

SEGUNDA EDIÇÃO

PATHFINDER®

GUIA DO MESTRE

LOGAN BONNER E MARK SEIFTER



W&P.19

PATHFINDER[®]



GUIA DO MESTRE



PATHFINDER

AUTORES

Logan Bonner e Mark Seifter

TEXTO ADICIONAL

Alexander Augunas, Jesse Benner, John Bennett, Clinton J. Boomer, Jason Bulmahn, James Case, Paris Crenshaw, Jesse Decker, Robert N. Emerson, Eleanor Ferron, Jaym Gates, Matthew Goetz, T.H. Gulliver, Kev Hamilton, Sasha Laranoa Harving, BJ Hensley, Vanessa Hoskins, Brian R. James, Jason LeMaitre, Lyz Liddell, Luis Loza, Colm Lundberg, Ron Lundeen, Stephen Radney-MacFarland, Jessica Redekop, Alistair Rigg, Owen K.C. Stephens, Amber Stewart, Christina Stiles, Landon Winkler e Linda Zayas-Palmer

DESIGNERS

Jason Bulmahn, Lyz Liddell e Stephen Radney-MacFarland

DESENVOLVIMENTO ADICIONAL

Luis Loza

LÍDER DE EDIÇÃO

Leo Glass

EDIÇÃO

Judy Bauer, James Case, Leo Glass, Avi Kool, Lyz Liddell, Adrian Ng, and Lu Pellazar

ARTE DA CAPA

Wayne Reynolds

ARTE INTERNA

Klaiber Baklaher, Giorgio Baroni, Diana Campos, Emile Denis, Michele Esposito, Cynthia F.G., Giorgio Falconi, Michele Giorgi, Igor Grechanyi, Hai Hoang, Oksana Kerro, Ksenia Kozhevnikova, William Liu, Raph Lomotan, Diana Martinez, Will O'Brien, Mary Jane Pajaron, Mikhail Palamarchuk, Maichol Quinto, Stephen Radney-MacFarland, Kiki Moch Rizky, Firat Solhan e Anthony Star

DIREÇÃO DE ARTE E DESIGN GRÁFICO

Sarah E. Robinson e Sonja Morris

DIRETOR DE CRIAÇÃO

James Jacobs

DIRETOR DE DESIGN DE JOGO

Jason Bulmahn

GERENTE DE PROJETO

Gabriel Waluconis

EDITOR

Erik Mona

CRÉDITOS DA VERSÃO BRASILEIRA

EDITORES

Alexandre "Manjuba" Seba e Anésio Vargas Júnior

EDITOR-CHEFE

Bruno Mares

TRADUÇÃO

Bruno Mares e Calvin Semião

REVISÃO

Caio Moraes e Nino Xavier Simas

DIAGRAMAÇÃO

Rafael Tschöpe

LEITURA DE PROVA

Alexandre "Manjuba" Seba, Brício Mares e Rafael Machado

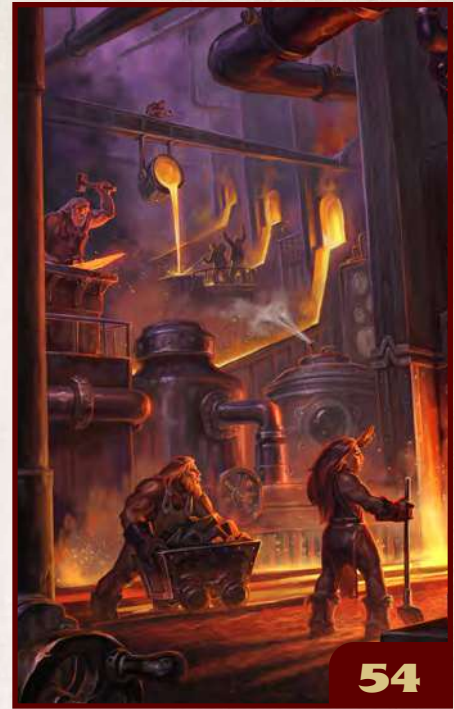
AGRADECIMENTOS

Aos D.A., à Legião de Quinta, e à reunião dos reptóides, eoxianos e cinzentos

SUMÁRIO



6



54

INTRODUÇÃO

4

1 NOÇÕES BÁSICAS PARA MESTRAR 6

Introdução	7	Circunstâncias Especiais	33
Narrando Encontros	10	Raridade em Seu Jogo	35
Narrando Exploração	17	Estrutura de Campanha	36
Narrando Recesso	22	Projetando Aventuras	40
Julgando Regras	28	Projetando Encontros	46
Resolvendo Problemas	30	Desenhando Mapas	52
Colaboração Narrativa	32		

2 FERRAMENTAS 54

Introdução	55	Artefatos	106
Construindo Criaturas	56	Gemas e Obras de Arte	114
Construindo Perigos	74	Aflições	116
Criando Itens	82	Construindo Mundos	122
Peculiaridades de Item	86	Nações	130
Itens Inteligentes	88	Assentamentos	132
Itens Amaldiçoados	90	Os Planos	136
Relíquias	94		

3 SUBSISTEMAS 146

Introdução	147	Reputação	164
Pontos de Vitória	148	Duelos	166
Influência	151	Liderança	168
Pesquisa	154	Exploração de Hexágonos	170
Perseguições	156	Veículos	174
Infiltração	160		



EDITORA
NEW ORDER

Rua Laureano Rosa, 131, parte
Bairro Alcântara - São Gonçalo/RJ
CEP 24710-350 | Fone: (21) 97045-4764
neworder@newordereditora.com.br
www.newordereditora.com.br

Paizo Inc.
7120 185th Ave. NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com



4 REGRAS VARIANTES

180

Introdução	181	Personagens Nível 0	195
Atributos Variantes	182	Variantes de Itens Mágicos	196
Tendência Variante	184	Proficiência Sem Nível	198
Biografias Aprofundadas	186	Pontos de Perícia	199
Talentos e Características	192	Estamina	200

5 GALERIA DE PDMS

202

Introdução	203	Oficiais da Lei	232
Artistas	236	Oprimidos	214
Cortesãos	206	Taverneiros	238
Criminosos	208	Trabalhadores	222
Curandeiros	220	Vilões	246
Devotos	212		
Estudiosos	240		
Exploradores	216		
Magistrados	224		
Marinheiros	242		
Mateiros	218		
Mercadores	244		
Mercenários	226		
Místicos	228		

GLOSSÁRIO E ÍNDICE REMISSIVO

250





INTRODUÇÃO

O foco de todo jogo de Pathfinder são os jogadores — seus personagens são as estrelas do espetáculo e aparecem em todas as cenas que ocorrem no jogo. Mas, e quanto a essas cenas? Quais histórias estão sendo contadas? Quem são os vilões, aliados, traidores, monstros e deuses? Quem narra o mundo? Quando é o Mestre de Jogo, isso tudo depende de você!

O MESTRE DE JOGO

Em um jogo de Pathfinder, o Mestre de Jogo (frequentemente abreviado como MJ) é o jogador a cargo da história e do mundo que os outros jogadores exploram com seus personagens. Como MJ, você cria o palco para a aventura, mostra como o resto do mundo responde às ações dos personagens jogadores e guia a ação ao longo de uma história cativante. É você quem descreve os arredores dos personagens, as ameaças que os enfrentam e as criaturas com as quais eles interagem. Você apresenta os desafios que os heróis devem superar, sejam uma armadilha mortal de lâminas assombradas em uma tumba perdida cheia de tesouros antigos ou um troll cruel ameaçando a aldeia do lar dos heróis. Também é você quem deve interpretar e julgar as regras. Mestrar envolve muitos outros componentes além de interpretar personagens, mas é uma experiência tremendamente gratificante.

Embora a palavra “mestre” esteja no título do MJ, não é um papel que requeira ou até mesmo se beneficie de

absolutismo. Pathfinder é uma experiência colaborativa, e embora seu papel como Mestre de Jogo seja de juiz ou moderador, isso não significa que você controla tudo na mesa — especialmente os jogadores e seus personagens. Esse papel também não requer maestria, seja das regras ou do cenário. Você precisará compreender o jogo, mas não precisa ter todas as regras memorizadas. Quando todos compartilham o objetivo de se divertir e contar histórias juntos, os detalhes são secundários.

COMO USAR ESTE LIVRO

O *Guia do Mestre* é um dos livros de regras centrais do Pathfinder. Ele não é necessário para jogar, mas desenvolve as diretrizes básicas fornecidas no capítulo *Mestrando* do *Pathfinder Livro Básico*, e será bastante útil que você leia esse capítulo antes de mergulhar neste livro. Este livro fornece mais detalhes sobre esses assuntos, assim como muito mais ferramentas para lhe ajudar a tornar

seu jogo uma experiência divertida e memorável para todos envolvidos.

Por quase todo este livro, a palavra “você” faz referência ao Mestre de Jogo. Entretanto, em algumas seções de material direcionado aos jogadores, como algumas regras variantes e ações para certos subsistemas direcionados a eles, “você” faz referência ao jogador que estiver usando esse material.

Pathfinder, como um jogo, é dedicado à customização e este livro lhe fornece, como Mestre de Jogo, formas de customizar seu jogo assim como um jogador customiza o personagem dele. Este livro se propõe a ser uma caixa de ferramentas, facilitando que você escolha e use quaisquer componentes que precisar para o jogo que estiver narrando a qualquer momento. E, como qualquer outra caixa de ferramenta, você não precisa usar tudo de uma vez!

ESCOLHA SUAS FERRAMENTAS

As ferramentas que você utilizará dependem do tipo de Mestre de Jogo que você é, do que os seus jogadores desejam e da história que vocês estão contando juntos.

Dois Mestres de Jogo nunca são iguais. Talvez você seja um MJ veterano buscando por novas formas de customizar o jogo e tecê-lo para se adequar aos seus interesses e dos outros jogadores. Ou talvez você seja um MJ novato, procurando por orientações para se sentir confortável narrando seu próprio jogo. É possível ainda que você seja Mestre de Jogo há anos, mas que esta seja a primeira vez que você está narrando um jogo de Pathfinder. Não importa quem você seja como MJ, este livro é uma ferramenta valiosa que pode lhe ajudar a contar as histórias que você quiser com seus jogadores.

Se for um Mestre de Jogo novato, você encontrará uma riqueza de informações para lhe ajudar a se sentir confiante em narrar seus jogos. O Capítulo 1 em particular pode lhe ajudar a compreender melhor como narrar um jogo nos diferentes modos, como julgar as regras de forma rápida e justa e o que fazer quando circunstâncias especiais ou problemas surgirem em sua mesa. Este capítulo também contém conselhos sobre como usar e determinar a raridade de componentes em seu jogo, cooperar com seus jogadores para criar uma história colaborativa e adaptar seu jogo para atender às necessidades de sua mesa. Você também encontrará uma Galeria de PdMs no Capítulo 5, bastante útil como fonte de personagens do mestre para cumprirem algum papel em seu jogo e também para servirem de comparação quando você for usar as regras do Capítulo 2 para criar seus próprios monstro e PdMs.

Se for um Mestre de Jogo narrando uma aventura publicada de Pathfinder, você encontrará orientações no Capítulo 1 específicas para narrar esse tipo de aventura, e muitos dos outros conselhos nesse capítulo também se

aplicam a como narrar aventuras prontas. Várias aventuras — especialmente cenários da Campanha Organizada da Sociedade Pathfinder e os volumes das Trilhas de Aventuras Pathfinder — usam os subsistemas no Capítulo 3. O sistema de Pontos de Vitória é o mais fundamental deles, mas muitas aventuras também usam os outros sistemas encontrados aqui, como influência, perseguições e veículos.

Se estiver procurando orientações para criar suas próprias aventuras de Pathfinder, o Capítulo 1 lhe fornece orientações para projetá-las, variando de sugestões para uma campanha inteira, aventuras individuais e considerações particulares para qualquer encontro. O Capítulo 2 é uma verdadeira caixa de ferramentas que você pode usar para criar criaturas, perigos, itens e outros elementos que quiser usar em suas aventuras. Se planeja ambientar suas aventuras em um mundo de sua própria criação, a seção de construção de mundos pode guiar esse processo e ajudá-lo a estabelecer os detalhes que você precisará desenvolver para garantir que seu cenário seja um vibrante pano de fundo para aventuras fantásticas. A Galeria de PdMs, no Capítulo 5, pode ajudá-lo a popular sua história e mundo para que você não precise criar todos os elementos do zero.

Se for um Mestre de Jogo experiente, você encontrará um verdadeiro tesouro de opções de customização para adequar seus jogos às necessidades dos jogadores. As orientações no Capítulo 1, como a dicas de como tornar encontros mais dinâmicos, podem lhe ajudar a aprimorar suas habilidades como MJ e enriquecer seu jogo. Usando

as ferramentas no Capítulo 2,

você será capaz de criar precisamente as opções necessárias para seu jogo. O Capítulo 3 oferece uma grande variedade de subsistemas de regras que fornecem estruturas para empreitadas e situações específicas, desde duelos e perseguições a exploração de longas áreas e influência social. No Capítulo 4, você encontrará opções de regras variantes que lhe permitem alterar elementos específicos do jogo, desde biografias à matemática fundamental do jogo, para adequar suas preferências ou as necessidades de um cenário ou história em particular.

LEMBRE-SE DA PRIMEIRA REGRA

A primeira regra do Pathfinder é que o jogo é seu. O resto das regras existe para você usá-las para contar as histórias que desejar e compartilhar aventuras emocionantes com seus amigos. Há uma plenitude de regras neste livro, mas nenhuma delas se sobrepõe a essa primeira regra. Use as regras que lhe ajudarem a deixar o jogo como você quiser, mude aquelas que não o deixam como você precisa e dispense as que não forem úteis. O jogo é seu. Não há forma certa ou errada para ensinar. O importante é que todos se divirtam — e isso inclui você!





CAPÍTULO 1: NOÇÕES BÁSICAS PARA MESTRAR

O papel de um MJ pode ser complexo, desafiador e, às vezes, difícil, mas é definitivamente gratificante. Por sorte, você não está sozinho! Além dos outros jogadores da sua mesa lhe ajudarem a contar histórias colaborativas, você pode usar as orientações deste capítulo para fazer seus jogos correrem melhor e parecerem mais emocionantes.

As informações apresentadas aqui fornecer orientações úteis sobre como ser um MJ dinâmico e engajado, e suplementam os conselhos ao MJ encontrados no Capítulo 10 do *Livro Básico*. Algumas seções fazem referência a esse capítulo ou repetem algumas dessas informações por conveniência. Este capítulo começa com conselhos gerais, e então cobre os tópicos a seguir.

- **Narrando Encontros** (página 10\$) é a primeira das três seções que explica os três modos de jogo em mais detalhes. Você encontrará ajuda sobre como acompanhar iniciativa, aprimorar a velocidade de jogo, narrar batalhas especiais e outras coisas.
- **Narrando Exploração** (página 17\$) dá detalhes sobre como tornar atividades de exploração mais interessantes, criar um ambiente evocativo, PJs perdidos e mais.
- **Narrando Recesso** (página 22\$) cobre formas dos PJs determinarem objetivos, explica como criar bons eventos de recesso, fornece exemplos de tarefas de recesso e muito mais.
- **Julgando Regras** (página 28\$) oferece orientações sobre como tomar decisões de regras efetivas e como criar regras da casa.
- **Resolvendo Problemas** (página 30\$) apresenta conselhos sobre morte do grupo inteiro, jogadores problemáticos e desequilíbrios de poder.
- **Colaboração Narrativa** (página 32\$) inclui ferramentas para jogadores controlarem a história mais diretamente.
- **Circunstâncias Especiais** (página 33\$) discute campanha organizada, grupos de tamanhos inusitados e jogadores com necessidades diferentes.
- **Raridade em Seu Jogo** (página 35\$) detalha como raridade pode enriquecer o tema e história de sua mesa.
- **Estrutura de Campanha** (página 36\$) esclarece o que faz uma campanha boa e descreve como determinar o escopo dela e tornar inimigos e tesouros mais interessantes.
- **Projetando Aventuras** (página 40\$) inclui ferramentas para criar suas próprias aventuras.
- **Projetando Encontros** (página 46\$) explica como criar encontros interessantes e definir os encontros que podem surgir quando desenvolver encontros complexos.
- **Desenhando Mapas** (página 52\$) descreve passos úteis para criar mapas e exemplifica símbolos e legendas comumente usados em mapas.

CONSELHOS GERAIS

Esta seção cobre tópicos relacionados a narrar o jogo. Se quiser saber como criar tipos específicos de novos conteúdos, estas informações podem ser encontradas ao longo do Capítulo 2 em seções como Construindo Criaturas (página 56\$), Construindo Mundos (página 112\$) e Assentamentos (página 132\$).

Tanto o *Livro Básico* quanto este livro exploram muitos assuntos, mas não se sinta como se precisasse dominar todos eles para ser um bom MJ! É importante lembrar que você não é

perfeito, e os outros jogadores não esperam que você seja. Tentativa e erro, falhas e triunfos — tudo isso faz parte de narrar um jogo.

SESSÃO ZERO

Alguns grupos preferem que todos criem seus personagens previamente e cheguem com eles prontos para jogar. Entretanto, reunir o grupo para criar os personagens pode ser divertido, e isso pode beneficiar seu jogo mais à frente. Uma sessão para criar personagens é comumente chamada de “sessão zero”. A sessão zero normalmente é mais curta do que a maioria das outras sessões de jogo, portanto, você pode planejar uma curta cena introdutória para narrar após todos terem terminado de criar seus personagens, ou simplesmente passar o tempo conversando e fazendo qualquer outra coisa após terminar o que vocês haviam planejado para os personagens.

Ter uma sessão zero permite aos jogadores compartilhar detalhes dos personagens, tornando mais fácil os personagens terem vínculos e relacionamentos uns com os outros antes da aventura se iniciar, e dá aos jogadores a chance de se interessarem pelos personagens uns dos outros sabendo organicamente quais decisões os outros jogadores tomaram. Estas sessões também dão aos veteranos a chance de ajudar jogadores menos experientes na criação de personagem. Por fim, a sessão zero lhe dá uma maior compreensão dos personagens e ajuda os jogadores a se integrar à aventura de maneiras interessantes.

RITMO DAS SESSÕES DE JOGO

A página 489\$ do *Livro Básico* explica como estruturar, iniciar e narrar uma sessão de jogo. Isso tudo faz parte de definir o ritmo de seu jogo. A maioria das sessões deve ter intervalos na ação pontuados por desafios como encontros intensos, exploração baseada em enigmas e investigação. Apresentar uma variedade de obstáculos aos jogadores deve ajudá-los a se sentirem mais engajados na mesa. O fluxo de informações também importa. Se o grupo encontrar uma grande quantidade de PdMs em um curto período, isso pode dificultar que eles se lembrem dos indivíduos. Facilita bastante dividir as coisas em cenas menores e momentos mais memoráveis.

Saber quando encerrar uma sessão pede prática. Cerca de 20 minutos antes de uma sessão de jogo estar programada para acabar, pode ser benefício pensar em como você pretende que ela termine. Pode ser memorável encerrá-la com suspense — um momento tão curioso e abrupto que cria dúvidas sobre o que acontecerá em seguida. Exemplos incluem encerrar o jogo antes do combate, quando os PJs encontram informações vitais, ou quando descobrem tesouros. Fazer isso pode inspirar os PJs a discutirem o jogo entre sessões. Anote qualquer coisa que possa ser satisfatória para resolver por outros meios, como por e-mail. Isto pode incluir divisão de tesouros, subir de nível ou completar tarefas de recesso.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE PDMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

RISCOS E CONSEQUÊNCIAS

Um MJ deve sempre fornecer uma visão clara dos riscos e consequências das ações ou inação dos PJs. O que de horrível acontecerá se os PJs falharem? O que eles podem conseguir se forem além do que se espera deles? Uma aventura bem construída explica os riscos no início, mas também é importante lembrar os jogadores desses riscos durante o jogo. Um jogo onde os riscos são extremamente altos a todo tempo cortam a oportunidade de cenas de sutis, e pode ser exaustivo ou até mesmo monótono. Na maioria dos jogos, os jogadores também apreciam ter algumas cenas onde seus personagens podem relaxar e socializar com poucos riscos.

As consequências devem ser específicas e evocativas. Não diga simplesmente aos jogadores o que aconteceu após o sucesso ou falha de seus personagens; deixe os personagens deles testemunharem isso no mundo de jogo. Eles são recebidos como heróis pelo povo da cidade? A fortaleza do mal tremeu e ruiu, desmoronando enquanto os PJs escapam? Uma falha leva à morte de um aliado ou a um funeral melancólico? Normalmente é melhor se os PJs puderem prever as consequências, pelo menos de forma geral. Se uma vilã demonstrar sua intenção para conquistar uma cidade e os PJs não a impedirem, a cidade será conquistada. Tudo bem se você tiver uma ideia para uma ocasional subversão interessante, mas use isso ao mínimo ou a ligação entre causas e efeitos ficará confusa demais.

Você pode enfatizar consequências recompensando os PJs com XP por conquistas (*Livro Básico* 507\$). Isso serve como um bom lembrete para os PJs, reforçando os sucessos deles.

PROGREDIR FALHANDO

Uma falha inesperada pode levar à estagnação, particularmente durante a exploração. “Progredir falhando” significa encontrar uma forma de avançar na história em vez de simplesmente dizer que “isso não funciona”. Isto não significa que o grupo não possa falhar ou que os PJs conseguem o que querem apesar de falharem. Em vez disso, deve significar que uma falha ainda pode conceder informações, revelar uma forma de aprimorar suas chances de sucesso da próxima vez ou até mesmo causar dificuldades não previstas. Fazer isso significa que a escolha do personagem em tentar determinado teste de fato *importou*, mesmo que os resultados não tenham sido os desejados. Permitir aos PJs progredirem com a falha implica em menos becos sem saída e testes superficiais. Contudo, é importante não colocar pressão desnecessária em si todo o tempo. Às vezes, você não saberá imediatamente como um PJ pode progredir falhando e, nesses casos, normalmente o melhor é simplesmente seguir em frente.

IMPROVISAÇÃO

Como MJ, você frequentemente precisa resolver as coisas na hora. Você pode encontrar dicas para improvisar regras na página 491\$ do *Livro Básico* e na seção Julgando Regras deste livro (páginas 28\$ e 29\$). Quando um problema parecer pertencer à história em vez de às regras, se faça as seguintes perguntas:

- Há algo já estabelecido na história que me diz o que deveria acontecer aqui?
- Se um PdM estiver envolvido, o que a personalidade dele o levaria a fazer?
- O que os jogadores esperam que aconteça?
- O que se enquadraria melhor ao tema da sua história?

Pode ser que você não tenha uma boa resposta para cada pergunta, mas fazê-las pode inspirar soluções úteis. Se o que você precisar inventar for significativo para a história ou mundo do jogo, não há nada de errado em pedir ao grupo para fazer um pequeno recesso enquanto você preenche a lacuna. Se não for particularmente significativo e você não tiver qualquer ideia de que seja mais interessante, também está tudo bem em dizer que “nada acontece”, e seguir em frente.

Frequentemente, um jogador perguntará: “O que acontece se eu fizer isso?” Isto é um bom indicativo de que o jogador espera o que ele fará causará a reação de um PdM do do ambiente. A menos que o jogador esteja muito longe da realidade, forneça uma resposta em jogo, mesmo que seja mínima. O jogador já telegrafou o que importa para ele, e a importância percebida de sua ação pode atraí-lo para o jogo.

INFORMAÇÕES FALSAS

Uma falha crítica em Recordar Conhecimento pode resultar em você ter de fornecer informações falsas, requerendo alguma improvisação. Se você não for cuidadoso, estas informações podem ser percebidas pelos PJs como bobas demais, ou tirar o jogo dos eixos. Por exemplo, se um PJ tiver entendido erroneamente um texto sobre o deus do comércio, Abadar, é absurdo dizer que acredita que o deus seja um incompetente perdulário caótico que não sabe lidar com dinheiro. Similarmente, se ele incorretamente acreditar que Abadar os recompensará com grande riqueza se tocarem sinos em quatro cantos diferentes de um templo, isto poderia deixá-los na tangente.

Fornecer informações falsas pode fazer os PJs cometerem erros, mas as consequências normalmente devem ser imediatas em vez de contínuas ou perdurarem muito no futuro. Evite fornecer informações falsas que não possam ser usadas por horas ou sessões inteiras, se perdendo após o teste ser esquecido. Se não tiver certeza, a forma mais segura de informações falsas é fornecer algo que seja incorreto, mas que cause maiores consequências. Lembre-se que uma falha crítica diz que você obtém informações incorretas, não que você obtém informações incorretas aparentemente importantes. Acreditar erroneamente que o símbolo de Abadar é um conjunto de escamas em vez de uma chave pode dificultar a comunicação, mas é algo sem perigo e simples de esclarecer, sendo apenas um pouco embaraçoso para o PJ.

TESTES SECRETOS

Durante o jogo, você rola alguns testes em segredo em vez de permitir ao jogador fazê-lo, conforme explicado na página 450 do *Livro Básico*. Esta regra ajuda a garantir que um jogador permaneça incerto em momentos em que o personagem inseguro a respeito de como uma situação pode ser resolvida, imergindo o jogador na perspectiva do personagem. Pode ser útil manter uma lista dos modificadores dos PJs à disposição para ajudá-lo a rolar testes secretos mais rapidamente. No mínimo, você deve registrar o modificador de Percepção de cada personagem, seus modificadores de jogadas de salvamento (especialmente Vontade) e os modificadores de perícias de quaisquer testes que eles usem com frequência para Recordar Conhecimento. Lembre-se de conferi-los todas as vezes que os PJs subirem de nível e peça aos jogadores para informá-lo quando qualquer destes modificadores mudar.

Você ainda pode fazer com que os jogadores rolem os testes mesmo se uma ação possuir o traço secreto. Isto normalmente é melhor quando os resultados serão imediatos ou quando os riscos são baixos, como quando um PJ estiver tentando recordar algo durante o recesso que ele verá que é falso ao longo de uma pesquisa. Em vez disso, você pode fazer os jogadores rolaem todos os testes deles, sejam secretos ou não. Isto funciona melhor quando o grupo estiver interessado em cair na ironia dramática de saber que um PJ está errado e interpretar os erros de seus personagens.

PONTOS DE HEROÍSMO

A página 507\$ do *Livro Básico* fornece diretrizes para determinar quantos Pontos de Heroísmo recompensar e quando fazê-lo. Estas recomendações são flexíveis. Considere Pontos de Heroísmo uma forma de reforçar seu estilo pessoal como Mestre de Jogo e para recompensar o que você valoriza durante o jogo. A parte mais difícil de recompensar Pontos de Heroísmo é lembrar que você pode fazer isso! Ter um símbolo de Pontos de Heroísmo em mãos à sua frente pode fornecer um lembrete visual e tátil. Você também pode solicitar ajuda de seus jogadores ao pedi-los para lembrá-lo quando eles acharem que a ação de um PJ merece um Ponto de Heroísmo.

METAJOGO

Qualquer conhecimento que os jogadores tenham que seus personagens não possuem é “conhecimento de metajogo”, e usá-lo para influenciar as decisões dos personagens é chamado de “metajogo”. O metajogo pode resultar naturalmente do jogo e é sensato desconsiderar estes casos. O mago mirando uma *bola de fogo* precisamente de forma a incluir três inimigos nas margens da área da magia provavelmente não é realista, mas não é problemático para o jogo. As coisas se tornam mais questionáveis se o jogador disser algo como “isso é um rakshasa, portanto, não use magias divinas contra ele”, mesmo que seu personagem não tenha encontrado um rakshasa antes ou identificado a criatura. Cada grupo é diferente, e a suposição do que os personagens conhecem varia. Se o metajogo começar a ficar exagerado, você pode fazer alguns lembretes gentis como “Não tenho certeza que seu personagem saber disso” ou “Pode me explicar o que seu personagem está pensando quando ele faz isso?” Se o problema persistir, veja as orientações mencionadas na seção Jogadores Problemáticos, na página 31\$.

INTERPRETANDO PdMs

Embora os PJs sejam as estrelas do jogo, PdMs tornam o mundo ao redor mais vibrante. Eles podem se tornar uma parte da história, às vezes por anos, participando dela ao lado dos PJs. Contudo, interpretar PdMs é função sua. Alguns MJs mantêm isso simples, descrevendo os PdMs simplesmente pelo visual ou gancho (veja abaixo). Outros os detalham mais, usando sotaques, maneirismos ou atuando.

Como os PdMs possuem papéis menores eu os PJs, transmitir informações suficientes para transparecer suas identidades enquanto eles interagem com o grupo pode ser desafiador. Quando criar um PdM, comece integrando um simples “gancho” no conceito dele: um mercador viúvo, um refugiado de um reino distante ou uma criança que constantemente faz perguntas estranhas. Cada um indica uma história pregressa, mas é facilmente

descrito em uma sinopse. Se o PdM continuar a interagir com o grupo, você pode adicionar a história pregressa dele depois.

LIMITAÇÕES DE PdMs

Lembre-se sempre que os PJs possuem o maior papel em sua história. Evite incluir PdMs aliados que poderiam facilmente solucionar qualquer problema que os PJs tiverem. Um PdM extremamente poderoso deve estar envolvido com assuntos além daqueles com os quais os PJs estão comprometidos ou ter alguma limitação que necessita do envolvimento dos PJs. Lembre-se que um PdM não é “seu personagem” da mesma forma que um jogador possui um personagem. Embora PdMs que viajam com o grupo possam ser efetivos e divertidos quando usados com cautela, um PdM que efetivamente agir como o personagem do MJ é frequentemente chamado de PMJ (Personagem Mestre de Jogo) e pode contribuir para um sentimento que os jogadores estão sendo coagidos a tomar as decisões certas.

TRAIÇÃO

PdMs, até mesmo aliados, podem mudar suas lealdades. Eles podem trair, falhar ou entregar seus companheiros, o que pode ser um evento de história significativo. Se um PdM estiver traindo o grupo de alguma maneira, dê pistas anteriormente para que os jogadores não se sintam emboscados pela reviravolta. Se os jogadores puderem olhar para trás e verem um caminho claro até este resultado, é provável que eles sintam que a decisão faz sentido no contexto da história. Tente dar a um PdM uma “história” ou trilha de ações que os jogadores possam detectar.

RESPEITANDO O PERSONAGEM

Às vezes, quando criar personagens, um MJ pode, mesmo que sem intenção, recorrer a temas que possam ser danosos ou nocivos. Por exemplo, um PdM com histórico de abuso, um escravo ou personagem com deficiências requer algum nível de respeito. Isto será particularmente verdade se você, como MJ, não tiver a mesma experiência de vida que o PdM em questão. Se quiser incluir estes temas em um PdM, você provavelmente deve levar isso aos outros jogadores para determinar expectativas. Você não precisa contar sobre o personagem, mas sentar e conferir com seus jogadores pode ajudar a evitar surpresas desagradáveis em vez de pressupor as coisas. Para manter a representação respeitosa, evite clichês e não use o gancho como uma piada. As diretrizes do seu grupo para conteúdo questionável (*Livro Básico* 486\$) também podem lhe ajudar a interpretar PdMs respeitosamente.

UM FINAL APROPRIADO

A história de um PdM deve ter um final satisfatório. O PdM pode deixar a história quando alcançar um objetivo maior, sair para outras aventuras, realizar o sonho dele ou morrer. A morte de um PdM querido deve ter peso. Faça-a de maneira simpática e poderosa, e idealmente em um lugar “no palco” com a presença dos PJs. Esteja preparado para a possibilidade da morte de um PdM mexer forte com as emoções do grupo e para encurtar a sessão ou interromper as coisas para mitigar o golpe do evento se necessário. A morte de um PdM também deve importar além das emoções dos PJs ou da busca por vingança — talvez o sacrifício do PdM tenha salvo uma aldeia ou inspirado outras pessoas. Permita os personagens perceberem o legado deixado.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE PdMs

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

NARRANDO ENCONTROS

Narrar encontros interessantes pode exigir que você acompanhe um monte de informações diferentes. Saber quais detalhes priorizar pode tornar encontros mais fáceis de narrar e mais divertidos de jogar.

Esta seção fornece dicas para lhe ajudar a narrar encontros que são rápidos e divertidos de jogar. Embora o *Livro Básico* discuta como narrar encontros a partir da página 493, esta seção suplementa essas informações. Este capítulo contém conselhos detalhados sobre muitos tópicos, mas é importante que você, como MJ, lembre-se de focar primariamente nas tarefas a seguir.

- Responder perguntas rapidamente e decisivamente sempre que possível.
- Criar expectativa pelo que virá a acontecer.
- Enfatizar ações emocionantes e impor um ritmo rápido.
- Deixar os jogadores saber quando será a vez deles, e preferencialmente dizer quando eles são os próximos a agir.
- Mostrar as consequências imediatas de ações.

Se estiver interessado em desenvolver os tópicos desta seção, há informações sobre como criar encontros de combate na página 46\$. Adicionalmente, o Capítulo 3 apresenta subsistemas usados em tipos especiais de encontros, como o sistema de influência, por exemplo.

VELOCIDADE DE JOGO

Encontros devem seguir rapidamente, dando aos PJs tempo suficiente para saborearem sucessos e lamentarem falhas. Isto requer esforço de todos, mas você pode facilitar as coisas usando as criaturas e PdMs eficientemente. Primeiro de tudo, não se preocupe demais com os pequenos erros que cometer quando narrar encontros. Se esquecer de aplicar o bônus especial de uma criatura ou não usar uma ação que teria impedido a criatura de sofrer dano, não faz mal. Fique atento ao que você enfatiza durante a aventura também. Seja rápido quando descrever um ataque normal, mas gaste um pouco mais de tempo em um acerto crítico ou magia grandiosa. Isto tudo se resume à significância. Tudo bem atrasar o jogo para algo importante, mas é melhor passar por cima de algo menos importante. Enquanto narrar o jogo, você rapidamente desenvolverá um sentido sobre o que é significativo ou não.

CONFERINDO REGRAS

Uma das principais formas do jogo atrasar é quando você ou outro jogador precisa conferir uma regra. Para algo que não seja muito impactante, é melhor simplesmente improvisar a regra na hora e seguir em frente. Diga aos jogadores que eles podem conferir regras quando não for o turno deles e que você a interpretará conforme escrito depois disso, mas que o jogo precisa seguir enquanto isso. Tudo bem conferir algo que seja significativo e muito dependente de regras, como a descrição de uma magia ou a as regras de morte. Mesmo assim, recitar o texto completo das regras pode tirar os jogadores do ritmo do jogo, portanto, resuma. Também ajuda bastante treinar seus jogadores a olharem as coisas previamente se acharem que precisarão delas, para assim estarem sempre prontos para agir quando chegar o turno deles. Isto pode ser difícil como MJ, já que essencialmente

sempre é o seu turno. Entretanto, você pode pedir a um jogador para conferir algo para você ou, se precisar parar por algum período longo para consultar certos livros, lembre os jogadores de planejarem os próximos turnos deles enquanto você estiver ocupado.

REBOBINANDO

Embora “rebobinar” possa acontecer em qualquer modo de jogo, normalmente é mais problemático em encontros. Rebobinar acontece quando um jogador esqueceu-se de adicionar um certo bônus ou de realizar uma certa ação, ou talvez ele desejasse ter usado suas ações em uma ordem diferente e queira rebobinar os acontecimentos para reconsiderar o que errou. A melhor política normalmente é permiti-los rebobinar conforme necessário em seu próprio turno, mas impedi-los quando isso fosse entrar no turno de outro personagem. Isto mantém as interrupções com limites razoáveis. Você pode considerar que alguns ajustes são fáceis de fazer fora do turno e, portanto, podem ser permitidos. Por exemplo, se alguém esqueceu de adicionar o dano de fogo de uma runa *flamejante* a um de seus acertos, é bastante fácil reduzir o PV do monstro em outro turno, mas se perceber que o ataque errou apenas porque esqueceu o bônus de *benção*, isso pode ser interrupção demais. Sua condução deve se basear nesses assuntos. Tente ser consistente sobre quais tipos de coisas você permitirá rebobinar e quando.

ROLAGENS COMPLEXAS

Você frequentemente faz várias rolagens ao mesmo tempo, especialmente quando tentar jogadas de salvamento para várias criaturas contra magias de área ou alvos múltiplos. Isto às vezes pode levar um tempo considerável se você estiver resolvendo o resultado do salvamento e determinando o grau de sucesso de cada criatura individualmente. Para fazer isso mais rápido, você poderia usar uma das técnicas abaixo. Cada um dos exemplos a seguir usa uma magia de PJ como exemplo, mas estas recomendações também se aplicam a rolagens similares que não são causadas por magias.

- Confira a Classe de Dificuldade do PJ primeiro e então peça ao jogador para rolar o dano enquanto você rola as jogadas de salvamento.
- Use cores de dados diferentes para diferentes tipos de adversários, ou então organize os dados de forma que seja mais fácil para você dizer quais criaturas ou PdMs correspondem a eles.
- Siga na ordem do melhor resultado dos inimigos (o maior total) para o pior. Isto significa que você precisará conferir os resultados de um sucesso apenas uma vez, o dano de uma falha apenas uma vez e assim por diante. Isso também significa que você precisará apenas mover para um grau de sucesso abaixo em vez de recalculer todas as vezes.

Isto pode ser mais desafiador quando for para as rolagens dos PJs. Garanta a atenção de todos os jogadores cujos

PJs forem afeados. Faça todos rolares, mas aguarde para anunciar os resultados. Enquanto eles rolam os salvamentos, role dano e outros efeitos variáveis. Então, anuncie a CD. Pergunte “quem obteve sucesso crítico?”, “quem obteve um sucesso?” e assim por diante, pois assim você só precisará anunciar os resultados para cada categoria apenas uma vez. Você pode escolher não anunciar a CD se quiser e, em vez disso, perguntar por resultados múltiplos de 10, mas isso normalmente leva mais tempo, e ainda será possível que todos os PJs determinem ou estimem a CD de qualquer forma.

TÁTICAS DOS INIMIGOS

Conforme indicado na página 493\$ do *Livro Básico*, inimigos não precisam tomar decisões perfeitas. Normalmente é melhor tomar uma decisão rápida do que escolher a tática perfeita para o inimigo. O caos do combate, desespero ou ego podem fazer um vilão tomar uma decisão ruim, e isso é algo que você pode interpretar se perceber que fez isso, agindo fora da atitude comum do adversário por tolice, ou repreendendo-o através da lembrança sarcástica de um de seus aliados.

INICIATIVA

As regras para rolar iniciativa podem ser encontradas na página 468\$ do *Livro Básico*, e as orientações do MJ ficam na página 498\$. Abaixo você encontrará especificidades sobre como narrar certos tipos de iniciativa ou lidar com problemas. São apenas orientações, e você pode preferir executar a iniciativa de uma forma diferente em sua mesa.

Quando se deve pedir para os jogadores rolares iniciativa? Na maioria dos casos, é bem simples: você pede a rolagem assim que um dos participantes pretende atacar (ou apresentar um desafio, sacar uma arma, conjurar uma magia preparatória, iniciar um encontro social como um debate ou de alguma forma começar a usar uma ação que seus adversários puderem perceber). Um jogador lhe dirá se o personagem dele pretende iniciar um conflito, e você determinará quando as ações de PdMs e outras criaturas iniciam o combate. Ocasionalmente, dois lados podem encontrar um com o outro. Neste caso, não há muito tempo para decidir, mas você ainda deve perguntar se alguém pretende atacar. Se os PJs e os PdMs quiserem apenas conversar ou negociar, não há razão para rolar iniciativa apenas para iniciar o combate imediatamente!

INICIATIVA E FURTIVIDADE

Quando um ou ambos os lados de uma batalha prestes a começar estão sendo furtivos, você precisará lidar com os impactos de Furtividade no início do encontro. Alguém que estiver Evitando Ser Percebido deve fazer um teste de Furtividade para iniciativa. Todos os bônus e penalidades normais se aplicam, incluindo quaisquer bônus por ter cobertura. Você pode dar a opção de rolar Percepção se ele preferir, mas se fizer isso, ele abre mão da Furtividade e definitivamente estará detectado.

Para determinar se alguém está indetectado pelos outros participantes no encontro, você ainda compara o teste de Furtividade dele à CD de Percepção de seus inimigos. Ele fica indetectado por qualquer um cuja CD for alcançada ou excedida. Portanto, o que fazer se alguém rolar melhor

que todos os outros em iniciativa, mas todos os adversários superarem sua CD de Percepção? Bem, todos os inimigos ficam indetectados, mas não despercebidos. Isso significa que o participante que tiver rolado alto ainda sabe que alguém está por perto e pode começar a se mover, Buscando ou se preparando para o combate. Os personagens Evitando Ser Percebidos ainda possuem uma vantagem significativa, já que um personagem precisa gastar ações e fazer testes adicionais para encontrá-los.

E se ambos os lados estiverem se esgueirando? Eles podem simplesmente passar totalmente um pelo outro ou subitamente se encontrarem se estiverem indo para o mesmo local.



INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

DETERMINANDO A CENA

Quando um encontro começar, gaste um momento para descrever o local se ainda não tiver feito isso. Use algumas das dicas de descrição encontradas em Ambientes Evocativos, na página 17\$. Isso pode ajudar a descrever onde inimigos estão no ambiente e a dispô-los melhor no local. Você também pode usar as expressões dos inimigos para definir melhor o local. O inimigo fica em uma postura cautelosa enquanto está perto de um fosso? Outro inimigo está irritado pela água pingando nele do teto? Há um glifo brilhante iluminando um inimigo com uma luz vermelha sinistra?

INICIATIVA EM LOTE

Se possuir vários inimigos do mesmo tipo, como quatro goblins combatentes, você pode preferir fazê-los agir na mesma iniciativa por simplicidade. Se o fizer, você pode rolar apenas um teste de iniciativa para todos eles. Eles ainda realizam turnos individuais e podem mudar suas iniciativas individualmente ao Adiar. Note que um teste de iniciativa sortudo pode significar que as criaturas no mesmo lote podem facilmente cercar os PJs, e uma rolagem terrível pode significar que todos eles serão atingidos antes mesmo de poderem agir, portanto, use essa técnica apenas quando necessário para manter o jogo em andamento.

COLOCANDO PERSONAGENS NO MAPA

Se os PJs estiverem se movendo por um mapa quadriculado, como frequentemente acontece em pequenas masmorras, você já saberá onde eles estão quando rolarem iniciativa. Se estiverem se movendo livremente em exploração, coloque-os no mapa quando rolarem iniciativa. A forma mais rápida é fazer os jogadores colocarem suas miniaturas em uma ordem básica previamente, e então simplesmente movê-los no mapa nessa formação. Quando isso não funcionar, quando um ou mais PJs estiverem em um local diferente ou o mapa não acomodar a ordem básica em que eles andam, você pode colocar as miniaturas dos PJs por sua conta ou pedir que os jogadores o façam. Se achar que os jogadores fazerem isso causa indecisão demais (especialmente se eles tentarem contar distâncias previamente), você pode mudar de método. Lembre-se de colocar personagens utilizando Furtividade em locais razoáveis para se esconderem, mesmo que isso signifique que você precisa ajustar a ordem em que eles andam para tanto.

PERÍCIAS INAPROPRIADAS

Conforme descrito na página 489\$ do *Livro Básico*, você pode permitir aos PJs rolarem outros testes além de Percepção (ou Furtividade quando Evitar Ser Percebido) para iniciativa. Você pode achar que, uma vez que um jogador consiga usar uma perícia mais forte para iniciativa, ele continuará tentando utilizá-la em encontros futuros. Desde que a narrativa permita de alguma maneira razoável, não há problema em permitir essa perícia. Se você achar que o jogador está começando a forçar as circunstâncias para utilizar sua perícia predileta, ou que as justificativas para utilizá-la são longas demais à mesa, apenas diga que você prefere que ele volte a utilizar Percepção por um tempo.

BÔNUS E PENALIDADES DE AJUSTES ESPECÍFICOS

Esta seção cobre algumas regras básicas sobre como responder melhores às táticas dos PJs, quando aplicar bônus e penalidades de ajustes específicos e quando usar certas táticas para PdMs. Quando os PJs se esforçarem em obter vantagens contra seus adversários, deve haver alguma recompensa se suas táticas fizerem sentido na narrativa. Bônus e penalidades de ajustes específicos lhe dão algumas ferramentas mecânicas para enfatizar isso. Tenha em mente que você também pode mudar o fluxo da história para responder a essas táticas. Mudar o comportamento de um inimigo pode ser uma consequência mais satisfatória do que obter um bônus.

Quando determinar se irá conceder um bônus especial que não é definido pelas regras, incluindo quando um jogador lhe perguntar se ele recebe um bônus por fazer algo, se faça as perguntas a seguir.

- Isto é resultado de uma estratégia interessante, surpreendente ou inovadora usada pelo personagem?
- Isto demandou esforço ou precisou ser pensado de maneira inteligente ou esperta?
- Isto é fácil de se replicar em basicamente toda batalha?

Se você respondeu sim para qualquer uma das duas primeiras perguntas, é mais provável que você deva conceder um bônus — normalmente, +1 ou +2 de bônus de circunstância. Porém, se tiver respondido sim para a terceira pergunta, você provavelmente não deve conceder bônus a menos que realmente queira ver essa tática sendo usada repetidamente.

Tente usar bônus de ajustes específicos um pouco mais de frequência do que penalidades desse tipo. Se achar que uma penalidade pode ser apropriada, pergunte-se o seguinte:

- O ambiente ou terreno cria quaisquer desvantagens aplicáveis ao personagem?
- O personagem deveria imaginar que isso seria mais difícil baseado no que ele já sabia?
- Esta circunstância foi causada por uma decisão ruim tomada pela parte sofrendo a penalidade?
- Esta circunstância negativa é fácil de ser replicada em basicamente toda batalha?

Mais uma vez, responder sim para a maioria destas perguntas significa que é mais provável que você deva aplicar uma penalidade, e responder sim à questão final provavelmente significa que você não deva impor esta penalidade.

JULGANDO AÇÕES

Algumas das ações básicas do jogo requerem que você interprete como uma regra deve se aplicar. Aqui, você encontrará orientações sobre os tipos de julgamentos de regras que podem ocorrer com frequência. Para decisões de regras que sejam de “um ou outro” (como se uma criatura pode Auxiliar ou Obter Cobertura), um PJ normalmente pode determinar antes de realizar a ação se é viável fazê-lo; se por alguma razão não for viável, alerte-os que isso não funcionará antes deles gastarem tempo, ações ou recursos tentando. Há algumas exceções, especialmente se a razão para uma ação não funcionar for algo que um personagem não saberia. Por exemplo, se um personagem tentar Obter Cobertura atrás de uma parede sem saber que ela é uma ilusão, você não deve revelar a enganação prematuramente.

AUXILIAR

É você quem determina se a preparação de alguém é suficiente de modo a permiti-lo Auxiliar um aliado. A preparação deve ser específica para a tarefa em questão. Ajudar alguém a manter uma fechadura firme pode ser preparação suficiente para Auxiliar uma tentativa de Abrir uma Fechadura, mas apenas dizer que você irá “encorajar” o aliado não seria suficiente. Além disso, o personagem que estiver tentando Auxiliar deve estar em uma posição apropriada para ajudar e ser capaz de transmitir quaisquer informações necessárias. Ajudar um personagem a Escalar uma parede é bem difícil se o personagem que o PJ quiser ajudar não estiver próximo dele. Similarmente, um personagem normalmente precisa estar próximo de seu aliado ou de um adversário para Auxiliar o aliado a atacar este adversário. Você também precisa determinar quanto tempo a preparação leva. Normalmente, uma ação única é suficiente para ajudar em uma tarefa que é completada em uma única rodada, mas para ajudar alguém a realizar uma tarefa de longo prazo, como fazer uma pesquisa, exige que o personagem espere até a tarefa ser completada.

PREPARAR

A atividade Preparar permite à pessoa agindo escolher o acionamento para sua ação preparada. Entretanto, às vezes você pode colocar limites ao que ela pode escolher. Notadamente, o acionamento deve ser algo que acontecerá e que seja observável pelo personagem em vez de um conceito de regras que não exista no mundo do jogo. Por exemplo, se um jogador disser “eu Preparo para disparar uma flecha nela assim que ela usar uma ação de concentração” ou “eu Preparo para atacá-lo assim que ele tiver menos de 47 Pontos de Vida”, pergunte o que o personagem dele está tentando observar especificamente. Se ele não tiver uma resposta clara para isso, será necessário ajustar a ação dele.

BUSCAR

É você quem determina quanto tempo a ação Buscar leva. Use o bom senso. Na maioria das vezes, simplesmente tentar ver uma criatura se escondendo em uma área pequena ou encontrar alguma outra coisa de forma simples deve custar uma ação única de Buscar em vez de uma longa atividade de exploração de Pesquisar. A maior distinção deve ser se algo usa 3 ações ou menos — e, portanto, pode ser realizado em um único turno — ou se requer mais que isso e não pode sequer ser realizado em um encontro. Considere se faz sentido para o personagem usar isto durante o encontro ou não e se isso poderia ter um desdobramento interessante na história.

SENTIR MOTIVAÇÃO

Quando alguém tentar Sentir a Motivação de um PdM, você precisará pensar em como transmitirá a informação. É melhor tentar transmitir isto indiretamente, como descrever a linguagem corporal, escolhas estranhas de palavras, suor ou outros detalhes de um alvo mentindo, em vez de simplesmente dizer “ele não está agindo normalmente”. Entretanto, às vezes, informar diretamente “oh, ela está mentindo 100% sobre isto!” pode ser satisfatório em um sucesso crítico. Você também pode determinar quando a situação muda o suficiente para alguém tentar Sentir Motivação novamente. Normalmente,

isto significa que o comportamento do alvo precisa mudar, ou a pessoa fazendo o teste recebe novas evidências de que algo está fora do ordinário. Se outro PJ tentar Sentir Motivação, obter informações diferentes sobre o alvo e compartilhar isso, isso não conta como novas informações para um PJ que tenha tentado anteriormente. Em vez disso, cabe aos jogadores interpretarem quaisquer mudanças a respeito dos resultados.

OBTER COBERTURA

Você frequentemente precisará determinar se alguém pode Obter Cobertura. Normalmente é necessário um objeto grande o suficiente para se esconder. Imagine o personagem agachando e veja se o objeto poderia cobrir quase inteiramente sua silhueta. Obter Cobertura também pode requerer que o personagem fique Prostrado, como se quisesse obter cobertura embaixo de uma mesa. Na maioria das vezes, você pode permitir que um personagem execute isso de maneira combinada com a ação Obter Cobertura em vez de exigir o uso de 2 ações separadas.

MAPAS E MINIATURAS

Um mapa quadriculado e miniaturas podem facilitar a visualização do combate para os jogadores e dar uma peça central visual para os jogadores focarem. Algumas dicas para desenhar mapas aparecem nas páginas 52\$ e 53\$. Seu cenário pode variar de um quadriculado básico com algumas linhas improvisadas de caneta hidrográfica e moedas como miniaturas a Mapas Riscáveis oficiais com miniaturas oficiais pré-pintadas ou peões cartonados, ou até um terreno de masmorra tridimensional e miniaturas pintadas à mão para cada personagem. Muitas mesas virtuais online possuem mapas prontos, pacotes de marcadores e funções embutidas para movimento e linha de visão. Todas estas opções são divertidas! Sua mesa deve ser montada de acordo com o tempo dedicado, orçamento e estética desejada.

Você também pode dar vida ao cenário descrevendo detalhes sensoriais como sons, cheiros, temperatura e elementos tridimensionais que não estejam representados em seu mapa. Incluir o retinir ecoante de uma espada golpeando um escudo, um *raio de gelo* errante congelando uma maçã em uma bacia de frutas na mesa e coisas similares para o jogo parecer mais vivo.

Colocar miniaturas em um mapa quadriculado pode deixar a impressão de que você precisa ser impecável com as regras, mas ainda há espaço para improvisação! Você pode dar 1,5 metros adicionais de movimento para alguém correndo colina abaixo se achar que isto deixará o turno mais dramático. Você tem o poder de dar vantagens menores aos jogadores que sejam adequadas à história que você quer contar e para atender às nuances do local além dos elementos considerados pelo *Livro Básico*.

COBERTURA

Você determina se um personagem possui cobertura. As regras para desenhar linhas encontradas no *Livro Básico* são úteis em casos simples, mas em situações mais complicadas você deve usar seus próprios critérios para tomar a decisão. Considere os detalhes do ambiente e espaço tridimensional além do que está no mapa de batalha. Por exemplo, estandartes pendurados podem dar cobertura, ou um PJ que tiver escalado uma elevação pode ter uma visão clara de

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

REGRAS VARIANTES NO MAPA

Estas duas variações podem mudar como a distância e movimento funcionam em seu jogo.

DIAGONAIS UNIFORMES

Se quiser, você pode contar todas as diagonais como 1,5 metros em vez de contar toda diagonal par como 3 metros. Isto acelera o jogo, mas algumas pessoas acham que isso quebra a credibilidade. Isso é mais evidente quando alguém se move uma longa distância totalmente pela diagonal ou quando os personagens começam a se mover diagonalmente o máximo possível para cobrir distâncias maiores. Usar esta variante requer pensar no mapa do jogo de formas mais abstratas e menos como um ambiente físico real onde o mapa está refletindo acuradamente o tamanho da sala ou da área de encontro. Você pode escolher se mede áreas baseadas em raio da mesma forma ou se as visualiza como círculos ou outros formatos arredondados. Ver as coisas de forma arredondada funciona melhor se você tiver modelos das áreas para usar.

MAPAS HEXAGONAIS

Alguns dos desafios do movimento diagonal podem ser resolvidos usando um mapa hexagonal em vez de quadriculado. Isto permite você contar movimento da mesma forma em todas as direções. Entretanto, isso dificulta alcançar posições de flanco, requer que você posicione miniaturas Grandes ou maiores diferentemente e gera desafios quando for desenhar mapas que consistem primariamente de estruturas retangulares, já que você terá vários quadrados ocupados parcialmente.

um inimigo atrás de uma parede baixa. Seja generoso com os PJs que usarem a criatividade para chegarem a posições vantajosas, especialmente se gastarem ações valiosas para se moverem ou para Obter Cobertura.

DIVIDINDO E COMBINANDO MOVIMENTO

Os diferentes tipos de ações representando movimento são divididos por conveniência de compreensão sobre como as regras funcionam com as ações de uma criatura. Entretanto, você pode acabar ficando em situações inusitadas, como quando uma criatura quiser pular verticalmente para alcançar algo e precisar apenas se mover um pouco para ficar na distância, tendo que Saltar antes de continuar se movendo. Isto pode acabar dando a sensação de que o personagem está sacrificando muito do seu movimento para realizar esta ação. A seu critério, você pode permitir que os PJs essencialmente combinem estes movimentos em um movimento fluido como uma atividade de 2 ações: mover-se até a distância para Saltar, Saltar, e então usar a Velocidade restante.

Isto normalmente funciona apenas para reunir diferentes tipos de movimento. Fazer algo como Interagir para abrir uma porta ou Golpear normalmente atrasa o movimento por tempo suficiente para que fazê-lo no meio do movimento não seja prático.

JOGANDO SEM MAPA

Conforme descrito na página 494 do *Livro Básico*, você pode narrar encontros sem um mapa. Isto é melhor para grupos que podem facilmente imaginar seus arredores sem auxílio visual e para batalhas que não requerem compreender um espaço físico complexo. Seu jogo não precisa ser inteiramente com ou sem

mapas — você pode decidir jogar as lutas mais simples sem mapa e usar mapas para as lutas mais táticas ou ambientes maiores. Conforme indicado no *Livro Básico*, a estrutura de 3 ações é sua melhor amiga. Você pode se ver fazendo várias perguntas sobre ações e espaço, como “Posso chegar até lá neste turno?” ou “Quantos dos goblins consigo atingir com uma *bola de fogo*?”. Se estiver precisando lembrar repetidamente os jogadores das características físicas do ambiente ou do posicionamento de inimigos, isso pode significar que você está tornando os encontros táticos demais para o que um jogo sem mapa suporta. Este estilo funciona melhor para encorajar ações cinemáticas, imaginativas e jogo rápido sem precisar lidar muito com detalhes.

BATALHAS ESPECIAIS E MOVIMENTO

O *Livro Básico* cobre as regras essenciais para combate aéreo, aquático e montado na página 478\$, mas batalhas mais complexas podem exigir regras especializadas.

COMBATE MONTADO

As logísticas de combate montado podem requerer trabalho extra. Se souber que uma batalha dessas está por vir, garanta que a luta ocorra em um local com pleno espaço para se mover, já que você provavelmente estará lidando com várias criaturas maiores. Para uma luta em que apenas um lado possua montarias, você pode desejar um ambiente com algumas áreas pequenas demais para as montarias, para que assim o lado a pé possa obter uma vantagem tática para atrapalhar a mobilidade superior de quem está montado.

Quando os PJs estiverem montados, seus inimigos devem focar a maioria de seus ataques nos PJs, não em suas montarias. Fazer os adversários mirarem as montarias dos PJs com muita frequência fica realmente chato, portanto, faça os inimigos lembrarem quem é a real ameaça! Quando PJs lutarem contra inimigos montados, tente manter nível da montaria bem próximo do dos PJs — em vez de colocar um inimigo de 13º nível em um cavalo de guerra de 2º nível, use um pesadelo maior de 11º nível ou algo similar. Isto será melhor tematicamente e impedirá o inimigo de ser desmontado fácil demais. Se uma montaria for nocauteada, o cavaleiro pode ser capaz de desmontá-la sem problemas se a montaria estivesse parada (quando foi nocauteada), mas se estivessem em movimento, você provavelmente deve fazer o cavaleiro tentar um salvamento de Reflexos. Se falhar, o cavaleiro é arremessado por uma pequena distância e cai prostrado. Determinar uma CD especialista simples de 20 normalmente funciona bem para esses testes.

Combate montado pode ser difícil de narrar em um mapa quando se tem ambos os lados correndo em velocidade total. Para algo assim, talvez seja melhor nem usar um mapa, embora miniaturas ainda possam ajudar a ter noção de posicionamento e distâncias para ataques à distância. Para uma corrida, considere usar o subsistema de perseguições em vez disso (página 156\$).

DIFERENTES TIPOS DE MONTARIA

As regras de montaria são para casos comuns: humanoides cavalgando animais quadrúpedes. Entretanto, você pode permitir a alguém cavalgar uma besta ou outro tipo de criatura fazendo poucos ajustes. Para uma montaria inteligente (como um pégaso ou unicórnio), use as regras padrão para combate montado, mas

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

em vez de fazer um teste para Comandar um Animal, o cavaleiro usa a mesma quantidade de ações para pedir a criatura para fazer o que ele quiser. Como MJ, você determina se a criatura faz o solicitado e se testes de Diplomacia (ou similares) são necessários. É recomendado que você não permita criaturas humanoides e a maioria das outras criaturas bípedes serem utilizadas como montarias, especialmente se forem PJs. Se escolher permitir isto, o cavaleiro ou a montaria deve usar pelo menos uma mão para se segurar no outro, e ambos devem gastar uma ação em cada um de seus turnos para permanecerem montados.

COMBATE AÉREO

Determinar o posicionamento no ar pode ser complicado, e frequentemente é indicado ser mais flexível com as regras de movimento, flanco e outras interações do que em um mapa plano. Note que os participantes de uma batalha aérea podem ficar mais distantes devido ao voo. Se qualquer criatura estiver voando, é importante estabelecer a altura de obstáculos em potencial na área previamente. Desta forma, ninguém será surpreendido por subitamente descobrir que o teto é mais baixo do que pensava ou que árvores altas formam uma barreira. Seja cauteloso sobre como usar o combate aéreo antes dos PJs possuírem magia que os permitam voar. Seja especialmente cuidadoso com adversários voadores que usam ataques à distância, pois os PJs podem ter poucas ferramentas úteis ou boas para lutar contra eles.

As regras para lutar dizem que uma criatura pode precisar fazer um teste de Acrobatismo para Manobrar em Voo a fim de realizar manobras ousadas. Geralmente você pode usar o mesmo julgamento que faria para exigir testes de Acrobatismo

quando alguém está se movendo no solo. Tentar mergulhar por um espaço estreito, fazer uma curva acentuada ou ações similares podem exigir testes, normalmente com uma CD simples.

Quedas podem ser mortais e frequentemente acontecem quando *voar* ou magias similares são dissipadas. Isto faz parte do risco de voar! Inimigos voadores podem se aproximar do solo para evitar este perigo, ou então possuir a magia *queda suave* para impedir o dano ou um talismã de *felino de jade* para reduzi-lo.

COMBATE AQUÁTICO

As regras no *Livro Básico* são bastante generosas para permitir batalhas com bastante ação embaixo d'água. Dois desafios significativos para criaturas não-aquáticas são respirar embaixo d'água (ou prender a respiração) e não possuir uma Velocidade de natação. Frequentemente é melhor guardar aventuras aquáticas para níveis altos, quando os PJs podem ter soluções mágicas para estes problemas, mas você pode facilmente fornecer isso anteriormente, já que não é fácil explorar aventuras baseadas em água da mesma forma que voo mágico poderia. Como voo, dissipar pode ser mortal se alguém precisar de magia pra respirar embaixo d'água. Geralmente é melhor evitar que inimigos capazes de respirar embaixo d'água dissipem a magia que está auxiliando os PJs a respirar. Embora PJs possam ser capazes de usar *bolha de ar* e rapidamente conjurar *respirar na água* novamente, fazer isto acontecer repetidamente pode ser frustrante, e ser forçado a preparar uma magia *respirar na água* de nível extremamente alto para evitar isso também não é muito divertido. É mais fácil lidar com o fato de não possuir uma Velocidade de natação, exceto para personagens com

AMEAÇAS EM AVENTURAS PUBLICADAS

Quando você chegar a um encontro em uma aventura publicada, ela lhe dará uma indicação do nível esperado do grupo e qual ameaça o encontro representa para um grupo daquele nível. Por exemplo, “moderado 3” é um encontro de ameaça moderada para um grupo de 3º nível. Se o seu grupo chegar ao encontro em um nível diferente, você pode recalcular os XP para cada inimigo individualmente ou estimar a ameaça apresentada ajustando um passo acima ou abaixo para cada nível de diferente. Por exemplo, um encontro moderado 3 seria severo 2, extremo 1, baixo 4 ou trivial 5. Se ainda achar que o grupo pode lidar com ele da forma como está, você pode usar essa estimativa para determinar os XP concedidos e talvez conceder um pouco mais de XP extras se ele acabar sendo mais difícil do que o esperado. Ou, se achar que seria melhor, você pode adaptar particularidades do encontro para que ele represente um desafio mais razoável para o seu grupo, normalmente ajustando a quantidade de monstros ou usando os ajustes de elite ou fraco.

Atletismo ruim, os quais podem precisar montar outra estratégia. A CD para Nadar embaixo d'água não deve ser muito alta — normalmente, 13 ou 15 é suficiente para águas calmas.

Quando alguém for nocauteado submerso, normalmente a criatura boia ou afunda. Você decide baseado na flutuabilidade; a maioria dos aventureiros carrega equipamentos pesados o suficiente para afundar.

Quando um grupo está na água e outro fora dela, note que as regras de combate aquático para ataques se aplicam quando *qualquer* grupo estiver na água. Você pode julgar que um personagem na água fica ocultado contra alguém devido à distorção e vice-versa.

DIFICULDADE INESPERADA

O que fazer quando um encontro acaba sendo muito mais ou muito menos desafiador do que você esperava? Se for improvável que o encontro mate todos os personagens, pode ser melhor seguir com ele, a menos que a luta seja tão frustrante que ninguém queira realmente continuá-la. Se for provável que todos morram, recomenda-se fortemente que você considere maneiras diferentes de terminar o encontro. O vilão pode oferecer aos PJs a chance de se renderem, considerar a tarefa dele completa e partir ou usar sua vantagem para conseguir algo que quer. Se o pior acontecer, sugestões para lidar com a morte do grupo inteiro podem ser encontradas na página 30\$.

Se uma batalha for fácil demais, geralmente é melhor deixar os personagens apreciarem a sua dominância. Entretanto, se pretender que esta seja uma batalha central, isso pode ser anticlimático. Procure por maneiras através das quais o inimigo possa escapar ou trazer reforços, mas sempre considerando que o sucesso dos PJs ainda deve importar. Garanta que os PJs sintam o desespero do inimigo — possivelmente fazendo o inimigo sacrificar algo importante para assegurar a fuga.

Em ambos os casos, avalie se a discrepância para com as suas expectativas se deve à sorte. Um lado se beneficiar de extrema sorte pode ser esperado de vez em quando. Entretanto, se o desafio se resumir a um fator sobre o qual você tenha controle como MJ — como terreno desfavorável tornando as coisas mais difíceis para os PJs ou um monstro com uma habilidade super poderosa — é mais provável que você precise fazer ajustes.

ENCONTROS SOCIAIS

Às vezes, você terá a intenção de narrar um conflito social no modo de encontro. As diretrizes básicas de como fazê-lo aparecem na página 494\$ do *Livro Básico*, e esta seção as expande com dicas, orientações adicionais e exemplos. Encontros sociais ainda requerem oposição — normalmente é um adversário argumentando contra você, mas às vezes pode ser uma oposição institucional ou crenças fortemente impostas. É importante notar que alguns PdMs são muito mais adeptos a certos tipos de encontros sociais do que combate. Você pode encontrar orientações sobre como criar esses PdMs nas páginas 72\$ e 73\$ deste livro e alguns exemplos na Galeria de PdMs. O *Livro Básico* sugere alguns modos de medir sucesso e progresso em encontros sociais. Se quiser algo mais detalhado, confira os Pontos de Vitória na página 148\$ deste livro, ou as regras mais específicas para Influência, na página 151\$.

Conforme indicado no *Livro Básico*, encontro sociais normalmente não usam rodadas de 6 segundos. Você pode usar uma escala de tempo mais flexível. Normalmente, você irá querer que um participante atue por tempo suficiente para apresentar algo saliente e fazer um teste antes de seguir para o próximo personagem na ordem de iniciativa. Seja flexível e encoraje os jogadores enquanto narrar um encontro social, e não se preocupe com detalhes mínimos como o movimento do personagem exceto em casos extremos. Permita aos PJs compartilharem informações livremente conforme conseguirem na mesa. Se um personagem estiver observando o oponente procurando por sinais de que ele está mentindo, assuma que ele pode facilmente informar isso aos outros personagens de maneira sutil. É bom lembrar os jogadores de coisas que seus personagens podem saber ou provavelmente perceberão mesmo se os jogadores, no momento, não estiverem atentos a isso. Descreva os estados mentais dos PdMs e peça esclarecimentos sobre as atitudes dos PJs quando necessário. A lista a seguir descreve vários tipos de encontros sociais em que os PJs podem se encontrar.

- Conseguir a paz entre grupos guerreando
- Convencer um criminoso desesperado a libertar um refém
- Convencer um dragão a não comer o grupo
- Convencer um monarca a se defender contra uma invasão
- Convencer um sacerdote caído a retornar à sua fé
- Debelar uma multidão raivosa
- Encerrar um impasse tenso
- Enganar um charlatão para contradizer com suas mentiras passadas
- Expor os subterfúgios de um vilão escorregadio perante uma corte de nobres
- Garantir um grande contrato que poderia ser de um rival
- Implorar um oficial da lei a conceder clemência ou impedir uma execução
- Persuadir um clã a confiar em rivais antigos
- Provar a inocência de alguém perante um juiz
- Refutar as teorias científicas de um rival perante a reunião de uma guilda de alquimistas
- Solicitar admissão em uma academia mágica
- Superar um bardo rival em uma batalha de sagacidade
- Vencer um debate sobre um assunto controverso
- Virar cultistas de posição baixa contra seu líder
- Virar um líder contra seu conselheiro corrompido

NARRANDO EXPLORAÇÃO

A exploração cobre uma ampla variedade de situações, permitindo a criatividade e narração do grupo brilhar. Você também pode usá-la para controlar o ritmo do jogo, guiado pela quantidade de locais interessantes e fenômenos na área sendo explorada e pelo nível de detalhes que quer imprimir.

O *Livro Básico* discute narrar o modo de exploração a partir da página 496\$, e esta seção suplementa aquelas informações. Se quiser narrar uma sessão ou aventura especificamente focada em exploração e em mapear ermos desconhecidos, considere usar o subsistema de hexploração da página 170\$. Se estiver procurando por diretrizes sobre como administrar iniciativa, veja a página 11\$ na seção Narrando Encontros.

Enquanto narrar exploração, tenha os objetivos básicos a seguir em mente. Você pode encontrar mais orientações sobre muitos destes pontos nas seções adiante.

- Evoque o cenário com detalhes sensoriais.
- Mude a passagem do tempo para enfatizar a tensão e incerteza e acelere o tempo em momentos sem eventos.
- Faça os jogadores adicionarem detalhes ao perguntar pelas reações deles.
- Apresente mistérios de pequena escala para intrigar jogadores e incitar investigação.
- Quando rolagens forem necessárias, procure mover a ação adiante ou acrescentar frustrações interessantes em uma falha.
- Planeje transições efetivas para encontros.

AMBIENTES EVOCATIVOS

À medida que os PJs explorarem, ilustre os arredores com apelações aos sentidos dos jogadores. Isto define a cena, lhes dá uma melhor noção do ambiente e pode ser usado para prefigurar o que eles podem encontrar à frente. Quando determinar quais detalhes cobrir, pense sobre o que é familiar e o que é novo. Uma nova masmorra pode ter arquitetura similar a anteriores, mas possuir estruturas antigas que as diferenciam. Você pode usar a familiaridade dos PJs como uma ferramenta para mostrar o que é novo. Quando se preparar para um jogo, imagine-se no ambiente e faça algumas anotações sobre o que você sentiria. Transmitir estes detalhes mantém os jogadores nivelados sobre o que eles sentem, mesmo que cada personagem responda diferentemente.

Tenha em mente que, quanto mais você explicar algo, mais importante ele parecerá. Isto é valioso para você orientar o interesse dos jogadores, mas também pode ser uma faca de dois gumes, já que descrever algo inconsequentemente para determinar o clima pode levar os jogadores a saírem pela tangente. Às vezes, a melhor solução é encontrar uma forma de tornar algo desimportante tão importante quanto um jogador pensar que é!

FLUXO DO TEMPO

Conforme indicado no *Livro Básico*, você raramente mede a exploração segundo a segundo ou minuto a minuto. Se alguém perguntar quanto tempo algo leva, o incremento de 10 minutos mais próximo normalmente atende à situação.

(Para viagens longas, um incremento em hora pode ser mais apropriado.) Você transmite a passagem de tempo por suas descrições, mas não apenas determinando-a diretamente. Em um jogo de interpretação, informações e tempo estão ligados. O tempo parece desacelerar conforme você dá mais detalhes. Pense cinematicamente! Uma longa viagem por uma série de túneis funciona melhor como uma montagem, enquanto que o progresso investigando uma estátua por armadilhas poderia ser transmitido como uma série de detalhes estressantes em rápida sucessão, dando uma sensação mais tensa devido a esta precisão.

Com isso em mente, quando é melhor acelerar ou desacelerar a passagem de tempo no jogo? Normalmente, você desacelerará e dará mais descrições quando estiver estabelecendo algo ou progredindo a história. Quando os PJs entrarem em uma nova masmorra ou área, descreva como o local parece, desacelerando para dar aos jogadores uma noção do que está por vir. Quando um PJ parar para fazer algo importante ou tomar uma decisão chave, desacelerar dá o peso desejado ao momento. Você também pode ajustar o fluxo do tempo para refletir os estados mentais dos PJs. Quando um PJ retornar para casa após décadas, você pode pausar para perguntar ao jogador o que o PJ dele está sentindo, fazendo o tempo corresponder às memórias e emoções vindo à tona nos pensamentos do PJ.

ATIVIDADES DE EXPLORAÇÃO

Conforme descrito a partir da página 479\$ do *Livro Básico*, os PJs realizarão atividades de exploração enquanto exploram. O propósito destas atividades dentro do jogo é deixar claro no que um PJ foca enquanto explora em vez de ser capaz de fazer todas as coisas simultaneamente de maneira inverossímil. Isto adiciona variedade ao comportamento do grupo e pode mostrar aos jogadores para onde os jogadores querem que a história siga. Por exemplo, um jogador cujo PJ escolher Investigar os entalhes nas paredes mostra que o jogador deseja que elas sejam informativas.

Atividades de exploração que acontecem continuamente enquanto o grupo explora são feitas para serem acima de tudo narrativas, com o jogador descrevendo para você o que ele está fazendo e você determinado como uma atividade se aplica, além de quaisquer detalhes ou alterações para a situação. Se um jogador disser “Estou Evitando Ser Percebido”, acrescente mais detalhes perguntando quais precauções ele está tomando ou dizendo a ele quais passagens ele acha que estão menos vigiadas. Da mesma forma, se um jogador disser que está procurando por armadilhas e mantendo seu escudo erguido e cobrindo os rastros do grupo, pergunte-o qual delas é mais importante para a atividade. Considere as vantagens e desvantagens de uma atividade dadas as circunstâncias atuais.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

DETALHES AMBIENTAIS RÁPIDOS

AQUÁTICO

Visões água agitada, ondas em movimento, luz solar cintilante, a curva do horizonte, madeira flutuante

Sons ondas batendo contra um navio, cantos de pássaros marinhos, velas esvoaçando, criaturas surgindo na superfície

Cheiros água salgada, ar fresco puro, peixe morto

Texturas água gelada, algas marinhas gosmentas, sal acumulado em superfícies

Clima ventos poderosos, tempestades vindouras

ÁRTICO

Visões reflexo cegante de luz solar, planícies nevadas, geleiras distantes, fendas profundas, penhascos rochosos, campos de gelo e icebergs, rastros de animais na neve

Sons ventos uivantes, gotas de gelo derretendo, silêncio total

Cheiros ar limpo, pântanos meio congelados, líquen, algas marinhas

Texturas neve desfazendo, gelo duro

Clima brisas geladas, precipitação leve de neve, tempestade de granizo

FLORESTA

Visões árvores altas, matagal denso, copas verdejantes, vida selvagem colorida, luz solar passando pelas árvores, troncos de árvore com musgos, raízes retorcidas

Sons folhas arrastando, galhos quebrando, barulhos de animais

Cheiros vegetação em decomposição, plantas florescendo, pinheiros, cogumelos terrestres

Texturas folhas desfazendo sob o solo, galhos raspando, água pingando, cascas secas

Clima ar parado, sombras frias, brisas esporádicas, chuva nas copas das árvores, galhos cobertos com neve

MONTANHA

Visões penhascos íngremes, coberturas de neve, árvores resistentes, encostas recobertas de seixos, rochas caídas, pássaros voando nas correntes de ar, névoa sobre os picos

Sons vento uivante, rochas caindo, ecos claros, esmigalhar de rochas sob os pés, avalanches distantes

Cheiros poeira voando, pinheiros, neve fresca

Texturas pedras ásperas, neve fina, detritos instáveis

Clima nuvens esvoaçantes, frio de altitude, luz solar direta, ventos e chuva fortes

PÂNTANO

Visões folhas exuberantes, nuvens de pernalongos, água coberta de algas, barracos sobre palafitas, peixes flecheiros

Sons sapos coaxando, insetos chilreando, borbulhas, respingos

Cheiros musgo e algas, gases de pântano pungentes

Texturas passar por detritos flutuando, trepadeiras emaranhadas, lama espessa

Clima umidade opressiva, ar parado, chuva torrencial, raios de luz solar

PLANÍCIES

Visões grama balançando gentilmente, flores silvestres espalhadas, afloramentos de rochas ou pedregulhos, a curva do horizonte

Sons vento soprando, cantos de pássaros, sons distantes

Cheiros ar fresco, solo terroso, carcaças distantes

Texturas toque da grama alta, aspereza dos arbustos, esmigalhar de cascalho seco

Clima vento gentil resfriando, calor da luz solar direta, enormes nuvens pretas de tempestade

SUBTERRÂNEO

Visões passagens de vento, luzes amarelas de tochas, pisos irregulares ou fendidos, escritas ou arquiteturas antigas, estalagmites e estalactites

Sons pingos de condensação, ratos ou insetos correndo, batidas distantes de maquinário, ecos diminutos de suas vozes e passos

Cheiros ranço de ar parado, enxofre, odor penetrante de veios de metal

Texturas paredes de pedra ásperas, pedras alisadas pela erosão, teias de aranhas

Clima frio de ar subterrâneo, calor geotérmico

Por exemplo, alguém Patrulhando pode encontrar gelo fino e cair antes do grupo poder alcançá-lo, ou alguém Investigando hieróglifos antigos pode falhar criticamente e levar o grupo na direção errada. Isto não se aplica para atividades de exploração que sejam específicas e ocorram quando o grupo está fazendo uma pausa ou dando mais atenção a uma ação em particular, como Tratar Ferimentos. Personagens sempre podem sair de uma atividade de exploração contínua para realizar uma mais específica (mesmo se estiverem fatigados e não puderem sustentar uma atividade de exploração enquanto viajam) e podem mudar de atividade a qualquer hora.

O *Livro Básico* explica como julgar atividades específicas — Detectar Magia, Investigar, Procurar e Seguir o Especialista — na página 496\$.

CONSIDERAÇÕES SOBRE PROCURAR

As regras para Pesquisar deliberadamente evitam dar detalhes intrincados sobre quanto tempo uma pesquisa

leva. Isso fica a seu cargo, já que as circunstâncias de uma pesquisa podem variar amplamente. Se o grupo não estiver sob qualquer perigo e tiver tempo para uma pesquisa realmente minuciosa, essa é uma boa hora para permitir-lhes obter sucesso automaticamente em vez de perder tempo rolando, ou você pode fazê-los rolar para ver quanto tempo leva antes deles encontrarem o que estão procurando, mas achando o que estão procurando independentemente do resultado. Por outro lado, se eles pararem para fazer uma pesquisa minuciosa no meio de uma masmorra, essa é uma boa hora para os esforços deles atraírem atenção indesejada!

Os PJs podem fazer outro teste se a pesquisa inicial fracassar. Mas, quando você deve permiti-los tentar novamente? É melhor ligar isso à adoção de uma tática diferente. Apenas dizer “Eu procuro de novo” não é suficiente, mas se um PJ tentar um método diferente ou possuir outras ferramentas à disposição, isso pode funcionar. Seja generoso com o que será permitido, desde que o jogador se esforce para isso! Se

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

souber que uma pesquisa não resultará em nada útil, deixe claro para o grupo que eles não devem gastar muito tempo nela. Se eles estiverem determinados a continuar — sendo que frequentemente estarão — você pode fazê-los encontrar algo útil, ainda que menor, nesta pesquisa.

CONSIDERAÇÕES SOBRE SEGUIR O ESPECIALISTA

Seguir o Especialista é uma atividade verdadeiramente versátil que permite um PJ sem uma perícia ou atividade de exploração ter uma melhor chance de sucesso. É importante que isto não se torne hábito. Permita aos jogadores decidirem de que maneira algum deles está ajudando o outro. A descrição pode lhe dar mais material narrativo para trabalhar e adicionar uma visualização divertida à exploração, para além das mecânicas. Além disso, se um PJ ajudar outro da mesma maneira repetidamente, isso pode ser um sinal do personagem sendo ajudado crescer de alguma forma. Se o ladino tem ajudado o guerreiro a Evitar Ser Percebido muitas vezes, o guerreiro está essencialmente recebendo treinamento em Furtividade nesse momento, e pode até mesmo considerar selecionar ou retrainar um incremento de perícia para tornar isso verdade. Conexões como esta podem dar vida aos personagens e seus relacionamentos, e isso pode ajudar a promover a camaradagem e interações entre personagens.

IMPROVISANDO NOVAS ATIVIDADES

A lista de atividades de exploração não é exaustiva. Outras atividades são apresentadas em subsistemas especiais e em aventuras, e você frequentemente precisará criar as suas próprias. Quando criar suas atividades, normalmente é bom considerar se

a quantidade de esforço que o PJ precisa dedicar é comparável à de outras atividades de exploração e seguir a partir daí. Se estiver tendo problemas, tente encontrar uma atividade comparável. Por exemplo, se o PJ estiver Nadando enquanto explorar, considere que as velocidades de viagem são baseadas no equivalente a 1 ação a cada 6 segundos. Considere também que outras atividades de exploração que os PJs podem realizar sem ficarem cansados geralmente são baseadas em alternar entre 2 ações a cada 12 segundos (na média de 1 ação a cada 6 segundos). Defender-se, por exemplo, é baseado em 1 ação para Andar e 1 ação para Erguer seu Escudo, que é o motivo dos PJs se moverem à metade da Velocidade. Trotar é um bom exemplo de uma atividade que não pode ser realizada indefinidamente, portanto, você pode usá-la como modelo para atividades áruas nas quais os PJs estão usando o equivalente a 2 ações a cada 6 segundos.

Quando improvisar uma atividade de exploração, tenha em mente algumas vantagens e desvantagens dessa atividade para lhe inspirar. O que o PJ pode negligenciar enquanto realiza esta atividade? Como isso interage com atividades que o resto do grupo está usando? Se a nova atividade parecer uma opção melhor do que as outras sempre ou quase sempre, provavelmente você precisa ajustá-la para que ela fique mais equilibrada. Uma hora você começará a descobrir quais atividades de exploração seu grupo prefere.

CENAS EM EXPLORAÇÃO

Pode ser útil para você pensar na exploração como uma série de cenas, com encontros não apenas interrompendo a exploração, mas funcionando como subseções dentro dela.



Muitas são baseadas na geografia. Por exemplo, explorar uma série de corredores de masmorra pode ser uma cena, enquanto entrar no grande salão da masmorra é outra. Outras vezes, uma cena será interrompida em um ponto de interesse. Se os PJs decidirem parar a viagem e investigar uma estátua, pense nisso como uma nova cena.

Isto lhe dá um bom ponto para descrever a transição entre cenas. Descreva o que está acontecendo para reforçar onde o grupo estava, e então descreva o que eles veem agora para demonstrar a mudança. Por exemplo, “Vocês andaram por todo este longo corredor mas, após um momento de debate, vocês param, e seus passos e vozes ainda ecoam pelo salão. A estátua de pedra perante vocês mede 2 metros de altura, adornada com rubis. Ela representa... talvez um deus? O rosto dela está danificado e quebrado. O que vocês fazem?”.

Quando narrar uma cena, sua descrição inicial deve determinar a expectativa de qual nível de detalhe a cena pode passar, com você e os jogadores fazendo ajustes necessários conforme jogam. Ainda, pode ser útil seguir PJ por PJ para evitar que todos falem de uma vez. Comece com alguém que tenha instigado a mudança de cena, se possível, ou talvez com o PJ usando a atividade de exploração mais relevante, como um PJ Investigando uma obra de arte ou Pesquisando por segredos no exemplo acima.

PERIGOS

As tarefas de procurar e desarmar perigos vêm à tona frequentemente em exploração e é exemplo de um tipo de

cena de exploração. Perigos normalmente não aparecem do nada. Uma armadilha pode estar na fechadura de uma porta, em uma esquina específica em um corredor e assim por diante. Você poderia ter uma armadilha de fosso no meio de uma sala, mas uma surpresa que seja inteiramente inesperada pode ser bem insatisfatória. A mesma armadilha aparecendo em um corredor suspeitamente vazio pode fazer os jogadores dizerem “Pois é, a gente deveria estar esperando por isso”, mesmo com essa quantidade mínima de prenúncio.

Quando um perigo complexo for acionado, mude para o modo de encontro. Perigos simples normalmente são resolvidos no modo de exploração, mas isso não significa que eles devem ser minimizados. Dê uma imagem clara de qual ação de um PJ ativa o perigo, o que acontece se o perigo for acionado e quaisquer consequências. PJs possuem várias formas de se curarem, portanto, tenha em mente que um perigo que causa dano quase nunca terá um grande efeito. Eles tendem a funcionar melhor se sua ativação puder alertar criaturas na área, trancar os PJs para fora de uma área ou causar um problema similar além de simplesmente causar dano.

Se um PJ detectar um perigo e quiser desabilitá-lo, desacelere um pouco. Peça ao jogador para descrever o que o PJ está fazendo e dê detalhes concretos sobre como os esforços dele se saem para passar uma sensação mais real. É bom se o jogador suar um pouco! Afinal de contas, essa deve ser uma situação tensa! Se um perigo exigir vários testes para ser desabilitado, é bom descrever o que acontece a cada sucesso para demonstrar o progresso incremental.

INVESTIGAÇÕES

A atividade de exploração Investigar é bem ampla e pode levar a uma cena de investigação mais minuciosa. Comece com uma pista definitiva que possui detalhes, mas que claramente não revela o cenário inteiro: “Estas runas parecem aquelas usadas por magia arcana, mas algum tipo de forma variante”, “Enquanto afere a arquitetura da sala, você vê que os pilares são todos feitos de granito, exceto por um que parece ser um gesso pintado” ou “Cada um dos vitrais mostra cenas de um dos aspectos de Norgorber, mas há apenas três deles, e Norgorber possui quatro aspectos”.

Então, se isto atrair o interesse de um jogador, você pode seguir para uma investigação mais detalhada. Ele pode olhar as runas mais de perto, raspar o gesso ou procurar por uma representação do quarto aspecto de Norgorber. Evite pedir testes se não for necessário. No último exemplo, você provavelmente dirá aos PJs qual dos aspectos da divindade está faltando sem outro teste de Religião e, se o aspecto for representado como uma estátua na sala, pedir um teste de Percepção para encontrá-la pode interromper a investigação de uma forma não interessante.

Para fazer a investigação parecer real, ajuda falar com o jogador durante o processo do pensamento do personagem dele, dizendo qual pista o inspirou a pensar em um detalhe importante, explicar que detalhe é esse e possivelmente mencionar uma nova questão que o detalhe traz à tona. Então, permita o jogador extrapolar em vez de lhe dizer a conclusão. Mesmo se a investigação não levar a uma conclusão ambígua, os jogadores devem sentir que estão mais informados do que quando começaram.

Embora uma pessoa inicie a investigação, envolver os outros pode ajudá-los a ficarem mais interessados e a usarem perícias diferentes para obterem outros tipos de informação. Recompense a colaboração e ideias inteligentes.

FIGANDO PERDIDO

Quando PJs estiverem explorando os ermos ou andando por corredores de masmorras, eles podem ficar perdidos. Isto é mais provável se eles falharem em Intuir Direção utilizando Sobrevivência, mas também pode acontecer baseado na história, como no caso deles saírem de um portal em uma terra estranha ou se chegarem de uma passagem subterrânea em uma floresta. Narrar o processo de vagar nos ermos e tentar encontrar o caminho pode ser divertido para um grupo, já que é um intervalo relativamente curto. Se um grupo estiver perdido no início de uma sessão, os PJs normalmente devem ter encontrado seu caminho e alcançado um destino significativo ao final.

A atividade Intuir Direção utiliza Sobrevivência para encontrar o norte. Você pode combinar isto com Recordar Conhecimento sobre a área — normalmente utilizando Natureza ou Sociedade — para os PJs obterem suas orientações iniciais. As CDs para estes testes normalmente

são treinado ou especialista se o grupo ainda estiver bem próximo de assentamentos ou nações estabelecidas, mas pode ser maior nas profundezas dos ermos. Conforme os PJs tentarem encontrar seu caminho, pense em formas de incluir marcos notáveis que eles podem ver ou encontrar. Alguns destes podem ser úteis, como uma grande árvore distante que eles possam escalar para obter um melhor ponto de vantagem ou a encosta de uma montanha de onde sobem várias plumas de fumaça, indicando um assentamento. Outros podem ser misteriosos ou perigosos, como clareiras assombradas ou campos de caça. Quando os PJs olharem pela primeira vez ou patrulharem, escolha dois ou três marcos para apontar. Deixe o grupo decidir sobre o curso deles a partir dali.



Se a jornada levar vários dias, você pode passar por cada dia bem rápido. Pode ser necessário

que o grupo Subsista se ficarem sem comida, e você pode decidir incluir alguns encontros se eles estiverem em uma área perigosa. Para estes encontros, escolha criaturas que vivem nesse tipo de ambiente. Lembre-se que nem todas as criaturas atacam à primeira vista. Criaturas amistosas ou cautelosas podem se aproximar, resultando em cenas mais interativas e que podem até mesmo ajudar os PJs.

Se os PJs forem azarados ou simplesmente forem terríveis em Sobrevivência, você pode acabar encurralado e sem nenhuma maneira deles se reorientarem. Nestes casos, faça alguém encontrá-los! Eles podem ser capturados por humanoides ou monstros locais ou chegarem a um local perigoso. Eles terão descoberto onde estão, mesmo que não seja onde queriam estar!

ATAQUES SURPRESA

A página 499\$ do *Livro Básico* cobre as mecânicas de como ataques surpresa ocorrem enquanto os PJs descansam. Esses ataques surpresa devem ser usados moderadamente, mesmo em áreas perigosas. O fato dos PJs estarem em grupo assusta a maioria dos animais, e montar vigília pode dissuadir a maioria dos atacantes. Ataques surpresas são mais prováveis se os PJs tiverem feito algo previamente que levaria à emboscada. Por exemplo, eles podem ser emboscados por bandidos se estiveram ostentando sua riqueza ou exibindo itens caros mais cedo na sessão, ou podem ser contra-atacados por inimigos caso eles os tenham atacado primeiro e depois recuado para descansar. Se os PJs montarem acampamento rapidamente e decidirem não montar vigília, eles podem ter problemas caso sejam atacados. Isto deve acontecer apenas em casos de desleixo extremo pois, tirando vantagem de falhas menores, você pode acabar com um grupo que gasta uma quantidade excessiva de tempo descrevendo toda a preparação de acampamento deles de modo a impedir isso de acontecer novamente. Normalmente é melhor perguntar aos PJs se eles estão montando vigília em vez de assumir que o silêncio deles sobre o assunto significa que eles não fizeram isso.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

NARRANDO RECESSO

Há mais na vida do que lutar contra monstros e acumular tesouros. O que acontece quando o PJ ganha a escritura de uma taverna em um jogo de cartas, manufatura um item mágico, constrói uma casa ou busca um relacionamento romântico? Todos estes objetivos e outros mais são resolvidos narrando o recesso.

Você pode usar o recesso em uma variedade de formas que podem tornar o jogo fluido e dar vida à história, como:

- Demonstrar mudanças no cenário que resultaram das realizações anteriores dos PJs, dando a eles tempo para respirar e apreciar o que realizaram.
- Enfatizar o planejamento dos PJs e os frutos disso.
- Evitar acelerar desnecessariamente o jogo, mesmo se uma grande quantidade de tempo se passar. Mantenha a quantidade de rolagens ao mínimo.
- Traga de volta PdMs interessantes ou tramas estabelecidas em recesso ou em aventuras prévias.
- Interpor eventos interessantes e cenas relacionadas ao que os PJs fazem para tornar o mundo perceptivelmente mais vivo.
- Troque para encontro ou exploração conforme necessário quando ações derem origem a uma nova cena ou aventura.

Esta seção possui conselhos sobre como adequar o recesso ao seu grupo. A quantidade e complexidade pode variar bastante dependendo do jogo. Você pode encontrar as noções básicas de como narrar recesso na página 500 do *Livro Básico*.

PROFUNDIDADE DO RECESSO

Determine quão envolvido seu grupo pretende estar no recesso no início do jogo. Se a preferência dos seus jogadores variar muito, você pode precisar encontrar um meio termo ou alguma forma de dar aos jogadores menos interessados no recesso algo que eles achem interessante. Você pode ajustar a profundidade do recesso à medida que o jogo prossegue e pode descobrir que ele se torna mais importante para os jogadores conforme a conexão deles com o cenário fica mais forte.

Preste atenção à quantidade de tempo do mundo real que você gasta no recesso e o nível de detalhamento. O recesso raramente deve durar uma sessão inteira. Normalmente, meia hora entre aventuras significativas é suficiente, e 15 minutos para intervalos mais curtos na ação, como quando os PJs retornam à cidade brevemente no meio de uma aventura. Você pode estender isto conforme necessário para cenas de interpretação mais detalhadas.

Para o nível de detalhamento, é importante dar mais do que uma visão geral, mas frequentemente o básico será suficiente. “Uma frota de navios mercantes chega ao porto, e um oficial lhe coloca para trabalhar descarregando as mercadorias” pode servir para utilizar Saber de Navegação para Ganhar Provento, e “Seu carregamento de ferro chega tarde, mas você é capaz de completar a armadura” pode ser suficiente para Manufatura. Aprofunde se os jogadores quiserem fazer algo mais específico ou se fizerem perguntas que você ache que possuem potencial para uma história interessante, mas seja cuidadoso com detalhes demais, já que você corre o risco de entediar a maioria da mesa em minutos.

ENGAJAMENTO DO GRUPO

Um dos maiores desafios do recesso é manter o grupo inteiro envolvido. Quando puder, combine as tarefas de várias pessoas em uma. Por exemplo, se um PJ quiser Ganhar Provento com Performance e outro quiser oferecer os serviços dele a um médico, você pode dizer que uma caravana viajante faz uma breve parada, buscando entretenimento e tratamento para doenças e ferimentos que o grupo sofreu na estrada. Isso significa que você pode colocar ambos os PJs na mesma cena. Você também pode procurar por atividades de recesso que afetem os interesses de vários personagens. Por exemplo, se o contato do ladino na guilda de ladrões quiser um manto mágico especial, um PJ diferente pode Manufaturar esse manto. PJs podem se ajudar de maneira mais direta. Se o jogador do bárbaro não planejar fazer algo no recesso, você pode permitir ao bárbaro auxiliar outro personagem a manufaturar armas — alimentando a forja e trabalhando nos foles, por exemplo.

Se um jogador realmente não estiver interessado em recesso, ele pode não querer se envolver de forma alguma. Nesse caso, é melhor encurtar o tempo que você gastará com recesso e descrever as ações dele com uma única frase. Se outros jogadores quiserem uma experiência de recesso mais profunda, considere estender as sessões de jogo ou narrar sessões paralelas apenas para esses jogadores.

CAMPANHAS SEM RECESSO

Há duas formas pelas quais você pode acabar com um jogo sem recesso: falta de tempo e falta de interesse. No primeiro caso, a história se move tão rapidamente que os PJs realmente não possuem tempo de se engajar em recesso. Pense nisso como o corte de um filme de ação, onde os personagens mal possuem tempo de respirar antes de estarem frente ao próximo desafio, e até mesmo o final de uma aventura dá gancho para a próxima.

No segundo caso, você e os outros jogadores simplesmente não se importam nem um pouco com o recesso. Ele não te interessa. Nessa situação, apenas resuma o que acontece entre aventuras e deixe de usar quaisquer regras de recesso.

Se ignorar o recesso, você provavelmente não precisará ajustar seu jogo. O dinheiro que os PJs ganham durante o recesso é mínimo se comparado ao que eles podem ganhar em aventuras. Entretanto, os PJs terão menos escolhas de quais itens eles obtêm se não utilizarem Manufatura ou ganharem dinheiro extra para comprar itens.

OBJETIVOS DE LONGO PRAZO

O recesso é mais satisfatório quando os PJs trabalham para alcançar objetivos de longo prazo em vez de realizarem tarefas desconectadas. Você pode perguntar aos jogadores quais são os objetivos dos personagens deles e buscar por linhas de história pelas quais eles estejam interessados e que você possa usar para semear os objetivos de longo prazo. Objetivos de longo prazo podem incluir administrar um negócio, criar uma guilda,

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

estabelecer uma escola arcana, devolver uma terra despojada ao seu esplendor natural, reformar políticas locais ou reconstruir uma ruína. Objetivos envolvendo organizações são uma boa oportunidade para usar o subsistema de liderança da página 168\$. Se os jogadores não tiverem ideias claras a respeito dos objetivos deles, confira suas biografias, os PdMs que eles conhecem e coisas pelas quais eles tenham expressado interesse durante aventuras para desenvolver algumas sugestões. Lembre-se que você não está tentando fazê-los aceitar exatamente as suas sugestões, e sim escolherem um objetivo que eles realmente gostam.

Objetivos de longo prazo devem moldar o jogo, e reforçar o progresso deles é primordial. Mostre mudanças, boas e ruins, resultadas dos esforços dos PJs, tanto no recesso quanto nas aventuras deles, se for aplicável. Isto não precisa ser sutil! Você pode dizer diretamente “Você está tentando fazer o magistrado lhe permitir comprar esta terra, mas o fato de você ter entrado ilegalmente na torre do mago parece ter feito ele hesitar em relação a você”.

Pense à frente em estágios. Por exemplo, se um PJ quiser administrar um negócio, você pode fazê-lo...

- Começar uma tenda simples para vender suas mercadorias.
- Mostrar que está atraindo muita gente e precisa expandir.
- Construir uma loja.
- Conquistar um sucesso modesto.
- Ter uma clientela pequena, mas leal.
- Contratar empregados para acompanhar a demanda.
- Lidar com problemas de fornecedores e concorrentes.
- Obter interesse suficiente em um assentamento próximo a ponto de querer expandir o negócio.

E assim por diante. Você pode transmitir cada um destes detalhes como pequenos ornamentos. Por exemplo, se usar o segundo ponto, você pode descrever a multidão de pessoas amontoada ao redor da tenda dos PJs e dizer que eles venderam todas as mercadorias antes de metade das pessoas serem atendidas. Objetivos de recesso são uma ótima forma de tecer a participação dos PJs na história.

SUCESSO E FALHA

O sucesso em um objetivo razoável de longo prazo deve ser provável, mas não garantido. Dê ao jogador uma expectativa de como provavelmente seu objetivo funcionará, baseado em quão ambicioso ele é. Seja claro sobre quanto de recesso ele gastará comparado à quantidade de recesso que você espera que o grupo terá durante sua campanha. Então, deixe o jogador decidir como e com quais tarefas ele se comprometerá durante o recesso.

Falhas repetidas ou problemas externos podem levar todo objetivo a falhar completamente. Isso acontece! Mas dê uma chance justa ao jogador. Mesmo que o objetivo dele seja realmente difícil de alcançar — como expulsar os mortos-vivos de Ustalav — ele pode encontrar uma forma. Não mine seus esforços ou ideias, mas deixe claro a magnitude da tarefa antes deles definirem o que farão. Lembre-se que, mesmo se um objetivo falhar, o esforço valeu a pena.

Uma falha ou sucesso em um objetivo de longo prazo pode ser um golpe emocional para o personagem. Eles mudaram o mundo, afinal de contas! Não abrevie estes momentos apenas porque eles acontecem durante o recesso. De fato, uma vez que a busca por este objetivo possa ter levado múltiplas



sessões de jogo, o jogador pode ansiar pelos resultados por um tempo realmente grande!

COMPRAR E VENDER

O jogo deixa a seu cargo determinar quais itens os PJs podem ou não comprar e qual o Preço final de mercado para eles. Assentamentos do tamanho de uma vila ou maior normalmente possuem ao menos um vendedor para itens básicos, equipamentos comuns e até mesmo itens mágicos e alquímicos de 1º nível. Além disso, tudo depende do quanto você quer permitir que os jogadores determinem suas habilidades e quanta verossimilhança você quer em seu jogo. Você pode determinar as especificidades como precisar, mas veja três possibilidades.

PJs podem comprar o que eles querem. Você ignora os detalhes dos mercados. PJs podem vender o que quiserem pela metade do Preço e comprar qualquer item aos quais tenham acesso pelo Preço total. Esta abordagem é focada na conveniência em detrimento da verossimilhança e é provável que você reduza a quantidade de itens inusitados ou distintos que os PJs possuem, já que muitos jogadores buscam aqueles que melhor suportam as forças de seus personagens. Ainda há um limite para comprar itens incomuns ou mais raros, mas você pode até mesmo ignorar a raridade se o seu grupo quiser, ou adicionar uma sobretaxa (dependendo do estilo de jogo do seu grupo, que poderia ser entre 10% e 100% para itens incomuns e entre 25% a 500% se também quiser liberar itens raros).

PJs podem comprar o que quiserem, mas devem fazer um esforço adicional. Se eles quiserem vender ou comprar itens, PJs devem estar no local onde os mercados podem suportar isso.

Eles normalmente podem vender um único item pela metade do Preço, mas o Preço para algo muito abundante no mercado pode cair ainda mais, normalmente para 25% ou 10%, ou ser totalmente recusado se o mercado estiver saturado. Comprar um item normalmente custa o Preço total; comprar itens de níveis superiores (ou itens incomuns, se estiverem disponíveis) requer buscar um vendedor ou PdM especial e pode levar um tempo extra, representando um investimento real dos PJs. Eles podem ser incapazes de encontrar o item mesmo após investirem tempo, baseado nos parâmetros do assentamento. Esta abordagem permite aos PJs determinar alguns dos itens deles, mas os força a realmente trabalharem para conseguir itens mais poderosos e os desencoraja a saquear todo inimigo para vender armaduras ordinárias demais. Isto pode ser trabalhoso para você, mas pode dar ao mundo de jogo a sensação de diversidade e complexidade.

Mercados mágicos são raros ou inexistentes. Os PJs obtêm o que encontram em aventuras e podem Manufaturar seus próprios itens, desde que você os permita obter as fórmulas necessárias. Se você permitir mercados mágicos, as seleções de itens deles são limitadas. Os PJs vendem itens pelo Preço total e possuem dificuldade em obter recursos para comprarem mais itens. Eles podem comprar itens pela metade do Preço, mas são muito mais seletivos sobre o que adquirem. Se você adotar esta abordagem, os PJs provavelmente estarão muito mais inclinados a usarem os itens estranhos que encontrarem, mas podem ficar insatisfeitos ou até mesmo mais fracos dependendo de quais itens você lhes dá. Mesmo neste estilo de jogo, você deve pensar em permitir que eles obtenham armas e armaduras com runas fundamentais muito facilmente ou as conceder muito regularmente.

TAREFAS E EVENTOS

Jogadores frequentemente recorrerão a você em busca de tarefas que eles possam realizar durante o recesso, especialmente se estiverem pretendendo Ganhar Provento. Você também deve interpor eventos especiais para surpreender seus jogadores e acrescentar cenas interessantes. Se você precisar de algumas ideias rápidas de tarefas para oferecer a um PJ, veja as tabelas abaixo para inspirações. As tarefas de Ganhar Provento são organizadas com tarefas apropriadas para PJs de nível abaixo, mas podem ser adaptadas para o nível que você precisar. Para os eventos, você pode precisar ajustar a perspectiva para focar em uma cena especial ou até mesmo num encontro ou aventura.

TABELA 1-1: TAREFAS DE GANHAR PROVENTOS

Manufatura

Fabricar ferramentas para fazendeiros locais
Criar uma caixa de poções de cura para uma igreja ou hospital local
Costurar um vestido para o baile de debutante de uma nobre
Fornecer armas mágicas para os guardas do palácio

Performance

Apresentar-se para a população em uma feira de rua
Tocar na orquestra de uma ópera
Frequentar um salão de uma figura da sociedade
Apresentar-se para nobres visitantes
Impressionar um maestro visitante para levar glória à sua cidade natal
Apresentar-se para um patrono de outro plano

Saber Acadêmico, de Biblioteconomia ou outros Saberes educacionais

Trabalhar em uma escola ou biblioteca
Compilar informações sobre uma terra distante para uma expedição
Servir como administrador para uma escola ou biblioteca
Adquirir um livro raro sobre dragões para um nobre local

Saber de Comida ou Bebida

Fermentar uma cerveja simples ou cozinhar um prato ordinário para a estalagem local
Identificar uma dúzia de garrafas de vinho
Criar um prato de amostra para um festival vindouro
Criar uma refeição completa com nove pratos para um banquete de nobres

Saber de Engenharia

Avaliar as fortificações construídas para proteger uma cidade
Planejar o mecanismo para uma ponte levadiça
Criar a planta baixa para a construção de um novo moinho

Saber de Genealogia

Compilar a árvore genealógica de uma família nobre menor
Determinar o parentesco mais próximo para resolver uma disputa de herança
Mapear a teia de casamentos de uma família real crescente
Determinar as linhagens de uma civilização antiga
Traçar e definir o herdeiro perdido de um império antigo

Saber de Guerra

Ensinar uma classe a lutar com lanças em um dojô
Instruir um oficial em várias estratégias militares
Aconselhar um general a planejar uma ofensiva de batalha

Saber de Guildas

Recrutar iniciados para uma guilda
Identificar símbolos de uma guilda antiga em um tomo
Prestar consultoria para reorganizar a hierarquia de uma guilda
Supervisar a fusão de duas guildas ou divisão de uma guilda em duas

Saber de Herbalismo

Fornecer cataplasmas para um médico
Preparar ervas para um pequeno restaurante
Identificar a planta venenosa ingerida por um lorde local

Saber de Leis

Esclarecer alguma burocracia menor
Defender alguém acusado de roubo
Levar um nobre corrupto à justiça através do sistema legal
Encontrar brechas em um contrato feito com um diabo

Saber de Mercadores

Precificar uma caixa de tecidos importados
Encontrar a melhor rota comercial para uma tripulação pirata atacar
Determinar valores de câmbio para um consórcio mercante

Saber de Mineração

Trabalhar um turno em uma mina de carvão
Determinar onde um lingote bruto foi minerado
Prospectar um local para encontrar uma nova mina

Saber de Navegação

Tripular um navio em uma viagem curta
Calafetar um navio para que fique em condições de navegar
Pilotar um navio por águas infestadas de monstros

Saber de Política

Trabalhar tentando influenciar um voto ou decisão
Difamar um nobre para rebaixar a condição dele

Saber do Submundo

Encontrar onde um item roubado foi parar
Conseguir uma audiência com o chefe de uma guilda de ladrões
Contrabandear um carregamento de itens valiosos para fora da cidade

TABELA 1-2: EVENTOS DE RECESSO

Comprar e Vender Itens

O PJ vende um item que interessa a membros de um grupo específico, que o perseguem.
Um mercador vende um item fraudulento a um PJ.
Uma loja que os PJs frequentam está com problemas e prestes a fechar, caso não seja ajudada.
Alguém oferece um lance maior sobre um item que um PJ deseja, resultando em uma negociação ou no PdM oferecendo um trabalho que o PJ deve realizar para reivindicar o item.

Criar Falsificação (Sociedade)

O formato de documento que o PJ está tentando imitar é alterado, e ele deve ajustá-lo.
O documento está estragado por um acidente, como um teto vazando sobre a oficina ou um assistente desajeitado derrubando frascos de químicos.
Um benfeitor misterioso fornece ferramentas especiais ou uma fonte de documento que o PJ não possui, mas sugere que pedirá um favor posteriormente.

Ganhar Provento (Geral)

Um cliente difícil exige várias mudanças sucessivas durante o processo.
Um acidente no trabalho coloca alguém em perigo.
Algo no que o PJ está trabalhando se torna novidade ou a demanda vai às alturas!
Um visitante fica impressionado com o trabalho do PJ e oferece uma tarefa mais lucrativa em um local distante.
As condições do local de trabalho são abismais, e outros trabalhadores pedem que o PJ se una a eles para confrontar os chefes.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

Os chefes ou mestres da guilda estão fazendo algo ilegal e tentam subornar o PJ para fazer vista grossa.

O PJ retorna ao trabalho um dia e descobre que alguém adulterou o que ele tinha feito.

Ganhar Provento (Performance)

Devido ao sucesso da performance, são marcadas mais apresentações, deixando o personagem exausto.

A apresentação de um concorrente na cidade afasta seus clientes.

Um nobre poderoso financia uma performance especial, mas exige mudanças no conteúdo.

Um dos apresentadores parceiros do PJ não aparece, mas o espetáculo deve continuar!

Manufaturar ou Ganhar Provento (Manufatura)

Um carregamento de materiais importantes é atrasado, e o PJ deve descobrir por que.

O PJ cria um trabalho superlativo, que atrai a atenção de um colecionador ou museu.

O PJ descobre uma técnica mais eficiente para trabalhar um material e deve decidir compartilhá-la ou mantê-la em segredo.

Retreinar

O PJ sofre um ferimento em um treinamento físico.

Mexer com poderes mágicos novos inflige uma maldição mágica ou cria um fenômeno estranho.

Um instrutor retreinando o PJ adoece ou desaparece.

Alguém testemunha o PJ retreinando e pede para se unir à prática ou estudo dele.

O treinamento do PJ chega a um ponto em que ele precisa adquirir um livro raro ou algo similar para continuar.

Subsistir (Sobrevivência)

Após um longo tempo subsistindo em uma única área, o PJ encontra um fruto ou erva desconhecido que pode ser útil para criar um novo medicamento.

O PJ encontra sinais indicando que alguma criatura grande também está forrageando no local – possivelmente um monstro.

DINHEIRO EM RECESSO

Embora a quantidade de dinheiro que os PJs podem ganhar durante curtos períodos de recesso seja significativamente menor que o valor obtido em aventuras, ela ainda pode servir como um bônus satisfatório. Os PJs podem usar o dinheiro deles para se vestir melhor, doá-lo para uma boa causa ou economizá-lo para uma compra maior. Se achar que um PJ tende a esquecer sobre o dinheiro ou economizá-lo mais do que realmente precisa, ofereça oportunidades para gastá-lo. Por exemplo, ele pode ser abordado para contribuir para uma caridade em necessidade ou patrocinar um artista buscando um patrono.

O sistema de recesso inclui um guia para calcular o custo de vida utilizando os valores encontrados na página 294\$ do *Livro Básico*. Acompanhar o custo de vida normalmente é melhor de se fazer em meses ou anos de recesso, pois é nesses períodos que alguém pode ganhar uma quantidade substancial de dinheiro de atividades de recesso e descobrir que os custos realmente pesam. Normalmente você pode ignorar isso se forem apenas alguns dias de recesso, mas se um PJ quiser interpretar um estilo de vida bom ou extravagante, você pode cobrá-lo mesmo em curtos períodos de recesso para reforçar a história que ele está contando.

INVESTIMENTOS

O sistema de recesso não é feito para lidar com investir dinheiro, receber investimento ou algo similar apenas para se ganhar mais dinheiro. Em vez disso, investir deve resultar em mudanças no mundo. PJs podem investir na fundação de um museu e descobrir que a coleção do museu cresceu. Se patrocinarem uma expedição, eles podem obter acesso a mercadorias interessantes depois.

Quando personagens estiverem investindo em um empreendimento maior, a quantidade de tempo investido no mundo de jogo frequentemente importa mais do que o dinheiro. Embora gastar dinheiro adicional aumente consideravelmente a eficiência de Manufaturar um item, você não pode criar um forte em um dia apenas porque possui dinheiro o suficiente para pagar pelo processo todo. O recesso é uma boa oportunidade para personagens começarem longos processos que podem continuar no plano de fundo enquanto o PJ se aventura, desde que possa encontrar uma pessoa competente e confiável para administrar as coisas durante a sua ausência.

DINHEIRO DURANTE LONGOS PERÍODOS DE RECESSO

Se os PJs possuírem um longo período entre aventuras, especialmente anos, eles têm a oportunidade de coletar uma grande quantidade de dinheiro em recesso. Utilize as diretrizes para progresso mediano e custo de vida nas páginas 501\$ e 502\$ do *Livro Básico* para definir quando eles ganham. Como você está tentando informar que se passou muito tempo, faça-os gastá-lo antes de encerrar o recesso. No que eles investiram durante esses anos? O que atraiu o interesse deles? As fortunas deles aumentaram ou diminuíram? Eles adquiriram objetos ou contrataram pessoas interessantes? Considere este gasto como uma outra forma de mostrar como os PJs impactaram o mundo.

RETREINAR

As regras e sugestões para retreinar são cobertas na página 502\$ do *Livro Básico*. Sua principal responsabilidade aqui é determinar o tempo, instrução e custos de treino, assim como ajustar detalhes para alinhar as coisas coerentemente com a história e mundo do jogo. Considere quanto esforço cada PJ coloca enquanto treina para que você possa descrever como ele sente suas habilidades mudando. Que tipo de pesquisa e prática eles precisam? Se possuir um professor, qual conselho ele dá?

Você pode narrar uma campanha sem retreinar se quiser que os PJs sejam mais presos às decisões deles ou se estiver narrando um jogo sem recesso. Entretanto, se a sua campanha não usar regras de recesso e um jogador realmente se arrepende de uma decisão feita enquanto construiu ou subiu seu personagem de nível, você pode abrir uma exceção para ele.

PROFESSORES

A maioria das habilidades dos PJs são ganhas através de aventuras. Eles estão aprendendo no trabalho! Retreinar, por outro lado, é estudo dedicado que pode requerer a ajuda de um professor. Você não precisa usar professores, mas isso lhe dá uma ótima maneira de introduzir um novo PdM ou trazer

um já existente para um novo papel. O papel de um professor também pode ser preenchido por comungar com a natureza, para um druida, debruçar-se por sobre um grimório massivo, para um mago e assim por diante. A parte importante é que a orientação seja recebida dessa fonte. A lista a seguir inclui alguns exemplos de professores.

- Arquimago Koda Mohanz, supervisor da academia de magos
- Bagra Forjarrubra, artesão velho
- Baronesa Ivestia II, tutora em etiqueta e comportamento social
- Byren Effestos, Escudeiro, conselheiro em assuntos de leis, política e finanças
- Dra. Phinella Albor, professora de medicina e cirurgia
- Dr. Revis Enzerrad, místico versado em ocultismo
- Grita, A Sábia do Pântano, provedora de estranhas brisas e enigmas obscuros
- Jeballwen Fogobrando, tutor em experimentos alquímicos
- Kpunde Nunca-se-Perde, aventureiro veterano aposentado
- Lyra, contadora de lendas e mestre em artesanato
- Major Venaeus, instrutor de táticas militares
- Mãe Elizia, alta sacerdotisa e estudiosa de religião
- Professor Kurid Yamarrupan, professor universitário sênior
- Quintari Solvar, treinador de saúde a condicionamento físico
- Ragged Sanden, ermitão e arauto da natureza
- Chama Silenciosa, Mestre das Dezesete Formas
- Tembly, A Ousada, acrobata veterana e apresentadora de circo
- Doze Dedos, espião e ladrão experiente
- Wen Pé-Firme, batedor viajado e naturalista
- Zuleri Gan, diretora, dramaturga e estudiosa de música

RETREINO EXTREMO

Pelas regras padrão, PJs não podem retrainar sua classe, ancestralidade, biografia, melhorias de atributo ou qualquer coisa intrínseca ao personagem. Entretanto, você pode encontrar uma forma de fazer isso acontecer na história, indo além do retraining e em questões mais aprofundadas na história. Classe e modificadores de habilidades são os mais simples de se justificar, já que poderiam ocorrer devido a um retraining intenso. Especialmente em níveis baixos, você pode permitir um jogador reconstruir o personagem dele como uma classe diferente, talvez iniciando com o retraining para uma dedicação de multiclasse para sua nova classe e trocando talentos dessa dedicação como progresso parcial em direção à nova classe. Mas fique atento se ele não está trocando de uma classe que ele acha que é melhor em níveis baixos para outra que considera ser mais forte em níveis altos. Retreinar uma classe ou atributos deve levar um longo tempo, normalmente meses ou anos.

Mudar uma ancestralidade ou herança requer algum tipo de magia, como reencarnar em uma nova forma. Isto pode exigir um ritual complexo, exposição a magia rara e bizarra, ou a intervenção de uma divindade. Por exemplo, você pode exigir que um elfo que deseja se tornar um halfling primeiro se tornar treinado em Saber de Halflings, adorar o panteão halfling e eventualmente realizar um

grande serviço para halflings para que ele receba uma bênção divina de transformação.

Retreinar biografia requer alterar a história do jogo para que os eventos que o PJ conhecia não terem acontecido. Isso pode ser bem difícil de justificar! O cenário mais provável é que ele teve sua memória alterada e precisou tê-la magicamente restaurada para revelar sua “verdadeira” biografia — a nova biografia retrainada.

Obviamente, em todos estes casos você poderia fazer uma exceção e simplesmente permitir o jogador efetuar a mudança sem explicação. Isto efetivamente ressalta que você está jogando um jogo, e não precisa de uma justificativa dentro do mundo para certas mudanças. Para alguns grupos pode ser mais fácil ou exigir menos suspensão de descrença pedir que os jogadores ajustem suas ideias do que aconteceu previamente no jogo para aceitar algo como um elfo se transformando magicamente em um halfling.



INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSÁRIO
E ÍNDICE

JULGANDO REGRAS

Como Mestre de Jogo, é sua responsabilidade julgar as regras. Isto significa que você julga e toma decisões sobre as regras, especialmente quando a aplicação delas não é clara. Jogos de interpretação encorajam criatividade e, não importa o quão bem feitas e testadas determinadas regras sejam, os jogadores sempre encontrarão situações que exigirão interpretação e julgamento do MJ.

Você precisa de pelo menos alguma familiaridade com as regras para narrar um jogo de forma satisfatória. Mas não é necessário ser o maior especialista nelas. Você nem mesmo precisa conhecer a maioria das regras em sua mesa para ser um bom Mestre de Jogo! Há uma diferença crucial entre “conhecer” as regras e “julgar” as regras.

Enquanto estiver mestrando, se esforce para interpretar as regras de forma rápida, justa e consistente. Seu posicionamento deve encorajar seu grupo a trabalhar junto para interpretar as regras e ser criativo com as decisões e ações de seus personagens. Se o seu grupo estiver satisfeito com a interpretação, você fez o julgamento correto!

PRINCÍPIOS BÁSICOS

Estas são as coisas mais importantes para ter em mente.

- Lembrar o básico das regras.
- Ser consistente com suas últimas decisões.
- Não se preocupar se não tiver memorizado uma regra específica; tudo bem precisar conferir!
- Ouvir a opiniões concisas de outros jogadores.
- Tomar decisão e seguir o jogo.
- Rever suas decisões após o final de cada sessão, se necessário.

O BÁSICO

Comece conferindo as diretrizes básicas na página 491\$ do *Livro Básico* para os princípios fundamentais que podem ajudá-lo a tomar decisões rapidamente e de forma justa. Você também deve estar familiarizado com as regras relevantes para encontros, exploração e recesso, assim como com a sessão no Capítulo 10: Mestrando do *Livro Básico* sobre como narrar esses modos de jogo.

CONSISTÊNCIA E JUSTIÇA

Como árbitro das regras e a pessoa que determina a cena para a ação, é seu maior interesse parecer justo todas as vezes. Sua principal defesa contra parecer injusto é manter a consistência em suas decisões.

Alcançar consistência é tão fácil quanto explicar porque você está decidindo de certa maneira sobre uma regra e fazer a comparação desta decisão a decisões passadas

que você tenha tomado de maneira que faça sentido para seus jogadores. Por exemplo, você pode dizer algo como “Quando Torben balançou no lustre do teto para atacar o elemental do ar, eu exigi um teste de Atletismo como parte da ação e concedi +1 de bônus de circunstância na rolagem de ataque. Pendurar-se da ponte de corda para atacar o morcego gigante é similar, portanto, porque você não precisaria rolar um teste de Atletismo?”. Faça isto a qualquer momento em que for aplicável quando você tomar uma decisão, mas não se sinta compelido a isso para decisões completamente novas. No decorrer do jogo, suas decisões anteriores formarão um conjunto de preferências compartilhadas e uma compreensão entre você e seu grupo — ou até mesmo se tornarão regras da casa formalizadas. Ao longo do tempo, seus jogadores pensarão nestes exemplos quando planejarem suas ações, que podem aprimorar a consistência durante o jogo.

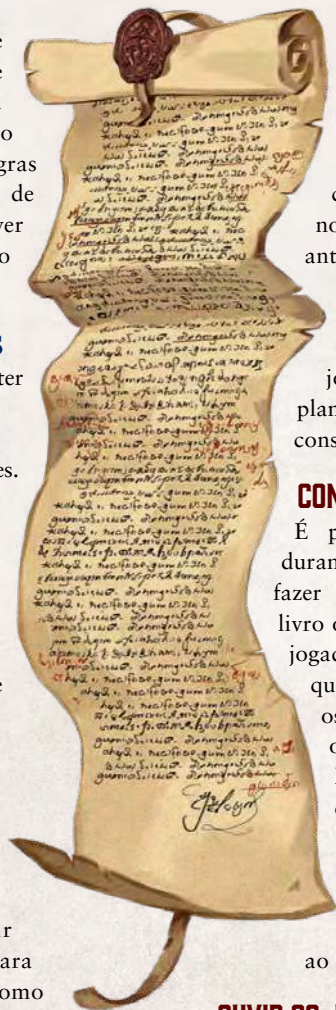
CONSULTANDO REGRAS

É perfeitamente aceitável consultar as regras durante uma sessão. Entretanto, você não precisa fazer isto sozinho. Se você estiver folheando um livro ou pesquisando uma referência eletrônica, seus jogadores estarão ociosos. Há algumas técnicas que tornam estes intervalos mais palatáveis para os jogadores. Permiti-los saber que você está olhando por algo pode induzi-los a também ler a regra. Isto pode aumentar as chances de colaboração e ajustar expectativas para a duração da pausa. Alertar seus jogadores que você levará um minuto para ler as regras também lhes permite saber que é uma boa hora para realizarem tarefas não relacionadas ao jogo, como encher um copo de bebida.

OUVIR OS JOGADORES

Seus amigos ao redor da mesa talvez sejam sua melhor ferramenta para tomar decisões rápidas, justas e consistentes sobre as regras. Compartilhar a tarefa de lembrar as regras torna as discussões em torno delas colaborativas em vez de combativas, além de aumentar bastante as chances de lembrar de forma precisa e compreensiva as regras escritas e suas decisões anteriores — ainda, isso faz jus ao espírito do Pathfinder de contar histórias compartilhadas.

Perguntar se alguém sabe como uma regra específica funciona recompensa esses jogadores que investiram tempo estudando as regras e envolve mais pessoas na



discussão. Isso indica aos outros jogadores que você está disposto a ouvir opiniões antes de tomar uma decisão e cria um ambiente mais colaborativo. Além disso, para grupos com acesso a uma grande quantidade de livros de regras ou outras fontes, você pode pedir que jogadores diferentes examinem fontes separadas. Isso pode aumentar consideravelmente a velocidade e assertividade das decisões de um grupo.

TOME UMA DECISÃO

Embora tudo abordado acima sejam boas práticas para tomar boas decisões, frequentemente a melhor decisão é aquela que mantém o jogo em movimento. Evite ficar tão atolado a ponto de levar vários minutos para escolher qual decisão você tomará. Use o que for mais prático e continue jogando. Se necessário, você pode dizer ao seu grupo que “é assim que jogaremos agora, mas podemos discutir mais entre as sessões”. Isso o traz de volta à ação, deixa claro o fato de que esta é a sua decisão no momento e empodera seus jogadores com a permissão para expressarem suas opiniões nas próximas decisões. Quando estiver em dúvida, decida a favor do pedido do jogador e revise a situação depois.

O melhor momento para realmente se aprofundar, possivelmente criando um breve intervalo para o grupo, é em situações de vida ou morte ou que tenham grandes consequências na história de um personagem.

TIRE UM TEMPO PARA REVISAR

Quando tomar uma decisão da qual não tem certeza, confira-a novamente no final de uma sessão ou entre sessões. Você pode mudar de opinião — não há nada errado com isso! Se mudar ou esclarecer sua decisão original, informe aos jogadores antes da próxima sessão. Ninguém gosta de ser surpreendido por uma mudança de regra. Melhor ainda, inclua-os em uma conversa sobre regras como faria durante uma sessão. A orientação sobre discutir regras com seus jogadores ainda se aplica entre sessões. Ao contrário de discussões à mesa, estas situações fornecem muito mais tempo para ler regras e fontes oficiais existentes.

DIGA “SIM, MAS...”

Alguns dos momentos mais memoráveis surgem de situações que inerentemente pedem por interpretações de regras, como quando um jogador quer fazer algo criativo usando o ambiente. A variedade destas situações é limitada apenas pela imaginação de seus jogadores. Normalmente, é melhor dizer “sim” do que “não”, com alguma razoabilidade. Por exemplo, imagine um jogador que quer fazer algo à beira do absurdo, como agarrar uma aranha e espremê-la para forçá-la usar seu ataque de teia. Mas se um jogador quiser usar uma magia de fogo para deliberadamente incendiar um barril de óleo? Isso certamente deveria ter algum efeito!

São nestes momentos que você pode usar uma variação da conhecida técnica de improviso “Sim, e”, dizendo “Sim, mas”. Com o “Sim, mas”, você permite a ideia criativa do jogador, mas a limita ao mundo e regras do jogo através de alguma forma de consequências adicionais, potencialmente acrescentando a incerteza de uma rolagem adicional.

Aqui são apresentadas algumas formas em que você pode implementar esta ferramenta. Quase todas requerem uma ação ou fazem parte de outra ação.

- Obter um benefício efêmero sem uma rolagem. Exemplo: mergulhar uma espada em um braseiro em chamas para adicionar 1 de dano de fogo ao próximo ataque contra um troll.
- Exigir um teste, e então aplicar um bônus de circunstância à ação do PJ. Exemplo: se pendurar em um lustre acima de um adversário.
- Exigir um teste, e então aplicar uma penalidade de circunstância ou condição a um adversário. Exemplo: jogar um barril sobre a cabeça de um monstro.
- Exigir uma rolagem de ataque ou teste de perícia para causar dano mínimo e ganhar outro benefício. Exemplos: saltar de um local elevado sobre um adversário para uma pequena quantidade de dano, potencialmente derrubando-o prostrado; jogar areia nos olhos de um oponente.
- Exigir um ataque direto contra um objeto, e então permitir adversários tentarem jogadas de salvamento contra o efeito do objeto com uma CD determinada por você. Exemplo: conjurar a magia *produzir chama* em um barril de explosivos.

Outra ferramenta poderosa que você pode usar para lhe ajudar a dizer “Sim, mas” quando estiver incerto do impacto no jogo é permitir a ideia funcionar apenas desta vez, fazendo seus jogadores saberem que isto é parte de sua decisão. Por exemplo, talvez você pense que a tentativa de um PJ de Agarrar uma aranha para mirar o ataque de teia dela em outro adversário seja tão divertido que você precisa permiti-lo fazer isso, mas fica preocupado que o efeito poderia ser poderoso demais caso o grupo decida carregar a aranha para disparar teias pelo resto da campanha. Ao torná-lo um efeito de uso único, você pode se divertir sem se preocupar em criar um precedente disruptivo para o futuro.

REGRAS DA CASA

Você e seus jogadores inevitavelmente irão se deparar com uma regra com a qual discordam, ou que vai de encontro ao tema do seu jogo. Você pode até mesmo decidir adicionar uma regra específica a uma área não coberta pelas regras escritas. Coletivamente, estas decisões, mudanças e adições são conhecidas como regras da casa. É uma boa ideia registrá-las em um local onde o grupo pode facilmente acessá-las e consultá-las, e onde um potencial novo jogador pode encontrá-las. Esse registro é uma ótima coisa a se delegar para um jogador!

A melhor regra geral nestas situações é esperar para mudar as regras escritas e ser rápido em reverter uma decisão ou regra da casa problemática. A razão simples para isto é que ficar preso às regras escritas é a melhor forma de permanecer justo e consistente. Entretanto, quanto mais você aprender sobre o estilo de jogo do grupo, mais frequentemente você irá se deparar com situações onde você e seu grupo sentem que é correto instituir algum tipo de regra da casa. Você pode conferir o Capítulo 4: Regras Variantes para ter uma ideia!

RESOLVENDO PROBLEMAS

Ser um Mestre de Jogo e narrar um jogo pode ser uma experiência de realização e tremendamente gratificante: você senta com amigos novos e antigos, rola alguns dados, conta histórias e se diverte. Dito isso, ser um MJ e narrar um jogo pode apresentar desafios únicos. Às vezes, alguns problemas se apresentam à mesa, e é o MJ quem deve resolvê-los.

Quando lidar com problemas à mesa, tenha em mente que a principal razão para jogar Pathfinder é se divertir. E isso é verdade para todos — jogadores ou mestres. Não “solucione” um problema reduzindo o quanto as pessoas apreciam o jogo ou a habilidade delas de forjarem o caminho de seus personagens. Obviamente, às vezes sua solução pode

desagradar alguns. Estilo de jogo é algo altamente pessoal e individual, e raramente um grupo concorda em todas as coisas ao mesmo tempo. Solucionar problemas pode ser tão colaborativo quanto o resto do jogo. Apenas um MJ tolo ignora as opiniões dos jogadores — mas, dito isso, a decisão final para resolver um problema recai sobre você.

Ocasionalmente surgem problemas à mesa. De maneira ampla, esses problemas podem ser separados em quatro categorias principais: distrações, morte do grupo inteiro, jogadores problemáticos e desequilíbrios de poder. A primeira destas é coberta em detalhes na página 491\$ do *Livro Básico*, e orientações para as outras são apresentadas aqui.

MORTE DO GRUPO INTEIRO

Talvez o mais temido de qualquer resultado de uma sessão de jogo, a morte do grupo inteiro (MGI) pode antecipar o fim de uma aventura ou campanha. Pense previamente sobre quão confortável você fica com MGI e discuta com os outros jogadores. Isto pode fornecer dicas valiosas não apenas sobre como você deve lidar com uma, como também o nível implícito de letalidade que os jogadores esperam.

MGI raramente são inevitáveis. Normalmente, em algum momento durante a sessão, seja para todos ou apenas para você, se torna evidente a chegada do desastre. O que os jogadores farão com esta percepção depende deles, mas você possui mais controle e pode fazer algumas coisas para evitar a MGI. Por exemplo, talvez o adversário dos PJs seja distraído por alguma coisa, um aliado chega para ajudar os heróis ou o vilão os captura em vez de matá-los de uma vez. O caminho mais simples é permitir uma rota de fuga clara que os PJs podem tomar — talvez com alguns personagens ainda caindo pelo caminho. Não é sua responsabilidade total evitar o MGI, mas oferecer essas oportunidades dá aos jogadores mais poder sobre os destinos dos personagens deles.

Caso um MGI ocorra ainda assim, o tipo de jogo que você está narrando deve influenciar sua abordagem à situação. Por exemplo, em uma campanha centrada ao redor da exploração de uma masmorra, um MGI é menos problemático — os jogadores simplesmente formam um novo grupo de aventureiros e assumem de onde os personagens mortos pararam. Se estiver narrando um jogo de intensivo em história no qual cada PJ possui uma motivação pessoal para derrotar o vilão, salvar a cidade ou algo do tipo, um MGI poderia acabar com a maioria das tramas. Aqui, você pode usar a história a seu favor, fazendo PdMs assumirem a frente ou vingarem o grupo morto — ou até mesmo revivê-los.

Note que o jogo deve continuar apenas se os jogadores quiserem. O final prematuro de uma aventura ou campanha



não é sempre algo ruim. Se o grupo estiver interessado a seguir em frente, não há nada de errado com encerrar a campanha e iniciar algo diferente.

JOGADORES PROBLEMÁTICOS

A maioria dos jogadores que causam problemas o fazem sem intenção — talvez trazendo problemas e estresses de fora do jogo à mesa. Você não deve atuar imediatamente sobre cada instância problemática do jogo — todo mundo possui um dia ruim. Entretanto, se alguém interromper o jogo regularmente, você tem o dever para com os outros jogadores de lidar com o problema. Se não o fizer, isso pode resultar em sentimentos ruins, rancores e até mesmo amizades arruinadas.

Lidar com um jogador problemático requer tato: fazer exigências na frente do resto do grupo raramente é a melhor forma de resolver o problema. Tente lidar com o problema fora do jogo ou pedir um intervalo para conversar em privado se a situação for realmente urgente. Como em todas as conversas com alguma carga emocional, e-mails, mensagens de texto e similares podem atrapalhar a sutileza da fala — é melhor encontrar o jogador frente a frente, se possível.

Abaixo são relacionados alguns comportamentos problemáticos que frequentemente ocorrem e podem precisar da sua interferência.

- Obsessão pela literalidade das regras.
- Constantemente “ajudar” outros jogadores a fazerem a escolha otimizada no turno deles.
- Tornar seu personagem o centro das atenções, sem dar espaço para outros jogadores.

Outros comportamentos são inaceitáveis e devem ser resolvidos com firmeza e decisivamente. Estes podem ser severos o suficiente para pausar o jogo em andamento. Essas ações indicam um problema mais profundo e requerem ações mais drásticas para resolver.

- Repetidamente questionar decisões feitas por outros jogadores ou pelo MJ.
- Ignorar as opiniões dos outros jogadores.
- Deliberadamente se afastar da trama da história.
- Ser deliberadamente rude ou cruel com os outros jogadores — especialmente se estiver desrespeitando etnia, gênero, orientação sexual, afiliação política ou religião, cor da pele e assim por diante.

FERRAMENTAS DE SEGURANÇA

Introduzir e usar ferramentas de segurança em sua mesa pode ajudar a eliminar alguns comportamentos problemáticos. A Carta-X e Linhas e Véus, descritas na página 485\$ do *Livro Básico*, permitem qualquer um que se sentir desconfortável ou inseguro expressar seu desconforto, com claras orientações sobre como o resto da mesa deve responder. Esta clareza determina limites óbvios para ajudar a reforçar as regras sociais da mesa.

EXPULSAR UM JOGADOR

Por fim, não há lugar para um jogador reiterada ou deliberadamente disruptivo em seu grupo de jogo. Esses comportamentos não são justos para com você ou com os outros jogadores, e o jogador problemático precisa mudar de comportamento ou sair do grupo.

TRAPAÇAS

Jogadores raramente trapaceiam de propósito, portanto, se você suspeitar que um jogador está trapaceando, é indicado pressupor que ele não está ciente disso — ou simplesmente esqueceu — como um aspecto das regras funciona. Um lembrete gentil de como a regra, magia ou habilidade em questão funciona normalmente é suficiente para seguir com a situação. De vez em quando, você encontrará um jogador que está deliberadamente trapaceando. O espírito de interpretação é contar uma história cooperativamente e superar desafios juntos, portanto, o jogador trapaceando estraga a diversão de cada outro jogador à mesa. É natural sentir raiva na situação, portanto, deixe passar algum tempo entre a descoberta da trapaça e o momento de se dirigir ao jogador.

Por fim, será responsabilidade sua, como MJ, gentilmente deixar claro que este comportamento deve parar. Para fazer isto, pense cuidadosamente sobre porque o jogador está trapaceando antes de abordá-lo. A razão por trás de trapacear frequentemente indica uma solução razoável. Quando discutir o assunto com seu jogador, faça o seu melhor para permanecer calmo e curioso em vez de acusatório.

Antes de se encontrar com o jogador problemático, discuta a situação com os outros jogadores em privado para garantir que é a decisão certa a se tomar, e pense em quais repercussões você espera e até mesmo se o jogo deve continuar.

Quando der a notícia ao jogador problemático, tenha compaixão, mas deixe claro que sua decisão é definitiva e reforce quais comportamentos são responsáveis pela decisão tomada. Se alguns aspectos de ter o jogador no grupo eram valiosos ou se você quiser continuar amigo dele, deixe isso claro e decida se o comportamento dele justifica outras mudanças no relacionamento de vocês.

DESEQUILÍBRIOS DE PODER

Você pode acabar com um PJ que ofusca todos os outros. Talvez o jogador seja um especialista nas regras com um personagem poderoso, os outros jogadores sejam menos experientes ou mais focados na história de seus personagens, ou seja apenas uma combinação de regras ou item que é mais forte do que você esperava. Em qualquer caso, este desequilíbrio pode significar que você pode ter outros jogadores se sentindo inefetivos ou o jogador do personagem poderoso demais ficando entediado porque não é desafiado durante o jogo.

Converse com o jogador entre sessões e deixe claro que ninguém é culpado pela situação. A maioria dos jogadores não tem problema em fazer algumas concessões pelo bem do grupo. Se o problema resultar de opções de regras, ofereça uma forma fácil para retrainar. Se o desequilíbrio resultar de um item, apresente um caminho pelo qual o item pode precisar ser perdido ou sacrificado, mas de uma forma satisfatória que fortaleça a narrativa.

Se encontrar resistência do jogador, ouça aos contrapontos dele. Se ainda estiver convencido de que ele precisa mudar, pode ser necessário ser mais firme.

É válido decidir que os jogadores ainda precisam se divertir ou até mesmo apreciar algum desequilíbrio de poder. Mas lembre-se: se isso não limitar a diversão em sua mesa, você não precisa fazer nada a respeito.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

COLABORAÇÃO NARRATIVA

O relacionamento entre você, seus jogadores e a história é o que torna RPGs bem-sucedidos e memoráveis. Se todos os jogadores à mesa contribuírem com ideias, o jogo terá mais surpresas para todos — incluindo você!

Embora alguns jogadores gostem de sentar e deixar o Mestre de Jogo controlar tudo, a maioria dos jogadores quer que as suas contribuições influenciem a história da campanha. Isto é central para o conceito da atuação do jogador — fazer os jogadores perceberem que as escolhas deles realmente importam e que o mundo é um lugar vivo que eles podem mudar com suas decisões. Em alguns jogos, os jogadores podem ir além da tradicional divisão de papéis de MJ e jogadores para influir diretamente em como a história progride. Abaixo são apresentados três métodos que você pode usar para equilibrar o controle narrativo de seu jogo.

FAZENDA DE IDEIAS

Ter ideias para uma campanha às vezes pode ser exaustivo. É nessa hora que seus jogadores podem ser úteis! Você pode pedir comentários diretos deles e implementar as ideias em seu jogo. Este estilo de controle da narrativa preserva sua autoridade sobre o jogo enquanto dá aos jogadores a chance de incorporar elementos ao jogo que você sabe que eles querem ver. Isso não extrapola a estrutura tradicional de um jogo de interpretação de fantasia.

Planeje alguns poucos pontos de controle por toda a campanha sobre a qual faz contato com seus jogadores para trocar ideias. O mais crucial ocorre no início do jogo. É melhor realizar este passo antes de sequer começar a trabalhar na criação do mundo ou trama, para que os jogadores possam definir o que é importante no jogo. Mais adiante, os pontos de controle podem coincidir com marcos de história maiores. Por exemplo, se os jogadores partirem para o mar, você pode perguntar onde eles esperam que a viagem termine e quais lugares, se houver, eles querem explorar no caminho.

COLABORAÇÃO CRIATIVA

Seus jogadores podem desenvolver as histórias de alguma região ou PdMs, embora suas contribuições sirvam como a cola que faz tudo funcionar junto. Isto de alguma forma rompe estruturas tradicionais do RPG em que você pode não ser o especialista em todas as áreas do cenário e da trama da história.

Sua colaboração dependerá dos seus interesses e dos interesses dos outros jogadores. Talvez alguém desenhe um mapa da cidade, outra pessoa crie as estatísticas e personalidade de um PDM e outra controle alguns monstros em combate, enquanto uma quarta não quer fazer nada além de jogar com o personagem dela. Há uma troca aqui, pois embora esteja aliviado do seu trabalho, você também precisará garantir a consistência entre as várias fontes de ideias. Pode ser realmente útil manter um registro de qual jogador está a cargo de cada parte do seu cenário. Se esperar que as especialidades de um jogador sejam aproveitadas em uma próxima sessão, informe-o anteriormente para que ele possa preparar ou discutir as ideias previamente com você.

NARRAÇÃO DESCENTRALIZADA

E se quiser ir até o fim e quebrar completamente as paredes entre MJ e outros jogadores? E se quiser presidir um jogo onde qualquer um pode falar por qualquer um dos PdMs, e quando alguém tentar determinar o que está no próximo corredor, é igualmente provável que essa ideia seja tanto de um jogador quanto sua? Agora estamos falando sobre narração descentralizada, a abordagem menos tradicional que cobrimos aqui.

Nesta abordagem, um de seus maiores trabalhos é fazer perguntas e induzir as coisas. “Quando você abre a porta, que há adiante?”, “Como o rei reage à provocação de Lem?”. Você pode direcionar suas perguntas a jogadores individuais, deixá-las abertas para todos e fazer suas próprias sugestões.

Esta abordagem funciona melhor quando jogadores estão confortáveis uns com os outros e dispostos a assumir responsabilidade na história e a aceitar que algumas de suas ideias não serão utilizadas. Isso é adequado para campanhas mais curtas ou aquelas nas quais os jogadores revisam o papel de MJ.

DESAFIOS

O maior risco de colocar o controle da narrativa nas mãos de várias pessoas é perder a coesão da história. Quando várias pessoas tiverem ideias conflitantes sobre o tom do jogo ou especificidades do cenário, você pode acabar ficando com algo que não satisfaz ninguém. Uma de suas tarefas como MJ é recapitular eventos para esclarecer e reforçar a narrativa compartilhada.

O controle compartilhado da narrativa também complica o planejamento futuro. O grupo pode precisar improvisar um encontro, fazer uma pausa enquanto você (e talvez outros jogadores) se prepara para seguir em uma nova direção ou até mesmo revisar seus planos. É útil se limitar a criaturas cujas estatísticas você pode encontrar facilmente em um volume de *Bestiário* ou na Galeria de PdMs deste livro para evitar gastar horas de trabalho em criaturas que você não utilizará.

Ainda, não perca de vista a sua diversão! Você não deve sacrificar sua diversão pela dos outros.

PONTOS DE HISTÓRIA

Se preferir, você pode dar aos jogadores uma quantidade de Pontos de História no início de cada sessão (normalmente 2 ou 3). Eles podem usar estes pontos para determinar o que acontece na próxima história. Ter uma moeda como esta significa que você pode manter sua mão firme sobre o andamento do jogo enquanto permite a outros jogadores interferirem quando for importante para eles. Para a maioria dos grupos, um Ponto de História deve permitir ao jogador sugerir uma reviravolta na trama que pode ser resolvida rapidamente ou estabelecer um fato relevante ou atitude de um PDM. Ele não pode determinar o resultado de uma cena inteira ou alterar demais a realidade do cenário.

CIRCUNSTÂNCIAS ESPECIAIS

Dois grupos de Pathfinder nunca são iguais. Em cada mesa, MJ e jogadores trabalham juntos para encontrar seu próprio estilo de jogo e para contar suas próprias histórias. Algumas destas diferenças exigem que o MJ faça ajustes, especialmente para grupos participando da Campanha Organizada da Sociedade Pathfinder, grupos grandes ou pequenos e grupos nos quais um ou mais jogadores possuem necessidades não abordadas diretamente no Livro Básico.

CAMPANHA ORGANIZADA DA SOCIEDADE PATHFINDER

A Campanha Organizada da Sociedade Pathfinder é uma próspera organização mundial de jogadores e MJs. Embora a maioria das campanhas forneça histórias longas com um grupo consistente, a Sociedade Pathfinder fornece aventuras projetadas para serem completadas em uma única sessão de jogo, de forma que os jogadores possam continuar as histórias de seus personagens quando e onde funcionar melhor para eles. Para permitir flexibilidade e manter uma experiência justa, a campanha da Sociedade Pathfinder resolve algumas tarefas que normalmente dependente da visão do MJ, como selecionar quais opções de regras estão disponíveis para os PJs. Espera-se que os MJs da Sociedade Pathfinder sigam as aventuras como foram escritas, mas eles são encorajados a permitir que os jogadores apliquem soluções criativas às situações enfrentadas. Por exemplo, PJs podem ser capazes de usar ilusões, suborno ou habilidades sociais para superar um desafio que é apresentado no cenário como um encontro de combate. Você pode decidir por si quais soluções alternativas parecem razoáveis baseadas no contexto da aventura, consultando a seção Classes de Dificuldade na página 503 do *Livro Básico* para determinar CDs apropriadas para desafios. Para mais sobre jogar, narrar e organizar jogos da Campanha Organizada da Sociedade Pathfinder, visite newordereditora.com.br/sociedadepathfinder.

GRUPOS DE TAMANHOS INUSITADOS

O tamanho de grupo padrão para Pathfinder assume quatro jogadores e um MJ. A página 489\$ do *Livro Básico* fornece instruções sobre como fazer ajustes para grupos de outros tamanhos, mas mudanças adicionais podem ser úteis.

GRUPOS PEQUENOS

Jogos para grupos pequenos focam mais intencionalmente nos interesses dos jogadores e seus personagens, permitindo uma experiência mais customizável para cada indivíduo. Entretanto, também podem surgir problemas quando os PJs não possuem certas habilidades. Em muitos casos, a forma mais fácil de se fazer ajustes para um grupo pequeno é acrescentar personagens extras. Isto pode ocorrer na forma de permitir a cada jogador interpretar dois personagens ou adicionar PdMs contratados ou de suporte ao grupo para preencher os papéis que os PJs não conseguem. Quando acrescentar PdMs ao grupo, é importante garantir que os PJs permaneçam como as estrelas da história. No geral, personagens controlados pelo MJ não devem tomar decisões

importantes nem ofuscar os PJs em suas habilidades ou papéis primários (veja a página 9\$ para mais informações sobre PdMs). Você também pode usar regras variantes como personagens de classe dupla (página 192\$), arquétipos gratuitos (página 194\$) ou simplesmente conceder algumas perícias treinadas para aprimorar a flexibilidade geral dos PJs.

Se não acrescentar personagens extras ao grupo ou modificar os PJs, é uma boa ideia adequar desafios e história às habilidades deles e aos interesses dos jogadores. Por exemplo, se possuir dois jogadores, um ladino e um bardo, um roubo pode ser uma boa ideia. Em combates, considere cuidadosamente como os PJs lidarão com cada oponente. Alguns monstros são particularmente prováveis de incapacitar um PJ; em grupos pequenos, use essas criaturas cuidadosamente e considere aumentar a dificuldade e recompensa de XP do encontro além do que uma criatura desse nível normalmente indicaria. Por outro lado, criaturas que dependem de afetar ou causar dano a uma grande quantidade de PJs de uma vez podem ser menos efetivas.

GRUPOS GRANDES

Jogos para grupos grandes reúnem a criatividade e entusiasmo de muitos jogadores e se prestam a combates em grande escala. Entretanto, eles também dividem a atenção do MJ. Grupos maiores também precisam definir regras sobre quantos jogadores precisam estar presentes para o jogo ocorrer quando alguns jogadores precisarem faltar à sessão. Recapitulações no início de cada sessão são cruciais para manter todo mundo na mesma página. Delegar é uma das suas ferramentas mais poderosas para manter a sessão funcionando bem. Por exemplo, você pode colocar os jogadores a cargo de capitular os eventos da sessão anterior, organizarem a iniciativa, administrarem o tesouro do grupo, conferir as regras ou ajudar com acessórios como música e miniaturas. (Para informações sobre graus de delegação ainda maiores, confira a página 32\$.) Considere também quais tarefas realmente precisam ser realizadas enquanto todos estiverem presentes. Por exemplo, você poderia pedir aos seus jogadores para lidar com a venda itens, decidir quais itens comuns querem vender e subir de nível entre as sessões em vez de durante o jogo.

Cada jogador adicional aumenta a duração do combate duas vezes: uma em seu próprio turno e uma para os adversários adicionais em batalha. Ao encorajar jogadores a prestarem atenção à batalha quando não for o turno deles e a planejarem suas ações previamente, você consegue encurtar a duração do turno do jogador e manter o combate em movimento.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE



Inevitavelmente, haverá situações e circunstâncias que não envolverão o grupo inteiro. Em um grupo suficientemente grande, dividir o grupo não será necessariamente perigoso. Se o grupo se dividir por muito tempo, você pode optar por sessões separadas para determinar o que acontece às duas metades do grupo, permitindo-os reunir e compartilhar suas descobertas depois. Quer o grupo tenha se dividido ou não, mais jogadores significa menos tempo ativo para cada personagem. Procure por oportunidades para destacar cada PJ ao fornecer desafios que necessitam de suas forças ou relacione elementos de histórias aos quais eles estejam particularmente conectados.

NECESSIDADES DO JOGADOR

Às vezes, tornar seu jogo acessível e divertido para todos à mesa requer alguns ajustes ao seu típico estilo de mestrear. O primeiro passo é comunicação aberta para que você possa descobrir o que os jogadores precisam, quais acomodações seriam úteis e que tipo de assistência os jogadores querem ou não receber.

DIFERENÇAS SENSORIAIS

Jogadores podem ter diferenças na forma como eles processam informações sensoriais, assim como quais sentidos eles usam. Para jogadores com dificuldade de audição ou que têm dificuldade em processar grandes quantidades de informações sensoriais de uma vez, optar por um estilo de jogo mais silencioso e estabelecer regras básicas sobre fala (como pedir aos jogadores para

não interromperem os outros) pode tornar o jogo mais acessível. Tais jogadores frequentemente também podem se beneficiar de folhetos para consulta durante a sessão. Tenha em mente a forma que seus jogadores percebem o mundo quando descrever locais. Por exemplo, se possuir um jogador cego ou com deficiência visual no grupo, em vez de simplesmente descrever a aparência dos locais, descreva sons, cheiros, temperatura da sala, a sensação do vento e outros aspectos da cena que esses jogadores possam identificar.

CAPACIDADE DE ATENÇÃO

Não é incomum as pessoas terem dificuldade em manter sua atenção por horas na mesma coisa, especialmente para jogadores mais novos. Se manter a atenção for um problema em sua mesa, adicione pausas ao jogo. Seja uma pausa apenas para esticar o corpo e conversar, seja para fazer uma refeição no meio do jogo, mudar o contexto ajuda os jogadores a recuperar o foco. Alguns jogadores ficam mais engajados se tiverem alguma outra coisa para fazer enquanto jogam, como rabiscar ou andar. Manter a atenção pode ser particularmente desafiador para alguns jogadores quando os personagens deles não estiverem envolvidos, como quando o grupo se dividir ou quando tiverem acabado de terminar seu turno em um combate grande. Você pode permitir aos jogadores se envolverem em outras atividades durante a seção, como trocar mensagens, ler ou jogar outros jogos, e então trazê-los de volta para o jogo quando os personagens deles estiverem ativos.

RARIDADE EM SEU JOGO

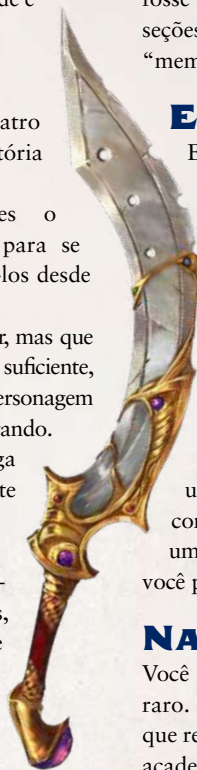
O sistema de raridade é uma ferramenta poderosa que ajuda você e seu grupo a customizarem sua história, seus personagens e seu mundo da melhor forma possível ao tema e cenário do seu jogo. Você também pode usá-lo para manter mais baixa a complexidade de seu jogo ao limitar o acesso a opções inusitadas.

Esta seção suplementa o quadro Utilizando Raridade e Acesso na página 488\$ do *Livro Básico*.

AS QUATRO RARIDADES

Primeiro, iremos rever o uso padrão para as quatro raridades no jogo e como isto já conta uma história sobre seu mundo.

- **Comum** apresenta elementos prevalentes o suficiente, pelo menos entre aventureiros, para se pressupor que um jogador é capaz de acessá-los desde que atenda aos pré-requisitos (se houver).
- **Incomum** apresenta elementos difíceis de acessar, mas que um PJ normalmente pode encontrar com esforço suficiente, potencialmente ao escolher uma opção de personagem específica ou gastar recesso substancial os procurando.
- **Raro** apresenta segredos perdidos, magia antiga e outras opções que PJs podem acessar somente se você especificamente permiti-los.
- **Único** apresenta elementos ímpares. Você possui total controle se os PJs podem acessá-los. PdMs com nome são criaturas únicas, embora isso não signifique que o tipo base de criatura deles é único. Por exemplo, uma orc chamada Presa Cinzenta é única, mas isso não significa que existiria qualquer dificuldade para um PJ que a encontrar dizer que ela é uma orc — haveria dificuldade apenas para discernir informações específicas sobre ela.



CONTEXTOS DIFERENTES

Só porque algo é comum ou incomum em um contexto, isso não necessariamente é verdade em outros. Isto é especificamente verdade quando comparar a comunalidade de uma criatura ou ancestralidade. Por exemplo, embora hobgoblins sejam monstros relativamente comuns para aventureiros encontrarem e uma criatura comum, na maioria dos cenários eles ainda são muito menos prevalentes que humanos ou elfos e seriam uma ancestralidade incomum.

Por elementos incomuns serem disponíveis em certas circunstâncias, isso frequentemente varia por local, mesmo dentro do mesmo cenário. Por exemplo, uma katana é incomum no *Livro Básico* e na região do Mar Interior de Golarion, mas na fantasia inspirada na Ásia de Tian-Xia, uma katana seria comum e algumas armas ocidentais poderiam ser incomuns. Similarmente, em um reino élfico, armas élficas incomuns como a lâmina curva élfica podem ser comuns.

SEÇÕES DE ACESSO

Elementos incomuns às vezes possuem uma seção de Acesso em seu bloco de estatísticas. Um personagem que atender às especificações listadas possui acesso a essa opção como se

fosse uma opção comum, mesmo que seja incomum. Estas seções incluem uma afirmação como “seguidor de Shelyn”, “membro da Sociedade Pathfinder” ou “de Absalom”.

ELEMENTOS INICIAIS

Elementos como ancestralidades, biografias, classes e heranças que um jogador deve selecionar na criação de personagem ainda podem ser incomuns ou raros. Obviamente, não há oportunidade para o personagem procurar essas opções durante o jogo, mas estas raridades ainda indicam a prevalência de aventureiros com esses elementos no mundo. Você pode decidir permiti-los caso a caso, dependendo da campanha e história que seu grupo deseja contar. Por exemplo, um jogo ambientado no império povo-lagarto de Droon pode ter povo-lagarto (normalmente incomum) como uma ancestralidade comum enquanto ancestralidades comuns são menos comuns. O guia do jogador oficial de uma Trilha de Aventuras pode ter biografias incomuns que você pode acessar ao jogar a campanha.

NARRAÇÃO

Você pode criar uma missão envolvendo algo incomum ou raro. Por exemplo, jogadores podem encontrar uma porta que requer uma magia rara para abrir e precisar viajar a uma academia para aprendê-la. Se um jogador quiser muito uma opção que não seja comum, procure formas de construir uma história na qual o personagem dele adquire essa opção.

CONSTRUÇÃO DE MUNDO

Com as raridades em mãos, você e seu grupo podem começar a construir um mundo único usando a raridade como ferramenta. Imagine um mundo onde uma ou mais das classes básicas são raras. Talvez os deuses raramente atendam ao chamado de fiéis e um PJ clérigo seja um dos pouquíssimos clérigos no mundo. Talvez feiticeiros sejam raros e temidos por guildas de magos, que possuem um acesso limitado a magia. Para uma sensação mais granulada, com mais detalhes, você poderia tornar habilidades que podem remover aflições algo incomum ou raro. Você poderia até mesmo criar um cenário de pouca magia onde toda magia e itens mágicos são incomuns ou raros.

Você pode adicionar, remover ou alterar as seções de Acesso para adequar as coisas ao seu mundo. Por exemplo, se em seu mundo a deusa da morte protege os segredos da ressurreição, você pode adicionar uma seção de Acesso a *reviver os mortos* e *ressurreição* para personagens que adoram essa deusa.

Estas são apenas algumas ideias para ajudá-lo a iniciar o raciocínio. A quantidade de variações que você pode aplicar às raridades para ajustar o seu cenário, história e jogo são quase ilimitadas.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

ESTRUTURA DE CAMPANHA

Cada aventura apresenta uma história contida, mas sua campanha narra uma história mais expansiva. Pense em cada aventura como um episódio ou arco e na campanha como uma série inteira. Embora cada aventura possa contar uma história bastante diferente, elas também devem se relacionar aos temas e personagens que aparecem ao longo da campanha.

Uma campanha interliga várias histórias: os eventos de cada aventura, os triunfos e falhas pessoais de cada PJ e as histórias dos PdMs que aparecem ao longo dela. Isso significa que uma campanha pode se tornar mais do que a soma de suas partes. Quando iniciar a campanha, provavelmente você terá uma estrutura básica para ela em mente, mas ao longo do jogo ela pode — e deve — crescer e evoluir.

ESTRUTURAS BÁSICAS

Quando criar sua campanha, você pode usar estas estruturas como ponto de partida. A seção *Projetando Aventuras* explica vários estilos de aventuras nas páginas 41\$ a 43\$ que, após criar a estrutura básica de sua campanha, podem ser usados para inspirar a criação de aventuras em sua campanha.

SESSÃO ÚNICA

Durando uma única sessão, uma aventura de sessão única funciona bem para uma aventura fortemente ligada a uma temática usando personagens ou conceitos singulares, mas que os jogadores podem não querer seguir por um longo prazo.

Aventuras 1, normalmente uma exploração de masmorra, horror, intriga ou mistério

Nível Máximo 1, mas frequentemente começa em um nível mais alto

Duração 1 sessão

CAMPANHA BREVE

Esta estrutura é feita para uma breve campanha autocontida. Ela pode ser ideal para introduzir novos jogadores ao Pathfinder e pode ser estendida para uma campanha mais longa se o grupo desejar.

Aventuras 2, normalmente uma exploração de masmorra seguida por uma alta aventura; este formato também funciona bem para aventuras de horror

Nível Máximo 4–5

Duração 3 meses semanalmente ou 6 meses quinzenalmente

CAMPANHA EXTENSA

Uma campanha extensa funciona bem para um grupo dedicado que pode querer trocar para uma nova campanha ou um jogo diferente apenas após um ano ou mais. Ela permite um desenvolvimento significativo de personagens e trama, mas não chega aos níveis mais altos do jogo.

Aventuras 5, normalmente com várias aventuras adequadas ao tema principal da campanha (como alta aventura ou aventura acidentada), com outros estilos de aventura para ter variedade.

Nível Máximo 11–13

Duração 1 ano semanalmente ou 1 ano e meio quinzenalmente

CAMPANHA ÉPICA

Sendo um jogo complexo e ambicioso, a campanha épica leva os PJs até o nível 20, colocando-os contra as maiores ameaças no mundo e além. Isto pode ser desafiador em termos de comprometimento de tempo e complexidade, mas permite aos PJs se tornarem verdadeiras lendas, e os jogadores provavelmente lembrarão dela por anos.

Aventuras 6 aventuras longas, normalmente começando com alta aventura ou exploração de masmorra e incluindo aventuras militares, planares e românticas

Nível Máximo 20

Duração 1 ano e meio semanalmente ou 3 anos quinzenalmente

LIGAÇÃO ENTRE AVENTURAS

Em uma campanha que inclui várias aventuras, uma transição suave de uma aventura para outra mantém a história coesa. Você pode usar PdMs que podem aparecer em ambas as aventuras, um tesouro ou pista encontrado em uma aventura que se torna importante em outra ou até mesmo fazer uma aventura resultar na próxima. Locais relacionados entre si também ajudam. Aventuras que ocorrem em regiões vizinhas, ou na mesma região, possuem uma ligação inerente. Se elas ocorrerem em dois locais diferentes, você pode precisar de uma razão para os PJs viajarem entre os dois, e pode usar esta jornada como uma breve aventura intersticial.

TEMAS DE AVENTURA

Considere como o tema de cada aventura desempenha um papel na campanha como um todo. Você pode querer usar temas similares ou recorrentes, especialmente se cada aventura for parte de uma história maior. Por outro lado, isto pode parecer repetitivo, e alguns grupos preferem variar e verem seus personagens atuarem em situações diferentes. Para realizar a mudança de temas, você pode mostrar partes estabelecidas da mudança do mundo para refletir o novo tema. Por exemplo, se estiver mudando de uma aventura sobre subjugação do caos, os PJs poderiam vencer um vilão que deseja sacrificar a população, mas depois enfrentar brigadas oportunistas que realizam saques e pilhagens assim que a ordem se desfaz.

OBJETIVOS DOS JOGADORES

Pergunte-se o que você e os outros jogadores apreciam e gostariam de ver no jogo. Você pode usar estas ideias e criar em torno delas. Quando chegar à campanha em si, os objetivos dos PJs vêm em primeiro plano. Descubra o que cada personagem quer alcançar e procure por oportunidades que você pode colocar no mundo do jogo e aventuras. Considere qual parte do jogo mais se aproxima de cada objetivo. Um PJ que quiser construir uma instituição precisará de mais

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

dinheiro e conexões interpessoais, portanto, você pode usar tesouros e interações com PdMs para conceder os recursos que eles precisam. Para um personagem cujo propósito for ajudar pessoas em perigo, faça alguns encontros que incluam pessoas que precisem ser resgatadas.

Procure por bons momentos para recapitular o estado dos objetivos de um personagem e lembre o jogador de como o personagem dele progrediu, particularmente quando algo mudar em relação aos objetivos dele. A seção Objetivos a Longo Prazo, na página 22\$, lhe fornece mais detalhes sobre como você pode usar objetivos em recesso.

MUDANDO O MUNDO

Conforme o grupo se move pela campanha, os eventos de suas aventuras e recessos deve mudar o mundo ao redor deles. Mostre isto através das respostas que os personagens recebem de outras pessoas, do cenário que eles veem ao seu redor e seu ambiente. Você pode ser capaz de antecipar algumas mudanças, mas a maioria surgirá durante o jogo e você precisará fazer ajustes posteriormente.

NÍVEL DE PODER

Conforme o jogo progride, o nível de poder dos PJs e de seus adversários aumenta. Subir de nível traz novas e poderosas habilidades ao jogo e, da mesma forma, aventuras trazem novos monstros com capacidades correspondentes. Aventuras de nível superior devem apresentar novos desafios apropriados para as habilidades dos PJ, como áreas que podem ser acessadas com voo no 7º nível ou superior. Além

das regras, os PJs devem causar reações diferentes nas pessoas que encontrarem, conforme sua reputação se espalha e eles exibem habilidades além do que a maioria das pessoas já viu.

VILÕES RECORRENTES

Considere incluir vilões que podem aparecer várias vezes ao longo de algumas aventuras. Eles não necessariamente precisam ser mentores das coisas. Imagine um mercenário inescrupuloso que trabalha para um vilão maior após o outro. Quando criar um vilão recorrente, é melhor não torná-lo parte integral da história, já que os PJs podem derrotá-lo antes do que você esperava! Tenha alguns planos de contingência preparados.

A orientação sobre Interpretando PdMs, na página 9\$, se aplica especialmente a estes vilões recorrentes. Conforme reaparecem pela campanha, eles devem mudar da mesma forma que os PJs. Pense sobre como os encontros anteriores com os PJs moldaram as emoções e planos do vilão recorrente. Contra qual PJ ele possui mais rancor e por quê? Ele possui cicatrizes das batalhas anteriores? Ele desenvolveu uma contramedida contra as magias ou táticas de um PJ?

OBJETIVOS DO VILÃO

Assim como os PJs, vilões também possuem seus próprios objetivos. Um vilão recorrente pode ter uma visão de como o mundo deve ser e um plano passo a passo de como chegar lá. Um plano lhe dá uma ideia clara de como progredir a trama, e um objetivo principal lhe guia para decidir o que o Pdm faz se o plano dele der errado. Isso pode ser especialmente útil

para contrastar os objetivos do vilão com os dos PJs. Se um PJ quiser estabelecer uma rede de comércio, talvez um vilão planeje ficar rico roubando caravanas ou navios mercantes. Se um PJ planejar fundar igrejas para uma divindade, um vilão poderia adorar um dos adversários desse deus. Assim como para os objetivos dos PJs, mostre como o objetivo do vilão impactou o mundo, mesmo que de maneiras simples. Tente encontrar maneiras nas quais o vilão possa fazer a diferença mesmo se os PJs forem bem-sucedidos contra ele. Um vilão parecerá inofensivo se os PJs frustrarem todos os planos ou maquinações dele. Por exemplo, o vilão pode se transformar em um PdM memorável para a causa deles, incendiar uma instituição ou invadir uma aldeia. Todos estes resultados podem possuir efeitos memoráveis e duradouros mesmo se os planos do vilão falharem.

RECOMPENSAS

O *Livro Básico* explica (na página 507\$) três tipos de recompensas concretas cobertas pelas regras: Pontos de Heroísmo, Pontos de Experiência e tesouros. Pontos de Experiência e tesouros são os fundamentos do progresso em uma campanha, já que alcançar um novo nível e adquirir itens mágicos permite aos PJs se arriscarem em aventuras mais desafiadoras.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Em um jogo padrão, Pontos de Experiência são obtidos de encontros de ameaça baixa ou alta e de conquistas. Tente ser consistente sobre o que vale XP por conquista e o que não vale, e dê pelo menos alguns XP por conquista a cada sessão. Se dois PJs realizarem tarefas com a mesma magnitude, eles devem receber uma quantidade igual de XP por conquista. Entretanto, isso não significa que você deve permitir “cultivar” XP. Parte da premissa de XP de conquista é que a conquista é nova e o resultado de algo desafiador. Se alguém obtiver XP de conquista por surrupiar um ovo de dragão do ninho, alguém coletando outro ovo não necessariamente deve receber XP de conquista.

Você pode achar que XP por conquista não funciona bem para seu jogo, especialmente se estiver narrando uma exploração de masmorra ou outro jogo com pouca interação com PdMs ou com menos missões. Neste caso, você pode remover XP por conquista e usar a velocidade de progressão rápida (800 XP para subir de nível) para aproximar o avanço da velocidade de progressão padrão.

TESOURO

A matemática do jogo é baseada nos PJs buscando encontrar, comprar ou criar itens que sejam do mesmo nível que eles — isto inclui armas e armaduras com runas fundamentais e itens que ajudam os PJs com suas perícias ou táticas favoritas. Um PJ que obtiver o item nesse nível normalmente estará levemente à frente dos monstros, perigos e CDs de perícia antes dos desafios começarem a se equiparar. Por outro lado, as diretrizes para conceder tesouro lhe orientam a dar ao grupo itens 1 nível acima dos PJs. Isto significa que itens encontrados em aventuras

são mais poderosos do que os que um PJ poderia criar (que são limitados pelo nível do PJ). A distribuição de tesouro é medida ao longo de um nível em vez de por encontro, pois alguns encontros não terão tesouro, outros darão tesouro extra e alguns amontoados de tesouros ou recompensas podem ser encontrados totalmente fora de encontros. Se a estrutura da sua campanha funcionar melhor distribuindo tesouro por encontros individuais — como alguns jogos de exploração de masmorra ou mundo aberto — veja Tesouro por Encontro, na página 51\$.

Enquanto estiver escolhendo tesouro, veja o fluxo de tesouro na campanha e quais PJs estão à frente ou atrás deles. Normalmente é melhor mesclar “itens básicos”, ligados às habilidades principais de um PJ, com tesouros que possuem poderes inusitados e menos aplicáveis a diversas situações. Por exemplo, um campeão pode não comprar uma *armadura de placas das profundezas*, mas provavelmente a usaria se a encontrasse. Estes itens devem

sempre ser úteis — um grupo sem um conjurador primal não teria muito uso para um *cajado dos animais*. A quantidade de itens básicos para dar depende parcialmente de quanto a campanha permite criar e comprar itens.

- Se houver poucos limites sobre comprar e tempo o bastante para criar itens, estipule que metade dos equipamentos permanentes que você conceder serão itens básicos. Os PJs têm várias maneiras para obter os itens que quiserem.
- Se comprar itens e obter fórmulas tiver alguma dificuldade, estipule que três quartos dos equipamentos permanentes que você conceder serão itens básicos. Se um PJ realmente quiser um item, ele pode ter trabalho extra para obtê-lo.
- Se não houver lojas de itens mágicos ou outras formas de comprar itens e fórmulas, torne todos os itens permanentes concedidos itens básicos. Neste caso, pode funcionar melhor para seu jogo se você usar Progressão Automática de Bônus (página 196\$) para eliminar a necessidade de itens básicos.

VENDER ITENS

A habilidade dos PJs de vender itens cumpre um importante papel na habilidade deles de se equiparem como desejam. Espera-se que uma campanha de Pathfinder tenda a apresentar algum grau de verossimilhança — que PJs não consigam encontrar um comprador para cada item, especialmente se estiverem vendendo múltiplas cópias da mesma coisa. Jogadores não devem ter a expectativa de que podem vender qualquer coisa que quiserem sempre que quiserem. Eles podem ser incapazes de vender itens que não teriam demanda, podem precisar aceitar uma porcentagem mais baixa ou ter problema vendendo itens em locais sem grandes riquezas.

Se não quiser lidar com esse nível de detalhe, você pode definir que vender itens é algo mais abstrato, permitindo aos PJs venderem qualquer coisa pela metade do Preço essencialmente a qualquer momento. Como isto torna as coisas muito mais fáceis para os PJs se equiparem como quiserem, eles podem ficar mais poderosos.



COMEÇANDO A CAMPANHA

Antes de iniciar sua primeira sessão, comunique-se com os jogadores sobre os detalhes a seguir para garantir que planejou sua campanha de acordo com as preferências deles, e então recapitule e comunique suas decisões finais.

- Estabeleça o cronograma esperado e quanto tempo você espera que a campanha dure. Tudo bem se você não souber a exata duração total, mas você deve ter uma estimativa.
- Informe aos jogadores quando e onde a primeira sessão acontecerá, o que eles devem preparar previamente e quais materiais devem levar. Se estiver narrando uma sessão zero para criar personagens primeiro (página 7\$), informe-os antes. Talvez você também precise avisá-los para trazer comida, bebida e outros suprimentos além do que será preciso para o jogo em si.
- Avise aos jogadores sobre quaisquer restrições ou opções extras para criar personagem. Mesmo se você planejar narrar uma sessão zero, informe-os antes da sessão começar.
- Diga aos jogadores onde no mundo de jogo a primeira sessão ocorrerá.
- Dê aos jogadores uma ideia básica do gênero ou tema do jogo.

NA PRIMEIRA SESSÃO

Se estiver narrando uma sessão zero, leia a seção Sessão Zero, na página 7\$, para orientações sobre sua primeira sessão. Para a primeira vez que você narrar em aventura, siga estas dicas.

- Recapitule o básico da campanha que você estabeleceu anteriormente, especialmente onde ela começa e quaisquer temas que você considerar importantes para os jogadores compreender enquanto interpretam.
- Faça os jogadores apresentarem seus personagens. Se eles tiverem históricos detalhados, normalmente é melhor que eles comecem descrevendo o que os outros PJs poderiam saber com as primeiras impressões. Se quiserem se aprofundar mais no histórico progresso durante o jogo, eles podem fazer isso depois.
- Faça perguntas sobre os personagens. Anote tudo que você achar que será significativo, portanto você pode ajustar seus planos para sessões posteriores. Você talvez queira usá-las depois ao longo do jogo.
- Comece a aventura utilizando os passos de Começando Uma Sessão, na página 490 do *Livro Básico*. Para sua primeira aventura, ache um bom lugar para os PJs se encontrarem e uma razão para estarem juntos.

COMEÇANDO EM UM NÍVEL SUPERIOR

Uma campanha típica começa no 1º nível, mas você pode iniciar em um nível superior, se preferir. Isto pode ser especialmente satisfatório para uma aventura de sessão única ou para uma campanha curta, ou se o seu grupo quiser jogar uma aventura específica feita para grupos de nível alto. Os PJs devem começar no mesmo nível. Eles simplesmente criam personagens de 1º nível e então sobem de nível até o necessário.

A tabela Riqueza de Personagem, na página 511 do *Livro Básico* indica com quanto dinheiro e itens comuns de vários níveis o personagem deve começar. Permita aos jogadores escolher seus próprios itens e gastar seu dinheiro em itens comuns como quiserem. Esta tabela lhes dá menos itens do que eles teriam ganhado se tivessem chegado a esse nível se aventurando, equilibrando o fato de que eles podem escolher os itens que quiserem.

ENCERRANDO A CAMPANHA

Uma campanha pode ter um final bem planejado e emocionalmente ressonante que é executado perfeitamente, ou o grupo pode morrer de um jeito ridículo na pior hora possível. É importante que o final siga a história, onde quer que ela tenha ido, mesmo se não corresponder à ideia que você tinha no início. Confira com o seu grupo, especialmente quando estiver se aproximando do final de cada aventura, para ver quanto tempo eles querem que a campanha dure. Veja também o que você quer, e expresse sua opinião para os outros jogadores. Idealmente, você saberá com pelo menos uma sessão de antecedência que o final está chegando, permitindo que você se prepare para uma conclusão emocionante. Você pode planejar a sessão final do jogo um pouco mais curta — possivelmente um grande confronto — para ter tempo para um epílogo e para o grupo lembrar histórias e relaxar ao final.

Um epílogo pode tornar o final de uma campanha mais completo. Primeiro, permita o grupo finalizar a interpretação nos momentos finais da aventura até estarem contentes. Então, conte ao grupo os resultados do que eles realizaram em uma visão mais ampla, com detalhes concretos do que acontece a certos lugares ou PdMs aliados. Pergunte aos jogadores o que os personagens fazem após a aventura. Você pode querer narrar algumas cenas curtas, como um PJ rastreando um vilão que fugiu e levando-o à justiça. Quando seu epílogo terminar, agradeça a todos pelo jogo. Se a campanha tiver acabado com o sucesso dos PJs, aplaudam a vocês mesmos. Um final vitorioso exige celebração!

LIDANDO COM A FALHA

Se a campanha acabar prematuramente, procure saber se os jogadores querem continuar. As orientações sobre Morte do Grupo Inteiro, na página 30\$, deve ser útil. Se a campanha tiver se encerrado de maneira mais estranha do que a morte do grupo inteiro — com um PJ obtendo uma relíquia poderosa que o vilão precisava para completar seu plano mestre — você ainda pode buscar formas da campanha continuar. Talvez os PJs sofram para sobreviver no mundo após a calamidade, ou talvez eles ainda tenham tempo suficiente para serem capazes de impedir o plano.

A PRÓXIMA CAMPANHA

Se o grupo jogar outra campanha no mesmo mundo que acontece após sua campanha prévia, pense nas repercussões da última campanha e mude o mundo como necessário. Você pode introduzir novos elementos no mundo que invocam a campanha anterior: novas facções poderosas, novos assentamentos ou novas opções para personagens jogadores como biografias, tudo isso baseado no impacto que os PJs anteriores causaram no mundo.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE PDMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

PROJETANDO AVENTURAS

When making your own adventure, you get to choose the themes, play style, and NPCs that most appeal to you and your group. This section gives you tips for making your adventures exciting and memorable, and for creating them quickly and efficiently.

Criar uma aventura para seus personagens pode ser uma das coisas mais gratificantes de ser um Mestre de Jogo. Comece com as dicas básicas sobre criar aventuras da página 487\$ do *Livro Básico*, e então molde sua aventura usando as receitas de aventuras a seguir para rapidamente delinear uma aventura baseada no tema escolhido. Ler outras aventuras é uma ótima maneira de ter ideias, seja aventuras publicadas ou escritas pelos seus amigos. Você pode pegar emprestado as ideias e estruturas se elas funcionarem para seu jogo, e mudá-las como necessário.

MOTIVAÇÕES DOS JOGADORES

Uma das tarefas mais importantes e gratificantes é conhecer seus jogadores e o que os atira, e então implementar ganchos de história para as motivações deles. Se todos seus jogadores gostarem de coisas similares (talvez todos gostem de histórias épicas, ou todos prefiram combates táticos), seu trabalho será muito mais fácil. Mas, para a maioria dos grupos, haverá uma mescla, e você irá querer colocar um PdM detalhado que apele ao amor de um jogador às cenas sociais, um vilão poderoso para entreter um jogador que ama histórias sobre vencer em situações controversas e animais exóticos que atraem um jogador que gosta de fazer amizade com animais. Se não tiver certeza do que seus jogadores gostam, pergunte previamente o que eles gostariam de ver no jogo!

Considerar as motivações dos jogadores não significa assumir que você sabe o que os jogadores ou personagens deles farão! Pode ser arriscado esperar que os PJs reajam de certas maneiras ou sigam determinados caminhos. Saber suas motivações lhe dá uma forma de colocar elementos que você espera que tenham apelo para seus jogadores, mas suas decisões ainda levam a aventura com direções inesperadas. O importante é engajar os jogadores, não prever o futuro.

MANTENDO A VARIEDADE

Você pode fornecer variedade aos jogadores através dos tipos de desafios que o grupo encara (combate, social, solução de problemas e assim por diante), os locais que eles exploram, os PdMs que eles encontram, os monstros que eles enfrentam e os tesouros que adquirem. Mesmo se estiver criando uma masmorra fechada, você não vai querer colocar um combate em cada sala, ou a exploração rapidamente se tornará cansativa.

Pense em quantidade de sessões. Se o seu grupo seguir por cinco cenas por sessão, como fazer uma sessão de jogo parecer diferente da outra? Talvez duas das cenas em cada sessão sejam basicamente encontros de combate, mas se você fizer as outras cenas significativamente diferentes, ou até mesmo se apresentar os encontros em ambientes diferentes, as sessões não parecerão repetitivas. Pense também sobre as ferramentas usadas para solucionar cada situação. Talvez uma requeira negociações complexas, outra requeira força bruta e uma terceira exija se esgueirar. Foque em dar a todo

mundo algo que tenha apelo, e idealmente direcionado às suas motivações. Isto se traduz em detalhes mecânicos também. Passar por uma trave de equilíbrio requer habilidades diferentes das usadas para reconstruir uma chave quebrada.

TEMA E SENTIMENTO

Pense sobre as referências emocionais e temáticas que você quer passar durante o jogo. Bons jogos induzem fortes emoções, e planejá-los pode criar um arco emocional em uma aventura além do arco narrativo. Considere o que você quer que seus jogadores sintam durante o jogo. Triunfo? Pavor? Tristeza? Otimismo? Nenhuma destas será a única emoção a surgir, mas informará como você cria os cenários e PdMs. Receitas de Aventuras (abaixo) lhe fornecem passos para efetivamente implementar tema e sentimento.

RECEITAS DE AVENTURA

Estes procedimentos lhe ajudam a criar o esqueleto ou diretriz de uma aventura. Você então seguirá adiante e determinará os detalhes da aventura, incluindo adversários e localizações. Durante as sessões, você continuará fazendo ajustes para adequar os eventos ao jogo. Qualquer coisa que você ainda não tenha apresentado pode ser modificada conforme necessário. Como em qualquer receita, você deve ajustar os detalhes para adequá-los às preferências do seu grupo. Você pode inclusive ir além de seu ponto de partida, e tudo bem com isso!

Estas receitas usam seis passos. Você pode conferir seus passos futuros antecipadamente e fazer escolhas fora de ordem, com base no que for mais importante de transmitir. O termo geral “oposição” se refere aos vários adversários e obstáculos que os PJs enfrentarão. A oposição deve ser tematicamente consistente, mas não necessariamente monolítica. Isso pode conter múltiplos indivíduos ou grupos, que podem não interagir uns com os outros.

Estilos (página 41\$): A vibração geral de seu jogo, como um jogo mais variado, exploração de masmorra ou alta aventura. Estas estruturas oferecem diretrizes para a quantidade de sessões e tipos de encontros que funcionam melhor.

- **Ameaças (página 43\$):** Perigos temáticos para incorporar ao seu jogo e formas de evocá-los ao longo do jogo. O estilo e ameaça são as partes básicas da sua receita.
- **Motivações (página 44\$):** Determine mais especificamente quais os objetivos e motivações da oposição.
- **Arcos de História (página 44\$):** Esta seção lhe dá orientações para construir arcos de história que surgirão ao longo de sua aventura e talvez além.
- **PdMs e Organizações (página 45\$):** Os personagens e facções que você inclui devem se adequar ao tema.
- **Mecânicas (página 45\$):** Seu último passo é acrescentar as criaturas individuais, perigos, tesouros e assim por diante.

ESTILOS

Estas estruturas para criar sua aventura incluem alguns elementos básicos para lhe ajudar a esboçar uma aventura. Coloque ideias da seção ameaças (página 43\$) nesta estrutura, e então as customize como achar adequado.

ALTA AVENTURA

Quantidade de Sessões 6–8

Cenas de Exploração 2 viagens longas, frequentemente pelo mar ou ar, pontuadas com combate; 1 masmorra com armadilhas, torneio ou outros testes de perícia

Encontros de Combate 16 moderados, 8 severos. Evite batalhas de ameaça trivial ou baixa.

Encontros de Interpretação 2 batalhas de sagacidade, 4 conversas com criaturas bizarras

Estilos de Encontro Ambientes e terrenos únicos para batalhas dinâmicas. Saltar de sacadas sobre cortinas, lutar sobre corda bamba, corridas de carruagens e assim por diante. Utilize terreno difícil moderadamente junto de maneiras criaturas de evitá-lo. Grandes grupos de tropas de nível baixo que os PJs podem derrotar com facilidade.

AVENTURA MILITAR

Quantidade de Sessões 2–3

Cenas de Exploração 1 marcha longa e 2–3 marchas curtas, ou uma excursão pelas defesas para um cerco; 2–3 acampamentos inimigos e redutos secretos de espiões com armadilhas

Encontros de Combate 4 baixos, 4 moderados, 1 severo. A maioria dos encontros deve ser formada por 2–4 adversários, normalmente soldados humanoides com uma variedade de capacidades.

Encontros de Interpretação 1–2 desafios de perícia para convencer grupos neutros a se tornarem aliados ou melhorar a moral das tropas

Estilos de Encontro Campos de batalha fortificados, com fossos, paredes, torres defensivas e armas de cerco. Condições de vitória que são objetivos ou possuem prazo final – segurar um portal por 10 minutos enquanto reforços correm em sua defesa, colocar fogo na catapulta de um inimigo, resgatar prisioneiros e assim por diante.

AVENTURA PLANAR

Quantidade de Sessões 6–8

Cenas de Exploração 3–4 viagens longas por diferentes planos, frequentemente através de *portal*, magias ou embarcações planares, pontuadas por combate; 1–2 patrulhas em semiplanos, cidades, fortes ou fortalezas planares

Encontros de Combate 12 moderados, 12 severos. Evite batalhas de ameaça trivial ou baixa, exceto como cenário para apresentar um novo plano.

Encontros de Interpretação 6 conversas com criaturas bizarras, incluindo algumas com formas alienígenas de pensamento; 2 oportunidades para obter informações e rumores

Estilos de Encontro Lutas mostrando ambientes extraterrenos – nas encostas de geleiras, em oceanos infundáveis, em pedaços de rocha flutuando ao longo de rios de lava, sobre fossos sem fundo ou nas correntes de portões de 30 metros de altura.

AVENTURA ROMÂNTICA

Quantidade de Sessões 4–6

APRESENTAÇÃO DA AVENTURA

Quando estiver escrevendo sua própria aventura, você não precisa entrar no mesmo nível de detalhe que vê em uma aventura publicada. Você pode ser capaz de fazer isso com um único esboço básico, alguns parágrafos para cada PdM, uma relação de encontros e alguns mapas rascunhados. Talvez, para seu estilo de narrar jogos, você prefira ter algum texto escrito sobre cada cena, ou até mesmo linhas específicas de diálogo. Se você estiver criando sua primeira aventura, pode ser bom escrever um pouco mais do que você precisa. Tenha em mente que as coisas podem mudar em jogo. Se tiver preparado mais do que está acostumado, isso é normal! Detalhar PdMs ou locais específicos pode ser útil, especialmente se eles forem aparecer novamente. Mas, em muitos destes casos, você acrescentará detalhes na mesa e pode anotar isso para usar depois.

NARRANDO SUA PRÓPRIA AVENTURA

Normalmente é mais fácil narrar uma aventura criada por você, mas isso não é verdade para todos. Se enquanto narrar sua aventura você perceber que suas anotações não são suficientes, você pode ser mais minucioso da próxima vez. E se algo acabar ficando inconsistente, não há nada de errado em dizer aos jogadores que você precisa revisar algo dito anteriormente.

Suas próprias criações costumam ter maior apelo emocional para você. Se a aventura não se sair bem, pode ser frustrante. Às vezes isto ocorre por uma razão aleatória, outras vezes por decisões não previstas e ocasionalmente devido a um erro seu. Tudo isso é parte normal do jogo! Uma das coisas que você mais internalizará conforme narrar mais jogos é que você é parte do processo criativo e não precisa ser perfeito.

Cenas de Exploração 1 excursão por um reino ou outro local central; 1 aventura nos ermos em uma caçada ou busca de bandidos; 1 torneio para provar o amor ou valor de um PJ

Encontros de Combate 3 baixos, 6 moderados, 3 severos. Enfatizar riscos emocionais e batalhas que acabam com a perda de honra ou orgulho, não vida.

Encontros de Interpretação 2 batalhas de sagacidade, 1 grande baile, 1 súplica perante um governante, 2 cenas de relaxamento ou entretenimento com uma importância inesperada

Estilos de Encontro Duelos – sociais ou combate – contra rivais românticos. PJs e seus adversários lutam somente por um propósito ou causa. Inimigos conhecidos possuem fortes conexões com os PJs.

AVENTURA VARIADA

Quantidade de Sessões 5–7

Cenas de Exploração 1 viagem longa, com alguns ataques; 2–3 viagens por ambientes urbanos; 1 fuga de prisão, roubo ou outros testes de perícia

Encontros de Combate 2 triviais, 4 baixos, 7 moderados, 8 severos, possivelmente 1 extremo. Adversários frequentemente são outros humanoides.

Encontros de Interpretação 2 batalhas de sagacidade, 2 chances de superar oponentes com dissimulação ou ameaças, 2 oportunidades de obter informações e rumores

Estilos de Encontro Riscos frequentemente são mais pessoais,

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE



como os PJs limparem seus nomes de acusações falsas ou serem pagos para eliminar um problema. Traição, emboscadas e outras enganações. Incêndios em cidades, condições do clima, multidões inamistosas. O *Pathfinder Baralho de Acertos Críticos* é particularmente apropriado.

EXPLORAÇÃO DE MASMORRA

Quantidade de Sessões 3-4

Cenas de Exploração 1 viagem longa para chegar a uma masmorra; 3 viagens por longos corredores ou labirintos com armadilhas; 1 caverna segura ou outra cena; 2 passagens ou salas secretas

Encontros de Combate 2 triviais, 4 baixos, 6 moderados, 6 severos. Muitos encontros podem ser superados por rotas secretas.

Encontros de Interpretação 4 conversas com criaturas na masmorra; 1 negociação para estabelecer uma trégua

Estilos de Encontro Alojamentos abarrotados, linhas de visão curtas e condições ruins de iluminação, com ocasionais câmaras abobadadas e criptas inundadas. Armadilhas e quebra-cabeças.

HORROR

Quantidade de Sessões 1-2

Cenas de Exploração 1 viagem curta a pé; 2-4 áreas bizarras para investigar, como mansões assombradas ou florestas sombrias

Encontros de Combate 2 moderados, 1 severo, possivelmente 1 extremo. Evite batalhas de ameaça trivial ou baixa, exceto como momentos para relaxar em uma aventura mais longa. Encontros de ameaça extrema contra adversários avassaladores são excelentes em aventuras de sessão única.

Encontros de Interpretação 2 conversas com figuras de autoridade duvidosas, 1 oportunidade de obter informações e rumores, 1 revelação de uma verdade horrível

Estilos de Encontro Encontros surpresa e chocantes, tornando difícil para os PJs se sentirem seguros. Encontros que pareçam avassaladores, mesmo quando não forem. Recuar frequentemente é a opção certa (inclua uma maneira razoável para os PJs escaparem).

INTRIGA

Quantidade de Sessões 2-3

Cenas de Exploração 1 viagem longa, frequentemente pelo mar ou ar; 3-4 competições, performances ou outros testes de perícia; 1-2 infiltrações ou fugas

Encontros de Combate 2 triviais, 2 baixos, 4 moderados, 1 severo. Encontros de ameaça severa devem ser reservados para revelações maiores da intriga em curso – um aliado é revelado como um adversário, um conspirador é exposto e deve chamar sua guarda, e assim por diante.

Encontros de Interpretação 2-3 batalhas de sagacidade; 2 cenas políticas ou de tribunal; 1 conversa com uma fonte críptica; 2 oportunidades de obter informações ou rumores

Estilos de Encontro Ambientes urbanos, incluindo lutas sobre carruagens em movimento, ao redor (e sobre) mesas de banquetes e correndo sobre telhados. Emboscadas em cenários sociais aparentemente seguros. Tentativas de assassinato.

MISTÉRIO

Quantidade de Sessões 2-3

Cenas de Exploração 2-3 salas com armadilhas, esconderijos secretos ou outros testes de perícia; 2 quebra-cabeças ou investigações

Encontros de Combate 2 triviais, 4 baixos, 6 moderados, 6 severos. Solucionar o mistério revela uma vantagem sobre o adversário mais poderoso.

Encontros de Interpretação 1 batalha de sagacidade, 1 conversa com uma criatura bizarra, 1 oportunidade de obter informações e rumores, 1 reunião para revelar a resposta ao mistério

Estilos de Encontro Encontros surgem naturalmente durante investigações ou ao descobrir algum elemento do mistério. Várias pistas podem enviar PJs aos mesmos locais; se o mistério cessar, alguma criatura que não quer que os PJs o solucionem pode atacar ou seguir com a trama.

AMEAÇAS

Pense em cada tipo de ameaça como o perigo profundo e visceral que os inimigos encarnam. PdMs devem ser avatares da ameaça, sejam eles inimigos que representam diferentes aspectos da ameaça ou aliados e espectadores afetados por ela. Cada seção de ameaça fornece uma breve descrição, seguida por alguns tópicos que você pode usar para guiá-lo na expressão das consequências da ameaça. Isto é seguido por monstros que tipificam este tema. Como sempre, você também pode criar suas próprias ameaças temáticas!

CORRUPÇÃO

A oposição quer enfraquecer, ou até mesmo mudar, a motivação de um local, pessoa, instituição, ideal ou grupo.

- Mostre os efeitos da corrupção nas pessoas e lugares, especialmente aqueles mais fortemente conectados aos PJs. Áreas outrora seguras se tornam menos amistosas e apresentam ameaças, aliados se tornam incapazes de ajudar ou até mesmo se viram contra os PJs.
- Torne os inimigos sutis, pacientes e dispostos a permitir rumores, mentiras, doenças e venenos levem o tempo necessário para surtir efeito. Em batalha, eles podem se satisfazer amaldiçoando os PJs e seus aliados, ou de alguma forma causando aflições de longo prazo, e então recuar.
- Contraste a corrupção com educação, cura e trabalhar em busca de melhorias.
- Quando os PJs fizerem progresso, permita a eles expor agentes da corrupção e inocule aliados e partes neutras contra a ameaça crescente, ou então os instrua sobre isso.

Adversários algholthu, inferos, mortos-vivos

DESORDEM

A oposição é uma força a favor do caos, sem qualquer plano maior ou objetivo a longo prazo. Pode ser uma força acéfala de violência como uma besta ferida, ou um adversário senciente se regozija em causar caos e dano.

- Desordem é fácil de rastrear e encontrar, frequentemente deixando um rastro de destruição em seu caminho. Mostre como a violência sem sentido causa incerteza e medo, perturbando assentamentos e a ordem natural das coisas.
- Um único adversário poderoso é uma fonte comum de desordem, mas um bando, multidão, culto ou sociedade secreta também podem ser os culpados. A fonte da desordem pode ser o resultado da ordem natural estar desequilibrada ou ser uma distração criada por um adversário diferente buscando avançar seus próprios objetivos.

- Enfatize os efeitos em cascata de desordem desmedida. Comércio tradicional, lavoura, migração e sistemas similares são perturbados, causando problemas longe do local imediato de violência e perturbação.

- Quando os PJs fizerem progresso, mostre como sistemas resilientes podem se recuperar de perturbações massivas, mas precisam de ajuda ou proteção adicional.

Adversários bestas, dinossauros, dragonetes, gigantes

DEVASTAÇÃO

A oposição quer destruir ou degradar um local, pessoa, instituição, ideal ou grupo.



INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE PDMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

CONSTRUINDO UM MUNDO ABERTO

Em um “jogo de mundo aberto”, você dá aos jogadores uma região considerável para que eles explorem e os deixa decidir o que fazer com ela. Um mundo aberto não possui tantos eventos que seguem um cronograma determinado como uma aventura direta, e o fluxo do jogo é determinado mais pelos jogadores do que pela oposição. Você pode incluir masmorras fechadas ou outros locais dentro de um mundo aberto, mas cabe aos jogadores decidir quando e como visitá-los ou lidar com eles.

Para criar um mundo aberto, prepare o triplo da quantidade de encontros e os espalhe por várias localidades ou facções. Você pode esperar que os PJs não lidarão com todos eles. Na maioria dos casos, é interessante determinar para onde os PJs seguirão logo ao final de uma sessão para se preparar para a próxima sessão. A depender do tamanho e complexidade do local, a quantidade de encontros pode ser muito maior. Trate cada subárea como uma espécie de mini-aventura e esboce apenas o básico dela até que você saiba quais são os planos dos PJs.

- Mostre os efeitos da destruição nas pessoas e lugares, especialmente aqueles mais queridos pelos PJs. Mostre-os desesperados, sem recursos e psicologicamente alterados.
- Torne os inimigos difíceis de argumentar e grandiosos em números. Em batalha, eles não querem simplesmente vencer, mas matar, mutilar ou devorar.
- Contraste a devastação com forças de preservação e ordem.
- Quando os PJs fizerem progresso, mostre-os a lenta recuperação da devastação.

Adversários demônios, dragões cromáticos, orcs

EXTREMISMO

A oposição busca uma mudança extrema – para algo que ela pensa ser melhor. Seus meios violentos de alcançar esta mudança a coloca em conflito com os PJs.

- Demonstre a crueldade do inimigo, especialmente a discrepância entre seu cuidado pela causa e a ambivalência ou ódio em relação a tudo mais.
- Tenha inimigos focados puramente no objetivo deles. Faça-os cair em sua retórica ou dogma para se justificarem.
- Se algo sobre a causa dos extremistas for justo – como preservar o mundo natural ou proteger o povo deles – revele o lado simpático dos adversários. Demonstre o horror daquilo contra o que eles estão lutando além do horror que eles causam.
- Quando os PJs fizerem progresso, mostre incerteza ou desmoralização em seus adversários, possivelmente até mesmo deserção.

Adversários cultistas, revolucionários

SUBJUGAÇÃO

A oposição quer governar sobre um grupo, local ou até mesmo o mundo. O objetivo final deles é controlar e governar.

- Mostre como grupos são submetidos à subjugação em vez de sofrerem as consequências da resistência. Os PJs veem elementos de cultura destruídos para garantir a subjugação – religiões e igrejas foram destruídas, subvertidas ou substituídas? Locais foram colocados no local para manter populações oprimidas na linha?

- Torne os inimigos hipócritas, focados e em controle de grupos que eles subjugaram anteriormente. Lutas não ocorrem apenas pela violência, mas em direção a um maior controle.
- Mostre a oposição em: conflitos abertos, rebeliões, grupos secretos, sabotagem e arte contracultural. Dê os PJs a oportunidade de apoiarem ou participarem desses atos.
- Quando os PJs fizerem progresso, faça grupos anteriormente neutros ou previamente coagidos serem movidos à rebelião.

Adversários diabos, dragões cromáticos, estrigas, hobgoblins, rakshasas

MOTIVAÇÕES

Pense sobre sua oposição e quais são os objetivos e motivações dela. A motivação da oposição precisa corresponder à ameaça. Se tiver vários adversários, as motivações deles devem ser relacionadas ao tema, mas eles podem ter objetivos diferentes e agir mais como rivais ou inimigos. Motivações devem possuir mais de uma dimensão. Deve haver uma razão para cada ação que a oposição tomar — não necessariamente uma boa ou inteligente, mas uma que seja crível. Seja verdadeiro para cada personagem!

Considere estas questões para que você possa usar as respostas quando decidir o que a oposição fará.

- O que a oposição quer?
- Quem ou o quê a oposição teme? (E não, “os PJs” não é uma resposta válida.)
- Por que a oposição certamente obterá sucesso? Se os PJs não fizerem algo, o que torna a oposição irrefreável?
- Quais as fraquezas da oposição? Como ela pode ser subornada ou enganada? O que ela ignora que pode ser usado contra ela?

ARCOS DE HISTÓRIA

Tenha vários arcos de história em mente. A maioria será direcionada pela oposição, mas os PJs podem iniciar seus próprios arcos de história. Pense como deve ser o início, meio e fim de cada arco de história. Imagine um ponto final lógico que o arco alcançaria se nada o alterar. Então, ajuste-o baseado nos eventos do jogo. Conforme as mudanças ocorrem, revise o ponto final que você imaginou. Se o plano do adversário sair dos trilhos, o que ele pode fazer em vez disso? Arcos de história devem refletir o tema da aventura e ser bem posicionados para mostrar motivações.

Muitos arcos estarão presentes apenas pela duração de uma aventura, mas outros se formam e serão recorrentes por toda a campanha. Inclua alguns para que você tenha variedade. Isto também fornece um encerramento, já que os jogadores podem ver outras linhas de história envoltas no curto prazo e outras ainda no longo prazo. Muitas tramas emaranhadas podem resultar em algumas delas sendo esquecidas ou fazer com que os jogadores se sintam sobrecarregados.

Toques próprios como os descritos abaixo tornam um arco de história adaptável, não muito restrito a cenas ou personagens específicos.

- Use **motivos**. Utilize elementos, visuais, frases e itens temáticos repetidos para reforçar a conexão entre uma aventura ou segmento da história e outra. O motivo também pode desenvolver complexidade enquanto você segue com o arco de história mais amplo.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE PDMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

- **Siga o crescimento do personagem.** Responda a como os PJs mudaram nas aventuras anteriores. A próxima empreitada deles deve refletir quem eles são agora.
- **Escalone!** Desenvolva com base na história anterior e mostre que a próxima ameaça é ainda mais assustadora. A primeira aventura pode ameaçar uma aldeia, a próxima uma cidade, a seguinte uma nação inteira e assim por diante.
- **Crie personagens recorrentes.** Um personagem recorrente é especialmente forte se aparecer em circunstâncias similares a cada vez. Por exemplo, uma mercadora que viajar pelo mundo pode aparecer na campanha somente quando quiser que os PJs minem os rivais dela.
- **Faça toda aventura importar.** Enquanto desenvolver um arco, não diminua aventuras individuais ao tornar o que ocorreu nelas inconsequente, quando comparado à história maior. Ilustre as consequências dessas aventuras para que os jogadores tenham uma sensação de realização por completar uma história antes de seguirem para a próxima. Cada aventura precisa de algum tipo de desfecho para mostrar efeitos imediatos e duradouros da vitória ou derrota dos PJs.

PDMS E ORGANIZAÇÕES

PdMs e organizações aliadas, neutras e adversárias podem todos contribuir para o tema. Você provavelmente tentará fazer com que a maioria siga o tema diretamente, como os exemplos em Ameaças, na página 43\$. Entretanto, você pode acrescentar alguns contrapontos ao tema. Por exemplo, um

jogo de horror pode incluir um ou dois PdMs que sejam mais úteis, seja para dar uma trégua do pavor ou para morrer, apenas para mostrar quão ruins as coisas estão. Incluir PdMs que não sejam adversários faz o mundo parecer mais real. Isso também aumenta os riscos, à medida que os PJs que possuam pessoas com quem se importar, proteger e socializar. Você frequentemente verá que PdMs criados frequentemente serão mais ou menos importantes do que você esperava. Você pode “rebaixar” um PdM se os jogadores não o acharem interessante ou “promovê-lo”, caso os PJs gostem mais dele do que o esperado.

MECÂNICOS

Por último, você preencherá encontros, PdMs, tesouros, mapas específicos e assim por diante. Para muitos jogos, você pode guardar a maioria deste trabalho para usar em sessões posteriores, usando suas preparações ao longo do curso do jogo.

Você pode encontrar mais detalhes sobre isto no *Livro Básico*:

- Tesouro (página 508)
- XP por Conquistas (página 507)
- Ambientes (página 512)
- Criando Encontros (página 488)
- Perigos (página 520)

Você também pode encontrar mais informações neste livro:

- Construir suas próprias criaturas (página 56\$)
- Construir seus próprios perigos (página 56\$)
- Projetar seus próprios encontros (página 46\$)

PROJETANDO ENCONTROS

Criar um encontro interessante vai além de apenas seguir as diretrizes para selecionar monstros de um determinado nível. Bons encontros possuem um lugar na história, adversários cativantes, locais interessantes e reviravoltas que os tornem dinâmicos.

Encontros desempenham um papel fundamental em RPGs, mas pode ser difícil saber por onde começar quando criá-los. Esta seção cobre formas de expandir as noções básicas fornecidas na página 489 do *Livro Básico* para tornar seus encontros parte emocionante e integral da trama. A preparação de encontros segue de mãos dadas com a preparação dos locais, mapas e aventuras. Você pode ambientar uma aventura em um pântano e povoar o local com criaturas adequadas e características ambientais. Ou você pode ter um habitante de masmorra em mente e estruturar uma seção de sua masmorra que seja adequada para essa criatura.

Quando estiver começando, encontros diretos de ameaça baixa ou moderada podem ajudá-lo a se orientar. Então, você pode aumentar a complexidade enquanto fica mais confiante e os PJs obtêm mais ferramentas para usar contra os adversários. Quanto mais encontros você criar, mais confortável você ficará com seu próprio estilo. Você sempre pode recorrer a este texto para ter mais ideias ou dicas sobre como executar um determinado tipo de encontro.

VARIEDADE

Variedade em encontros é essencial para permitir aos jogadores tentar novas táticas e para dar aos PJs a chance de brilhar enfrentando adversários cujos pontos fracos eles estão precisamente preparados para explorar. Considere as formas a seguir de variedade em encontros.

- **Tema:** Procure por formas de incluir criaturas e locais variados. Mesmo se os PJs entrarem uma masmorra habitada por drow, eles devem encontrar outras criaturas também! Todas as criaturas devem ter uma justificativa para estarem ali, mas nenhum lugar precisa ser uniforme.
- **Dificuldade:** Uma linha de encontros de ameaça moderada pode parecer entediante. Use encontros de ameaça baixa e até mesmo trivial para dar aos PJs a chance de realmente dominar o combate, e encontros de ameaça severa para inimigos especialmente poderosos. Encontros de ameaça extrema devem ser usados com moderação, para inimigos correspondentes à ameaça imposta pelos PJs e que tenham uma chance sólida de derrotá-los!
- **Complexidade:** Utilize alta complexidade com bom senso, guardando-a para lutas importantes ou memoráveis.
- **Composição do Encontro:** A quantidade de criaturas por encontro e seus níveis devem variar. Inimigos únicos de nível alto, esquadrões de inimigos e grandes quantidades de lacaios todos parecem diferentes.
- **Configuração:** Nem todos os encontros devem começar e acabar da mesma forma. PJs podem se esgueirar sobre inimigos despreparados, serem emboscados por inimigos os caçando, entrar em um duelo formal ou ver uma proposta diplomática falhar e se transformar em uma luta. Por outro lado, os inimigos podem ser todos derrotados,

recuar, implorar por misericórdia ou até mesmo mudar o encontro para uma perseguição ou outro formato.

- **Informação:** A incerteza pode aumentar a tensão e senso de perigo dos jogadores. Emboscadas, lutas contra adversários desconhecidos ou atrás de ameaças e outros cenários podem criar uma incerteza básica.

LOCAIS DE ENCONTROS

Escolha cenários interessantes para seus encontros. Quando encontros ocorrerem em uma edificação ou covil, a maioria das características ambientais significativas se origina dos ocupantes, tanto passados quanto presentes. Pense sobre os gostos, biologia ou riquezas deles. Estas características devem ser naturais, como um fedor enjoativo de decomposição no covil de um grande predador. Elas também podem ser alquímicas, como uma nuvem de gás venenoso, ou mágicos, como uma estranha corrente elétrica que arqueia pelas paredes e ocasionalmente salta em um transeunte.

Em alguns casos, você terá um local no qual um inimigo sempre aparece, e pode designar seu local para ser adequado a uma criatura específica. Outras vezes, um encontro pode ocorrer em uma variedade de locais, como uma patrulha da guarda ou um monstro errante. Nestes casos, você precisará de vários terrenos e opções de estrutura para que haja algo interessante sobre o ambiente independentemente de onde a batalha ocorra.

MAPAS E TERRENO

Características do mapa possuem um impacto substancial no fluxo do combate. Três considerações para se ter em mente quando desenhar um mapa são: manobrabilidade, linha de visão e distâncias de ataques. Até mesmo salas vazias e corredores podem fornecer variedade com base nos seus tamanhos e formatos. Passadiços estreitos são ótimos pontos de estrangulamento. Em salas particularmente pequenas, o espaço é primordial, favorecendo combatentes corpo a corpo e tornando efeitos de área difíceis de mirar sem atingir seus amigos. Em contrapartida, áreas enormes se prestam a combates espalhados, que dão plenitude de espaço para usar todos os tipos de habilidades, mas impõe desafios para alguém com alcance limitado. Para tornar cômodos maiores interessantes, acrescente mobiliário, estalagmites ou outras características que os PJs e seus adversários podem usar para obter cobertura.

HABITANTE OU INTRUSO?

Na maioria dos casos, os PJs entram em territórios que são muito mais familiares para seus adversários do que para eles. PdMs e monstros que vivem em uma área provavelmente estão adaptados aos seus perigos, seja porque sabem onde eles estão e como evitá-los ou porque não são afetados por eles. Um kobold em seu covil pode atrair um PJ a andar para uma armadilha que ele tenha evitado. Terreno pantanoso pode

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

ser problemático para a maioria dos PJs, mas impõe pouca inconveniência a criaturas anfíbias. Quando usar criaturas com a habilidade de escalar, escavar ou nadar, considere incorporar características como corredores labirínticos, muralhas altas com plataformas ou rios. Se os adversários forem menores ou maiores do que os PJs, considere incluir caminhos, cubículos, escadarias ou passagens estreitas que um lado da luta pode usar mais efetivamente.

Às vezes, porém, os PJs devem defender sua própria base de intrusos. Nestas situações, você está invertendo a ordem “natural” do roteiro, portanto, dê aos PJs tempo para criarem armadilhas e protegerem a área. Observar os invasores caírem vítimas de perigos e emboscadas pode ser uma agradável mudança de ritmo para seus jogadores.

CLIMA SELVAGEM

Em um dia ensolarado, os PJs podem ver claramente e lutar sem obstruções, mas acrescentar vento, precipitação ou névoa cria desafios adicionais. Chuva cria chão enlameado e barro que atrasa o movimento, e um clima frio introduz a ameaça de trechos escorregadios de gelo. Somente as temperaturas mais extremas possuem um impacto direto nos PJs durante um encontro, mas transitar por calor escaldante ou frio congelante pode deixar os PJs desgastados e mais vulneráveis a adversários. A iluminação possui um papel fundamental em encontros a céu aberto e em locais fechados. Embora tochas sejam sempre presentes, o alcance delas é limitado, e luzes certamente atraem a atenção em áreas escuras.

ORÇAMENTO DE XP PARA TERRENO

Se incluir terreno complicado de navegar ou que exija trabalho extra para lidar com ele, considere se isso deve ser considerado no orçamento de XP do encontro. Uma luta que requer Escalar, Nadar ou se mover por terreno difícil pode ser mais complicada — especialmente se os inimigos possuírem ataques à distância poderosos. Pense sobre o impacto do terreno previamente, especialmente se a batalha já fosse ser uma ameaça severa, ou você pode acabar matando o grupo inteiro. Você pode selecionar um nível de monstro equivalente para seu terreno e fatorar isso em seu orçamento, ou apenas distribuir XP extra ao final se a ameaça sem terreno fosse ser baixa ou moderada.

MOTIVAÇÕES DOS INIMIGOS

Todo encontro deve ocorrer por uma razão. Considere a motivação de uma criatura para lutar. Ele está defendendo seu covil? Roubando para enriquecer? Seguindo impulsos sádicos? Simplesmente sendo pago para lutar? Você pode perceber que uma criatura não possui uma motivação interessante, ou que os PJs podem ter feito algo que elimina o ímpeto dela de lutar. Nesse caso, o encontro não precisa acontecer! Seu jogo pode ser mais satisfatório se as ações sagazes dos PJs evitarem a luta — desde que você os recompense adequadamente com XP.

MORAL

Pense como um inimigo reage quando uma luta está indo mal — ou bem! — para ele! Inimigos que fazem algo além de lutar até a morte tornam um encontro mais dinâmico e crível. Embora PJs ocasionalmente encontrem verdadeiros fanáticos ou criaturas

GRUPOS DE AVENTURA RÁPIDOS

Se quiser uma estrutura fácil para construir um encontro, você pode usar as estruturas básicas a seguir e preenchê-las com monstros e PdMs.

- **Chefe e Lacaios (120 XP):** Uma criatura do nível do grupo + 2 mais quatro criaturas do nível do grupo - 4.
- **Chefe e Tenente (120 XP):** Uma criatura do nível do grupo + 2 mais uma criatura do nível do grupo.
- **Inimigos de Elite (120 XP):** Três criaturas do nível do grupo.
- **Tenente e Lacaios (80 XP):** Uma criatura do grupo do nível mais quatro criaturas do nível do grupo - 4.
- **Par Acasalado (80 XP):** Duas criaturas do nível do grupo.
- **Tropa (80 XP):** Uma criatura do nível do grupo mais duas criaturas do nível do grupo - 2.
- **Esquadrão Estúpidos (60 XP):** Seis criaturas do nível do grupo - 4.

de mente simplória que nunca recuam de uma luta, a maioria das criaturas — mesmo criaturas não sapientes como animais — recua de uma batalha se estiverem obviamente perdendo. Isto normalmente significa que adversários fogem em um certo ponto, potencialmente encerrando o encontro; mas se os PJs precisarem capturar esses oponentes, isso poderia acrescentar um segundo objetivo e dividir o foco deles. Considere como diferenças na moral de participantes impactam a luta. Por exemplo, após os aliados vivos da necromante se renderem aos PJs, ela poderia ativar uma magia latente que implantou neles, matando-os e fundindo seus corpos em uma enorme abominação morta-viva. A moral de um inimigo poderia até mesmo mudar o encontro de combate para social, com os PJs entrando em negociações no caso de uma rendição ou tentando convencer os adversários dos erros cometidos por eles.

ENCONTROS DINÂMICOS

Embora você certamente possa criar encontros apreciáveis meramente colocando um grupo de oponentes em uma sala quadrada, você possui várias ferramentas para criar encontros que sejam mais interativos e dinâmicos. Estas ferramentas podem desafiar seus jogadores a inventar novas estratégias, inspirar decisões interessantes dos personagens e tornar seu ambiente mais rico.

Nenhum encontro precisa usar todos os elementos apresentados aqui, e nem todos os encontros precisam de mais do que um ou dois destes elementos. Quanto mais complexo for um encontro dinâmico, mais tempo ele durará para narrar e mais exigente será. Em geral, estas ferramentas são perfeitamente adequadas para encontros com chefes, para adversários memoráveis e como um tempero a mais ao longo de sua campanha, por qualquer meio que funcione melhor para você e seus jogadores.

PERIGOS EM COMBATE

Em encontros isolados onde os PJs possuem plenitude de tempo para se recuperar dos efeitos de perigos, perigos simples podem parecer mais como quebra-molas do que verdadeiros desafios. Mas, quando combinados com outras ameaças, até mesmo perigos simples podem se provar desafiadores. Uma explosão barulhenta pode atrair atenção, permitindo aos adversários

atravessar a porta para um encontro com início dramático. Perigos simples também podem ser parte ativa de um encontro, especialmente se os adversários souberem como evitar acioná-los.

Como o nome sugere, perigos complexos são uma ferramenta mais poderosa para encontros. Como continuam a agir, eles são presença contínua em uma luta. Quando combinados com criaturas hostis, perigos complexos oferecem aos PJs várias escolhas do que fazer a seguir. Isto é particularmente verdade se adversários se beneficiarem do perigo. Os PJs devem desabilitar primeiro a rede de canos cuspidos fogo mágico na sala ou priorizar o elemental de fogo que fica mais forte com a exposição à energia? Não há resposta certa, e as escolhas dos PJs possuem um claro impacto nos obstáculos que eles enfrentam. Perigos em combate brilham quando dão aos PJs formas de contribuir significativamente de outra forma que não causando dano a uma criatura. A possibilidade de ações interessantes para desabilitar um perigo é uma forma divertida de dar a alguns PJs algo novo e diferente para fazer em vez de sair causando dano.

CAMPOS DE BATALHA EM EVOLUÇÃO

Embora alguns campos de batalha sejam relativamente estáticos, permitindo os PJs e adversários se digladiarem até um dos lados vencer, campos de batalha complexos ou em evolução podem levar a encontros muito mais memoráveis. Uma das formas mais diretas de criar um campo de campo de batalha em evolução é com características ambientais dinâmicas. Talvez as plataformas flutuantes que fazem o piso da sala mudar em seus próprios turnos a cada rodada, ou vários pontos teleportam criaturas para locais diferentes — possivelmente entre duas salas onde ocorrem batalhas separadas simultaneamente. Estas características dinâmicas possuem alguma sobreposição com perigos complexos, embora não tendam a ser uma oposição ou obstáculo especificamente ameaçando os PJs.

Similarmente, uma terceira parte no encontro, talvez um monstro avassalador ou um espírito inquieto, poderiam impor perigo a ambos os lados, mas potencialmente beneficiar ambos. Por exemplo, talvez os PJs ou seus adversários possam atrair esta terceira parte como um perigoso — mas poderoso aliado — com algum tipo de teste de perícia bem-sucedido ou fazendo uma barganha arriscada.

Às vezes o campo de batalha em evolução é mais um estado de mudança, ou série de estados de mudanças, e menos uma presença constante. Por exemplo, derrotar um ritualista e encerrar o ritual dele poderia fazer os adversários perderem um poderoso efeito benéfico, mas libertar um demônio que se formou pelos restos do ritual fracassado, ou fazer parte da sala desmoronar pela repercussão mágica. Mudanças físicas maiores ao ambiente — como um desmoronamento, partes da sala se erguendo ou caindo, ou água começando a correr e encher a sala — podem forçar os PJs a repensarem seus planos para lidar com a nova situação. Às vezes, o campo de batalha em evolução é mais uma reviravolta inesperada que pode ocorrer no meio de um encontro. Talvez o tirano maligno revele que era um dragão o tempo todo, ou reforços chegam para qualquer lado que esteja perdendo. Qualquer que seja sua escolha, garanta que isso mude as coisas e faça o encontro parecer mais dinâmico e diferente. Por exemplo, soerguer uma parte do campo de batalha não é particularmente relevante se nem os PJs nem

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

seus adversários estiverem propensos a se importar é menos interessante do que elevar o pedestal contendo a joia que os PJs e seus inimigos estão tentando recuperar.

COMBINANDO E SEPARANDO ENCONTROS

Visualize isto: os PJs invadem um castelo. Eles escolhem ignorar a furtividade em favor de uma abordagem direta. Nos parapeitos, um guarda os observa e soa um alarme. O som de cornetas e apitos retumbam pela fortaleza enquanto cada defensor garante que todos estão prontos para lutar. E então eles educadamente esperam em qualquer sala que estiverem pela chegada e ataque dos PJs. Ia soa bem irreal, e parecerá irreal na mesa. Muitos jogadores acham muito mais satisfatório quando seus adversários realizam ações e contramedidas racionais contra eles. Isto significa se mover para posições defensíveis ou se unir a aliados. Levado ao extremo, combinar encontros pode rapidamente levar a lutar invencíveis, portanto, tenha cuidado. No exemplo do castelo, alguns guardas podem ir em direção aos PJs para atacá-los, enquanto outros se reúnem ao redor da fortaleza central. Talvez cada patrulha individual de guardas ao redor do castelo seja um encontro de ameaça trivial, mas conforme se reúnem formam grupos que gradualmente escalonam essa ameaça. Esses grupos dão os PJs uma sensação de quão desafiadora a oposição deles é, portanto, se uma luta contra seis guardas for um desafio, eles não tentarão lutar contra 30 deles. Quando os adversários dos PJs formarem uma força avassaladora, dê aos PJs um alerta justo e a chance de recuar e tentar novamente outro dia. Obviamente, se os PJs voltarem após o alarme ter

sido acionado, os guardas provavelmente terão mudado suas posições para proteger melhor o castelo.

A razão mais comum para separar um encontro em várias partes é formar um encontro combinado, como quando um adversário ferido recua para reunir reforços. Isto fornece uma escolha aos PJs: eles ignoram o inimigo fugindo e focam na batalha à frente deles ou dividem suas forças, assumindo o risco de serem levados a um encontro perigoso contra a chance de impedir adversários posteriores de se prepararem para a abordagem deles? Um encontro também pode se separar em partes devido a mudanças dramáticas no campo de batalha, como um teto desmoronando ou uma muralha mágica que impede quem está de um lado da barreira acessar o outro sem gastar ações para superar a obstrução.

PRESSÃO POR TEMPO

Pressão por tempo acrescenta um sentido de urgência a qualquer encontro, e pode ser uma ótima forma de tornar um encontro que seria de ameaça trivial ou baixa algo taticamente interessante, satisfatório e memorável. Afinal de contas, embora encontros de ameaça trivial ou baixa possam ter uma chance incrivelmente baixa de derrotar os PJs, a oposição normalmente pode aguentar tempo suficiente para fazer os PJs gastarem algumas rodadas para derrotá-los, a menos que os PJs gastem mais recursos do que normalmente gastariam contra esses adversários. Pressão por tempo frequentemente está relacionada a um objetivo secundário no encontro, embora isso possa ser um cronômetro diretamente relacionado ao encontro em si. Por exemplo, se o ritual for

ENRASCADAS

Esta seção lhe mune com uma ampla variedade de truques úteis para acrescentar interesse aos seus encontros, mas você deve ficar atento a algumas enrascadas comuns de se cair na criação de encontros.

- **Não Crie Complexidade em Todos os Encontros:** Há muitas formas de tornar encontros complexos e dinâmicos, mas tornar todo encontro complexo será exaustivo para você e seus jogadores. Alguns encontros devem ser simples, tanto para fazer o mundo parecer mais real quanto como uma boa forma para o grupo relaxar sem precisar acompanhar coisas demais.
- **Evite Dificuldade Simplificada:** Garanta que nem todos os encontros possuam o mesmo nível de ameaça. Ter alguns encontros de ameaça baixa e até mesmo trivial acrescenta variedade, e é ótimo lançar alguns encontros severos em vez de apenas chefes.
- **Esteja Ciente de Dificuldade Inesperada:** Você pode acabar usando criaturas que possuem habilidades que se completam, tornando-as extremamente poderosas como um combo, ou que são particularmente apropriadas contra seus PJs. Compare as criaturas e o que você sabe sobre os PJs previamente, especialmente se o encontro já for um ameaça severa pelos números. A página 16§ possui sugestões do que fazer se você encontrar problemas na dificuldade durante um encontro em vez de com antecedência.
- **Preste Atenção a Terreno Poderoso:** Como indicado sob Orçamento de XP para Terreno, algumas características do ambiente podem aumentar o perigo drasticamente. Considere sua criatura e o ambiente, e veja se ela possui uma vantagem significativa comparada com os PJs nesse terreno, como um monstro com poderosos ataques de longa distância quando os PJs estiverem presos à distância. Se for o caso, você pode precisar fazer ajustes.

conceder a um lich a apoteose dele em 4 rodadas, os heróis precisam derrotá-lo antes disso!

OBJETIVOS SECUNDÁRIOS

Uma das formas mais simples e emocionantes de criar um encontro dinâmico, mesmo se o combate em si não for muito difícil, é adicionar um objetivo secundário além de simplesmente derrotar adversários. Talvez os vilões estejam prestes a queimar prisioneiros em uma pira, e alguns dos PJs precisam direcionar seus esforços para evitar uma vitória pírrica. Encontros com um objetivo paralelo que exigem que os PJs realizem ações além de destruir adversários pode manter esses adversários por perto por tempo suficiente para que eles façam coisas interessantes sem inflar seu nível de poder. Isso também faz os PJs habilidosos em áreas relacionadas à missão paralela parecerem sensacionais quando lidam com isso rapidamente ou muito bem.

Às vezes, um objetivo secundário pode apresentar um limite de tempo, como se os PJs precisarem impedir evidências de serem queimadas, seja lutando rapidamente ou ativamente protegendo os documentos. Os PJs podem precisar usar ataques não-letais contra guardas que erroneamente acreditam que os PJs são criminosos, ou podem precisar impedir batedores escorregadios de recuar para alertarem outros inimigos. Opções como estas dão oportunidades de personagens com grande mobilidade — como monges — brilharem. Você poderia até

mesmo criar objetivos secundários verdadeiramente não relacionados que exigem que os PJs percam o encontro para obter sucesso. Os PJs podem precisar parecer lutar seriamente, mas recuar e deixar os adversários roubarem sua caravana para os seguirem até seu covil. Objetivos secundários são uma ótima forma de dar visibilidade a habilidades diferentes em combate e criar um encontro memorável, mas — como todas estas táticas — podem ser irritantes se forem usados em excesso.

SINERGIA DE Oponentes

A maioria dos encontros assume que os oponentes dos PJs trabalham juntos para se opor aos PJs, mas quando grupos de adversários têm colaborado e lutado juntos por muito tempo, eles podem desenvolver estratégias adicionais. Considere dar a cada membro destas equipes muito unidas uma reação acionada pelas habilidades de seus aliados ou outro benefício que eles recebam baseado nas ações de seus aliados. Assim como uma equipe de PJs aprende como se posicionar melhor para o ladino flanquear inimigos e minimizar o perigo de sofrer uma *bola de fogo* do mago, PdMs podem aprender a complementar as estratégias uns dos outros e evitar interferirem entre si. Do outro lado do espectro, oponentes com má coordenação tornam a luta muito mais fácil para os PJs. Má coordenação entre criaturas acéfalas é comum, e os PJs podem usar táticas inteligentes para correr em círculos ao redor destes adversários. Quando criaturas inteligentes acidentalmente (ou deliberadamente) se ferem ou seguem estratégias conflitantes, particularmente se começarem a conversar entre si enquanto lutam, isso pode criar um intervalo divertido no típico ritmo de combate.

Quando levada ao extremo, a sinergia pode representar as ações de uma mente coletiva ou uma única criatura massiva. Estes componentes em sinergia podem ser criaturas, perigos ou ambos. Por exemplo, em vez de representar um kraken do tamanho de um navio de guerra como um único adversário, você poderia representar cada um dos tentáculos dele como um oponente individual. Talvez o kraken possa sacrificar ações que usaria para esmagar os PJs em sua mandíbula em prol de usar seus tentáculos mais livremente. Neste caso, você poderia modelar um campo de tentáculos como um perigo complexo que primariamente reage aos PJs se movendo sobre esse perigo, mas também permitir a cabeça do kraken a agir diretamente com alguns tentáculos.

MÁ ORIENTAÇÃO

Às vezes, um pouco de má orientação pode acrescentar bastante interesse a um encontro, especialmente contra grupos muito focados em ofensa. Em vez de fortalecer a oposição para se equiparar ao poder de fogo dos PJs e criar oponentes cujas ofensivas sejam poderosas demais para as defesas deles, considere um pouco de ajuste. Por exemplo, um vilão pode ter um alvo charmariz ilusório ou disfarçado com durabilidade suficiente para sofrer alguns golpes enquanto o verdadeiro vilão está se escondendo por perto, pronto para emergir e atacar. Magias como *projetar imagem* podem permitir um adversário atacar de uma posição mais segura, e *possessão* concede ao adversário um corpo descartável a menos que os PJs possuam *rajada espiritual* ou magia similar. Às vezes você pode até mesmo esconder o vilão à plena vista: por exemplo, em um encontro com três goblins com equipamentos aparentemente

similares e um ogro, um dos goblins pode ser a maior ameaça, mas os PJs provavelmente irão mirar o ogro primeiro.

Fique atento que, ao armar o mapa de batalha, isso também pode induzir bastante seus jogadores seguirem na direção errada — ou pelo menos evitar acidentalmente telegrafar o que um encontro será. Por exemplo, se você sempre colocar miniaturas de estátuas sempre que houver estátuas em uma sala, os PJs podem inicialmente olhar com suspeita para estátuas ordinárias, mas depois serem surpreendidos quando uma estátua acabar sendo um constructo, o que seria diferente se você colocasse miniaturas apenas quando uma estátua realmente for um constructo.

VILÕES RECORRENTES

Nem todo vilão morre na primeira vez que os PJs o derrotam em combate. Alguns podem escapar, talvez através de teleportação, despiste ou outros estratagemas. Quando um vilão escapar e viver para lutar com os PJs novamente outro dia, é interessante fazer esse adversário aprender com suas falhas passadas. Em seu próximo encontro com os PJs, dê lacaios, magias ou outras defesas adicionais feitas para neutralizar as estratégias que os PJs usaram contra ele previamente. Mesmo se o vilão não escapar, ele pode ter outros truques na manga, erguendo-se novamente para se opor aos PJs. Ele poderia muito bem retornar depois na aventura — ou pode retornar imediatamente para uma segunda batalha, desde que haja uma boa justificativa para isso. Por exemplo, um necromante que era vivo pode ressurgir como uma monstruosidade morta-viva inclinada a destruir os PJs, ou derrotar o aspecto manifesto de um vilão extraterreno poderia revelar sua verdadeira forma terrível.

ENCONTROS SOCIAIS

A preparação para um encontro social tende a ser menos detalhada. Para os PdMs envolvidos, você precisará apenas das estatísticas das perícias sociais, Percepção e Vontade deles. Se estiver criando os seus próprios PdMs, você pode encontrar diretrizes

sob Nível Fora de Combate, na página 72\$. Você também precisa decidir o objetivo ou consequências do encontro social — o que os PJs podem alcançar e o que acontece se eles falharem — e a forma do desafio. Ele pode ser um debate público, uma audiência privada com uma pessoa poderosa ou algum tipo de disputa. Assim como em encontro de combate, pense sobre o ambiente, com uma atenção particular em direção às outras pessoas ao redor. Há uma multidão que os PJs podem influenciar? Eles estão em uma luxuosa e imponente sala do trono ou no portão de uma cidade? A atmosfera é opressiva? Amigável?

Você pode acabar definindo os objetivos dos PJs de forma bem diferente do que imaginava inicialmente. Felizmente, encontros sociais são facilmente adaptáveis. Pensar nos prováveis objetivos deles lhe ajuda a construir a cena em sua mente com maior facilidade, mas isso não deve limitá-lo.

As noções básicas para encontros sociais são apresentadas na página 494\$ do *Livro Básico*, e a página 16\$ deste livro fornece mais orientações.

TESOURO POR ENCONTRO

As regras padrão consideram o tesouro ao longo de um nível em vez de dividi-lo por encontro. Se precisar selecionar um tesouro para um único encontro, como em um jogo de mundo aberto, você pode usar a tabela abaixo. Ela considera o orçamento de tesouro para cada nível da Tabela 10–9 da página 509\$ do *Livro Básico* e o divide por encontro baseado na ameaça do encontro, similar a como é feito com distribuição de XP por ameaça. A coluna final indica o tesouro extra que você deve conceder se narrar um nível inteiro desta forma. Ao contrário das orientações do *Livro Básico*, a tabela abaixo não inclui itens por nível de item, já que o valor não se desdobra claramente para maioria dos encontros únicos. É recomendado que você ainda dê os itens permanentes indicados nas orientações do *Livro Básico* para manter o nível de poder esperado dos personagens, mas será necessário subtrair o valor deles dos valores indicados abaixo. Você pode incluir encontros contra criaturas sem tesouros para nivelar os montantes

TABELA 1-3: TESOURO POR ENCONTRO

Nível	Tesouro Total por Nível	Baixo	Moderado	Severo	Extremo	Tesouro Extra
1	175 po	13 po	18 po	26 po	35 po	35 po
2	300 po	23 po	30 po	45 po	60 po	60 po
3	500 po	38 po	50 po	75 po	100 po	100 po
4	850 po	65 po	85 po	130 po	170 po	170 po
5	1.350 po	100 po	135 po	200 po	270 po	270 po
6	2.000 po	150 po	200 po	300 po	400 po	400 po
7	2.900 po	220 po	290 po	440 po	580 po	580 po
8	4.000 po	300 po	400 po	600 po	800 po	800 po
9	5.700 po	430 po	570 po	860 po	1.140 po	1.140 po
10	8.000 po	600 po	800 po	1.200 po	1.600 po	1.600 po
11	11.500 po	865 po	1.150 po	1.725 po	2.300 po	2.300 po
12	16.500 po	1.250 po	1.650 po	2.475 po	3.300 po	3.300 po
13	25.000 po	1.875 po	2.500 po	3.750 po	5.000 po	5.000 po
14	36.500 po	2.750 po	3.650 po	5.500 po	7.300 po	7.300 po
15	54.500 po	4.100 po	5.450 po	8.200 po	10.900 po	10.900 po
16	82.500 po	6.200 po	8.250 po	12.400 po	16.500 po	16.500 po
17	128.000 po	9.600 po	12.800 po	19.200 po	25.600 po	25.600 po
18	208.000 po	15.600 po	20.800 po	31.200 po	41.600 po	41.600 po
19	355.000 po	26.600 po	35.500 po	53.250 po	71.000 po	71.000 po
20	490.000 po	36.800 po	49.000 po	73.500 po	98.000 po	98.000 po

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

DESENHANDO MAPAS

Após ter uma ideia do escopo e dos desafios em sua aventura, o próximo passo é mapear o local de sua aventura, seja uma masmorra subterrânea, uma ruína desértica ou uma floresta de coral submarina.

Se estiver preocupado por não possuir o domínio artístico de criar um mapa, não fique! Fundamentalmente, seus mapas devem servir aos seus propósitos, enquadrando o fluxo da ação e história de forma que lhe permita acompanhar a ação e possibilidades da campanha. Ninguém espera que você crie mapas estonteantes que pareçam tão profissionais quanto os de aventuras publicadas. Basta seguir algumas boas práticas para que seus mapas fiquem interessantes e claros.

Então, pegue os suprimentos abaixo e comece logo!

- Folhas de papel
- Folhas de rascunho
- Um lápis, preferencialmente H ou 3H para deixar uma marca leve e ser fácil de apagar
- Uma borracha
- Canetas tinteiras (opcional)
- Régua e compasso (opcional)

Em todos os estágios de criação de mapa, não fique frustrado por falhas. Você sempre pode corrigi-las depois — a borracha é sua amiga! Desenhar ou apagar demais pode enfraquecer o papel, mas você sempre pode descartar um desenho e começar de novo. Lembre-se que seu desenho não precisa ser a melhor obra de arte já criada — tudo que ele precisa é ser uma ferramenta para você manter sua história em linha.

CRIE UMA LEGENDA

Comece criando uma lista de características que seu local de aventura deve conter — de características geográficas aos tipos de salas em um prédio aos monstros e armadilhas que os PJs enfrentarão — e decida a escala e orientação do mapa. A escala, orientação e símbolos que você usar para indicar características serão informados na legenda do mapa.

A escala para os mapas de suas aventuras normalmente é o mais fácil de decidir. Se o mapa for feito para ser usado em combate, um quadriculado onde 2,5 centímetros representam 1,5 metros é ideal. Se estiver mapeando uma área maior, você pode usar cada quadrado para representar 3 metros ou mais.

Para a orientação, desenhe uma flecha em direção ao norte e escreva “N” sobre a ponta dela. Isso é suficiente.

A legenda de vários detalhes que seu mapa representa é menos previsível. Após ter decidido quais características seu mapa deve incluir — como monstros, portas secretas e armadilhas para uma masmorra, ou assentamentos e ruínas para um mapa regional — pense em um símbolo para representar cada característica no mapa. Você pode usar os símbolos no mapa de exemplo.

COMECE RASCUNHANDO

Agora que possui sua legenda, é hora de começar o mapa. Pegue um lápis e comece a rascunhar o local de sua aventura. Se estiver desenhando uma masmorra complexa, comece

detalhando corredores e salas. Se estiver criando uma área externa, comece com quaisquer corpos de água, rios e topografia. Não importa o que você estiver desenhando, usar linhas fracas pode facilitar apagá-las — você pode cometer erros ou ter ideias melhores mais à frente no processo. Conforme seu mapa começa a tomar forma, comece a popular as características condizentes com os símbolos designados para sua legenda.

Tente não complicar demais os seus mapas. Manter seu mapa o mais simples possível garante que detalhes importantes se destaquem e ajuda na legibilidade dele.

Quando rascunhar seus mapas — especialmente quando desenhar áreas ermas ou construções — inspire-se no mundo real. Uma procura na internet mostrará imagens de referências que podem ajudá-lo a decidir onde colocar árvores e formatos de desfiladeiros e córregos, ou quando replicar arquitetura antiga, medieval, da renascença ou de fantasia. Basear seu terreno e prédios nestas referências ajudará sua criação a parecer mais natural e crível.

Quando desenhar masmorras e locais de aventuras similares, lembre-se do tamanho das criaturas que vivem em seu complexo e dê a eles espaço suficiente para viverem e se moverem por lá. Em outras palavras, garanta que o dragão negro venerável caiba na entrada de seu covil! Segundo, evite salas vazias e não coloque cômodos apenas para tê-los. Cada cômodo deve ter um propósito. Talvez tenha um propósito abandonado, mas cada vez que criar uma câmara, pergunte-se “Porque esta sala foi construída?”. Por último, evite estruturas simétricas ou muito planas. Parte da diversão de explorar é ser surpreendido pelo que é encontrado, e simetria desnecessária e configurações repetitivas podem arruinar essa surpresa.

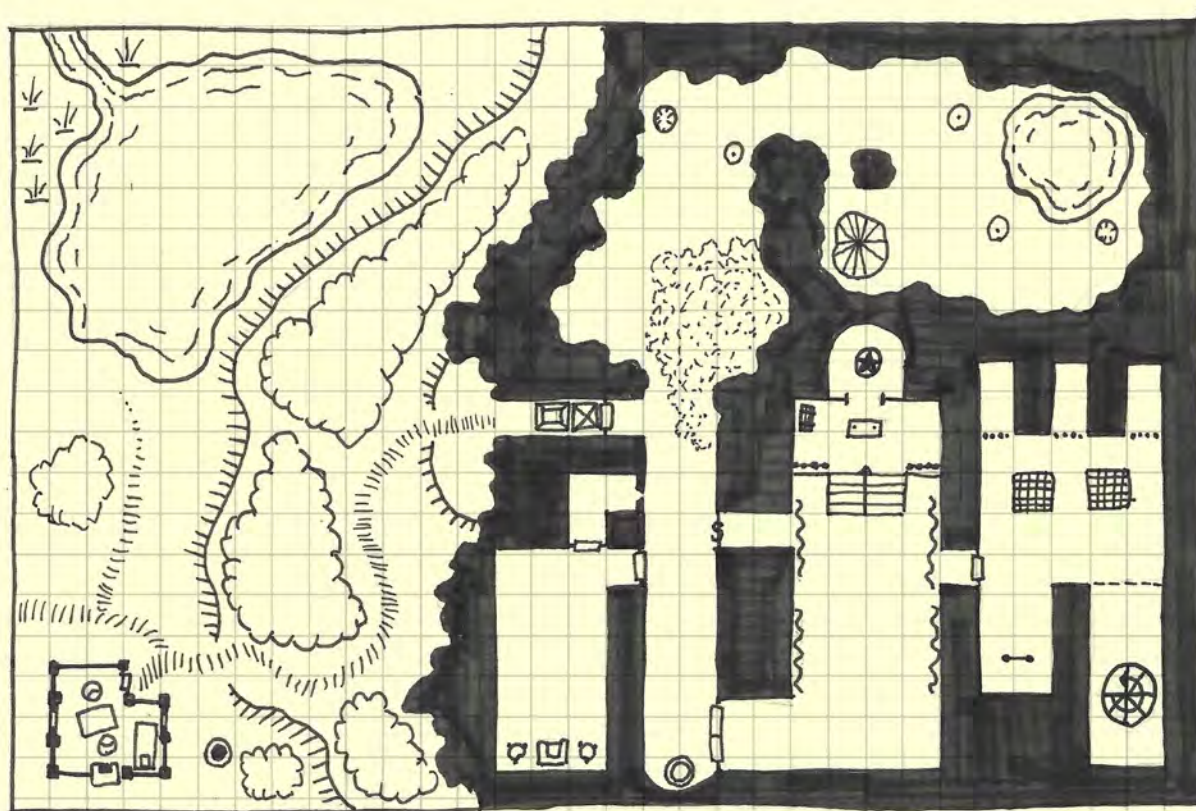
NUMERE ÁREAS DE ENCONTRO

O próximo passo é numerar áreas de encontro. Você pode então usar esse sistema de numeração em suas anotações de encontros. Se estiver desenhando vários locais, ou muitos andares de uma masmorra gigantesca, considere acrescentar uma designação de letra antes dos números. A primeira área do primeiro local que você criar pode ser A1, enquanto a primeira área do próximo local pode ser B1, e assim por diante.

ACRESCENTE DEFINIÇÃO

Com seu mapa desenhado e legendado, você pode solidificar seus traços com lápis mais escuros ou à tinta. Isto lhe permite preservar seu mapa para que você possa reutilizá-lo para uma aventura diferente se precisar. Se estiver se sentindo artisticamente inspirado, você pode colorir seu mapa com lápis de cor, marcadores ou tinta.

EXEMPLO DE MAPA



Símbolos do Mapa

	Porta		Fosso Coberto		Braseiro
	Porta Dupla		Fosso		Estátua
	Porta Secreta		Escadaria (seta e va para cima)		Buraco
	Vão em Arco		Escadaria Espiral (seta leva para cima)		Estalactite
	Rastrilhos ou Barras		Cortina		Estalagmite
	Janela		Corrimão		Detritor
	Seteira		Mesa		Beirada
	Parede Ilusória		Cadeira		Trilha
	Lareira		Cama		Árvores
	Escada		Trono		Pântano
	Grade		Bai		
	Fonte				
	Altar				
	Piscina				
	Poço				

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE



CAPÍTULO 2: FERRAMENTAS

Embora o Livro Básico forneça todas as ferramentas necessárias para um Mestre de Jogo, você pode desejar recursos para criar conteúdo original para seus jogos, como novos itens, criaturas únicas ou um mesmo um novo mundo de aventuras a ser explorado.

Este capítulo fornece uma variedade de ferramentas para lhe ajudar a criar seus próprios elementos de jogo de forma rápida e fácil, assim como alguns tipos especiais de regras que você pode incorporar em seu jogo, como mais perigos e itens mágicos estranhos. Este capítulo é organizado entre as seguintes seções:

- **Construindo Criaturas** (página 56\$) demonstra uma abordagem de cima para baixo para a construção rápida e fácil de criaturas e PdMs necessárias para qualquer situação possível em seu jogo.
- **Construindo Perigos** (página 74\$) oferece regras para criar seus próprios perigos.
- **Perigos Adicionais** (página 77\$) apresenta vários perigos prontos para uso, particularmente assombrações e perigos ambientais.
- **Criando Itens** (página 82\$) o ensina a criar novos tesouros para divertir seus PJs.
- **Peculiaridades de Itens** (página 86\$) introduz peculiaridades simples, mas memoráveis, que você pode usar para personalizar rapidamente um item e fazer a natureza dele parecer tão única e excitante quanto as habilidades especiais que ele possui.
- **Itens Inteligentes** (página 88\$) inclui regras para criar itens com mente e vontade própria, assim como alguns exemplos para você ter de onde começar.
- **Itens Amaldiçoados** (página 90\$) examina itens que possuem uma desvantagem desagradável ou são completamente sórdidos. A seção inclui itens amaldiçoados específicos e uma lista de maldições que você pode adicionar a um item existente, de forma similar a uma runa.
- **Relíquias** (página 94\$) são itens mágicos especiais que aumentam de poder junto com os PJs e são criados e aprimorados por você e seus jogadores em conjunto.
- **Artefatos** (página 106\$) são os itens mágicos mais poderosos e ricos em história do jogo, que somente podem ser destruídos de maneiras específicas.
- **Gemas e Obras de Arte** (página 114\$) podem ser usadas para expandir a diversidade de recompensas monetárias dadas aos PJs, e inclui 100 exemplos de obras de arte.
- **Aflições** (página 116\$) fornece uma variedade de maldições, drogas e doenças para serem usadas em seus jogos, assim como regras para drogas e vícios úteis para criar suas próprias aflições.
- **Construindo Mundos** (página 112\$) explica como criar seu próprio mundo ou cenário a partir do zero. Esta seção leva às próximas três, que orientam em mais detalhes sobre as diferentes partes de seu mundo de jogo.
- **Nações** (página 130\$) inclui um sistema para representar rapidamente uma nação em um bloco de estatísticas que contém todas as informações necessárias.
- **Assentamentos** (página 132\$) cobre desde aldeias minúsculas a metrópoles incríveis. Ela descreve as funções de um assentamento em jogo e fornece um sistema para descrevê-los usando um bloco de estatísticas com todas as informações importantes.
- **Planos** (página 136\$) inclui os vários traços planares que você pode usar para criar seus próprios planos, além de também explorar os planos de existência presentes no cenário da Era dos Presságios Perdidos.

Como MJ, é você quem determina o quanto pretende customizar de seu jogo. Muitos MJs usam as regras e criaturas padrão e ambientam suas aventuras em Golarion ou outro mundo de jogo publicado. Outros incorporam criaturas e lugares completamente novos criados pelo MJ, com temas estranhos que não se enquadram no jogo ou mundo padrão de Pathfinder. A menos que esteja criando seu mundo inteiro a partir do zero, você normalmente pode esperar para criar e implementar seus elementos de regras apenas quando achar que precisará deles para a próxima sessão.

CRIAR OU MODIFICAR

Muitas vezes, um pequeno ajuste a uma criatura, item, aventura ou outra parte já existente do jogo pode funcionar tão bem quanto criar algo totalmente novo. Antes de começar a criar seu próprio conteúdo, pergunte-se algumas coisas. Primeiro: já existe algo similar? Quando estiver respondendo a esta pergunta, vá além da aparência. Talvez você queira uma centopeia com garras de 5º nível que se regenera a menos que você use ácido ou fogo e que tenha Ataque de Oportunidade. Ela pode ser bem diferente de um troll em aparência, mas as estatísticas dele podem ser um excelente ponto de partida. Pergunte-se também o que você precisará mudar entre sua ideia e o material existente. Isto o ajudará a decidir entre usar a regra original com uma mudança visual mínima, usá-la com ajustes, utilizá-la como base para criar seu próprio conteúdo ou criar algo a partir do zero. Finalmente, pergunte-se quanto tempo você tem disponível para preparar o seu conteúdo de jogo, qual o impacto esperado que ele possa ter em sua campanha e o quão relevantes são as diferenças entre o material existente e o seu conceito. Se o elemento for pouco importante ou será usado por pouco tempo em mesa, considere escolher algo já existente e modificá-lo de acordo com suas necessidades.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

CONSTRUINDO CRIATURAS

Construir suas próprias criaturas dá vida ao seu mundo de jogo e o permite introduzir novos conceitos ainda não disponíveis em produtos publicados como os diversos volumes dos Bestiários. Estas orientações o ajudam a customizar criaturas às suas especificações exatas e a explorar sua imaginação. De bestas estranhas a rivais políticos astutos, você possui o poder de projetar criaturas que se enquadrem às necessidades narrativas de sua história.



Criaturas não são construídas da mesma maneira que PJs. As regras para criá-las são mais flexíveis, e suas estatísticas são baseadas em números finais de referência em vez da combinação e soma de modificadores individuais. Esta é a chamada abordagem de cima para baixo, no qual você considera o projeto como um todo e seleciona os detalhes que refletem seu resultado pretendido em vez de construir as estatísticas de baixo para cima esperando que a criatura final atenda à sua visão.

Embora este guia forneça um processo passo-a-passo para a construção de criaturas, você pode preferir usar métodos diferentes quando se sentir mais confortável. Você pode começar com uma habilidade que achar legal ou talvez precise criar um conjurador de um certo tipo. Não há jeito ou forma errada para compilar e apresentar sua criação; alguns MJs preferem gerar um bloco de estatísticas que é o mais similar possível a uma seção oficial do *Bestiário*, enquanto outros preferem compilar somente um breve conjunto de anotações.

DESENVOLVA O CONCEITO

Para começar a construir uma criatura, primeiro você deve formar o conceito dela. Você provavelmente já possui uma ideia básica. Conforme for adicionando detalhes à ideia geral, fazer anotações pode ajudá-lo a manter sua criatura próxima à ideia original. Considere as partes de sua criatura que você acha mais interessantes e que devem ser enfatizadas quando ela for colocada em jogo. Por exemplo, no *Bestiário*, demônios são criaturas de pecado, e foram projetados para possuir fraquezas contra as virtudes que se opõem a elas. Harpias encantam criaturas ao cantar, algo representado por sua habilidade principal, *Canção Atraente*. Observe os aspectos principais de sua criatura e, se tiver dúvidas depois, você pode retornar a eles e se perguntar: “Isto enfatiza o aspecto principal ou não?”

A seguir, observe a função da criatura em seu jogo. Ela é feita para ser combatente? Uma criatura social? Um aliado de confiança? Definir isto o ajudará a determinar se lhe dará fortes habilidades de combate ou se colocará mais ênfase em perícias, magias e habilidades especiais. Pense sobre como a criatura se comportará em uma luta, caso tentem conversar com ela ou se ela estiver em uma situação social. Ela funciona melhor sozinha ou com aliados? Que tipo de personagem deve ser melhor ao enfrentá-la ou particularmente fraco contra ela?

Considere também a complexidade da criatura. Isto importará mais quando você planeja usar uma grande quantidade de criaturas. Se estiver planejando usar cinco das criaturas ao mesmo tempo, você irá querer que os turnos dela sejam jogados de forma rápida e evitará ações especiais

VISÃO GERAL AO CONSTRUIR CRIATURAS

Esta seção detalha os passos do processo de criação de criatura.

1. Conceito e Roteiro (página 56\$) Pense sobre sua criatura e faça anotações que serão usadas nos próximos passos.

2. Construa o Bloco de Estatísticas Selecione todas as estatísticas para a criatura, segundo a lista abaixo.

Nível (página 58\$)

Tendência, Tamanho e Traços (página 58\$)

Modificadores de Atributo (página 59\$)

Percepção e Sentidos (página 60\$)

Idiomas (página 60\$)

Itens, se necessário (página 61\$)

CA (página 61\$)

Jogadas de Salvamento (página 62\$)

Pontos de Vida (página 62\$)

Imunidades, Fraquezas e Resistências (página 63\$)

Velocidade (página 64\$)

Golpes, incluindo seu dano (página 64\$)

Magias, se necessário (página 65\$)

3. Projete Habilidades (página 67\$) Crie as habilidades especiais que sua criatura pode usar.

4. Conferência (página 69\$) Volte ao início, confira sua criatura e faça modificações se necessário.

HABILIDADES DE TRAÇO (PÁGINA 70\$)

Esta seção fornece as habilidades fornecidas por determinados traços, como demônio, dragão ou morto-vivo. Você também encontrará habilidades típicas de criaturas com esses traços para lhe guiar na criação de suas criaturas.

PROJETANDO PDMS (PÁGINA 72\$)

Ocasionalmente, você precisará criar uma criatura que deve ter habilidades ou características similares à de um PJ. Talvez você precise de um campeão audaz, um ladino esguio ou um sábio druida ancião para seu jogo. Você também pode precisar de um cozinheiro comum, que possui pouca habilidade de combate, mas grande perícia com um forno. Nestes casos, esta seção fornece métodos para você modificar os aspectos do processo de criação de criaturas para abarcar essas necessidades.

complexas. Uma criatura que provavelmente enfrentará sozinha um grupo de PJs pode ter mais habilidades, e talvez possa precisar de um conjunto mais versátil de defesas contra as táticas dos PJs. Corte o máximo de complexidade possível sem perder o tema desejado para a criatura.

Agora, como você pretende que seja um encontro com esta criatura? Ele deve ser assustador? Móvel? Confuso? Um duelo místico ou uma luta livre? Que tipo de características você pode colocar na criatura para transmitir essa sensação? Observe que boa parte desta atmosfera virá da sua escolha das habilidades especiais ou magias da criatura em vez dos números brutos dela.

Com tudo isto em mente, pense sobre as habilidades específicas que sua criatura deve ter. Faça algumas anotações agora e cuide dos detalhes depois. Você pode pegar algumas habilidades existentes do *Bestiário* ou de talentos presentes no *Livro Básico* e ajustá-los conforme suas necessidades para economizar tempo. Ajuda bastante se você pensar em qual criatura é mais similar à sua e checar as características que a definem — e o que você pode roubar dela. Talvez você possa simplesmente repaginar a criatura visualmente em vez de criá-la do zero (página 58\$).

Agora que você compreende o conceito de sua criatura, é hora de desenvolver as estatísticas. Lembre-se que você sempre pode mudar seu conceito posteriormente. Sua criação pode evoluir e se transformar conforme você avança, portanto, esteja aberto a mudanças e revisões.

COMPREENDENDO E ESCOLHENDO AS ESTATÍSTICAS

A maioria das estatísticas nesta seção usam uma escala de extremo, alto, moderado e baixo — embora algumas também possuam valores terríveis.

Extremo: A criatura é uma das melhores do mundo nesta estatística e pode desafiar quase qualquer personagem. A maioria das criaturas não possui estatísticas extremas ou

possui apenas uma estatística extrema, embora algumas apresentem várias estatísticas extremas compensadas por outras estáticas fracas (um exemplo comum disso são as criaturas que possuem dano extremo ao custo da precisão de seus ataques). Exemplos do *Bestiário* incluem a Diplomacia do súcubo e a CD de magia do lich.

Alto: Extremamente capaz, mas não um dos melhores do mundo, essa criatura apresenta um desafio para a maioria dos personagens. Quase todas as criaturas possuem pelo menos um valor alto. A maioria das criaturas focadas em combate possuem CA alta e ataque ou dano alto, ou simplesmente ataque moderado e dano extremo. O bônus de ataque de um ogro combatente e a Furtividade de um kobold batedor possuem valores altos.

Moderado: Uma estatística média pode cobrir tudo que não seja digno de nota da criatura. Utilize este valor à vontade!

Baixo: A criatura é ativamente ruim nisto. Escolha isto intencionalmente para representar os pontos fracos da criatura. A maioria das criaturas deve possuir pelo menos uma estatística baixa; um exemplo é o salvamento de Vontade do goblin piromaniaco.

Terrível: Algumas estatísticas são piores do que as baixas, chegando a terrível. Isto indica uma estatística realmente ruim que ainda não chega ao ponto de quebrar o jogo. A Inteligência de uma aranha é terrível, assim como o salvamento de Vontade de um dero perseguidor.

AJUSTAR AQUI E ALI

Em se tratando de estatísticas, uma criatura deve ser equilibrada no geral. Isso significa que, se você estiver dando uma estatística extrema para uma criatura, ela deve ter algumas estatísticas baixas ou terríveis para compensar. Por exemplo, se estiver criando uma criatura extremamente difícil de acertar e a fornecer uma CA extrema, provavelmente você deveria fazer com que ela possuísse jogadas de salvamento ou PV baixos. Se uma criatura for ótima em conjuração, ela pode precisar de

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE PDMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

REPAGINANDO UMA CRIATURA

Às vezes você precisará de uma criatura que possui habilidades que são quase exatamente as mesmas de outra criatura publicada. Neste caso, pode ser mais eficiente simplesmente “repaginar” a criatura antiga em vez de criar uma nova; isso é, mudar a descrição dela, mas manter praticamente as mesmas habilidades. Ocasionalmente, repaginar pode requerer algum pequeno ajuste mecânico. Por exemplo, um felino de fogo que possui imunidade a fogo, uma aura que causa dano de fogo e a habilidade de atear fogo nas pessoas com suas mandíbulas causando dano persistente de fogo, poderia facilmente ser repaginado como uma árvore animada que possui imunidade a ácido, uma aura que causa dano de ácido e a habilidade de deixar ácido sobre o corpo de uma criatura com seus ataques de galhos, causando dano persistente de ácido.

algumas estatísticas baixas para ser um encontro equilibrado. Não há sistema perfeito para tomar estas decisões. Se tiver feito um roteiro de criatura que possui quatro estatísticas altas e nenhuma baixa, ou vice-versa, reconsidere suas escolhas. As forças e fraquezas de uma criatura mudam as estratégias dos PJs para lidarem com elas, e é isso que torna o jogo divertido!

AUMENTOS EXTREMOS

Nos níveis superiores do jogo, PJs possuem mais ferramentas à disposição. Isso significa que as criaturas precisam responder à altura! Em níveis superiores, dê mais estatísticas extremas a cada criatura. Ter uma estatística extrema se torna típico por volta do nível 11. Uma criatura no nível 15 ou superior normalmente possui duas estatísticas extremas, enquanto uma criatura no nível 20 ou superior pode ter 3 ou 4 dessas estatísticas. Tenha em mente que as estatísticas devem ser relevantes para os encontros que você pretende narrar com essas criaturas. Uma criatura focada em combate não se beneficiará de perícias sociais extremas. Porém, seja cuidadoso ao duplicar as estatísticas extremas: uma criatura com dano e salvamento de Fortitude extremos é uma coisa, mas ter bônus de ataque e dano extremos permite a criatura aplicar ambas as estatísticas extremas a cada ataque.

NÍVEL

O nível da maioria das suas criaturas caseiras dependerá do nível do grupo que as encontrarão. Examine outras criaturas que você considera similar em poder à sua para determinar o nível dela. Note que o nível representa a habilidade de combate de uma criatura, e uma criatura que seja mais social poderia ter, por exemplo, estatísticas de combate de 3º nível e perícias de 6º nível, embora continue sendo uma criatura de 3º nível. A maioria dessas criaturas são PdMs; para mais informações sobre esta distinção e como usá-la, veja Nível Fora de Combate na página 72\$.

Os personagens terão dificuldade de lidar com algumas habilidades em níveis baixos. Por exemplo, criaturas que podem voar e ter ataques à distância normalmente devem aparecer por volta do 7º nível, quando os PJs podem voar. Invisibilidade natural ou *invisibilidade* à vontade como uma magia inata deve surgir próximo do 6º nível, quando os PJs estarão mais propensos a preparar *ver invisibilidade* nos espaços de magia de nível inferior, ou no 8º nível, quando alguns PJs selecionam o talento Lutar às Cegas.

As tabelas neste capítulo seguem até o nível 24 — o encontro extremo de nível mais alto que um grupo pode enfrentar.

TENDÊNCIA, TAMANHO E TRAÇOS

Preencha a linha de traços do bloco de estatísticas da sua criatura. A tendência pode ser qualquer uma adequada à sua história, embora alguns tipos de criaturas normalmente possuam uma tendência específica ou uma propensão a ela. Criaturas podem ser de qualquer tamanho que você precisar, embora as Grandes raramente possuam nível abaixo do 1º, enquanto as Enormes normalmente são encontradas a partir do 5º e Imensas a partir do 10º. Não existem ajustes estatísticos automáticos por tamanho, exceto os modificadores de Força para criaturas Grandes ou maiores que você encontrará abaixo.

Sua criatura provavelmente possuirá um dos traços a seguir para definir o tipo dela: aberração, animal, astral, besta, celestial, constructo, dragão,



elemental, etéreo, fada, fungo, gigante, humanoide, infero, limo, monitor, morto-vivo ou planta. Se você estiver criando uma criatura de uma categoria existente, ela também possui o traço correspondente, como demônio. Elementos — água, ar, fogo e terra — e tipos de energia — como ácido, eletricidade e frio — aparece em criaturas com afinidade a eles.

Algumas habilidades típicas de criaturas com os traços listados acima podem ser encontradas na seção Habilidades de Traço (página 70\$). Como nos outros passos, examinar criaturas similares o dará uma ideia de quais traços usar.

Adicione também quaisquer traços que possuem regras detalhadas vinculadas a eles: acéfalo, anfíbio, aquático, enxame e incorpóreo. Você pode adicionar traços relacionados à categoria da criatura, como dinossauro ou teriantropo, mas a maioria destes traços é bastante evidente em jogo. Na verdade, se a qualquer momento durante o jogo você perceber que não adicionou um traço que a criatura deveria possuir, normalmente você pode incluí-lo retroativamente sem problemas.

MODIFICADORES DE ATRIBUTO

É útil determinar os modificadores de atributo de sua criatura, já que eles influenciam as outras estatísticas. Você não precisa determinar os valores exatos, mas geralmente é bom evitar criar uma criatura com Sabedoria terrível e Percepção muito alta, ou com Destreza terrível e alta precisão em ataques à distância. Na maioria das vezes, você usará os modificadores de atributo somente para testes de perícias destreinadas, portanto, eles são um elemento útil, mas não necessariamente crucial.

A Tabela Escalas de Modificadores de Atributo mostra alguns valores de referência para suas criaturas. Utilize os valores altos para os melhores atributos da criatura, moderados para aqueles nos quais ela é boa e baixo para todo o resto. Se uma criatura possui um atributo verdadeiramente ruim, você pode designar um valor negativo até -5. Esse é o valor “terrível” para modificadores de atributo, e não muda conforme o nível. Ele é mais apropriado para animais, que possuem Inteligência de -4 (para cachorros, golfinhos e similares) ou -5 (para animais mais instintivos, como aranhas) e para criaturas acéfalas, que por regra possuem -5 de Inteligência.

Poucas criaturas utilizam a coluna extrema. Um conjurador dedicado poderoso pode usar uma estatística de conjuração extrema, ou uma criatura sobrenaturalmente cativante como uma súcubo ou ninfa pode possuir Carisma extremo. Entretanto, os valores extremos são mais comumente utilizados para representar criaturas realmente grandes e fortes. Isto ocorre somente com as criaturas Grandes ou maiores de nível 1 a 5, Enormes ou maiores de nível 6 a 9 e criaturas Imensas de nível 10 a 15. Além desse nível, criaturas não recebem modificadores extremos de Força devido ao seu tamanho.

TABELA 2-1: ESCALAS DE MODIFICADORES DE ATRIBUTO

Nível	Extremo	Alto	Moderado	Baixo
-1	-	+3	+2	+0
0	-	+3	+2	+0
1	+5	+4	+3	+1
2	+5	+4	+3	+1
3	+5	+4	+3	+1
4	+6	+5	+3	+2

ROTEIROS BASE

Você pode usar as sugestões a seguir para determinar as diretrizes básicas para o seu roteiro de criatura. Por exemplo, use bruto para uma criatura grande e robusta como um ogro, ou escaramuçador para um inimigo móvel. Cada seção oferece um ponto de partida que você pode customizar conforme considerar adequado. Qualquer estatística base que não esteja listada normalmente utiliza valores moderados. Você pode determinar modificadores de atributo e habilidades adicionais conforme necessário. Para criar uma criatura similar a um personagem de certa classe, veja o quadro Roteiros de Classe, na página 73\$.

Atacante Mágico ataque alto e dano alto; CD de magias moderado a alto; um punhado de magias inatas ou magias preparadas ou espontâneas de um nível máximo igual à metade do nível da criatura (arredondada para cima) menos 1

Atirador Percepção alta; Destreza alta; Fortitude baixa, Reflexos alto; PV moderado ou baixo; Golpes à distância possuem ataque alto e dano alto ou ataque moderado e dano extremo (Golpes corpo a corpo são mais fracos)

Bruto Percepção baixa; Força alta ou extrema, Constituição alta ou moderada, Destreza e modificadores mentais baixos ou menores; CA moderada ou baixa; Fortitude alta, Reflexos e/ou Vontade baixos; PV alto; ataque alto e dano alto ou ataque moderado e dano extremo

Conjurador modificador mental correspondente alto ou extremo; Fortitude baixa, Vontade alta; PV baixo; ataque baixo e dano médio ou baixo; CD de magias alta ou extrema; magias preparadas ou espontâneas de um nível máximo igual à metade do nível da criatura (arredondada para cima)

Escaramuçador Destreza alta; Fortitude baixa, Reflexos alto; Velocidade maior que o normal

Perito Exemplar atributo alto ou extremo condizente com suas melhores perícias; normalmente Reflexos ou Vontade alto e Fortitude baixa; muitas perícias moderadas ou altas e potencialmente uma ou duas perícias extremas; pelo menos uma habilidade especial para usar suas perícias em combate

Soldado Força alta; CA alta a extrema; Fortitude alta; ataque alto e dano alto; Ataque de Oportunidade ou outras habilidades táticas

5	+6	+5	+4	+2
6	+7	+5	+4	+2
7	+7	+6	+4	+2
8	+7	+6	+4	+3
9	+7	+6	+4	+3
10	+8	+7	+5	+3
11	+8	+7	+5	+3
12	+8	+7	+5	+4
13	+9	+8	+5	+4
14	+9	+8	+5	+4
15	+9	+8	+6	+4
16	+10	+9	+6	+5
17	+10	+9	+6	+5
18	+10	+9	+6	+5
19	+11	+10	+6	+5
20	+11	+10	+7	+6
21	+11	+10	+7	+6
22	+11	+10	+8	+6
23	+11	+10	+8	+6
24	+13	+12	+9	+7

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO E ÍNDICE



CONVERTENDO CRIATURAS DA PRIMEIRA EDIÇÃO

Se for converter criaturas da Primeira Edição, não tente converter os números diretamente. Em vez disso, se baseie nas estatísticas originais para criar seu roteiro, designando um valor de CA melhor para uma criatura que possuía uma boa CA na Primeira Edição e assim por diante.

Abaixo são apresentadas as principais áreas de diferença que você deve ter em mente para sua conversão.

Modificadores de atributo escalam diferentemente, portanto, não os copie exatamente. Os maiores modificadores da Segunda Edição tendem a ser menores que na Primeira. Você raramente verá +10 de Força, por exemplo. Criaturas também tendem a ser melhores nas estatísticas baixas em níveis maiores, particularmente Destreza e Sabedoria, do que costumavam ser. Isto é mais evidente em criaturas de nível alto da Primeira Edição com péssima Destreza.

Criaturas de Inteligência baixa, particularmente animais, tendem a possuir mais ações especiais do que na 1ª edição. Isto é feito para que os encontros sejam mais dinâmicos e diferentes. Compare dinossauros entre as edições para ter bons exemplos.

Você pode precisar fazer algumas substituições quando for converter habilidades similares a magia em magias inatas. Algumas magias aparecerão como versões elevadas de magias (como dissipar magia maior agora sendo dissipar magia elevada), mas outras precisarão que você encontre algo diferente. Além disso, não se sinta obrigado a manter todas as magias. Se concentre nas mais temáticas e potentes. A seção Magias na página 65\$ possui mais dicas sobre este assunto.

A redução de dano foi substituída por dois conjuntos de regras: resistência a todo dano (possivelmente com exceções) ou mais PV e fraquezas. A seção Imunidades, Fraquezas e Resistências na página 63\$ descreve a distinção entre elas.

Se quiser converter resistência a magia, você pode conceder à criatura +1 de bônus de estado em todos os salvamentos contra magia, ou +2 se ela possuir uma resistência a magia mais alta que o normal para seu nível.

PERCEPÇÃO

Percepção é uma estatística bastante direta. Utilize Sabedoria como base para determiná-la e ajuste o valor para cima se a sua criatura possuir sentidos aguçados ou treinamento extra. Se sua criatura possuir Sabedoria baixa, por exemplo, ela provavelmente terá um baixo modificador de Percepção, ou moderado se deveria ser uma boa caçadora. A Percepção não deve ser artificialmente alta, mesmo que seja usada para iniciativa. (Note também que algumas criaturas com Percepção ruim podem ter um bom modificador de Furtividade para utilizar como iniciativa.)

SENTIDOS

Escolha ou crie quaisquer sentidos especiais para sua criatura, como faro, visão no escudo ou visão na penumbra. Se você estiver criando um sentido a partir do zero, simplesmente decida o que ele é capaz de perceber, se possui uma distância limitada e se é preciso ou impreciso. Por exemplo, uma cria do pecado (página 297\$ do *Bestiário*) possui “sentido de pecados (impreciso) 9 metros”. Isto significa que ele pode sentir criaturas que carreguem o tipo de pecado associado que estejam a até 9 metros de distância, e esse sentido é impreciso — com precisão similar à audição humana.

TABELA 2-2: PERCEPÇÃO

Nível	Extremo	Alto	Moderado	Baixo	Terrível
-1	+9	+8	+5	+2	+0
0	+10	+9	+6	+3	+1
1	+11	+10	+7	+4	+2
2	+12	+11	+8	+5	+3
3	+14	+12	+9	+6	+4
4	+15	+14	+11	+8	+6
5	+17	+15	+12	+9	+7
6	+18	+17	+14	+11	+8
7	+20	+18	+15	+12	+10
8	+21	+19	+16	+13	+11
9	+23	+21	+18	+15	+12
10	+24	+22	+19	+16	+14
11	+26	+24	+21	+18	+15
12	+27	+25	+22	+19	+16
13	+29	+26	+23	+20	+18
14	+30	+28	+25	+22	+19
15	+32	+29	+26	+23	+20
16	+33	+30	+28	+25	+22
17	+35	+32	+29	+26	+23
18	+36	+33	+30	+27	+24
19	+38	+35	+32	+29	+26
20	+39	+36	+33	+30	+27
21	+41	+38	+35	+32	+28
22	+43	+39	+36	+33	+30
23	+44	+40	+37	+34	+31
24	+46	+42	+38	+36	+32

IDIOMAS

Pense em quais idiomas a criatura precisará para se comunicar com outras criaturas em seu lar. Por exemplo, muitos mortos-vivos inteligentes falam Necril, e muitas criaturas das Terras Sombrias falam Subterrâneo. Se você quiser que sua criatura seja capaz de falar com os PJs, garanta que ela saiba falar Comum; se a sua criatura não tiver motivos para falar o idioma comum do seu cenário (como a maioria dos extraplanares em um cenário típico), simplesmente não a inclua em seus idiomas. Algumas criaturas podem ser capazes de compreender idiomas, mas serem incapazes de vocalizá-los; neste caso, você pode determinar que elas são incapazes de falar qualquer idioma. Para criaturas que precisem infiltrar-se e comunicar-se aonde quer que vão, você pode concedê-las *idiomas* ou uma habilidade similar como uma magia inata constante.

PERÍCIAS

Você possui bastante flexibilidade para determinar as perícias de sua criatura. Selecione algumas perícias que você considere apropriadas e avalie quão boa a criatura é nelas. Perícias altas geralmente acompanham o valor de um PJ especializado do nível da criatura, embora às vezes seja um pouco maior ou menor. A maioria das criaturas possui pelo menos uma perícia alta, mas nunca mais que três. As melhores perícias normalmente são associadas com os melhores modificadores de atributo, e você pode querer estimar a graduação das proficiências nessas perícias de forma similar a um PJ. Algumas perícias podem receber um bônus alto “gratuitamente” para condizer com o tema da criatura, especialmente perícias de Saber.

A maioria das criaturas não possui uma perícia extrema, a menos que ela seja uma das melhores do mundo para seu nível, como a Diplomacia de uma súcubo. Possuir uma perícia extrema é menos impactante que possuir CA ou bônus de ataque extremos, mas ainda pode exigir um sacrifício em outra estatística, especialmente se a criatura também possuir mais perícias altas do que o normal. Não há necessidade em aplicar modificadores de perícias “terríveis”, já que uma perícia destreinada representa isso.

TABELA 2-3: PERÍCIAS

Nível	Extremo	Alto	Moderado	Baixo
-1	+8	+5	+4	+2 a +1
0	+9	+6	+5	+3 a +2
1	+10	+7	+6	+4 a +3
2	+11	+8	+7	+5 a +4
3	+13	+10	+9	+7 a +5
4	+15	+12	+10	+8 a +7
5	+16	+13	+12	+10 a +8
6	+18	+15	+13	+11 a +9
7	+20	+17	+15	+13 a +11
8	+21	+18	+16	+14 a +12
9	+23	+20	+18	+16 a +13
10	+25	+22	+19	+17 a +15
11	+26	+23	+21	+19 a +16
12	+28	+25	+22	+20 a +17
13	+30	+27	+24	+22 a +19
14	+31	+28	+25	+23 a +20
15	+33	+30	+27	+25 a +21
16	+35	+32	+28	+26 a +23
17	+36	+33	+30	+28 a +24
18	+38	+35	+31	+29 a +25
19	+40	+37	+33	+31 a +27
20	+41	+38	+34	+32 a +28
21	+43	+40	+36	+34 a +29
22	+45	+42	+37	+35 a +31
23	+46	+43	+38	+36 a +32
24	+48	+45	+40	+38 a +33

MODIFICADORES ESPECIAIS

Você também pode acrescentar modificadores especiais e temáticos para certos usos de perícia. Por exemplo, você pode conceder “Atletismo +7 (+9 para Agarrar ou Escalar)” a uma criatura que secrete substâncias aderentes. Este bônus especial deve chegar no máximo ao modificador extremo, especialmente se possuir um propósito de combate como o bônus de Agarrar acima\$.

ITENS

Se você der para cada criatura uma quantidade de equipamentos equivalente à de um PJ, derrotar uma gangue de rufiões forneceria um tesouro exorbitante! Usar a Tabela 2-4: Itens Seguros pode ajudar a evitar isso. Uma criatura pode possuir um único item permanente do nível listado sem problemas. Por exemplo, se uma criatura de 6º nível possuir uma *arma +1*, esse item não é particularmente sensacional para os PJs e também tem um valor alto o bastante para deixá-los espantosamente ricos se encontrarem várias criaturas desse tipo. Você também pode dar vários itens de níveis

IMPROVISANDO UMA CRIATURA

Conforme ficar mais experiente, você poderá perceber que não precisa criar todas suas criaturas previamente. Em muitos casos, especialmente para criaturas simples, você pode improvisar rapidamente escolhendo os valores apropriados nas tabelas enquanto vai registrando os PV perdidos da criatura. Quando escolher um valor, anote o número utilizado para referências futuras. Por exemplo, digamos que você está improvisando um kobold soldado de 2º nível. Quando for rolar iniciativa, você decide que ele possui Percepção moderada e anota “Per +8”. O guerreiro do seu grupo é melhor que ele em iniciativa e ataques. Você decide que esse kobold soldado possui CA alta – olhando na tabela, você encontra o valor de 18 e acrescenta esta informação às suas anotações. O Golpe do guerreiro acerta, e você resolve que o kobold possui PV alto: 36. Bom, agora restam 25. Sua anotação diz “Per +8, CA 18, PV 25”. Se ele chegar a realizar um turno, talvez você precise determinar um Golpe para o kobold soldado.

baixos a uma criatura. Mas lembre-se de prestar atenção ao tesouro geral em relação às diretrizes apresentadas entre as páginas 508\$ e 510\$ do *Livro Básico*. Em níveis inferiores, uma criatura certamente pode possuir vários itens de nível 0 mesmo que a tabela normalmente indique somente um único item do nível listado na coluna Nível de Item Seguro.

Como você pode planejar o resto dos tesouros de sua aventura ao redor deles, PdMs ou criaturas específicas possuem mais margem de manobra para ignorar estas diretrizes; sem mencionar que dar um item mágico poderoso a um vilão chefe torna a luta e suas consequências mais interessantes.

TABELA 2-4: ITENS SEGUROS

Nível da Criatura	Nível de Item Seguro
3 ou inferior	0
4-5	1
6	2 (arma +1)
7	3
8	4 (arma +1 impactante)
9	5 (armadura +1)
10	6
11	7
12	8 (armadura +1 resiliente)
13	9
14	10 (arma +2 impactante)
15	11 (armadura +2 resiliente)
16	12 (arma +2 impactante maior)
17	13
18	14 (armadura +2 resiliente maior)
19	15
20	16 (arma +3 impactante maior)
21	17
22	18 (armadura +3 resiliente maior)
23	19 (arma +3 impactante superior)
24	20 (armadura +3 resiliente superior)

CLASSE DE ARMADURA

Como CA é uma das estatísticas de combate mais importantes, você precisa ser cuidadoso ao determinar este valor para qualquer criatura que pretenda colocar em uma luta. Uma CA baixa normalmente é adequada para conjuradores, que compensam

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS VARIANTES

GALERIA DE PDMS

GLOSSÁRIO E ÍNDICE

isso com sua seleção de magias poderosas. Estatísticas altas e moderadas são comuns — a maioria das criaturas as utiliza. Reserve valores extremos para criaturas que possuam defesas excepcionais, de capacidade similar a campeões ou monges.

TABELA 2-5: CLASSE DE ARMADURA

Nível	Extremo	Alto	Moderado	Baixo
-1	18	15	14	12
0	19	16	15	13
1	19	16	15	13
2	21	18	17	15
3	22	19	18	16
4	24	21	20	18
5	25	22	21	19
6	27	24	23	21
7	28	25	24	22
8	30	27	26	24
9	31	28	27	25
10	33	30	29	27
11	34	31	30	28
12	36	33	32	30
13	37	34	33	31
14	39	36	35	33
15	40	37	36	34
16	42	39	38	36
17	43	40	39	37
18	45	42	41	39
19	46	43	42	40
20	48	45	44	42
21	49	46	45	43
22	51	48	47	45
23	52	49	48	46
24	54	51	50	48

COMPENSANDO COM PV E SALVAMENTOS

Você pode ajustar os PV, CA e salvamentos de sua criatura de forma conjunta. Quase nenhuma criatura possui defesas altas em todas as áreas; esse tipo de criatura geralmente resultará em lutas frustrantes. Uma criatura com CA maior pode possuir menos PV e salvamentos mais fracos enquanto uma que seja fácil de acertar poderia aguentar mais dano e possuir Fortitude mais elevada. Isto depende do tema da criatura. Designar uma CA extrema pode exigir a redução dos PV da criatura à próxima categoria inferior, ou reduzir seus PV em uma quantidade menor e fazer mais uma redução em outro lugar.

JOGADAS DE SALVAMENTO

Você frequentemente pode determinar rapidamente os salvamentos conferindo um modificador alto, um moderado e um baixo a uma criatura. Algumas criaturas podem variar em relação a isto, seja por possuírem uma CA ruim e salvamentos melhores ou por possuírem vários salvamentos bons e compensarem em outro lugar devido à sua temática. Os valores dos salvamentos são mais flexíveis, e um ajuste de 1 ponto a mais ou a menos neles dificilmente será um problema. Preste atenção à Constituição, Destreza e Sabedoria da criatura — eles não precisam corresponder exatamente aos salvamentos da criatura, mas devem influenciar suas escolhas.

Salvamentos extremos frequentemente condizem com os modificadores de atributo extremos ou altos da criatura. Quase nenhuma criatura deve possuir mais de um salvamento extremo, mesmo em níveis mais altos. Salvamentos terríveis podem ser dados a criaturas que possuem um ponto fraco óbvio, como o salvamento de Reflexos de uma criatura quase imóvel.

TABELA 2-6: JOGADAS DE SALVAMENTO

Nível	Extremo	Alto	Moderado	Baixo	Terrível
-1	+9	+8	+5	+2	+0
0	+10	+9	+6	+3	+1
1	+11	+10	+7	+4	+2
2	+12	+11	+8	+5	+3
3	+14	+12	+9	+6	+4
4	+15	+14	+11	+8	+6
5	+17	+15	+12	+9	+7
6	+18	+17	+14	+11	+8
7	+20	+18	+15	+12	+10
8	+21	+19	+16	+13	+11
9	+23	+21	+18	+15	+12
10	+24	+22	+19	+16	+14
11	+26	+24	+21	+18	+15
12	+27	+25	+22	+19	+16
13	+29	+26	+23	+20	+18
14	+30	+28	+25	+22	+19
15	+32	+29	+26	+23	+20
16	+33	+30	+28	+25	+22
17	+35	+32	+29	+26	+23
18	+36	+33	+30	+27	+24
19	+38	+35	+32	+29	+26
20	+39	+36	+33	+30	+27
21	+41	+38	+35	+32	+28
22	+43	+39	+36	+33	+30
23	+44	+40	+37	+34	+31
24	+46	+42	+38	+36	+32

PONTOS DE VIDA

Você deve designar uma quantidade de PV dentro dos valores moderados às suas criaturas, a não ser que o tema de uma delas sugira fortemente outro valor. Conjuradores, por exemplo, costumam possuir um valor baixo de PV. Criaturas brutas normalmente possuem valores de PV altos, compensando com CA baixa, salvamentos mais fracos, poucas opções táticas ou outras limitações. Conforme mencionado na seção Classe de Armadura na página 61\$, evite que uma criatura com CA extrema também possua PV altos.

Pontos de Vida são fortemente ligados a imunidades, fraquezas e resistências, portanto, se sua criatura possuir algum desses, confira essa seção antes de finalizar o valor de PV.

HABILIDADES DE REGENERAÇÃO E CURA

Sua criatura pode possuir uma capacidade de regeneração, cura acelerada ou alguma outra habilidade curativa. Estas habilidades podem afetar concretamente o fluxo de uma luta. Tanto a regeneração quanto a cura acelerada curam uma certa quantidade de golpes acertados a cada rodada, portanto, confira o valor de dano alto na Tabela 2-10: Dano de Golpe (página 65\$) e veja quantos acertos ela deve ser capaz de curar a cada rodada. Normalmente, a regeneração

deve curar um acerto ou um acerto e meio. Por exemplo, se o dano alto for 20, a regeneração deve ser entre 20 e 30 para fazer sentido. O valor deve ser maior se a regeneração for fácil de ser superada — e lembre-se que a maioria das regenerações fica mais fácil de serem superadas em níveis altos. Além disso, você pode querer diminuir o valor total de PV da criatura por uma quantidade igual ao dobro do seu valor de regeneração. A cura acelerada segue as mesmas regras, mas não impede a morte da criatura e nem sempre possui uma forma de ser desativada. Assim, o seu uso normalmente é menos interessante do que a regeneração e, portanto, você pode simplificar a criatura dando-a mais Pontos de Vida em vez de uma habilidade de cura rápida.

Se uma criatura puder realizar uma ação para se curar, a cura normalmente é maior por exigir o gasto de ações. Uma habilidade de cura que tenha uso à vontade deve ser baseada na magia *curar* de 2 níveis inferiores ao maior nível de magia que uma criatura desse nível deve ser capaz de conjurar normalmente (por exemplo, uma criatura de 11º nível normalmente pode conjurar magias de até 6º nível, portanto, sua cura seria baseada em uma magia de 4º nível). Se a habilidade causar dano e curar, utilize a mesma escala que *toque vampírico*.

TABELA 2-7: PONTOS DE VIDA

Nível	Alto	Moderado	Baixo
-1	9	8-7	6-5
0	20-17	16-14	13-11
1	26-24	21-19	16-14
2	40-36	32-28	25-21
3	59-53	48-42	37-31
4	78-72	63-57	48-42
5	97-91	78-72	59-53
6	123-115	99-91	75-67
7	148-140	119-111	90-82
8	173-165	139-131	105-97
9	198-190	159-151	120-112
10	223-215	179-171	135-127
11	248-240	199-191	150-142
12	273-265	219-211	165-157
13	298-290	239-231	180-172
14	323-315	259-251	195-187
15	348-340	279-271	210-202
16	373-365	299-291	225-217
17	398-390	319-311	240-232
18	423-415	339-331	255-247
19	448-440	359-351	270-262
20	473-465	379-371	285-277
21	505-495	405-395	305-295
22	544-532	436-424	329-317
23	581-569	466-454	351-339
24	633-617	508-492	383-367

IMUNIDADES, FRAQUEZAS E RESISTÊNCIAS

Se for altamente temático que uma criatura possua uma imunidade, fraqueza ou resistência, simplesmente acrescente-a. A tabela Fraquezas e Resistências lista os parâmetros para fraquezas e resistências por nível.

Imunidades devem ser reservadas para criaturas que sejam feitas de uma substância (como um elemento do fogo ser imune a fogo). Você também pode conceder uma imunidade quando a biologia, composição ou estrutura da criatura justificaria logicamente que ela não fosse afetada por esse tipo de efeito ou condição (como uma criatura acéfala que é imune a efeitos mentais).

Se precisar que a criatura seja difícil de ser afetada por algo, mas ela não se encaixa na descrição acima, conceda-a uma resistência em vez de imunidade. Por exemplo, um polvo gigante não é feito de água gelada, portanto, não poderia ser imune a dano de frio, mas ainda assim ele deve ser resistente por viver nas profundezas do oceano. Você normalmente usa o valor baixo da tabela para uma resistência ampla que se aplica a uma grande variedade de efeitos, como “físico 5 (exceto prata)” e o valor alto para algo mais restrito, como um único tipo de dano. Uma criatura com resistências, especialmente uma que seja ampla ou contra danos físicos, normalmente possui menos PV.

Dar uma fraqueza à sua criatura pode acrescentar um fator interessante a ela, e recompensa fortemente as táticas efetivas dos jogadores após identificarem esse ponto fraco. A fraqueza deve ser aplicada a um tipo de dano ou fenômeno, utilizando o valor alto apresentado na escala. Criaturas normalmente não possuem mais do que uma fraqueza. Se uma criatura possuir uma fraqueza, especialmente contra algo comum, conceda PV adicionais a ela. A quantidade adicional de PV pode depender do quão resistente a criatura deve parecer se os PJs não se aproveitarem de sua fraqueza. Uma criatura resistente pode possuir uma quantidade adicional de PV igual ao quádruplo do valor de sua fraqueza, enquanto uma fraqueza difícil de ser explorada provavelmente concederia uma quantidade igual ao valor da fraqueza ou menor.

TABELA 2-8: RESISTÊNCIAS E FRAQUEZAS

Nível	Máximo	Mínimo
-1	1	1
0	3	1
1	3	2
2	5	2
3	6	3
4	7	4
5	8	4
6	9	5
7	10	5
8	11	6
9	12	6
10	13	7
11	14	7
12	15	8
13	16	8
14	17	9
15	18	9
16	19	9
17	19	10
18	20	10
19	21	11
20	22	11
21	23	12
22	24	12
23	25	13
24	26	13

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO E ÍNDICE

Uma quantidade maior de PV junto de uma fraqueza proporcionam uma sensação diferente do que uma quantidade padrão com resistências. Se o conceito da sua criatura realmente exigir que ela tenha uma defesa impenetrável, utilize uma resistência com uma exceção, como “físico 5 (exceto prata)”. Entretanto, se fizer mais sentido que ela seja atingida por golpes normais e consiga suportá-los, utilize mais PV e uma fraqueza. Esqueletos e zumbis são um bom exemplo da diferença entre estes estilos. Esqueletos possuem resistências porque são ósseos e difíceis de acertar, mas zumbis possuem mais PV e fraqueza a dano cortante. Eles são mais resistentes, mas seus corpos não são feitos para defletir ataques de armas, e ataques cortantes podem acabar com eles rapidamente.

VELOCIDADE

A Velocidade de sua criatura deve ser 7,5 metros se ela se deslocar como um humano. Fora isso, você pode definir qualquer Velocidade que faça sentido. Lembre-se que a criatura pode se mover o triplo deste valor se gastar todo o seu turno, portanto, avalie bem este valor se quiser que os PJs sejam capazes de persegui-la. Criaturas de níveis superiores precisam de maneiras para lidar com PJs que se aproximam e recuam facilmente devido às suas capacidades de voo, movimento rápido ou ações mais eficientes. Para isso, acrescente uma Velocidade de voo, a conceda ataques à distância e outras medidas similares.

Mesmo em níveis inferiores, criaturas podem possuir Velocidades de escalada e natação. Embora Velocidades de voo também possam se fazer presentes desde o início, é melhor esperar até perto do 7º nível (quando os PJs obtêm acesso a *voar*) para conceder uma Velocidade de voo a uma criatura que possua ataques à distância ou outra forma de lidar com os PJs a uma distância indefinida.

GOLPES

Quando criar a seleção de Golpes de sua criatura, utilize a tabela abaixo para determinar o bônus de ataque e a seção logo adiante para o dano. Dê ao ataque os traços normais se ele for uma arma; para ataques desarmados ou armas que você inventar, conceda quaisquer traços que considerar apropriados. Note que estes traços podem influenciar o dano que você determina para o Golpe.

Você pode querer garantir que uma criatura tenha um ataque desarmado se acreditar que há uma boa chance dela ser desarmada. A partir do 7º nível, os PJs podem possuir a habilidade de voar, o que torna mais importante que criaturas tenham Golpes à distância decentes para garantir que não fiquem totalmente indefesas contra inimigos voadores (embora possam ter Velocidades de voo rápidas ou algo similar em vez de Golpes à distância).

BÔNUS DE ATAQUE DE GOLPE

Utilize um modificador de ataque alto para criaturas combatentes — como guerreiros — que normalmente também possuem dano alto. Você pode aumentar o modificador de ataque de uma criatura reduzindo simultaneamente o dano dela ou vice-versa (por exemplo, um modificador de ataque moderado e dano extremo poderiam ser mais adequados para uma criatura similar a um bárbaro), em vez de colocar uma estatística ruim em outra categoria. Conjuradores normalmente possuem ataque ruim, potencialmente em troca de CDs de magia extremas.

TABELA 2-9: BÔNUS DE ATAQUE

Nível	Extremo	Alto	Moderado	Baixo
-1	+10	+8	+6	+4
0	+10	+8	+6	+4
1	+11	+9	+7	+5
2	+13	+11	+9	+7
3	+14	+12	+10	+8
4	+16	+14	+12	+9
5	+17	+15	+13	+11
6	+19	+17	+15	+12
7	+20	+18	+16	+13
8	+22	+20	+18	+15
9	+23	+21	+19	+16
10	+25	+23	+21	+17
11	+27	+24	+22	+19
12	+28	+26	+24	+20
13	+29	+27	+25	+21
14	+31	+29	+27	+23
15	+32	+30	+28	+24
16	+34	+32	+30	+25
17	+35	+33	+31	+27
18	+37	+35	+33	+28
19	+38	+36	+34	+29
20	+40	+38	+36	+31
21	+41	+39	+37	+32
22	+43	+41	+39	+33
23	+44	+42	+40	+35
24	+46	+44	+42	+36

DANO DE GOLPE

A tabela abaixo indica a quantidade de dano que uma criatura deve causar com um único Golpe. Você pode usar uma categoria inferior se a criatura possuir uma precisão melhor, ou uma categoria superior no caso de uma precisão mais fraca.

Uma criatura feita para ser primariamente uma ameaça de combate utiliza dano alto para seus Golpes corpo a corpo (ou moderado para aqueles que possuírem o traço ágil). Ataques à distância normalmente usam o valor moderado ou inferior. Uma criatura feita para causar muito dano utiliza valores de dano extremo, mas possui bônus de ataque moderado. Como na maioria das estatísticas, dano extremo é mais provável em níveis mais altos. Você também pode designar o valor extremo para ataques especiais que a criatura pode usar somente uma quantidade limitada de vezes ou sob circunstâncias improváveis de ocorrerem toda rodada.

Criaturas mais versáteis, como as que podem conjurar algumas magias e não foram feitas para causar dano primariamente através de Golpes, utilizam uma categoria inferior: médio para seus Golpes corpo a corpo principais e baixo para Golpes ágeis e à distância. Conjuradores e outras criaturas que não foram feitas para ser competentes em luta direta podem usar o valor de dano baixo, ou até mesmo inferior se não se importarem nem um pouco com seus Golpes.

Na tabela de dano de Golpe, você encontrará uma expressão de dano (um tipo de dado mais um modificador fixo) que você pode usar diretamente como descrito; ou então você pode usar o dano em parênteses como referência para criar sua própria expressão de dano. Se optar pela segunda opção, lembre-se que um d4 conta como 2,5 de dano, um d6 como 3,5 de dano, um

d8 como 4,5 de dano, um d10 como 5,5 de dano e um d12 como 6,5 de dano. Normalmente, uma expressão de dano funciona melhor quando metade dela é representada por dados e metade pelo modificador fixo. Se sua criatura possuir um tipo de dano especial, como 1d6 de dano de fogo por ataques flamejantes, esse valor deve vir do dano total por Golpe. Tenha em mente que uma criatura que usa uma arma deve possuir um valor de dano condizente com essa arma. Uma criatura que causa dano extremo empunhando uma adaga não é muito comum sem algum elemento como ataque furtivo para incrementar o dano — esse tipo de dano alto normalmente é reservado para armas de duas mãos que causam d10s ou d12s de dano. Entretanto, o combatente com a adaga pode possuir a habilidade de atacar várias vezes ou usar outros tipos de truques.

TABELA 2-10: DANO DE GOLPE

Nível	Extremo	Alto	Moderado	Baixo
-1	1d6+1 (4)	1d4+1 (3)	1d4 (3)	1d4 (2)
0	1d6+3 (6)	1d6+2 (5)	1d4+2 (4)	1d4+1 (3)
1	1d8+4 (8)	1d6+3 (6)	1d6+2 (5)	1d4+2 (4)
2	1d12+4 (11)	1d10+4 (9)	1d8+4 (8)	1d6+3 (6)
3	1d12+8 (15)	1d10+6 (12)	1d8+6 (10)	1d6+5 (8)
4	2d10+7 (18)	2d8+5 (14)	2d6+5 (12)	2d4+4 (9)
5	2d12+7 (20)	2d8+7 (16)	2d6+6 (13)	2d4+6 (11)
6	2d12+10 (23)	2d8+9 (18)	2d6+8 (15)	2d4+7 (12)
7	2d12+12 (25)	2d10+9 (20)	2d8+8 (17)	2d6+6 (13)
8	2d12+15 (28)	2d10+11 (22)	2d8+9 (18)	2d6+8 (15)
9	2d12+17 (30)	2d10+13 (24)	2d8+11 (20)	2d6+9 (16)
10	2d12+20 (33)	2d12+13 (26)	2d10+11 (22)	2d6+10 (17)
11	2d12+22 (35)	2d12+15 (28)	2d10+12 (23)	2d8+11 (19)
12	3d12+19 (38)	3d10+14 (30)	3d8+12 (25)	3d6+10 (20)
13	3d12+21 (40)	3d10+16 (32)	3d8+14 (27)	3d6+11 (21)
14	3d12+24 (43)	3d10+18 (34)	3d8+15 (28)	3d6+13 (23)
15	3d12+26 (45)	3d12+17 (36)	3d10+14 (30)	3d6+14 (24)
16	3d12+29 (48)	3d12+18 (37)	3d10+15 (31)	3d6+15 (25)
17	3d12+31 (50)	3d12+19 (38)	3d10+16 (32)	3d6+16 (26)
18	3d12+34 (53)	3d12+20 (40)	3d10+17 (33)	3d6+17 (27)
19	4d12+29 (55)	4d10+20 (42)	4d8+17 (35)	4d6+14 (28)
20	4d12+32 (58)	4d10+22 (44)	4d8+19 (37)	4d6+15 (29)
21	4d12+34 (60)	4d10+24 (46)	4d8+20 (38)	4d6+17 (31)
22	4d12+37 (63)	4d10+26 (48)	4d8+22 (40)	4d6+18 (32)
23	4d12+39 (65)	4d12+24 (50)	4d10+20 (42)	4d6+19 (33)
24	4d12+42 (68)	4d12+26 (52)	4d10+22 (44)	4d6+21 (35)

MAGIAS

Sua criatura pode possuir habilidades mágicas que são mais bem representadas por magias. Se estiver criando uma criatura que possua um tema forte de conjuração, dê a ela magias preparadas ou espontâneas. Alternativamente, considere fornecer magias inatas para uma criatura que possui magias devido à sua própria natureza mágica (especialmente se a conjuração de magias não for o seu foco principal).. A quantidade de magias concedidas a uma criatura depende de como você espera que ela gaste ações em combate. Se ficar desferindo Golpes, pode ser que ela não possua nenhuma magia ou apenas algumas para ajudá-la a se movimentar melhor ou proteger-se contra certos tipos de magia.

Quando escolher magias, procure optar por aquelas condizentes ao tema da criatura. Muitos PJs escolhem

ARMAS MANUFATURADAS

Conforme indicado na seção de Itens, a maioria das criaturas possui tesouro inferior aos PJs, o que significa que aqueles que dependem de armas manufaturadas são significativamente mais fracos se você não ajustar o dano deles para compensar de alguma maneira. O método padrão para determinar os Golpes abstrai as fontes de dano, portanto, não se preocupe com isso. Se quiser calcular o dano de forma mais semelhante a um PJ, conceda especialização em armas ou especialização em armas maior à sua criatura em um nível anterior ao qual um PJ receberia essas habilidades. Você também pode precisar acrescentar ataque furtivo ou habilidades similares para fazer a criatura causar mais dano.

Por outro lado, você pode querer criar uma ocasião ou outra onde uma criatura sirva como fonte de um tesouro de nível particularmente alto, como uma arma mágica. Nestes casos, você pode optar por usar um bônus de ataque mais alto para representar uma runa de potência ou um dano mais alto para uma runa impactante, fazendo com que os PJs sintam o efeito da arma antes de receberem o tesouro. Isto fará o tesouro parecer mais poderoso, já que eles o sentiram na pele.

magias para cobrir uma ampla variedade de situações, mas no caso de criaturas, quanto mais focadas, mais evocativas elas são. Considere selecionar 75% das magias baseadas na relevância do tema e os 25% remanescentes para outras coisas. Entretanto, evite ocupar esses espaços com uma mesma magia. Selecionar *bola de fogo* para 75% dos espaços de magia de uma criatura com temática de fogo não é tão interessante quanto uma seleção de magias de fogo diversas.

Quando escolher magias, preste atenção nas versões elevadas, já que algumas magias não serão muito úteis se forem preparadas em seus níveis mínimos em vez de usar espaços de magias de níveis superiores. Mais notavelmente, magias de dano de nível baixo perdem muito de sua efetividade para uma criatura que provavelmente vá durar apenas uma luta. Uma magia de dano de até dois níveis abaixo do maior nível de magia que uma criatura desse nível é capaz de conjurar ainda pode ser útil, mas não se importe com as inferiores. Magias que possuem o traço incapacitação devem ser do maior nível de espaço de magia disponível se você quiser que a criatura cause seu efeito total contra os PJs.

CD DE MAGIAS E ROLAGEM DE ATAQUE DE MAGIAS

Determine a CD de magia e rolagem de ataque de magia usando a tabela abaixo\$. A maioria das criaturas utiliza a mesma CD para todas suas magias, mesmo se forem de vários tipos diferentes, como uma criatura com magias preparadas e inatas.

Utilize o valor alto para conjuradores primários e o valor moderado para criaturas que sejam mais focadas em combate e apenas possuem algumas magias suplementares. No 15º nível e superiores, os valores extremos se tornam padrão para conjuradores. Apenas algumas poucas criaturas alcançam o valor extremo em níveis inferiores; e mesmo elas geralmente são altamente especializadas, possuindo defesas e ataques muito fracos. Conjuradores secundários podem chegar a valores altos se estiverem acima do nível 15 e possuírem magias ofensivas. Não há um valor baixo — uma criatura que seria ruim em usar magias não deve sequer possuí-las!

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

TABELA 2-11: CD DE MAGIAS E BÔNUS DE ATAQUE DE MAGIAS

Nível	CD Extremo	Bônus de Ataque de Magia Extremo	CD Alto	Bônus de Ataque de Magia Alto	CD Moderado	Bonus de Ataque de Magia Moderado
-1	19	+11	16	+8	13	+5
0	19	+11	16	+8	13	+5
1	20	+12	17	+9	14	+6
2	22	+14	18	+10	15	+7
3	23	+15	20	+12	17	+9
4	25	+17	21	+13	18	+10
5	26	+18	22	+14	19	+11
6	27	+19	24	+16	21	+13
7	29	+21	25	+17	22	+14
8	30	+22	26	+18	23	+15
9	32	+24	28	+20	25	+17
10	33	+25	29	+21	26	+18
11	34	+26	30	+22	27	+19
12	36	+28	32	+24	29	+21
13	37	+29	33	+25	30	+22
14	39	+31	34	+26	31	+23
15	40	+32	36	+28	33	+25
16	41	+33	37	+29	34	+26
17	43	+35	38	+30	35	+27
18	44	+36	40	+32	37	+29
19	46	+38	41	+33	38	+30
20	47	+39	42	+34	39	+31
21	48	+40	44	+36	41	+33
22	50	+42	45	+37	42	+34
23	51	+43	46	+38	43	+35
24	52	+44	48	+40	45	+37

MAGIAS PREPARADAS E ESPONTÂNEAS

Espaços de magia funcionam melhor para criaturas que são criadas para serem conjuradoras. Escolha a tradição mágica mais adequada para a criatura. Você não precisa ficar estritamente limitado às magias da lista dessa tradição, embora manter-se próximo dela deixe mais clara a conexão de sua criatura à tradição. A decisão de usar conjuração preparada ou espontânea deve ser condizente ao tema da criatura. Um conjurador espontâneo possui mais flexibilidade em combate do que um preparado, servindo bem como uma criatura encontrada apenas uma vez. Entretanto, se você esperar que a criatura seja um personagem recorrente, um conjurador preparado pode mudar as magias dele entre suas aparições de uma maneira que um conjurador espontâneo não seria capaz.

Para uma criatura que conjure tantas magias como um PJ conjurador, comece concedendo a ela cinco truques mágicos. Determine então o nível mais alto de magias que ela é capaz de conjurar dividindo o nível da criatura por dois e arredondando para cima. Se o nível dela for ímpar, ela recebe dois espaços de magia desse nível (e três espaços para cada nível inferior) ou três (e quatro espaços para cada nível inferior). Se o nível dela for par, ela recebe um espaço de magia extra de cada nível além dos descritos anteriormente.

Como criaturas tendem a estar “em cena” por apenas um curto período de tempo, você normalmente não precisa preencher cada espaço de magia. Você normalmente pode preencher apenas os três maiores níveis de magia, além de selecionar os truques mágicos e talvez algumas magias temáticas de reserva no quarto maior nível de magia que ela possui. Para uma criatura recorrente, você pode determinar todas as magias dela.

MAGIAS INATAS

Ao contrário de magias preparadas ou espontâneas, magias inatas podem ser de um nível maior que a metade do nível da criatura arredondada para cima, e você pode escolher com qual frequência elas são usadas — elas podem até mesmo ser usadas à vontade ou possuir efeitos constantes. As magias inatas mais notáveis tendem a ser aquelas de níveis superiores que têm grande impacto (mas podem ser usadas apenas uma vez), magias à vontade que reforcem o tema da criatura e magias constantes que concedem um benefício contínuo. Uma magia de nível mais baixo que pode ser utilizada apenas uma pequena quantidade de vezes tende a ser menos interessante e provável de ser usada em jogo. Entretanto, esse é um ótimo recurso para magias de utilidade e recuperação, como *dissipar magia* ou *restauração*.

Ocasionalmente você pode encontrar uma magia que é fortemente alinhada com o tema de sua criatura, porém pertence a um nível maior do que ela normalmente seria capaz de conjurar. Seja cuidadoso ao acrescentar esse tipo de magia, já que os PJs podem não ter as contramedidas normais para lidar com ela. Este funciona bem para magias “auxiliares” que mudam a maré de uma batalha sem matar alguém diretamente, como a magia *dominar* da súcubo. Estas magias devem tornar a luta mais interessante, não encerrá-la. Escolha muito poucas magias como essas, normalmente apenas uma por criatura.

Embora você possa realizar todo tipo de coisas com magias inatas, sempre comece com um tema forte e uma ideia de como a criatura pretende gastar as ações dela. Claro, você pode dar à criatura uma ferramenta para neutralizar

todo tipo de ataque ou truque dos PJs, mas lembre-se que os jogadores escolhem essas opções para usá-las, não para serem constantemente frustrados enquanto são derrotados por uma criatura efetivamente invencível.

RITUAIS

Como os rituais acontecem durante o recesso, o fato de concedê-los a uma criatura normalmente é uma escolha puramente temática. Você pode até mesmo ignorar os rituais na maioria dos casos. Se decidir que uma criatura precisa ter um ritual para a história dela, adicione qualquer ritual necessário.

PROJETANDO HABILIDADES

Nesse passo, você vai pegar as habilidades imaginadas para o conceito da criatura e as transformará em regras. Novamente, você pode conferir as habilidades de criaturas existentes no *Bestiário* e talentos do *Livro Básico* para usá-los da forma como são descritos ou modificá-los para se adequarem às suas necessidades.

Quando escolher habilidades, pense sobre a quantidade e diversidade delas. Possuir muitas habilidades similares pode dificultar o seu uso pelo MJ, e ainda significa que provavelmente nem todas serão utilizadas! Habilidades de tipos variados oferecem à criatura maneiras eficientes de agir em situações diferentes, além de guiar as escolhas do MJ. Por exemplo, uma criatura combatente pode possuir uma habilidade usada para se posicionar, outra para concentrar dano em um único inimigo e uma terceira que seja mais defensiva.

CONCEITOS BÁSICOS PARA CRIAR HABILIDADES

Mantenha em mente os seguintes princípios durante o processo de construção de habilidades para suas criaturas. Algumas diretrizes para tipos específicos de habilidades serão apresentadas depois, mas estes se aplicam a todas:

- Respeite a economia de ações.
- Garanta que as habilidades sejam adequadas ao nível.
- Evite habilidades “invisíveis”.

ECONOMIA DE AÇÕES

O básico para fazer uma criatura funcionar é compreender a economia de ações dela. Lembre-se do quão curta é a vida de uma típica criatura em combate. Incluir um monte de habilidades de combate pode resultar em você gastar muito tempo criando ações que a criatura nunca terá tempo de usar. Restrinja suas escolhas apenas às habilidades que estejam mais de acordo com seu conceito. Também mantenha em mente que as ações especiais competirão com quaisquer magias de combate que você fornecer à criatura.

Reações podem ajudar um pouco, dando à criatura uma maneira de agir quando não for o turno dela. Veja a seção Habilidades Reativas para orientações sobre a criação destas habilidades complicadas.

Devido às capacidades dos PJs em níveis superiores, criaturas nesses níveis devem receber mais habilidades que melhorem sua economia de ações. Por exemplo, criaturas que agarram devem possuir Atracar Aprimorado em vez de Atracar, suas Velocidades devem ser maiores e muitas habilidades que custariam uma ação em níveis inferiores devem ser ações livres.

MAGIAS DE FOCO

Algumas criaturas possuem magias de foco, especialmente quando um conjunto dessas magias se enquadra no seu tema. Nesse caso, simplesmente conceda as magias de foco que quiser, além de 1 a 3 Pontos de Foco à criatura (você também pode permitir que ela conjure uma magia de foco usando espaços de magia). Utilize a mesma CD e rolagem de ataque de magias que usaria para qualquer outra magia. Uma criatura que possua apenas 1 Ponto de Foco provavelmente conjurará uma magia de foco apenas uma vez, a menos que seja um inimigo recorrente. Se a criatura já possuir várias magias, você pode querer evitar totalmente as magias de foco, já que elas não são tão fortes quanto espaços de magia dos maiores níveis.

ADEQUAÇÃO AO NÍVEL

Os efeitos de uma habilidade devem ser apropriados ao nível da criatura. Para habilidades de dano, basta seguir as diretrizes de dano apresentadas a seguir. Para outros tipos, confira as magias e talentos com efeitos similares e verifique se o seu efeito parece apropriado. Por exemplo, digamos que você esteja dando a uma criatura de 6º nível a habilidade de teleportar-se a uma curta distância. Esse efeito é comparável a *porta dimensional*, uma magia de 4º nível, normalmente conjurada por uma criatura de 7º nível ou superior. Isso significa que 6º nível provavelmente não é tão baixo, mas a criatura não deve ser capaz de usar a habilidade mais de uma vez! Você também pode comparar sua criatura às outras que podem ser encontradas em algum dos volumes de *Bestiário* para ver se as habilidades especiais dela se assemelham às de outras criaturas do mesmo nível.



INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

HABILIDADES INVISÍVEIS

Evite habilidades que não fazem nada além de mudar a matemática da criatura, também conhecidas como “habilidades invisíveis”. Elas alteram as estatísticas de uma criatura de forma invisível aos jogadores, impedindo que se interessem por elas já que são incapazes de percebê-las. Por exemplo, uma habilidade que use uma ação da criatura para melhorar sua precisão na rodada sem nenhuma manifestação externa (ou pior, apenas concedendo um bônus passivo à sua precisão) não é tão atraente, enquanto uma que aumente o dano dela ao colocar fogo em suas flechas seja bem mais perceptível e marcante. Ambos os exemplos têm o mesmo objetivo — causar mais dano nesta rodada — mas um é muito mais memorável que o outro.

HABILIDADES ATIVAS

Habilidades que uma criatura pode usar no turno dela possuem mais flexibilidade e escopo. Você pode fazê-las exigir o gasto de 1 a 3 ações (ou serem ações livres em casos raros) e usar quase qualquer tipo de tática. Talentos, magias e habilidades já publicados fornecem uma ampla variedade de exemplos, portanto, procure por algo similar à sua ideia para usar de base.

Avalie como você quer que sua criatura use os turnos dela. Atividades de duas ações basicamente definem o turno da criatura, e ações únicas funcionam melhor para benefícios suplementares ou Golpes normais. E quanto estiver criando a ideia do turno de uma criatura, não se esqueça do movimento! Lembre-se que, especialmente no início de uma luta, uma criatura frequentemente precisa gastar ações para se posicionar. Isto é especialmente desafiador com criaturas que lutem exclusivamente no corpo a corpo. Você pode conceder à sua criatura habilidades similares a Investida Súbita ou a Atracar em Salto do louva-a-deus mortal.

Utilize atividades de 3 ações de forma moderada, já que elas se tornam inúteis se a criatura ficar atordoada ou lenta. Colocar uma habilidade de 3 ações que seja crucial para definir a criatura pode significar que ela nunca usará sua tática mais interessante. Estas atividades devem ser reservadas para habilidades que incluem algum movimento (como Atropelar) ou que a criatura provavelmente usará antes de se engajar em combate. Não use o fato de a habilidade gastar 3 ações como uma maneira de equilibrá-la. Dizer “ela é mais poderosa que outras habilidades porque tem uma chance menor de funcionar” é uma receita para frustração, especialmente considerando que você gastou seu tempo criando uma habilidade legal que é difícil ou até impossível de ser usada.

Seja especialmente cuidadoso com atividades quando estiver criando criaturas que sejam chefes. Elas provavelmente serão agarradas, ficarão lentas, serão alvo das melhores habilidades debilitantes dos PJs ou terão suas ações restringidas de alguma outra forma. Chefes precisam possuir algumas opções sólidas que possam usar com 1 ou 2 ações. Isto permite que guardem sua terceira ação para fugir, usar uma habilidade simples ou de alguma forma manter a dinâmica do combate.

AÇÕES LIVRES

Utilize com moderação ações livres que não possuem acionamentos. Elas devem quase sempre ser usadas para ações “auxiliares”, não para Golpes ou movimentos. Se criar uma ação livre, pense bem se ela deve funcionar como uma ação individual ou se você está pensando que ela deve ser

usada em uma combinação (como sacar uma arma e atacar com ela). Nesse último caso, pode ser melhor criar uma ação única que permite à criatura sacar uma arma e Golpear em vez de criar uma ação livre para sacar uma arma.

DANO DE HABILIDADES

Se uma ação especial for uma ação única com somente um alvo, você frequentemente pode determinar o dano usando a Tabela 2–10: Golpe de Dano na página 65\$. Se usar mais de uma ação ou requerer algum tipo de preparação, ela pode causar mais dano que o normal. Frequentemente você pode fazer isto simplesmente usando a coluna de valor extremo.

Para habilidades que causam dano em uma área, utilize a tabela Dano de Área, abaixo\$. Estes valores são baseados em uma atividade de duas ações (ou seja, a maioria das magias que causam dano). Ações únicas devem causar muito menos dano. Obviamente, uma habilidade que possua outro efeito significativo, como aplicar uma condição, deve causar menos dano; para isto, você pode conferir o dano para dois níveis inferiores ou mais e julgar baseado na severidade do efeito adicional. Dano de área normalmente permite uma jogada de salvamento básica. A tabela inclui valores para habilidades de uso ilimitado (que podem ser usadas à vontade) e para aquelas de uso limitado (que podem ser usadas uma vez ou algumas vezes em turnos não-consecutivos, como um Sopro).

Como na tabela de dano de Golpes, você pode usar a expressão de dados indicada ou gerar a sua própria expressão baseada no dano médio em parênteses. Um efeito de nível alto que possua uma área menor comparada a habilidades similares pode causar mais dano.

TABELA 2-12: DANO DE ÁREA

Nível	Uso Ilimitado	Uso Limitado
-1	1d4 (2)	1d6 (4)
0	1d6 (4)	1d10 (6)
1	2d4 (5)	2d6 (7)
2	2d6 (7)	3d6 (11)
3	2d8 (9)	4d6 (14)
4	3d6 (11)	5d6 (18)
5	2d10 (12)	6d6 (21)
6	4d6 (14)	7d6 (25)
7	4d6 (15)	8d6 (28)
8	5d6 (17)	9d6 (32)
9	5d6 (18)	10d6 (35)
10	6d6 (20)	11d6 (39)
11	6d6 (21)	12d6 (42)
12	5d8 (23)	13d6 (46)
13	7d6 (24)	14d6 (49)
14	4d12 (26)	15d6 (53)
15	8d6 (27)	16d6 (56)
16	8d6 (28)	17d6 (60)
17	8d6 (29)	18d6 (63)
18	9d6 (30)	19d6 (67)
19	9d6 (32)	20d6 (70)
20	6d10 (33)	21d6 (74)
21	10d6 (35)	22d6 (77)
22	8d8 (36)	23d6 (81)
23	11d6 (38)	24d6 (84)
24	11d6 (39)	25d6 (88)

HABILIDADES DEFENSIVAS

Habilidades ofensivas ativas normalmente se adequam melhor à maioria das criaturas do que habilidades defensivas. Reserve efeitos que melhoram as defesas para as criaturas que possuam fortes temáticas defensivas. Para criaturas marciais, algo tão simples como um escudo e Bloqueio com Escudo normalmente é o suficiente. Habilidades defensivas frequentemente correm o risco de serem efetivamente habilidades invisíveis. Confira os exemplos de magias de proteção como *santuário* para descobrir maneiras de criar efeitos protetores interessantes em vez de simplesmente fornecer um bônus. Se quiser criar uma criatura defensiva, selecione uma habilidade defensiva em vez de várias, já que acumular várias defesas pode proporcionar uma luta frustrante. Um estilo sólido de habilidade defensiva é uma troca de postura, que faz a criatura receber defesas mais fortes, mas limita seus ataques, magias e outras opções ofensivas.

HABILIDADES REATIVAS

Reações e ações livres com acionamentos podem permitir que a criatura cause um impacto fora do turno dela. Isto pode tornar a luta mais interessante, mas também é algo arriscado. É tentador dar uma reação para cada criatura, mas isso não é necessariamente uma boa ideia. Para decidir se a sua criatura deve possuir uma reação, primeiro considere se ela possui bons reflexos ou intuição aguçada para reagir bem. Por este motivo, é bem menos provável que limos, constructos e criaturas sem inteligência possuam reações. Por exemplo, um ogro não possui Ataque de Oportunidade por ser um grande imbecil.

Segundo, examine a complexidade do encontro em que sua criatura provavelmente aparecerá. Se você controlará uma grande quantidade de criaturas, ignorar reações pode fazer a luta fluir mais rápido. Por outro lado, uma criatura que provavelmente lutará sozinha pode possuir uma reação como forma de continuar perigosa em meio à quantidade de ataques do grupo.

Quando criar reações, seja cuidadoso com habilidades “te peguei”. Essas reações são aquelas que punem os jogadores por fazerem escolhas perfeitamente razoáveis, por rolagens ruins e assim por diante. Se incluir habilidades como esta, elas precisam reforçar o tema principal da criatura e o estilo de jogo que ela pretende usar em combate. Por exemplo, uma criatura que Golpear como uma reação quando alguém falhar em uma rolagem de ataque contra ela encoraja os PJs a não realizarem seus segundo e terceiro ataques, ou a sequer atacá-la se os bônus forem baixos. É isso que você quer? Esta dinâmica é essencial para que a criatura seja encarada da forma que você pretende? Este não é o tipo de habilidade que você colocaria em qualquer criatura comum — somente em um duelista incrível ou similar. Na maioria dos casos, reações também devem exigir que algo fora do comum aconteça — ou então devem ser relativamente fracas se forem acionadas por algo ordinário. Uma criatura que possua uma reação acionada sempre que alguém a Golpeia provavelmente será encarada como enfadonha por ser tão previsível.

As melhores reações devem ser telegrafadas para que façam sentido para os jogadores quando ocorrerem. Pense em uma das principais reações do jogo: Bloqueio com Escudo. A criatura ergue o escudo dela — uma ação óbvia que os PJs podem ver facilmente — portanto, faz todo o sentido quando ela bloquear o dano de um ataque. Se criar uma criatura cristalina, você pode fazê-la reunir energia sônica criando

vibrações baixas, portanto, quando ela usar uma reação para liberar uma explosão de energia sônica ao ser atingida, os jogadores poderão dizer “Oh, deveríamos ter previsto isso”.

DANO DE REAÇÃO

Reações devem causar pouco dano, normalmente equivalente a um Golpe moderado. Uma reação que cause dano de área deve ser usada com cautela e deve causar dano baixo.

HABILIDADES CONSTANTES E AUTOMÁTICAS

Certas habilidades não devem custar ações. As auras são exemplos claros, assim como a presença aterradora, o calor de um dragão vermelho ou o fedor de um vulgath. Sua aura precisará de uma distância e, provavelmente uma CD. Essa CD normalmente é igual a uma CD de magia moderada, a menos que a aura seja um dos conceitos principais que fundamenta sua criatura. Por exemplo, a CD do vulgath é significativamente maior por seu fedor ser uma parte tão icônica da criatura.

Habilidades sobre as quais a criatura não possui controle devem ser automáticas. Por exemplo, o elemental do fogo incêndio vivo explode em chamas quando morre. Ele não possui opção de não fazê-lo, portanto, não faria sentido a habilidade ser uma reação ou ação livre. Por outro lado, a habilidade Ferocidade é uma reação porque requer que a criatura se esforce em um último impulso para permanecer com 1 PV.

DANO CONSTANTE E AUTOMÁTICO

Assim como as reações, o dano de habilidades constantes deve ser realmente baixo. Normalmente este valor é menor que o dano baixo de Golpes. Habilidades automáticas, como a do incêndio vivo, tendem a causar dano moderado de um Golpe ou o dano de área de uma habilidade de uso ilimitado, e podem causar mais se ocorrerem somente após a morte da criatura (ou depois que ela deixe de apresentar uma ameaça).

HABILIDADES DE PERÍCIAS

Uma criatura habilidosa pode possuir habilidades especiais relacionadas às perícias dela. Os talentos de perícia do *Livro Básico* servem como uma boa diretriz para isso. Evite dar à sua criatura habilidades de perícia que não terão relevância para as interações dela com os PJs.

VERIFICAÇÃO COMPLETA

Agora é hora de você conferir sua criatura e fazer uma verificação final para ter certeza de que seguiu seu roteiro. Ela é capaz de fazer tudo que você queria? Ela se encaixa no papel que você planejou? Há algo que você poderia acrescentar ou algum elemento supérfluo que poderia ser cortado para deixar a criatura como ela precisa ser?

Se esta criatura for criada para combate, narre alguns turnos em sua cabeça. Ela ainda funciona decentemente se ficar lenta? Ela consegue se mover no combate comparando as suas opções de mobilidade com as dos PJs? Ela possui habilidades que nunca conseguirá usar devido a suas outras ações?

Quando você se sentir satisfeito com sua criação, ela está pronta para ir à mesa. Mas isso não quer dizer que é o fim do trabalho! Se perceber problemas durante o jogo, você pode arrumá-los na hora! Esse é o seu jogo afinal, e você não é obrigado a seguir o que escreveu se mudar de ideia depois.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

TRAÇOS DE HABILIDADES

Criaturas com certos traços tendem a possuir habilidades similares entre si. Muitas delas aparecem aqui para ajudá-lo a adequar suas criaturas aos temas do traço escolhido durante a criação.

ABERRAÇÃO

Sentidos normalmente visão no escuro

Idiomas normalmente Aklo

ÁGUA

Idiomas normalmente Aquan

Velocidade normalmente possui uma Velocidade de natação

ANIMAL

Traços N

Idiomas nenhum

Int -4 ou -5

ANJO

Traços bem (normalmente NB), celestial

Aura Cada anjo possui uma aura única baseada na maneira que ele age como mensageiro e entrega suas mensagens.

Velocidade normalmente possui uma Velocidade de voo

Rituais normalmente *mensageiro angelical*

AR

Idiomas normalmente Auran

Velocidade Muitas criaturas do ar possuem Velocidades de voo.

ARCONTE

Traços OB, celestial

Habilidade de Virtude Cada arconte representa uma virtude específica, como coragem ou esperança, e possui uma habilidade especial baseada na virtude que representa.

ASTRAL

Sentidos visão no escuro

AZATA

Traços CB, celestial

Fraquezas ferro frio, maligno

Habilidade de Liberdade Cada azata representa uma liberdade específica, como liberdade de expressão ou amor livre, e possui uma habilidade especial baseada na liberdade que representa.

BESTA

Int -3 ou maior

CELESTIAL

Traços bem

Sentidos visão no escuro

Idiomas Celestial

Salvamentos geralmente +1 de bônus de estado em todos os salvamentos contra magia

Fraquezas maligno

Dano Ataques sempre causam dano bondoso adicional.

CONSTRUCTO

Traços muitos constructos não possuem mente e possuem o traço acéfalo

Imunidades ataques não-letais, condenado, cura, doença, drenado, efeitos de morte, enjoado, fatigado, inconsciente, necromancia, paralisado, sangramento, veneno; se for acéfalo, acrescente mental

DAEMON

Traços NM, infero

Idiomas Daemônico, telepatia 30 metros

Imunidades efeitos de morte

Habilidade de Morte Cada daemon representa um tipo específico de morte, como morte por doença ou fome, e possui uma habilidade especial baseada no método de morte que representa.

DEMÔNIO

Traços CM, infero

Idiomas Abissal, telepatia (normalmente 30 metros)

Fraquezas bondoso, ferro frio

PV normalmente alto para compensar suas várias fraquezas

Magias Divinas Inatas normalmente *porta dimensional* de 5º nível e *porta dimensional* de 4º nível à vontade

Rituais normalmente *pacto abissal*

Vulnerabilidade a Pecado Cada demônio representa um pecado específico, como inveja e ira, e possui uma habilidade especial baseada no pecado que representa. Isto deve ser algo que os PJs podem explorar através de suas ações, podendo causar dano mental ao demônio. A quantidade de dano deve ser baseada no quão fácil é explorar essa vulnerabilidade.

Habilidade de Pecado Demônios possuem uma habilidade especial baseada no pecado que representam, tornando-os melhor em incorporar o pecado ou instigá-lo nos outros.

DIABO

Traços OM, infero

Idiomas Infernal, telepatia (normalmente 30 metros)

Imunidades fogo; **Resistências físico (exceto prata), veneno**

Magias Divinas Inatas normalmente *porta dimensional* de 5º nível e *porta dimensional* de 4º nível à vontade

Rituais normalmente *pacto infernal*

Habilidade de Hierarquia Infernal Cada diabo possui uma habilidade correspondente à sua função na hierarquia infernal, normalmente concentrada em controlar ou ser controlado, como a Subserviência do lêmure, Tático de Cócito do gelugon ou o Moldar Diabos do infero do fosso.

DRAGÃO

Sentidos visão no escuro

Idiomas normalmente Dracônico

Velocidade normalmente possui uma Velocidade de voo

Sopro Muitos dragões possuem a habilidade de Sopro, com especificidades determinadas pelo tema do dragão.

ELEMENTAL

Sentidos visão no escuro

Imunidades paralisado, sangramento, sono, veneno

ENXAME

Traços tamanho baseado na massa inteira, normalmente Grande ou maior

PV normalmente baixo; **Imunidades** mente de enxame, precisão; **Fraquezas** dano de área, dano de respingo; **Resistências físico**, normalmente com um tipo físico que possui uma resistência inferior ou mesmo nenhuma resistência

ÉON

Traços ON, monitor

Idiomas Utopiano e outros idiomas planares; visualização para os éons verdadeiros

Fraquezas caótico

Dano Ataques sempre causam dano ordeiro adicional.

ESPÍRITO

Traços incorpóreo, frequentemente morto-vivo

ETÉREO

Sentidos visão no escuro

FADA

Sentidos visão na penumbra

Idiomas normalmente Aklo, Silvestre ou ambos

Fraquezas ferro frio

FOGO

Idiomas normalmente Ignan

Imunidades fogo; **Resistências** frio

FRIO

Imunidades ou **Resistências** frio

FUNGO

Traços fungos sem mente possuem o traço acéfalo

Imunidades se acéfalo, mental; **Fraquezas** ocasionalmente cortante ou fogo

GIGANTE

Traços Grande ou maior, humanoide

Sentidos visão na penumbra

Idiomas normalmente Jotun

HUMANOIDE

Int -3 ou maior

INEVITÁVEL

Traços ON, éon, monitor

Imunidades doença, efeitos de morte, emoção, inconsciente, veneno

Dano Ataques sempre causam dano ordeiro adicional.

ÍNFERO

Traços mal

Sentidos visão no escuro

Salvamentos geralmente +1 de bônus de estado em todos os salvamentos contra magia

Fraquezas bondoso

Dano Ataques sempre causam dano maligno adicional.

LIMO

Traços quase todos os limos não possuem mentes e possuem o traço acéfalo

Sentidos normalmente possui sentido de movimento (*Bestiário* 254\$), mas é desprovido de visão

CA normalmente bem abaixo do valor baixo para o nível da criatura

PV normalmente próximo do dobro

Imunidades acertos críticos, inconsciente, precisão e frequentemente ácido; se for desprovido de visão, acrescente efeitos visuais e, se for acéfalo, acrescente mental

MONITOR

Traços nem bem nem mal

Sentidos visão no escuro

MORTO-VIVO

Traços Quase todos os mortos-vivos são malignos. Mortos-vivos fantasmagóricos possuem o traço incorpóreo. Mortos-vivos sem mente, como a maioria dos zumbis, possuem o traço acéfalo.

Sentidos visão no escuro

PV cura negativa

Imunidades doença, efeitos de morte, paralisado, sono (ou inconsciente se a criatura nunca descansar), veneno; se acéfalo, acrescente mental

PLANTA

Traços plantas sem mente possuem o traço acéfalo

Sentidos normalmente visão na penumbra

Imunidades se acéfalo, mental; **Fraquezas** ocasionalmente fogo

PROTEANO

Traços CN, monitor

Idiomas Proteano

Fraquezas ordeiro; **Resistências** anatomia proteana, precisão

Anatomia Proteana (*Bestiário* 237\$)

Dano Ataques causam dano caótico adicional.

Magias Divinas Inatas *liberdade de movimento* constante

Trocar Forma

PSICOPOMPO

Traços N, monitor

Sentidos sentido vital (normalmente 18 metros)

Idiomas Requiiano

Imunidades doença, efeitos de morte

Resistências negativo, veneno

Dano toque espiritual (*Bestiário* 270\$)

RAKSHASA

Traços OM, infero

Salvamentos normalmente +2 de bônus de estado em todos os salvamentos contra magia (+3 contra magia divina)

Resistência físico (exceto perfurante)

Trocar Forma

TERRA

Percepção geralmente sentido sísmico

Idiomas normalmente Terran

Velocidade normalmente uma Velocidade de escavação

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

PROJETANDO PdMs

Criaturas feitas para se assemelharem às classes de personagem ou com a intenção de representar pessoas normais em vez de monstros são Personagens do Mestre (PdMs). Essas criaturas frequentemente enfrentam mais escrutínio nas suas mecânicas que as outras, já que um jogador pode comparar mais diretamente o seu ladino a um PdM que age como um ladino. Entretanto, isso não significa que você precisa criar um PdM exatamente igual a um PJ.

Você pode criar seus PdMs como qualquer outra criatura. Utilize as características de classe e talentos de uma classe adequada como base para selecionar habilidades e confira as proficiências e modificadores de atributo da classe para determinar quais estatísticas devem ser fortes. A seção Roteiros de Classe no quadro da página 73§ possui muitos roteiros preparados para ajudar a montar PdMs com as classes do *Livro Básico*.

Se o PdM não for feito para funcionar como uma classe de PJ (um cozinheiro, por exemplo), confira a Galeria de PdMs nas páginas 202§ a 249§. Compare seu PdM aos existentes para determinar o nível dele e procure por habilidades similares àquelas que ele deveria ter. Você também pode criar habilidades para fazer seus PdMs interagirem com os jogadores de uma forma específica que expresse seu tema e função na história. Lembre-se que estes PdMs podem ser de nível -1 ou 0. Eles possuem capacidades abaixo dos PJs e normalmente não usam quaisquer características de classe ou talentos de classes de PJs. Criaturas destes níveis tendem a ser extremamente simples, e normalmente você pode simplesmente selecionar um PdM da Galeria e repaginá-lo.

É altamente recomendado que você selecione habilidades de PdM usando graduações de proficiência de forma similar à que faria com um PJ, embora você não precise contar exatamente a quantidade de perícias que fornece a ele. Você pode concedê-lo acesso antecipado às proficiências especialista, mestre ou lendário se for um PdM concentrado no uso de perícias e conceder proficiência ainda melhor em áreas estreitas de especialidade, como Saber de Engenharia para um PdM inventor.

NÍVEL FORA DE COMBATE

O nível de um PdM deve representar a proeza dele em combate. Uma pessoa comum, mesmo se for importante ou altamente perita, pode não representar uma verdadeira ameaça de combate e, conseqüentemente, possui um nível baixo. Entretanto, isso não significa que ele não possa apresentar um desafio em outros tipos de encontros. Isto é representado por um nível fora de combate e tende a ser específico à área de especialidade dele. Por exemplo, o advogado da página 232§ da Galeria de PdMs é uma criatura de 4º nível em um encontro relacionado a assuntos legais.

Isto também pode acontecer da maneira inversa, com uma criatura poderosa em combate que não é adequada para cenários sociais. Isto normalmente é o caso das criaturas destreinadas em perícias mentais! Você pode improvisar isto enquanto narra o jogo, ou então planejar com antecedência caso tenha algo em particular em mente.

Determinar o nível fora de combate de uma criatura é bem simples. Escolha o nível que você acredita ser necessário para o tipo de desafio que tem em mente, e utilize os valores de perícia para esse nível — normalmente alto ou até mesmo extremo. Alguns desafios, como os sociais, requerem que a criatura possua Percepção e CD de Vontade altos; portanto, nesses casos, você também deve aumentar esses valores. Normalmente eles podem ser valores moderados ou altos para o nível fora de combate, dependendo de quão perito você deseja que o PdM seja naquela área.

Os Pontos de Experiência recebidos por superar um PdM dependem de como o grupo o superou, já que a XP vem de um desafio específico. Se for um cenário fora de combate da especialidade do PdM, o grupo recebe XP baseados no nível fora de combate do PdM. Se eles simplesmente lutarem com o PdM, você deve usar o nível de criatura do PdM. Isso frequentemente resulta em 0 XP e os PJs falhando em seu objetivo. Por exemplo: durante um concurso de tortas, se os PJs matarem o outro cozinheiro, eles não só serão desqualificados, como provavelmente serão presos pelo crime cometido.

CRIAR PdMs AO ESTILO DE PJS

Se você escolher criar um PdM usando completamente as regras de PJ, seu PdM provavelmente será um desafio apropriado para o nível dele. Ele provavelmente terá estatísticas menores em algumas áreas do que se tivesse sido criado usando as regras de criaturas, mas possuirá opções adicionais devido ao conjunto total de seus talentos e características de classe. Isto é mais adequado para PdMs importantes e recorrentes, especialmente se forem feitos para empreitadas sociais ou explorações em vez de simples batalhas.

Porém, algumas outras considerações e atalhos podem agilizar o processo e garantir que o PdM funcione como você pretende:

- O tesouro da criatura deve seguir as regras de Tesouro para Novos Personagens na página 511§ do *Livro Básico*. Você precisará considerar isso no tesouro geral da campanha. Você pode até mesmo dar um item de nível superior apropriado ao PdM como cota de tesouro para o nível.
- Você pode agilizar a geração de atributos simplesmente determinando que os modificadores de atributo iniciais somem +9, com nenhum modificador maior que +4 (e normalmente no máximo um modificador negativo). Se fizer isso, você pode ignorar a escolha de uma biografia, mas conceda duas perícias à criatura (sendo uma delas uma perícia de Saber) para representar as que seriam concedidas por uma biografia.
- Não é necessário determinar todo talento de perícia, especialmente para um PdM de nível alto. Você pode simplesmente selecionar os mais emblemáticos e ignorar o resto.
- Para talentos gerais, Iniciativa Incrível e Vitalidade são boas escolhas.
- A maioria das diretrizes sobre a escolha de magias ainda se aplicam, embora você possa querer algumas magias de utilidade a mais para lidar com desafios fora de combate, particularmente em espaços de magia de níveis baixos.

ROTEIROS DE CLASSE

Você pode usar estas sugestões para criar um roteiro que emule uma classe de PJ, customizando-os como preferir. Você ainda precisa conferir a classe para selecionar talentos, armas e outras coisas. Qualquer estatística que não estiver listada pode usar valores moderados.

Alquimista Percepção baixa; Manufatura alta; Int alta, Des ou For moderada ou melhor; PV baixo para moderado; ataque com bombas moderado; itens alquímicos infundidos, Bombardeiro Rápido se for um alquimista bombardeiro, algumas habilidades de alquimista; normalmente é mais fácil simplesmente dar itens de bomba ao alquimista em vez de usar Alquimia Rápida na hora.

Bárbaro Atletismo alto; For alta, Con alta para moderada; CA alta; Fortitude alta; PV alto; ataque moderado e dano extremo (em fúria); Fúria e algumas habilidades de bárbaro.

Bardo Ocultismo moderado, Performance alta, perícias baseadas em Carisma altas; Car alto; Fortitude baixa, Vontade moderada para alto; PV baixo para moderado; acerto baixo; CD de magia alta para extrema; conjuração ocultista espontânea como um bardo de mesmo nível; magias de composição

Campeão Percepção baixa; Religião moderada; For ou Des alta, Car moderado; CA extrema; Reflexos baixo; ataque moderado e dano alto; Bloqueio com Escudo, magias de campeão, reação de campeão

Clérigo (Capelão) Percepção moderada; Religião moderada, perícia conforme tema da divindade moderada ou alta; For alta, Sab moderada; CA alta; Reflexos baixo, Vontade alta; CD de magia alta; conjuração divina preparada como um clérigo de mesmo nível; fonte divina, Bloqueio com Escudo

Clérigo (Enclausurado) Percepção alta; Religião alta, perícia conforme tema da divindade moderada ou alta; CA baixa; Sab alta; Fortitude baixa, Vontade alta; PV baixo para moderado; acerto baixo; CD de magia alta para extrema; conjuração divina preparada como um clérigo de mesmo nível; fonte divina; magias de domínio

Druida Percepção alta; Natureza alta, perícia de ordem moderada ou alta; Sab alta; Vontade alta; PV baixo para moderado; acerto baixo; CD de magia alta para extrema; conjuração primal preparada como um druida de mesmo nível; habilidade de ordem e magia de ordem para sua ordem; Bloqueio com Escudo; acrescente um animal ao encontro para ordem dos animais

Feiticeiro Percepção baixa; perícias de linhagem moderadas e perícias de linhagem baseadas em Carisma altas; Car alto; CA baixa; Fortitude baixa; PV baixo; acerto baixo; CD de magia alta para extrema; conjuração espontânea de uma tradição baseada na linhagem como um feiticeiro de mesmo nível; magias de linhagem

Guerreiro Acrobatismo ou Atletismo alto; For ou Des alta; CA alta; Vontade baixa; ataque alto e dano alto; Ataque de Oportunidade, Bloqueio com Escudo, algumas habilidades de guerreiro

Ladino Percepção alta; Des alta (a menos que use um atributo chave diferente devido ao esquema de ladino escolhido); Furtividade e Ladrão altos, mais perícias do que o normal; CA alta; Fortitude baixa, Reflexos alto; PV baixo para moderado; ataque moderado e dano baixo para moderado antes de ataque furtivo, dano alto ou extremo com ataque furtivo; ataque furtivo, algumas habilidades de ladino

Mago Percepção baixa; Arcanismo alto; Int alta; CA baixa; Fortitude baixa; PV baixo; acerto baixo; CD de magia alta para extrema; conjuração arcana preparada como um mago de mesmo nível; Drenar Item Ligado, magias de escola e espaços de magia adicionais para um especialista (ou usos adicionais de Drenar Item Ligado para um universalista)

Monge Acrobatismo e/ou Atletismo alto; For ou Des alta, Sab moderada; CA alta ou extrema; ataque moderado e dano alto; Rajada de Golpes, algumas habilidades de monge (possivelmente incluindo magias de ki)

Patrulheiro Percepção alta; Natureza moderada e Sobrevivência moderada para alta; For ou Des alta; CA alta; ataque moderado e dano alto (ou, para um patrulheiro mais simples, remova Caçar Presa e simplesmente use ataque alto e dano alto); algumas habilidades de patrulheiro

HABILIDADES DE CLASSE

Você não precisa dar todas as habilidades da classe a um PdM — especialmente aquelas que apenas alteram números. As habilidades a seguir são boas escolhas rápidas para criar encontros mais interessantes.

Alquimista *Talentos* 1º: Bombardeiro Rápido; 6º: Bomba Debilitante; 8º: Bomba Grudenta; 10º: Bomba Debilitante Maior, Respingo Expandido; 14º: Bomba Debilitante Verdadeira; 18º: Trabalhador Milagroso

Bárbaro habilidade de instinto e talentos relacionados, resistência em fúria; *Talentos* 1º: Intimidação Enfurecida; 2º: Restabelecer-se, Sem Escapatória; 4º: Arrebatador, Movimento Veloz; 6º: Ataque de Oportunidade, Trespasar; 8º: Salto Súbito; 10º: Brado Aterrorizante, Jogar para Trás, Venha Me Pegar; 14º: Golpe Giratório, Golpe Impressionante; 18º: Evisceração Viciosa

Bardo talentos de musa; *Talentos* 4º: Magia Melódica; 6º: Conjuração Consistente, Lamento da Condenação; 10º: Conjuração Acelerada; 14º: Allegro, Balada Tranquilizante; 16º: Concentração Sem Esforço; 20º: Ária Fatal

Campeão aliado divino e talentos relacionados, exaltação, punição divina, talentos baseados na causa; *Talentos* 1º: Domínio de Divindade; 2º: Graça Divina; 4º: Aura de Coragem, Misericórdia; 6º: Ataque de Oportunidade; 8º: Misericórdia Maior; 12º: Aura de Fé; 14º: Aura de Retidão, Reflexos Divinos; 18º: Forma Celestial, Misericórdia Definitiva

Clérigo *Talentos* 1º: Mãos Agressoras, Mãos Curandeiras; 2º: Afastar Mortos-Vivos, Exaurir Vida; 4º: Comandar Mortos-Vivos, Infusão Necrótica; 6º: Arma Divina, Energia Seletiva; 8º: Socorro Canalizado; 12º: Recuperação Defensiva; 14º: Canalização Rápida; 16º: Bênção Eterna, Ruína Eterna

Druida talentos de ordem; *Talentos* 6º: Conjuração Consistente; 8º: Convocador de Fadas (somente as magias adicionadas); 10º: Energia Avassaladora; 12º: Convocações Primais; 16º: Concentração Sem Esforço; 20º: Conduíte de Linha de Ley

Feiticeiro linhagem e talentos relacionados; *Talentos* 1º: Contramágica, Feitiçaria Perigosa; 4º: Magia Residual em Arma; 6º: Conjuração Consistente; 10º: Conjuração Acelerada, Energia Avassaladora; 16º: Concentração Sem Esforço; 20º: Maestria Metamágica

Guerreiro: bravura, talentos associados com um estilo de combate; *Talentos* 1º: Ataque Poderoso, Investida Súbita; 2º: Golpe Intimidante, Estocada; 4º: Arrebatador, Tombar; 6º: Estilhaçar Defesas; 8º: Golpe de Derubada, Lutar às Cegas, Salto Súbito; 10º: Bruto Temível, Golpe Infalível, Postura Disruptiva, Reflexos de Combate; 12º: Ataque em Movimento; 14º: Determinação, Golpe Giratório; 20º: Supremacia com Armas

Ladino ataque surpresa, golpe debilitante, golpe de mestre, negar vantagem, esquema de ladino e talentos relacionados; *Talentos* 1º: Esquiva Ágil; 2º: Mobilidade, Saque Rápido; 4º: Aviso do Batedor; 6º: Bandear, Golpe Escaramuçador, Torcer a Faca; 8º: Apunhalada Oportuna, Lutar às Cegas; 10º: Esgueirador Sagaz; 12º: Salto Fantástico, Surgir das Sombras; 14º: Sentir o Que Não É Visto; 16º: Corte Dissipante, Distração Perfeita; 20º: Exemplar Escondido, Distração Reativa

Mago escola e talentos relacionados; *Talentos* 1º: Contramágica; 4º: Magia Residual em Arma; 6º: Conjuração Consistente; 10º: Conjuração Acelerada, Energia Avassaladora; 12º: Trespasar Contramágica; 14º: Refletir Magia; 16º: Concentração Sem Esforço; 18º: Possibilidades Infinitas; 20º: Combinação de Magia, Maestria Metamágica

Monge forma aperfeiçoada, golpes metálicos, golpes místicos, postura e talentos relacionados; *Talentos* 1º: Disparada de Ki, Golpe de Ki; 2º: Agarrão Esmagador, Punho Atordoante; 4º: Chute Voador, Defletir Projétil; 6º: Arremesso Giratório, Passo Abundante, Rajada de Ki; 8º: Correr na Parede; 10º: Fluidez Sinuosa; 16º: Golpe Estilhaçador, Palma Vibrante; 18º: Punhos de Diamante, Rio Veloz; 20º: Rapidez Permanente, Técnica Impossível

Patrulheiro Caçar Presa, caçador magistral, excelência de caçador, presa repentina, companheiro ou estilo de combate e talentos relacionados; *Talentos* 2º: Empatia Selvagem, Saque Rápido; 4º: Aviso do Batedor; 6º: Golpe Escaramuçador; 8º: Dádiva do Guardião, Lutar às Cegas; 10º: Camuflagem; 14º: Sentir o Que Não É Visto; 18º: Caçador das Sombras; 20º: Escaramuçador Irrevogável

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

CONSTRUINDO PERIGOS

Construir seus próprios perigos permite que você crie ameaças especialmente adequadas para a sua história, locais e necessidades — além de continuar surpreendendo seus jogadores. Não há nenhuma forma errada de criar um perigo, mas este guia apresenta as informações na ordem em que são encontradas no bloco de estatísticas de um perigo.

CONCEITO

O primeiro passo para construir seu perigo é definir o conceito dele. Qual o nível do seu perigo? Ele será simples ou complexo? Ele é uma armadilha, assombração, perigo ambiental ou algo diferente? Se for uma armadilha, ela é mecânica, mágica ou ambas? Esta é uma boa hora para pensar sobre o nome do perigo e como ele pode ser descrito, o que ajudará a decidir como ele pode ser desabilitado.

As informações a seguir seguem os conceitos estabelecidos na seção Construindo Criaturas, apresentada a partir da página 56\$.

TIPOS DE PERIGO

Há três tipos principais de perigos: armadilhas, assombrações e perigos ambientais.

Armadilhas normalmente são construídas ou armadas, embora também possam ser formadas acidentalmente, como um portal mágico

que começou a funcionar de forma errônea após milênios de desuso, emanando magia de forma imprevisível. Armadilhas mecânicas sempre possuem algum componente físico, diferente das armadilhas puramente mágicas. Armadilhas mágicas normalmente podem ser dissipadas, e aquelas sem uma graduação de proficiência listada para Furtividade podem ser encontradas através de *detectar magia*. Ladrãoagem é a perícia mais comumente utilizada para desabilitar armadilhas.

Assombrações são perigos espirituais, normalmente formados quando a essência espiritual de um local é impregnada com os instintos e emoções do falecimento de um ser vivo. Como assombrações não possuem matéria, elas raramente envolvem um componente físico e, quando o fazem, esse componente geralmente é incorpóreo ou pode sofrer dano somente por energia positiva. As perícias e opções utilizadas para desabilitar assombrações variam, embora seja comum utilizar Religião para um exorcismo. Entretanto, mesmo após ser desabilitada com um teste bem-sucedido, a assombração pode retornar para tentar resolver seus assuntos não resolvidos. Normalmente, desabilitar uma assombração com sucesso ou suportar os seus efeitos fornece pistas para determinar o que é necessário para fazê-la encontrar o descanso final.

Perigos ambientais são coisas vivas, como esporos e bolores perigosos, ou simples características do terreno ou ambiente, como avalanches ou deslizamentos de rochas. Embora sejam sempre físicos, alguns perigos ambientais não podem ser atacados ou danificados, como uma nuvem de gás venenoso ou um trecho de areia movediça. Sobrevivência é a perícia mais comumente utilizada para desabilitar perigos ambientais.

COMPREENDENDO AS ESTATÍSTICAS

Como para as criaturas, as estatísticas de perigos podem ser extremas, altas ou baixas (perigos não precisam de muita granularidade, portanto, elas normalmente não possuem estatísticas com valores moderados ou terríveis).

Embora esses valores tenham sido definidos na seção de criação de uma criatura, você os utilizará de forma levemente diferente para criar um perigo.

Extremo: Embora valores extremos permaneçam representando estatísticas dignas dos melhores do mundo e extremamente difíceis de superar, ao contrário de monstros, quase todos os perigos possuem uma estatística extrema, pois normalmente são ativados somente se passarem despercebidos ou se alguém obtiver uma falha crítica para desabilitá-los. O perigo possui uma CD de Furtividade extrema que o torna difícil de encontrar, uma CD para Desabilitar que o torna perigoso ou uma CD de salvamento que o torna mortal



no caso de ser acionado? Estas são as escolhas mais comuns, já que cada uma afeta uma fase diferente de encontrar um perigo.

Alto: Este é um nível aceitável, e geralmente pode servir como um valor-base; usar este valor para perigos cobre o que seriam os valores altos e moderados para criaturas.

Baixo: Se um perigo possuir uma fraqueza, como um salvamento de Reflexos ruim para uma armadilha mecânica volumosa ou uma CD fácil para desabilitar uma armadilha fácil de ser encontrada, ele normalmente possui um valor baixo na estatística apropriada. Se precisar de algo ainda mais baixo, utilize o valor terrível indicado na seção Construindo Criaturas (páginas 56\$ a 73\$) ou um valor incrivelmente baixo como a Furtividade do Orbe do Armadom (*Livro Básico* 525).

FURTIVIDADE E DESABILITAR

Quando for determinar as estatísticas de combate de um perigo, primeiro decida como ele pode ser localizado e o quão difícil é de ser desabilitado. Um perigo cujo principal desafio seja encontrá-lo, como o fosso escondido do *Livro Básico*, pode possuir um efeito muito diferente para o nível dele do que um perigo à plena vista que desafia um PJ a tentar desabilitá-lo, como o Orbe do Armadom.

TABELA 2-13: CDS DE FURTIVIDADE E PARA DESABILITAR

Nível	Extremo	Alto	Moderado	Baixo
-1	18	15	12 a 11	+4
0	19	16	13 a 12	+4
1	20	17	14 a 13	+5
2	21	18	15 a 14	+7
3	23	20	17 a 15	+8
4	25	22	18 a 17	+9
5	26	23	20 a 18	+11
6	28	25	21 a 19	+12
7	30	27	23 a 21	+13
8	31	28	24 a 22	+15
9	33	30	26 a 23	+16
10	35	32	27 a 25	+17
11	36	33	29 a 26	+19
12	38	35	30 a 27	+20
13	40	37	32 a 29	+21
14	41	38	33 a 30	+23
15	43	40	35 a 31	+24
16	45	42	36 a 33	+25
17	46	43	38 a 34	+27
18	48	45	39 a 35	+28
19	50	47	41 a 37	+29
20	51	48	42 a 38	+31
21	53	50	44 a 39	+32
22	55	52	45 a 41	+33
23	56	53	46 a 42	+35
24	58	55	48 a 43	+36

Quando for decidir a forma de desabilitar seu perigo, certifique-se de pensar em uma descrição narrativa de como isso pode acontecer (o que por sua vez vai oferecer uma base para determinar quais métodos e perícias podem ser usadas para desabilitar o perigo). Você precisará decidir a graduação de proficiência necessária para encontrar o perigo e para desabilitá-lo com cada método. Lembre-se: um perigo sem uma graduação listada junto à CD de Furtividade é flagrante o suficiente para que criaturas possam encontrá-lo sem Buscar, e perigos mágicos sem uma graduação

listada normalmente não são protegidos contra *detectar magia*. Isto significa que a maioria dos perigos construídos por criaturas inteligentes para permanecerem ocultados possuem pelo menos graduação de treinado. A Tabela 2-14 indica os requerimentos de proficiência alto e moderado por nível; você sempre pode utilizar graduações de proficiência inferiores às listadas e também deve considerar um método secundário de desabilitar o perigo usando uma graduação inferior (e que possivelmente seja menos eficiente). Por exemplo, a assombração impulso sanguíneo do *Livro Básico* pode ser desabilitada por alguém com Religião mestre ou com Diplomacia especialista (neste caso, com uma CD maior).

Se precisar de um modificador de Furtividade para um perigo complexo, simplesmente subtraia 10 da CD listada.

TABELA 2-14: PROFICIÊNCIA MÍNIMA

Níveis	Alto	Moderado
0 ou inferior	Destreinado	Destreinado
1-4	Treinado (especialista para Percepção)	Treinado
5-8	Especialista	Treinado
9-18	Mestre	Especialista
19 ou superior	Lendário	Mestre

DEFENSIVA

Quando for construir um perigo puramente mágico ou sem forma, você pode ignorar esta seção por completo. Se o perigo tiver um componente físico que pode ser danificado por um personagem, você precisará determinar os valores de CA, Fortitude, Reflexos, Dureza, PV e Limiar de Quebra (LQ) usando os valores extremos, altos ou baixos da tabela a seguir.

TABELA 2-15: DEFESAS

Nível	CAE	CAA	CAM	Salv E	Salv A	Salv M	Dureza	PV*
-1	18	15	12	+9	+8	+2	2-4	11-13
0	19	16	13	+10	+9	+3	3-5	15-17
1	19	16	13	+11	+10	+4	5-7	23-25
2	21	18	15	+12	+11	+5	7-9	30-34
3	22	19	16	+14	+12	+6	10-12	42-46
4	24	21	18	+15	+14	+8	11-13	46-50
5	25	22	19	+17	+15	+9	12-14	50-54
6	27	24	21	+18	+17	+11	13-15	54-58
7	28	25	22	+20	+18	+12	14-16	58-62
8	30	27	24	+21	+19	+13	15-17	62-66
9	31	28	25	+23	+21	+15	16-18	66-70
10	33	30	27	+24	+22	+16	17-19	70-74
11	34	31	28	+26	+24	+18	19-21	78-82
12	36	33	30	+27	+25	+19	20-22	82-86
13	37	34	31	+29	+26	+20	21-23	86-90
14	39	36	33	+30	+28	+22	22-24	90-94
15	40	37	34	+32	+29	+23	23-25	94-98
16	42	39	36	+33	+30	+25	25-27	101-107
17	43	40	37	+35	+32	+26	27-29	109-115
18	45	42	39	+36	+33	+27	29-31	117-123
19	46	43	40	+38	+35	+29	31-33	125-131
20	48	45	42	+39	+36	+30	33-35	133-139
21	49	46	43	+41	+38	+32	36-38	144-152
22	51	48	45	+43	+39	+33	39-41	156-164
23	52	49	46	+44	+40	+34	44-46	168-176
24	54	51	48	+46	+42	+36	46-50	180-188

* O Limiar de Quebra normalmente é igual à metade dos PV do perigo

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO E ÍNDICE



Para alguns perigos, inclusive de nível alto, não faz sentido que possuam um valor alto de Dureza. Nesses casos, você pode ignorar a Dureza e usar os valores de PV da Tabela 2-7: Pontos de Vida, da página 63\$. Especialmente no caso de perigos complexos, você pode querer dividir a durabilidade entre várias seções localizadas em lugares diferentes, para encorajar trabalho em equipe e mobilidade.

OFENSIVA

Quase todos os perigos precisam de um bônus de ataque ou CD de salvamento, e perigos que causam dano precisam indicar um valor de dano. Perigos simples causam por volta do dobro do dano que perigos complexos e possuem bônus de ataque ainda maior que o bônus de ataque extremo de uma criatura (abreviado como Atq S na Tabela 2-16: Ofensiva). Perigos complexos normalmente possuem um bônus de ataque similar ao valor de ataque alto de uma criatura (abreviado como Atq C na Tabela 2-16: Ofensiva). Você pode ajustá-los ainda mais usando a Tabela 2-9: Bônus de Ataque da página 64\$ se precisar. As CDs de perigos simples não são tão altas como seus modificadores de rolagem de ataque, já que os efeitos com CDs normalmente surtem algum efeito mesmo em uma jogada de salvamento bem-sucedida; utilize as colunas de CD Extrema e CD Alta para valores de CD extremos e altos na Tabela 2-16: Ofensiva abaixo\$.

As colunas de dano na tabela fornecem uma expressão de dano que você pode utilizar, seguida pelo dano médio em parênteses. Se quiser criar sua própria expressão de dano, lembre-se que o dano médio é 2,5 para um d4, 3,5 para um d6, 4,5 para um d8, 5,5 para um d10 e 6,5 para um d12.

TABELA 2-16: OFENSIVA

Nível	Atq S	Atq C	Dano Simples	Dano Complexo	CDE	CDA
-1	+10	+8	2d4+1 (6)	1d4+1 (3)	19	16
0	+11	+8	2d6+3 (10)	1d6+2 (5)	19	16
1	+13	+9	2d6+5 (12)	1d6+3 (6)	20	17
2	+14	+11	2d10+7 (18)	1d10+4 (9)	22	18
3	+16	+12	2d10+13 (24)	1d10+6 (12)	23	20
4	+17	+14	4d8+10 (28)	2d8+5 (14)	25	21
5	+19	+15	4d8+14 (32)	2d8+7 (16)	26	22
6	+20	+17	4d8+18 (36)	2d8+9 (18)	27	24
7	+22	+18	4d10+18 (40)	2d10+9 (20)	29	25
8	+23	+20	4d10+22 (44)	2d10+11 (22)	30	26
9	+25	+21	4d10+26 (48)	2d10+13 (24)	32	28
10	+26	+23	4d12+26 (52)	2d12+13 (26)	33	29
11	+28	+24	4d12+30 (56)	2d12+15 (28)	34	30
12	+29	+26	6d10+27 (60)	3d10+14 (30)	36	32
13	+31	+27	6d10+31 (64)	3d10+16 (32)	37	33
14	+32	+29	6d10+35 (68)	3d10+18 (34)	39	34
15	+34	+30	6d12+33 (72)	3d12+17 (36)	40	36
16	+35	+32	6d12+35 (74)	3d12+18 (37)	41	37
17	+37	+33	6d12+37 (76)	3d12+19 (38)	43	38
18	+38	+35	6d12+41 (80)	3d12+20 (40)	44	40
19	+40	+36	8d10+40 (84)	4d10+20 (42)	46	41
20	+41	+38	8d10+44 (88)	4d10+22 (44)	47	42
21	+43	+39	8d10+48 (92)	4d10+24 (46)	48	44
22	+44	+41	8d10+52 (96)	4d10+26 (48)	50	45
23	+46	+42	4d12+48 (100)	4d12+24 (50)	51	46
24	+47	+44	4d12+52 (104)	4d12+26 (52)	52	48

PROJETANDO PERIGOS SIMPLES

Quando for projetar um perigo simples, se certifique de determinar um acionamento e efeito apropriados. Normalmente, um perigo simples que apenas cause dano ao alvo significa pouco mais do que um atraso no ritmo do jogo sem agregar muito valor. Pense cuidadosamente sobre o seu perigo, tanto na história quanto no mundo de jogo, especialmente se ele foi construído ou posicionado por uma criatura. Um perigo simples realmente relevante tem algum efeito interessante, possui uma consequência duradoura ou se integra com os habitantes ou até mesmo encontros próximos de alguma maneira (você pode encontrar mais informações sobre como integrar perigos com encontros em Dinâmica de Encontros, na página 48\$).

PROJETANDO PERIGOS COMPLEXOS

Ao contrário de um perigo simples, um perigo complexo pode desempenhar o papel de uma criatura em um combate, ou até mesmo resultar em um encontro completo. Muitas das preocupações com os efeitos de dano consideradas na criação de perigos simples não se aplicam para os perigos complexos. Um perigo complexo pode aplicar seu dano repetidamente, eventualmente matando sua vítima infeliz, e não é feito para ser um obstáculo que será superado rapidamente.

Perigos complexos possuem muito mais em comum com criaturas do que perigos simples, e você verá que as estatísticas de um perigo complexo são similares às de uma criatura. Um bom perigo complexo frequentemente requer que vários de seus componentes sejam desabilitados ou que se interaja com ele de alguma maneira específica. Por exemplo, enquanto a galeria de dardos envenenados do *Livro Básico* requer somente um teste de Ladroagem para ser desabilitada, o painel de controle está na parede do outro lado da galeria, obrigando um PJ a chegar até lá antes de tentar algo.

CRIANDO ROTINAS

Um perigo complexo segue uma rotina a cada rodada, seja originária das instruções pré-programadas de uma armadilha, dos instintos e emoções residuais ao redor de uma assombração ou de uma força da natureza como areia movediça. Não se esqueça de criar uma rotina que faça sentido para o perigo; um duto que ejetar lava em uma área a cada rodada não deve ser capaz de buscar e mirar somente os PJs, mas pode atingir áreas aleatórias ou tudo que estiver dentro da distância, dependendo de como você descrever o perigo. Entretanto, uma assombração complexa pode ser capaz de reconhecer força vital e mirar criaturas vivas.

Se criar um perigo que não pode atacar os PJs consistentemente (como o pilar de lâminas rodopiantes do *Livro Básico* que se move em uma direção aleatória), você pode torná-lo mais mortal do que os outros.

O perigo deve possuir tantas ações quando você achar necessárias para que execute a rotina determinada. Se dividir a rotina em várias ações, você também pode remover algumas das ações do perigo após algum progresso parcial em direção a desabilitá-lo ou destruí-lo; isto dá aos PJs uma sensação de progresso e pode ajudar a encorajá-los a lidar com o perigo se ele aparecer em um encontro junto com criaturas.

PERIGOS SIMPLES

Um perigo simples usa sua reação quando acionado.

GRITADOR

PERIGO -1

AMBIENTAL FUNGO

Furtividade CD 12

Descrição Este cogumelo púrpura do tamanho de um humano emite um grito agudo quando perturbado.

Desabilitar Sobrevivência CD 18 para se aproximar cuidadosamente e cortar o saco de ar do cogumelo sem acionar o gritador

CA 12; **Fort** +8, **Ref** +2

PV 9; **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto

Gritar → **Acionamento** Uma criatura ou fonte de luz se aproxima a até 3 metros ou o gritador sofre dano; **Efeito** O gritador emite um grito ensurdecedor que causa 1d6 de dano sônico a criaturas a até 9 metros (Fortitude CD 16 básico; criaturas que obtiverem uma falha crítica neste salvamento ficam surdas por 1 minuto).

Reajuste 1 minuto

QUEDA DE NEVE

PERIGO 0

AMBIENTAL

Furtividade CD 16 (treinado)

Descrição Neve e gelo soltos se acumularam em uma superfície alta, como um galho de árvore ou telhado. Esse acúmulo está em uma posição precária e provavelmente cairá com algum movimento na superfície.

Desabilitar Sobrevivência CD 19 (treinado) para desalojar a neve em segurança ou cause qualquer quantidade de dano de fogo para destruir o perigo sem acioná-lo

CA 16; **Fort** +10, **Ref** +8

PV 8; **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto

Neve Caindo → **Acionamento** Uma criatura se move sob o lugar onde a neve está repousando; **Efeito** Gelo e neve caem na criatura acionadora, causando 2d6+3 de dano contundente (Reflexos básico CD 18) e encharcando sua roupa. A criatura trata ambientes frios como se fossem um passo mais severos (por exemplo, frio médio é tratado como frio severo) até trocar para uma roupa seca ou passar pelo menos uma hora em uma área com temperatura normal ou alta.

TEIA EMBARAÇADA

PERIGO 1

AMBIENTAL

Furtividade CD 18 (especialista)

Descrição Camadas de teias semitransparentes se espalham pela entrada, prontas para capturar pequenos insetos e embaraçar criaturas que a atravessarem.

Desabilitar Sobrevivência CD 17 (treinado) para afastá-la

CA 19; **Fort** +10, **Ref** +11

PV 26 (LQ 13); **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto

Emaranhar → **Acionamento** Uma criatura que não seja uma aranha anda pela teia; **Efeito** A teia se envolve ao redor do corpo da criatura acionadora, prendendo seus membros. A criatura acionadora deve obter sucesso em um salvamento de Reflexos CD 20 ou sofre -3 metros

de penalidade de circunstância em todas as suas Velocidades até Escapar da teia (CD 20). Em uma falha crítica, a teia também se prende ao rosto da criatura, deixando-a enjoada 1, e ela não pode tentar reduzir esta condição até Escapar da teia.

MOFO MARROM

PERIGO 2

AMBIENTAL FUNGO

Furtividade CD 21 (treinado)

Descrição Este fungo pouco chamativo suga o calor do ar.

Desabilitar Sobrevivência CD 18 (treinado) para remover o mofo com segurança

Emitir Frio (aura, frio); 1,5 metros. O mofo marrom causa 2d6 de dano de frio às criaturas próximas.

CA 18; **Fort** +11, **Ref** +5

PV 30 (LQ 15); **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, fogo, imunidades de objeto; **Fraqueza** frio 10

Sugar Calor → **Acionamento** Fogo chega a até 1,5 metros do mofo marrom; **Efeito** O mofo marrom se expande para cada quadrado adjacente a seu espaço. Conforme cresce, ele suga mais calor das cercanias, causando 2d6+6 de dano de frio (Fortitude básico CD 18) às criaturas a até 3 metros dele depois de se expandir.

Reajuste Depois de se expandir, o mofo marrom não pode crescer novamente por 1 dia.

SEIXOS TRAIÇOEIROS

PERIGO 3

AMBIENTAL

Furtividade CD 23 (treinado)

Descrição O chão deste terreno inclinado parece estável à primeira vista, mas as minúsculas rochas que a cobrem estão parcialmente soltas e tendem a escorregar.

Desabilitar Sobrevivência CD 20 (treinado) para encontrar um caminho seguro

Deslizamento de Rochas → **Acionamento**

Uma criatura pisa no chão instável;

Efeito Rochas rolam e deslizam sob seus pés. A criatura acionadora deve



INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

tentar um salvamento de Reflexos CD 21 conforme cai pelas rochas, o que causa 2d10+13 de dano contundente.

Sucesso Crítico A criatura não sofre dano.

Sucesso A criatura sofre metade do dano e fica prostrada no espaço dela.

Falha A criatura sofre o dano inteiro, fica prostrada no espaço dela e desliza até o fim da inclinação.

Falha Crítica Como falha, mas a criatura sofre o dobro do dano.

DIONEIA TITÂNICA

PERIGO 4

AMBIENTAL

Furtividade CD 25 (treinado)

Descrição Superficialmente, uma dioneia titânica parece idêntica a uma planta comum de sua espécie, mas esconde sob a água turva um conjunto enorme de mandíbulas com 3 metros de diâmetro, reforçada com galhos de madeira e coberta de pelos paralisantes.

Desabilitar Sobrevivência CD 22 (treinado) para enganar o senso de peso e pressão da dioneia

CA 21; Fort +15, Ref +8

PV 56 (LQ 28); **Imunidades** mental; **Resistências** ácido 20, fogo 10

Fechar a Boca ➤ **Acionamento** Uma criatura Pequena ou Média se move em um quadrado que está dentro do alcance das mandíbulas ocultas da dioneia; **Efeito** A mandíbula da dioneia se fecha, realizando um Golpe de mandíbulas contra a criatura acionadora.

Corpo a Corpo ➤ mandíbulas +17, **Efeito** devorar

Devorar O alvo fica preso pelas mandíbulas da dioneia, sofrendo a condição agarrado até Escapar (CD 21). Adicionalmente, ele é exposto às toxinas da dioneia titânica administradas pelas centenas de pelos minúsculos que cobrem o interior das folhas dela. Se o Golpe de mandíbula da dioneia for um sucesso crítico, o alvo sofre -2 de penalidade de circunstância nas jogadas de salvamento contra este veneno. O alvo sofre 3d6 de dano de ácido no final de cada um dos turnos dele em que continuar agarrado.

Toxina de Dioneia Titânica (contato, veneno) **Jogada de Salvamento** Fortitude CD 21; **Duração Máxima** 4 rodadas; **Estágio 1** 2d6 de dano de veneno e atordoado 1 (1 rodada); **Estágio 2** 3d6 de dano de veneno e atordoado 2 (1 rodada); **Estágio 3** 4d6 de dano de veneno e paralisado (1 rodada)

Reajuste 1 hora (ou mais longo, após uma grande refeição)

REFLEXO ESPECTRAL

PERIGO 5

ASSOMBRAÇÃO

Furtividade CD 26 (especialista)

Descrição O reflexo no espelho subitamente se distorce, sua expressão assumindo um ar perturbador de malícia.

Desabilitar Religião CD 23 (treinado) para exorcizar o espírito ou Ladroagem CD 23 (treinado) para cobrir rapidamente o espelho

CA 19; Fort +15, Ref +10

Dureza 13; **PV** 50 (LQ 25); **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto

Empalada Espectral ➤ **Acionamento** Uma criatura viva se aproxima a 4,5 metros ou menos do espelho e o espelho está iluminado com luz fraca ou luz brilhante; **Efeito** Rebarbas sombrias empalam o corpo da criatura refletida, conforme a assombração faz um Golpe com as rebarbas de sombra dela.

Corpo a Corpo ➤ rebarbas de sombra +19, **Dano** 4d8+9 negativo mais exaurir vitalidade

Exaurir Vitalidade Uma criatura atingida pelas rebarbas de sombras da reflexão deve tentar um salvamento de Fortitude CD 22 conforme a assombração tenta sugar uma porção da essência vital do alvo para o espelho. Em uma falha no salvamento, o alvo fica drenado 1 (ou drenado 2 em uma falha crítica).

Reajuste A assombração se reforma depois de 1 minuto, manifestando-se em qualquer espelho dentro da área infundida (veja Especial abaixo\$).

Especial Reflexos espectrais frequentemente infundem estruturas inteiras, se manifestando em qualquer espelho suficientemente grande. A Dureza e Pontos de Vida fornecidos pelo exemplo representam um espelho comum reforçado pela assombração; se preferir, a assombração pode aparecer em superfícies reflexivas mais difíceis de destruir. Derrotar a manifestação através de dano destrói a superfície, impedindo que a assombração use-a novamente. Se esta assombração aparecer em uma área com muitos espelhos, considere conceder aos PJs o dobro ou até o triplo do XP de um perigo simples comum.

CORO FANTASMAGÓRICO

PERIGO 6

ASSOMBRAÇÃO

Furtividade CD 20 (especialista)

Descrição Um coro de almas perdidas se ergue do chão, entoando um canto assustador que aterroriza seus ouvintes e assola seus corpos com uma parede de sons.

Desabilitar Performance CD 28 (treinado) para perturbar a ressonância da canção com outro tom ou Religião CD 18 (treinado) para silenciar ritualisticamente os espíritos

Canto Profano ➤ (auditivo, emoção, encantamento, medo, mental, ocultista) **Acionamento** Uma criatura se move para uma área a 3 metros ou menos da parte do chão na qual o coro pode se erguer; **Efeito** O coro se ergue e a canção causa 4d8+18 de dano mental às criaturas não-malignas a até 9 metros das formas espectrais das almas. Criaturas afetadas devem tentar um salvamento de Vontade CD 24.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura sofre metade do dano e fica assustada 1.

Falha A criatura sofre o dano inteiro e fica assustada 2.

Falha Crítica A criatura sofre o dobro do dano. Ela também fica assustada 3 e fugindo por 1 rodada.

LIMO VERDE

PERIGO 9

AMBIENTAL

Furtividade CD 30 (especialista)

Descrição Uma membrana verde cáustica se prende ao teto acima, esperando a presa passar sob ela.

Desabilitar Sobrevivência CD 33 (especialista) para raspar cuidadosamente o limo do teto sem tocá-lo

CA 20; Fort +25, Ref +15

PV 200 (LQ 100); **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto; **Fraquezas** fogo 20, frio 20

Emboscada Dissolvente ➤ **Acionamento** Uma criatura anda sob o limo; **Efeito** O limo verde cai sobre a criatura, tentando dissolvê-la em um lodo nutritivo. O alvo deve tentar um salvamento de Reflexos CD 28.

Sucesso Crítico O alvo pula fora do caminho e não é afetado.

Sucesso Uma pequena quantidade de limo atinge o alvo. O alvo fica drenado 1.

Falha O limo cai sobre o alvo. O alvo fica drenado 1 e o valor desta condição aumenta em 1 ponto ao final de cada um dos turnos dele até que o limo seja removido. Se o alvo alcançar drenado 4, a próxima vez que o valor de drenado dele aumentaria, ele morre e colapsa em uma poça de nutrientes. Um limo que esteja cobrindo um alvo não pode mais ser removido através de testes de Sobrevivência, e qualquer dano causado ao limo também é causado no alvo (aplicando as imunidades, fraquezas e resistências do alvo, em vez dos valores do limo verde).

Falha Crítica O limo cobre completamente o alvo. Isto causa o mesmo efeito que uma falha, exceto que o alvo fica drenado 2 imediatamente, drenado 4 após 1 rodada, e morre após 2 rodadas.

Reajuste 1 hora, conforme o limo se alimenta e então rasteja lentamente de volta para o teto.

ABJURADOR INVEJOSO


PERIGO 11

ASSOMBRAÇÃO

Furtividade CD 33 (mestre)

Descrição Um espírito envolto em robes se ergue do chão, apontando um dedo acusador.

Desabilitar Arcanismo, Natureza, Ocultismo ou Religião CD 36 (mestre) para convencer o espírito que o conhecimento mágico do alvo é grande demais para se provocar.

Rasgar Magia  (abjuração, arcano) **Acionamento** Uma criatura que esteja atualmente afetada por uma magia benéfica se aproxima a até 9 metros do abjurador; **Efeito** Invejando a fama e a proeza mágica dos outros, o abjurador invejoso tenta provocar uma falha catastrófica na magia benéfica de nível mais elevado que está afetando o alvo dele. O abjurador realiza um teste de neutralização com +26 de modificador. Se obtiver sucesso no teste de neutralização, a magia é dissipada e a criatura que estava sendo afetada sofre 4d12+30 de dano de força conforme a magia implode violentamente (Reflexos básico CD 32).

Reajuste 1 hora

CONDENAÇÃO DESPENCANTE


PERIGO 15

ASSOMBRAÇÃO

Furtividade CD 40 (mestre) para ouvir ecos de um objeto distante caindo no chão

Descrição Quatro espíritos vingativos agarram os intrusos e os arremessam de um penhasco de 36 metros de altura nas proximidades.

Desabilitar Atletismo CD 40 (treinado) para empurrar os espíritos de volta com tanta força que eles temem ser arremessados do penhasco ou Religião CD 40 (especialista) para selar os espíritos temporariamente

Chamado do Chão  (abjuração, divino)

Acionamento Uma criatura se aproxima a até 4,5 metros da beirada do penhasco; **Efeito** Cada um dos espíritos tenta arremessar do penhasco uma criatura a até 18 metros da beirada, realizando um teste com +26 de modificador contra a CD de Fortitude do alvo. Se

a assombração obtiver sucesso, o alvo é arremessado do penhasco, de onde cai 36 metros até o chão.

Até que a assombração seja derrotada, cada criatura a até 18 metros da beirada do penhasco deve tentar um salvamento de Vontade CD 40 cada vez que for gastar uma ação ou reação para Agarrar uma Beirada, Impedir a Queda, Voar ou evitar a queda de alguma forma; se falhar no salvamento, a ação é interrompida. A assombração automaticamente tenta neutralizar magias que desacelerariam a queda ou mitigariam os efeitos dela, como *queda suave*, com um modificador de neutralização de +32.

Reajuste 1 hora

APERTO DOS CONDENADOS


PERIGO 17

ASSOMBRAÇÃO

Furtividade CD 43 (mestre)

Descrição Estes espíritos desesperados são os ecos das pessoas que cometeram grandes atrocidades em nome de um deus maligno. Agora, eles foram deixados apenas com o conhecimento de que suas almas foram condenadas e a crença inabalável de que podem melhorar seu destino ao fornecer sacrifícios poderosos para seus mestres inferos.

Desabilitar Religião CD 46 (mestre) para inspirar uma divindade a interferir e neutralizar o ritual

Marcar para Danação  (divino, morte, necromancia)

Acionamento Três ou mais criaturas sencientes de 13º nível ou mais entram na área da assombração; **Efeito** A assombração causa 6d12+35 de dano negativo em cada criatura na área da assombração, e cada criatura deve tentar um salvamento de Vontade CD 40.



INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

Sucesso Crítico A criatura não sofre dano e fica condenada 1.

Sucesso A criatura sofre metade do dano e fica condenada 1.

Falha A criatura sofre o dano inteiro, fica condenada 2 e está marcada para danoção.

Falha Crítica A criatura sofre o dobro do dano, fica condenada 3 e está marcada para danoção.

Se uma criatura marcada para danoção morrer dentro das próximas 24 horas, inclusive por causa do dano da assombramento, a alma dela é imediatamente arrastada para o plano da divindade maligna que os espíritos condenados serviram, onde a alma da criatura é mantida cativa por um dos poderosos servidores da divindade. Apenas *desejo* e efeitos similarmente potentes são capazes de recuperar uma alma perdida; entretanto, também é possível recuperar a alma fazendo uma jornada para o plano maligno e derrotando o captor da alma.

Reajuste 1 dia

PERIGOS COMPLEXOS

Perigos complexos rolam iniciativa e agem em seus turnos.

CHAMA ETERNA

PERIGO 7

ASSOMBRAÇÃO COMPLEXA

Furtividade +18 (especialista)

Descrição Uma furiosa conflagração espectral surge do pleno ar, fortalecendo todos os mortos-vivos dentro da área. Esta assombramento surge com mais frequência dos restos calcinados de um grupo de três pessoas queimadas até a morte, seja em um acidente terrível ou como uma execução deliberada, e suas almas queimam em uma fúria por vingança.

Desabilitar Diplomacia CD 27 (especialista) para acalmar temporariamente a fúria de um dos três espíritos ou Religião CD 30 (treinado) para exorcizar um dos espíritos; um total de três sucessos é necessário para desabilitar a assombramento.

Agonia Ardente \curvearrowright (divino, mental) **Acionamento** Uma criatura viva se aproxima a até 3 metros dos restos da vítima do fogo original; **Efeito** Memórias da dor sofrida pelas vítimas do fogo atacam a mente da criatura acionadora. A criatura deve tentar um salvamento de Vontade CD 25 e a assombramento rola iniciativa.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura fica enjoada 1.

Falha A criatura fica enjoada 2.

Falha Crítica A criatura fica enjoada 3, e desprevenida enquanto continuar dentro da área da assombramento e pelas 3 rodadas seguintes.

Rotina (1 ação) Chamas fantasmas rugem por toda a área assombrada, causando 4d6 de dano de fogo a cada criatura viva dentro da área (Vontade básico CD 23). Mortos-vivos na área são infundidos pelas chamas na rodada seguinte, adquirindo o traço fogo e imunidade a fogo, além de todos os ataques deles causarem 1d6 de dano de fogo. Objetos na área não são afetados.

Reajuste As chamas cessam 1 minuto após todas as criaturas vivas deixarem a área, mas a raiva e a dor continuam se acumulando e depois de 1 hora a assombramento está pronta para ser acionada novamente.

TRAÍÇÃO CONFUSA

PERIGO 8

ASSOMBRAÇÃO COMPLEXA

Furtividade +21 (especialista)

Descrição Aliados aparentam tirar seus disfarces, se revelando como monstros malévolos.

Desabilitar Diplomacia CD 28 (especialista) duas vezes para confundir a assombramento com suas próprias enganações ou Ocultismo CD 28 (treinado) duas vezes para criar uma proteção contra a influência mental da assombramento.

Desmascarar \curvearrowright (ilusão, ocultista) **Acionamento** Duas ou mais criaturas entram na área da assombramento; **Efeito** Cada criatura vê a forma das criaturas próximas mudarem, aparentando se transformar em seres aberrantes ou inferais com sede de sangue. Cada criatura na área deve tentar um salvamento de Vontade CD 30.

Sucesso Crítico A criatura consegue discernir perfeitamente as ilusões e fica temporariamente imune à rotina da assombramento por 1 minuto.

Sucesso A criatura não é afetada pelas imagens estranhas.

Falha A criatura acredita que as ilusões sejam verdade; se ficar confusa devido à rotina da assombramento, ela não pode tentar testes simples para encerrar a condição quando sofrer dano.

Falha Crítica Como falha, mas a criatura fica com uma suspeita duradoura dos outros e não pode se beneficiar de reações de Ajuda por 24 horas.

Rotina (1 ação; ilusão, incapacitação, ocultista) A assombramento continua a confundir os sentidos das vítimas e a inspirá-las a cometer violência uns contra os outros. Cada criatura na área da assombramento deve tentar um salvamento de Vontade CD 26.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada e fica temporariamente imune por 1 minuto.

Sucesso A criatura não é afetada.

Falha A criatura fica confusa por 1 rodada.

Falha Crítica A criatura fica confusa por 1 minuto.

Reajuste A assombramento se desativa por 1 minuto depois que todas as criaturas deixarem a área, mas se reajusta imediatamente depois disso.

ENCHENTE RELÂMPAGO

PERIGO 10

AMBIENTAL COMPLEXA

Furtividade +22 (especialista)

Descrição Seja composta de águas torrenciais carregando detritos perigosos ou outras substâncias jorrando pesadamente para fora de seus repositórios, esta enchente impiedosa varre tudo em seu caminho.

Desabilitar três testes de Atletismo, Manufatura ou Sobrevivência CD 35 para mover ou construir barricadas fortes o suficiente para criar um abrigo contra a enchente. Embora isto crie um lugar seguro para ficar, criaturas do lado de fora da área barricada ainda podem estar em perigo, dependendo da natureza e da fonte da enchente.

Estourar \curvearrowright **Acionamento** Uma criatura ou efeito quebra a contenção da enchente; **Efeito** O perigo rola iniciativa conforme a inundação avança.

Rotina (1 ação) A enchente avança 18 metros, arrebatando em todas as criaturas dentro da área. Cada criatura deve tentar um salvamento de Fortitude CD 30 conforme a inundação os atinge e os empurra na direção do fluxo. A quantidade e o tipo de dano

causado são baseados na natureza da enchente e certos tipos de enchentes impõem efeitos adicionais. As águas turbulentas fazem com que criaturas dentro da área da enchente que queiram se mover devem realizar um teste de Atletismo CD 20 para Nadar, e os que não obtiverem sucesso em um teste de Natação por rodada podem se afogar.

Sucesso Crítico A criatura não sofre dano.

Sucesso A criatura sofre metade do dano.

Falha A criatura sofre o dano inteiro e é movida 3 metros junto com a água.

Falha Crítica A criatura sofre o dobro do dano e é movida 6 metros junto com a água.

- **Águas Agressivas** Esta enchente de água corrente causa 2d12+10 de dano contundente.
- **Detritos Afiados** As águas arrastaram vários objetos, alguns deles particularmente afiados. A enchente causa 1d12 de dano contundente e 1d12+12 de dano perfurante.
- **Gosma Grudenta** A substância é particularmente grudenta. Ela causa 2d12+6 de dano contundente. Adicionalmente, cada criatura na inundação deve tentar um salvamento de Reflexos CD 29 no começo de seu turno a cada rodada. Em uma falha, ela sofre -3 metros de penalidade de circunstância em todas as suas Velocidades por 1 rodada. Em uma falha crítica, ela fica imobilizada por 1 rodada.
- **Refugo Repulsivo** Esta enchente carregou objetos imundos ou infectados com doenças, como resíduos de esgoto ou comida podre. Ela causa 2d12+8 de dano contundente. Cada criatura exposta à enchente deve tentar um salvamento de Fortitude CD 29 ou fica enjoado 1 em uma falha ou enjoado 2 em uma falha crítica. Adicionalmente, criaturas que entrarem em contato com as águas da inundação serão expostas à febre imunda (Fortitude CD 20, *Bestiário* 258\$).
- **Resíduos Ácidos** Esta enchente cáustica dissolve a carne conforme se move, causando 1d12 de dano contundente e 1d12+8 de dano ácido. Adicionalmente, ela causa 2d6 de dano persistente de ácido às criaturas que obtiverem falha crítica em seus salvamentos de Fortitude.

LÂMINAS ESFOLADORAS

PERIGO 12

ASSOMBRAÇÃO COMPLEXA

Furtividade +25 (especialista)

Descrição Um tornado de vidro e lascas de aço espectralmente propelidas corta qualquer coisa que toque.

Desabilitar Ladroagem CD 35 (mestre) para ajustar precisamente as lâminas para que destruam umas às outras ou Religião CD 38 (especialista) para enfraquecer a assombração; são necessários quatro sucessos para desabilitá-la

CA 33; **Fort** +27, **Ref** +25, **Von** +22

Dureza 20; **PV** 100 (LQ 50); **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto; **Fraquezas** positivo 15

Lâminas Giratórias **Acionamento** Três ou mais criaturas entram na área da assombração; **Efeito** fragmentos afiados se erguem do chão e começam a girar em círculos rápidos ocupando um quadrado de 1,5 metros. A assombração rola iniciativa.

Rotina (3 ação) O tornado de lâminas usa 3 ações para se mover, deslocando-se até 9 metros com cada ação e causando 2d10+10 de dano cortante. Cada criatura em seu caminho deve tentar um salvamento de Reflexos CD 33.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura sofre metade do dano.

Falha A criatura sofre o dano inteiro mais 1d10 de dano persistente de sangramento.

Falha Crítica A criatura sofre o dobro do dano e 1d10 de dano persistente de sangramento. Ela também fica ferida 1 (ou aumenta seu valor de ferida em 1, se já estiver ferida).

Cada sucesso para desabilitar este perigo reduz o movimento da assombração em 9 metros, e o quarto sucesso a desabilita completamente.

Reajuste A assombração atrai novos fragmentos até sua área ao longo de uma hora, quando pode ser acionada novamente.

DANÇA DA MORTE

PERIGO 16

ASSOMBRAÇÃO COMPLEXA

Furtividade +32 (mestre)

Descrição Uma orquestra assustadora compele todos os que a ouvem a dançar até que colapsem de exaustão.

Desabilitar Intimidação CD 42 (especialista) três vezes para assustar os dançarinos e músicos espectrais para que parem a performance mortal, Performance CD 40 (mestre) duas vezes para produzir uma nota dissonante o suficiente para interromper a compulsão ou Religião CD 42 (mestre) três vezes para banir os espíritos com preces.

Prélio **Acionamento** (auditivo, encantamento, incapacitação, ocultista)

Uma criatura se aproxima a 9 metros da orquestra;

Efeito A orquestra compele todas as criaturas capazes de ouvir a começar a dançar. Cada criatura deve tentar um salvamento de Vontade CD 41 com os efeitos a seguir.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura fica desprevenida e não pode usar reações. Além disso, ela deve gastar 1 ação a cada rodada dançando. Dançar é uma ação de movimento que permite que a criatura Ande até metade da Velocidade dela.

Falha Como sucesso, exceto que a criatura deve gastar 2 ações por rodada dançando.

Falha Crítica Como falha, mas a criatura deve gastar 3 ações por rodada dançando.

Rotina (1 ação; auditivo, encantamento, incapacitação, ocultista) A orquestra apresenta uma nota alta e festiva, compelindo todas as criaturas capazes de ouvi-la a gastar ações dançando. A cada rodada, a criatura deve tentar um salvamento de Vontade CD 37; o resultado deste salvamento modifica a quantidade de ações que a criatura deve gastar dançando por rodada. Se isto fizer com que a criatura precise gastar mais ações dançando do que ela pode usar no turno, a criatura sofre 10d6 de dano (ou o dobro de dano em uma falha crítica) por se mover mais rápido que o corpo dela é capaz de aguentar.

Sucesso Crítico A criatura diminui a quantidade de ações que deve gastar dançando em 1.

Sucesso Sem efeito.

Falha A criatura aumenta a quantidade de ações que deve gastar dançando em 1.

Falha Crítica A criatura aumenta a quantidade de ações que deve gastar dançando em 2.

Reajuste A orquestra assustadora gasta uma hora afinando seus instrumentos fantasmagóricos e, depois disto, está pronta para começar sua rotina novamente.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

CRIANDO ITENS

Criar seus próprios itens mágicos e alquímicos é uma forma maravilhosa de customizar a aventura e o jogo para seu grupo e adicionar elementos únicos sem requerer a mesma profundidade mecânica que uma classe, arquétipo ou ancestralidade inteira.

Novos itens representam ótimas lembranças de aventuras anteriores e são os elementos mais fáceis de serem utilizados imediatamente durante uma campanha após serem recebidos como recompensa. Esta seção explica a filosofia e os números por trás da criação de itens para que você possa projetar os seus em pouco tempo!

CONCEITO E FUNÇÃO

Primeiro, invente um conceito de um item baseado na função que ele servirá em seu jogo e cenário. Você pode incluir um item novo em uma ruína antiga para inferir detalhes de sua história e a do povo que costumava viver ali. Por exemplo, uma ruína tassilônica pode possuir um item baseado em magia rúnica, enquanto uma ruína jstkana pode possuir um item relacionado a golens.

Um novo item mágico pode ser importante posteriormente na história, ou sua função pode ser tão simples quanto um divertido item temático de lobo para o monge usar em sua Postura do Lobo. Manter o conceito do item sempre em mente vai orientar todo o resto do processo. Comece pensando no tipo de item que ele poderia ser. Cada tipo de item possui um nicho próprio, e alguns tendem a ser menos úteis para os PJs. Por exemplo, novas armas e armaduras requerem que o PJ abra mão da arma ou armadura que já possui, o que pode deixá-los mais relutantes em usar itens novos, a menos que sejam claramente melhores. Já os itens consumíveis não possuem um impacto tão grande na história quanto itens permanentes.

NÍVEL DO ITEM

Um item novo normalmente estará a alguns níveis de distância dos PJs. Se for baixo demais, pode não ser interessante e se for alto demais, pode ser poderoso demais ou muito lucrativo de vender.

COMPARAÇÃO

Primeiro examine itens similares. Por exemplo: se quiser um item permanente que faça alguém voar, compare a *vassoura de voo* (que se move sozinha para um local e, por isso, não pode ser usada para ganhar uma grande vantagem em combate) e as *botas aladas* (que podem). Isto fornecerá uma ideia do intervalo de nível apropriado e as especificidades e limitações diversas dos itens existentes. Pode ser que você consiga simplesmente modificar algum deles para conseguir o que deseja com um mínimo de trabalho.

EFEITOS DO ITEM

Em seguida, use o conceito e função do item para decidir seus efeitos. É aqui que sua criatividade dará vida ao item. Garanta que ele possua algum aspecto empolgante e que inspire interpretação. Um item mágico que não faz nada além de fornecer um bônus é bem menos interessante, mesmo se o bônus do item for importante, como uma arma mágica. Para determinar o poder do item, leve em conta as habilidades especiais que você concedeu ao item assim como o bônus de item (se houver) que ele concede.

Para conselhos específicos sobre o tipo de item mágico sendo criado, verifique *Projetando por Tipo*, na página 83\$.

HABILIDADES ESPECIAIS

Quando estiver decidindo quais habilidades especiais são apropriadas para cada nível, é melhor procurar magias similares para comparar o efeito. Para a maioria dos consumíveis, o efeito deve ser menos poderoso que a magia de nível mais elevado que um conjurador do mesmo nível que o item seria capaz de conjurar. Pergaminhos são mais eficientes nisso — eles usam o mesmo nível que o conjurador possuiria — mas requerem que o conjurador possua a magia em sua lista e ocupam as mesmas ações que a conjuração normal da magia.

A escolha mais direta são habilidades que podem ser utilizadas uma vez por dia. Para estas, o nível do item deve ser pelo menos 2 níveis acima do nível mínimo em que um conjurador poderia conjurar aquela magia. Por exemplo, se a habilidade é tão poderosa quanto uma magia de 3º nível conjurada uma vez por dia (talvez *rapidez*), então o item deve ser pelo menos de 7º nível. Varinhas básicas são bons exemplos. Entretanto, uma varinha é flexível e pode conter a escolha mais eficiente deste nível de magia (como magias de longa duração onde uma vez por dia é efetivamente algo permanente), então um item específico que não conceda esse tipo de magia pode possuir poderes ou bônus adicionais pelo mesmo preço que uma varinha.

Se o item puder ser ativado várias vezes por dia, ele deve ser pelo menos 4 níveis maior — 9º nível no nosso exemplo. A frequência pode variar entre duas vezes por dia a uma vez por hora ou algo entre estas duas opções. Escolha a opção que fizer sentido para que os personagens possam usar o item mais frequentemente sem ser algo efetivamente constante ou ilimitado. A frequência apropriada, ou mesmo a possibilidade de ativações ilimitadas, varia bastante de acordo com a magia. Truques mágicos ilimitados são boas escolhas, mas conceder um uso constante ou ilimitado de um efeito semelhante a algo que não seja um truque mágico raramente é uma boa ideia. Só tente construir um item destes quando estiver certo das consequências.

Itens que possam ser ativados com uma frequência menor a uma vez por dia não aparecem muito, e normalmente se adequam mais a habilidades que fazem sentido fora de encontros. Normalmente é melhor se ater à orientação sobre as habilidades de um único uso diário, mas estes itens tendem a possuir mais habilidades — e frequentemente algumas bem estranhas.

HABILIDADES CONSTANTES

Se quiser que um efeito seja constante, estabeleça o nível e Preço de acordo. Por exemplo, suponhamos que seu grupo seja de 16º nível e você queria dar a eles um item com tema de voo. A magia *voar* de 7º nível já dura uma hora, então uma conjuração cobre uma parte significativa de um dia de aventura. Para simplificar, você decide criar um manto de 16º nível que permita ao usuário voar constantemente. Lembre-se, porém, que alguns efeitos foram criados para que nunca fossem constantes, pois podem distorcer o jogo.

AÇÕES DE ATIVAÇÃO

Cuidado quando escolher a quantidade de ações necessárias para a ativação! Uma ativação de 1 ação que conjure uma magia com tempo de conjuração de 2 ações é drasticamente mais poderosa em um encontro que um item com ativação de 2 ações. Um item como este normalmente possui nível muito mais alto e funciona melhor com magias de suporte ou utilidade limitada do que magias ofensivas. A aposta mais segura é usar a mesma quantidade de ações que a magia normalmente requer para ser conjurada.

ESCALONANDO A UTILIDADE

Algumas magias perdem seu apelo se tiverem nível baixo. Por exemplo, um item que conjure *mãos flamejantes* de 1º nível três vezes por dia pode ser de 5º ou 6º nível. O problema é que o efeito de algumas magias possui mais impacto em níveis baixos, por isso, a magia não é efetiva comparada às outras ações que um personagem possa usar. Erre para o lado de ativações mais impressionantes, mas com menos usos.

BÔNUS

Se o item incluir um bônus de item, verifique na tabela abaixo o nível de item mínimo esperado pela matemática do jogo para a aplicação de bônus permanentes. Um item de nível mais baixo pode conceder tal bônus temporariamente, mas preste atenção se esse bônus temporário se tornar efetivamente permanente. Se um personagem normalmente abre três ou menos fechaduras por dia, não há diferença entre +2 de bônus de item para destrancar todas as fechaduras e uma ativação que dê +2 de bônus de item para Abrir uma Fechadura três vezes por dia.

Os bônus de ataque, CA e salvamentos têm o mesmo valor mínimo que *armas mágicas* e *armaduras mágicas*. Você pode criar outros itens com estes bônus (como *bandagens das pancadas poderosas*), mas tenha em mente que eles competirão com as runas fundamentais.

Bônus de perícia aparecem em uma variedade mais ampla de itens. Algumas perícias possuem um uso mais amplo, então um item de Atletismo pode ser mais caro que um item equivalente de Sociedade. Receber um bônus de Percepção é especialmente valioso comparado a um bônus de perícia. Só porque um item possui o nível mínimo para seu bônus, não significa que o bônus deva ser o único poder do item. O item pode e deve possuir poderes adicionais além do bônus. Da mesma forma, um item pode vir em um nível mais elevado que o mínimo, mas se for muito mais elevado, suas habilidades começam a competir com os próximos bônus.

TABELA 2-17: NÍVEIS PARA BÔNUS DE ITEM PERMANENTE

Estatística	+1	+2	+3
Bônus de ataque	2	10	16
CA	5	11	18
Salvamento (runa resiliente)	8	14	20
Perícia/Percepção	3	9	17*

*Este também é o nível mínimo para itens de apogeu.

PROJETANDO POR TIPO

As orientações a seguir se aplicam a itens de vários tipos.

ITENS ALQUÍMICOS

Itens alquímicos são consumíveis. Como alquimistas podem criar uma grande quantidade gratuitamente, itens alquímicos

tendem a ser fracos para seu nível, com Preços baixos. Evite efeitos alquímicos que se pareçam muito com magias. A alquimia é capaz de coisas fantásticas, mas deve possuir um aspecto distinto; você determina o limite de acordo com seu jogo.

Bombas alquímicas servem como armas para alquimistas e normalmente devem causar um dano primário, com pequenos efeitos extras. As bombas já existentes são ótimos modelos. Elixires são variados; cuidado para não duplicar poções, especialmente as altamente mágicas. Seja cuidadoso com a desvantagem dos mutagênicos; é fácil fazer algum que não afete certos personagens. Examine o mutagênico sereno. Se a desvantagem dele não afetasse magias, conjuradores baseados em Sabedoria que não usam armas não sofreriam nenhuma desvantagem. Venenos são um dos itens alquímicos mais difíceis de se fazer e normalmente é melhor só ajustar um dos descritos no *Livro Básico* para evitar criar algo que seja poderoso demais; compare com venenos do mesmo tipo que possuam latências e durações de estágio similares, pois venenos de latência e duração mais longos tendem a causar muito mais dano. O melhor uso das ferramentas alquímicas é apresentar alguma estranheza ao jogo. Elas podem ser especialmente criativas e interessantes, mas não tendem a ser poderosas.

ARMAS E ARMADURAS

As características de armas e armaduras específicas substituem a oportunidade de adicionar runas de propriedade ao item, então você tem bastante espaço para projetar seus próprios poderes. Escolha habilidades que sejam conectadas ao fato de que pertencem a armas ou armaduras; por exemplo, uma espada ardente que você aponta para um inimigo para disparar rajadas de fogo é mais temática do que uma espada ardente que conjura *muralha de fogo* de forma desconectada.

Um item específico deve custar mais do que uma arma ou armadura básica que possua apenas runas fundamentais, mas geralmente você pode oferecer um desconto no custo dos componentes adicionais como parte do nicho especial do item específico. Seja cuidadoso com armas ou armaduras específicas que incluam runas de propriedade além de suas habilidades específicas únicas. Se descontar o valor do item, ele pode acabar sendo significativamente superior aos outros construídos pelo sistema normal de runas de propriedade. Isto nem sempre é ruim, já que ele ainda abre mão de customização em troca de poder, e isto pode ser apropriado se um item possuir uma posição importante em sua história. Só garanta que a diferença não seja drástica demais. Você também pode simplesmente criar uma arma ou armadura com runas, mas sem habilidades especiais adicionais. O Preço de tal item é a soma dos Preços de todas as suas runas, e o nível dele é o da runa de nível mais elevado no item.

Quando for escolher as habilidades de seu item, você sempre pode selecionar entre os dons das relíquias encontrados nas páginas 96\$ a 105\$. Mesmo se o seu jogo não usar relíquias, a seção que as apresenta oferece muitas escolhas separadas por tema. Se usar relíquias, mantenha em mente que as habilidades de uma relíquia normalmente são mais poderosas do que o comum para o nível delas e não devem escalar caso sejam empregadas em um item mágico normal.

CAJADOS

Você precisa inventar um tema e gerar uma lista de magias que se atenam a este tema, normalmente uma a três por cada nível de magia

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

POÇÕES CONTRA ELIXIRES

Itens alquímicos e mágicos seguem uma economia de preço similar baseada no nível, mas os efeitos de poções podem ser um pouco mais amplos e mais diretamente mágicos. Alquimistas também fazem uma quantidade extremamente grande de elixires de nível igual ao seu nível de alquimista, portanto, se um elixir de 17º nível competir em poder com uma magia de 9º nível, um alquimista poderia essencialmente carregar o equivalente a 40 magias de 9º nível — e potencialmente magias aceleradas graças à ativação de ação única.

(todas retiradas da mesma lista de magias). Um cajado sempre é de 3 níveis acima do nível mínimo que um conjurador teria para conjurar a magia de nível mais elevado que ele contém, portanto, um cajado com magias de 4º nível deve ser um item de pelo menos 10º nível.

ESCUDOS

Use os *escudos resistentes* como referências para a melhor Dureza, PV e LQ possíveis para um escudo daquele nível. Seu novo escudo deve possuir valores menores do que estas referências, já que ele faz algo diferente e você pode usar a magnitude da redução para abrir espaço para habilidades defensivas criativas.

ESTRUTURAS

Estruturas são bastante evocativas e servem como ótimos itens terciários; são peculiares, mas dificilmente participam de combate. Isto permite que você designe preços acessíveis a elas, mas tome cuidado para não deixar alguma brecha que possa ser explorada para alterar drasticamente os encontros. O traço estrutura foi feito para servir como um ponto de partida.

MUNIÇÃO

Munição mágica é consumível; o ato de lançá-la ou dispará-la a destrói. Preste atenção se der uma ativação à munição: qualquer efeito grande e chamativo para o seu nível quase sempre deve possuir uma, já que, se não for o caso, o efeito é essencialmente uma ação livre com um Golpe. Isto é particularmente importante para munição de nível extremamente baixo, já que personagens de nível elevado podem usar aquela munição em cada Golpe sem se preocupar com o custo em ouro. Se a munição não causar o dano normal do Golpe em um acerto, lembre-se de dizer isso! O normal é que elas causem dano.

ÓLEOS

Óleos são consumíveis que você espalha sobre itens ou, raramente, criaturas. Eles fornecem uma oportunidade interessante de aplicar efeitos a outros itens. Essa categoria é especialmente apropriada para líquidos que devem ser aplicados em uma área, objeto ou criatura em vez de bebidos como uma poção; por exemplo, um personagem petrificado não pode beber uma poção antipetrificação! As ações que o óleo necessita para ser usado dependem do quão diligentemente deve ser aplicado. Um óleo feito para ser usado fora de combate pode exigir um minuto de aplicação ou mais.

PERGAMINHOS

Você nunca precisará projetar um pergaminho novo, mas use-os como comparação quando for criar outros tipos de consumível. Se estiver projetando um consumível que pareça muito melhor do que um pergaminho do mesmo nível — ou mais rápido de ativar — você provavelmente deve aumentar o nível do item ou ajustar o efeito.

POÇÕES

Poções são consumíveis em seu sentido mais literal; você literalmente as consome. Como a ação de beber não é fácil de se separar, elas exigem apenas uma ação para ativar. Esta vantagem torna incrivelmente poderosas as poções que reproduzem efeitos de magia, e por isso elas quase sempre são de nível mais elevado que pergaminhos com efeitos similares.

RUNAS

Runas de propriedade são um meio versátil e divertido de customizar armas e armaduras sem jogar fora itens anteriores. Cada uma deve ser bem simples, especialmente em níveis inferiores, pois combinar runas pode deixar as coisas complicadas demais. Compare às outras propriedades para determinar o nível apropriado para sua runa.

ITENS SEGURADOS

Normalmente, itens segurados requerem manipulação para serem usados, com ações de Interagir. Eles normalmente tomam a forma de ferramentas, implementos, itens que podem ser arremessados e coisas semelhantes. Imagine como um PJ usaria o item fisicamente e quais seriam os efeitos visíveis.

Lembre-se que itens segurados são mais difíceis de serem usados por personagens marciais, diferente dos conjuradores ou outros personagens que lutam com as mãos livres (como monges). Um bárbaro pode ter que deixar de usar uma arma de duas mãos para usar um item segurado e, por isso, tende a não fazê-lo. Isto significa que você pode querer projetar itens segurados especificamente para personagens não-marciais, ou criar itens que um personagem marcial possa usar fora de combate.

TALISMÃS

Como talismãs devem ser afixados previamente, mas não exigem uma ação para ativar, eles recompensam o planejamento e preparação. Aqueles que podem ser ativados como ações livres também possuem a melhor eficiência de ação de qualquer consumível. Da mesma forma que pergaminhos recompensam conjuradores específicos, os requerimentos dos talismãs recompensam tipos específicos de personagens. Talismãs podem conceder um uso único de um talento, com um efeito adicional se o personagem já possuir aquele talento. Pense em talismãs como a resposta dos personagens marciais aos pergaminhos para expandir as opções de personagens que não sejam conjuradores em sua mesa.

VARINHAS

As *varinhas mágicas* básicas não precisam de muito esforço para serem criadas, mas você pode querer montar uma varinha especial. Quando projetar uma nova varinha especial, o nível dela normalmente será 1 ou 2 níveis acima de uma varinha básica, dependendo da magnitude do efeito especial. Lembre-se que, se fizer a varinha 2 níveis mais elevada, ela agora estará competindo com varinhas de um nível mais alto, então o efeito especial deve valer o custo!

ITENS VESTIDOS

Itens vestidos variam imensamente em seus efeitos, mas ocupam um dos 10 itens vestidos do personagem. Lembre-se de incluir a seção vestido do item, se aplicável (ou — se você puder imaginar

alguém usando 10 ou mais exemplares do item sem dificuldade). A área onde o item é vestido normalmente deve se adequar ao efeito ou bônus: sapatos ajudam no movimento, óculos afetam a visão e assim por diante. Como nos itens segurados, imagine como um personagem vestiria o item e como ativaria a magia dele.

Itens de apogeu sempre são pelo menos de nível 17 e devem possuir habilidades únicas além de seu bônus, como qualquer outro item.

PREENCHA OS NÚMEROS

Seu item está quase pronto! O passo final é preencher os números.

CDS

Escolha quaisquer CDs para as habilidades do item. Você não tem como errar utilizando a CD comum na Tabela 2-18. Entretanto, um item com funcionamento limitado pode possuir uma CD até 2 pontos maior, enquanto um que force um salvamento (como uma aura) normalmente possui uma CD 2 pontos menor. Quanto mais baixa a CD, mais rápido o item se torna obsoleto.

TABELA 2-18: CDS DOS ITENS MÁGICOS

Nível do Item	CD
1	15
2	16
3	17
4	18
5	19
6	20
7	23
8	24
9	25
10	27
11	28
12	29
13	30
14	31
15	34
16	35
17	37
18	38
19	41
20	43

PREÇOS DE ITEM

Utilize as orientações a seguir para designar um preço aos seus itens.

ITENS PERMANENTES

Cada nível de item possui uma faixa de preço. Decida o valor dentro desta faixa que o seu item possui baseado na função e habilidades dele. Existe bastante variação e você deve se preocupar mais com o Preço se esperar que os PJs consigam vendê-lo.

Itens primários custam perto do limite mais alto para seu nível. Eles possuem grande impacto no combate ou nas habilidades do jogador. Isto inclui armas, armaduras e itens de Percepção. O preço mais alto é para itens como *armas mágicas*, *armaduras mágicas* e itens de apogeu. Portanto, uma *arma impactante +1* custa 100 po no 4º nível.

Itens secundários utilizam valores medianos e fornecem benefícios secundários significativos ou aprimoram perícias

de suporte ou fora de combate que sejam muito significativas (como Medicina e Manufatura).

Já os itens terciários utilizam os valores mais baixos e são itens estranhos ou muito específicos, que normalmente não são essenciais para a construção do personagem. Itens particularmente estranhos podem ter um preço dentro da lacuna entre dois níveis.

TABELA 2-19: PREÇO DE ITENS MÁGICOS PERMANENTES

Nível	Preço	Item Básico
1	10-20 po	
2	25-35 po	Arma +1
3	45-60 po	Item de perícia +1
4	75-100 po	Arma +1 impactante
5	125-160 po	Armadura +1
6	200-250 po	
7	300-360 po	
8	415-500 po	Armadura +1 resiliente
9	575-700 po	Item de perícia +2
10	820-1000 po	Arma +2 impactante
11	1160-1400 po	Armadura +2 resiliente
12	1640-2000 po	Arma +2 impactante maior
13	2400-3000 po	
14	3600-4500 po	Armadura +2 resiliente maior
15	5300-6500 po	
16	7900-10000 po	Arma +3 impactante maior
17	12000-15000 po	Item de perícia +3, item de apogeu
18	18600-24000 po	Armadura +3 resiliente maior
19	30400-40000 po	Arma +3 impactante superior
20	52000-70000 po	Armadura +3 resiliente superior

CONSUMÍVEIS

Consumíveis possuem uma faixa de preço ligeiramente mais estreita, com itens como pergaminhos, poções de cura otimizadas ou consumíveis super úteis (como *poção da invisibilidade*) na ponta mais alta.

TABELA 2-20: PREÇOS DE CONSUMÍVEIS

Nível do Item	Preço
1	3-4 po
2	5-7 po
3	8-12 po
4	13-20 po
5	21-30 po
6	31-50 po
7	51-70 po
8	71-100 po
9	101-150 po
10	151-200 po
11	201-300 po
12	301-400 po
13	401-600 po
14	601-900 po
15	901-1300 po
16	1301-2000 po
17	2001-3000 po
18	3001-5000 po
19	5001-8000 po
20	8001-14000 po

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

PECULIARIDADES DE ITEM

Peculiaridades de itens são características singulares que tornam os itens únicos. Elas podem fazer itens individuais — particularmente itens permanentes — se destacarem uns dos outros e podem fornecer um maravilhamento extra aos itens mágicos além de seus benefícios mecânicos.

Você pode usar a tabela apresentada aqui para aplicar rapidamente uma peculiaridade a um item, seja ele encontrado como tesouro ou um item novo criado por um PJ. Em vez de rolar aleatoriamente, você pode escolher uma peculiaridade ou inventar uma nova. As peculiaridades de itens normalmente não possuem efeitos mecânicos, pois seu propósito é dar um pouco de personalidade e desenvolver seu cenário (embora possa adicionar uma mecânica se

preferir). Tais efeitos nunca devem conceder mais que +1 de bônus de item ou -1 de penalidade de item e, mesmo assim, a estatística ou teste em que se aplica deve ser bem definida. Para uma peculiaridade que conceda habilidade de fala a um item, escolha o idioma de acordo com a história dele ou uma ideia superficial sobre qual seria a história dele. Normalmente se trata de um idioma falado pelo criador do item.

TABLE 2-21: QUIRKS

d%	Peculiaridade	Descrição
01	Melódico	Toca música suave quando usado.
02	Alterador cutâneo	A pele do usuário muda de cor para uma cor forte como azul ou verde.
03	Coro	Repete tudo que o usuário diz em uma voz melodiosa.
04	Coloração humorosa	O humor do usuário afeta a cor do item.
05	Falante	Adora participar de conversa fiada.
06	Estragador	Alimentos a até 30 centímetros se estragam duas vezes mais rápido.
07	Amigável	Pede para ser apresentado a todo mundo que o usuário encontra.
08	Abafante	Sons próximos são levemente abafados.
09	Rúnico	Runas aparecem na pele do usuário.
10	Confortável	Pode servir como travesseiro ou coberta.
11	Guarda-Chuva	O usuário continua seco sob a chuva.
12	Desajeitado	Quando não está na posse de alguém, derruba outros itens pequenos a até 30 centímetros.
13	Estética elemental	Parece ser feito de chamas, água ou outro material elemental.
14	Magnético	Objetos ferrosos pequenos de Volume leve ou menor aderem ao item.
15	Aberrante	Possui tentáculos, dentes ou outros traços perturbadores.
16	Devorador de sonhos	Criaturas que durmam a até 3 metros não sonham.
17	Limpo	Continua limpo independentemente da quantidade de sujeita ao redor.
18	Faminto	Precisa de refeições diárias, frequentemente coisas estranhas como lascas de madeira.
19	Cheiroso	Tem o cheiro da última refeição do usuário.
20	Brilhante	O item emite raios de luz, faíscas coloridas e outros efeitos chamativos.
21	Rastro verdejante	Pequenas plantas crescem por onde o usuário passa, permanecendo por 1 hora.
22	Reclamão	Resmunga quando não está sendo usado.
23	Detector	Detecta qualquer exemplar de um tipo específico de animal ou planta, como esquilos ou hera venenosa, a até 9 metros.
24	Mentiroso	Conta mentiras óbvias e grandiosas.
25	Compressivo	O usuário fica um pouco mais baixo.
26	Atencioso	Vira para encarar a última criatura que o tocou.
27	Soprano	A voz do usuário fica mais aguda.
28	Encolhido	Diminui de tamanho ao ser usado.
29	Aromático	O ar ao seu redor tem um cheiro agradável.
30	Temperado	O item emana um calor leve.
31	Rastro gosmento	O usuário deixa um rastro gosmento por onde passa, que dura 1 hora.
32	Tetracromático	As cores parecem mais vividas para o usuário.
33	Ressonante	Sons próximos parecem ligeiramente mais altos.
34	Atrai insetos	Insetos inofensivos circulam ao redor do item.
35	Idioma antigo	Fala em um idioma esquecido.
36	Sanguinário	A visão de sangue faz com que trema de antecipação.
37	Polido	Altamente reflexivo.
38	Escrevente	Absorve tinta por 1 hora, permitindo que sua ponta seja usada como caneta.
39	Sujo	Sempre permanece com uma camada de sujeira.
40	Alterador ocular	A cor dos olhos do usuário muda.
41	Conservante	Alimentos a até 30 centímetros se estragam duas vezes mais lentamente.
42	Folhoso	Plantas pequenas crescem nele ou a partir dele.
43	Úmido	Ele e seu usuário estão sempre úmidos.
44	Encorajador	Oferece encorajamentos quando o usuário falha em um teste.
45	Leal	Permanece a 1,5 metros do usuário, como se preso em uma corrente.
46	Ritualístico	Demanda que o usuário execute um ato simples todas as manhãs.
47	Inquieto	Se move e treme lentamente.

48	Deslocado	Parece estar levemente afastado de onde está.	75	Vidente	Faz predições misteriosas.
49	Cuidadoso	Fornece conselhos e lembretes.	76	Adesivo	Gruda em qualquer superfície.
50	Projetivo	Luz cria um efeito caleidoscópico.	77	Levitante	Flutua levemente acima de qualquer superfície.
51	Alterador capilar	A cor do cabelo do usuário muda.	78	Escorregadio	Coberto de uma fina camada de limo.
52	Vigilante	Coberto de olhos observadores.	79	Comentador	Fala sobre seus arredores.
53	Generoso	Produz pequenos presentes simbólicos.	80	Entorpecente	O usuário fica menos sensível à dor.
54	Grave	A voz do usuário fica mais grave.	81	Pontual	Anuncia a hora atual.
55	Vazante	Secreta um líquido inofensivo.	82	Alto	O usuário fica ligeiramente mais alto.
56	Alterador paladar	A comida fica com um gosto diferente, como mais doce ou mais salgada.	83	Absorvedor	Absorve até meio litro de um líquido.
57	Saltitante	Quica em caso de colisões.	84	Facetada	Parece feito de cristal ou gemas.
58	Lúcido	Criaturas adormecidas a até 3 metros veem o item em seus sonhos.	85	Borbulhento	Cria bolhas quando usado.
59	Decoroso	Insiste que o usuário use linguagem polida.	86	Inversor de imagem	Usuário parece estar espelhado.
60	Lixento	Parece mal feito ou feito de sucata.	87	Crescedor capilar	O cabelo do usuário cresce com o dobro da velocidade.
61	Cabriolante	Dança no lugar quando não é usado.	88	Alternante	A aparência muda lentamente.
62	Peludo	Coberto por uma fina camada de pelos.	89	Suado	Fica úmido e fedorento quando usado extensivamente.
63	Coloração incomum	Uma cor chamativa, como púrpura brilhante para uma armadura.	90	Cintilante	Cintila e brilha com a luz.
64	Sonoro	Produz uma nota pura quando atingido.	91	Descamante	Solta uma camada fina de material toda manhã.
65	Estrelado	Parece feito de céu noturno.	92	Ecoante	O som ao redor do usuário ecoa.
66	Compacto	Se dobra perfeitamente em uma forma menor.	93	Anula-sombra	O item e o usuário não possuem sombra.
67	Enevoado	Expele névoa ou vapor constantemente.	94	Contador de história	Possui uma história inscrita ou sabe um conto e pode recitá-lo com um comando.
68	Chilreador	Guincha e chilreia quando usada.	95	Frio	Levemente frio ao toque.
69	Balanceado	Sempre fica perfeitamente de pé.	96	Visão descolorante	A visão do usuário muda para uma determinada coloração, como sépia ou monocromática.
70	Bloqueador Solar	Usuário nunca sofre queimadura de sol.	97	Crescente	Aumenta de tamanho quando usado.
71	Atraente para animais	Animais inofensivos seguem o usuário.	98	Flutuante	Cai lentamente quando largado.
72	Exibido	Força o usuário a se mover dramaticamente.	99	Dois peculiaridades	Role duas vezes na tabela e aplique ambas as peculiaridades ao item. Rerrole qualquer resultado 99 ou 100.
73	Traçado	Seguido por finos rastros de cor.	100	Três peculiaridades	Role três vezes na tabela e aplique todas as peculiaridades ao item. Rerrole qualquer resultado 99 ou 100.
74	Monólogo	Recita longas aulas ou discursos.			



INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

ITENS INTELIGENTES

Itens mágicos com mente própria têm sido um marco em mitos e fantasia por milênios. Quando integrados em uma campanha, eles podem se transformar em personagens memoráveis por si próprios.

Itens inteligentes são um tipo especial de item mágico que nubla a linha entre tesouro e PdM. Um item inteligente também pode pertencer a outro tipo de item: ele pode ser um artefato (como *Seriththial* na página 112\$), um item amaldiçoado (página 90\$) ou até mesmo uma relíquia (página 94\$) que se desenvolve com seu portador.

Introduzir um item inteligente é uma forma efetiva de alterar sutilmente a dinâmica do jogo. Um item inteligente funciona bem quando sua personalidade a torna um complemento natural ou contraste para seu parceiro: o PJ que investe, porta ou interage com o item. Um item inteligente que pode se comunicar apenas com um PJ em particular também é uma ótima forma de engajar jogadores que são um pouco mais quietos, ou os que são lentos em falar em uma cena em que todos os PJs conversam com um PdM em particular. Devido à sua agência inerentemente limitada, itens inteligentes possuem menos risco de roubar o holofote do que outros PdMs que viajam com o grupo.

REGRAS DE ITENS INTELIGENTES

Cada item inteligente possui o traço inteligente. Itens inteligentes não podem ser manufaturados pelos meios normais — normalmente é necessário um acidente, ato divino ou sacrifício maior por parte do criador para garantir a essência mental que o item precisa para se tornar senciente, e em alguns casos raros, a essência espiritual do item possui uma alma própria. Por isso, itens inteligentes são sempre raros ou únicos. As estatísticas e regras normais para vestir ou usar um item do tipo dele ainda se aplica normalmente a um item inteligente. Além disso, itens inteligentes possuem algumas estatísticas que outros itens não possuem.

TENDÊNCIA

Um item inteligente sempre possui um traço de tendência como qualquer outra criatura, mesmo se não for inteiramente sapiente. Poucos itens inteligentes são capazes de se desenvolver e mudar sua tendência e natureza fundamental; a maioria tem esses traços definidos e fixados na sua criação.

PERCEPÇÃO E SENTIDOS

Um item inteligente que possui qualquer forma de perceber o mundo ao redor dele possui um modificador de Percepção. Itens inteligentes possuem apenas os sentidos listados em sua seção, em vez da variedade de sentidos que assumimos que a maioria das criaturas possui. Se um item inteligente notar algo que seu parceiro não percebeu, ele pode ser capaz de comunicar isto e avisá-lo sobre o fato.

COMUNICAÇÃO E IDIOMAS

Itens inteligentes quase sempre possuem alguns meios de comunicação — uma forma fácil de demonstrar a inteligência de um item! Os meios mais comuns são através de empatia, fala e telepatia. Fala e telepatia funcionam da mesma forma que em criaturas, embora uma conexão empática permita que o item partilhe apenas emoções. Conexões empáticas e telepáticas são frequentemente limitadas ao parceiro do item ou a certa distância.

Se um item inteligente compreender ou falar algum idioma, eles são listados em parênteses na seção Comunicação. Se o item não possuir fala listada, ele só pode compreender os idiomas listados, mas é incapaz de falar.

PERÍCIAS

Itens inteligentes podem possuir modificadores de perícia para perícias baseadas em Inteligência, Sabedoria ou Carisma que se adequem às suas naturezas.

VALORES DE ATRIBUTO

Itens inteligentes possuem valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma, embora, como objetos inanimados, não possuam seções de Força, Destreza ou Constituição.

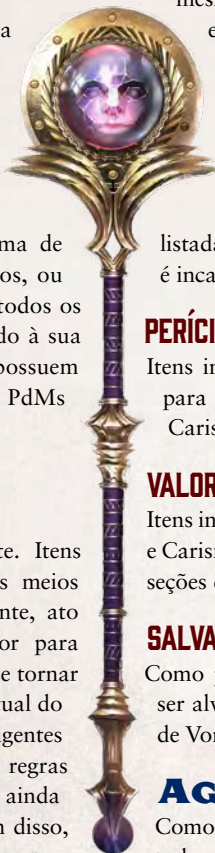
SALVAMENTO DE VONTADE

Como possuem mentes próprias, itens inteligentes podem ser alvo de efeitos mentais que requeiram um salvamento de Vontade.

AGÊNCIA DO ITEM

Como padrão, itens inteligentes possuem controle sobre todas as magias deles, o que significa que uma arma mágica inteligente pode negar os efeitos de runas fundamentais e de propriedade colocadas nela se quiser, além de executarem suas próprias ativações se desejarem. Itens inteligentes normalmente podem usar 3 ações por turno, agindo no turno de seu parceiro. Estas ações não contam para as 3 ações de seus parceiros. Eles possuem uma reação se alguma das ativações dele requerer uma.

Além de negar efeitos mágicos e comunicar seu desprazer, itens inteligentes normalmente só podem influenciar ou atrapalhar seus parceiros de formas sutis. Se um item for uma arma ou ferramenta necessária para uma ação (como ferramentas de ladrão), ele pode atrapalhar o suficiente para fazer o parceiro sofrer -2 de penalidade de circunstância aos testes associados, como se esse parceiro estivesse utilizando uma arma ou ferramenta improvisada. Se um item inteligente possuir um efeito maior, como tomar o controle temporário do corpo de seu parceiro, a seção do item inteligente inclui essas habilidades.



PROJETANDO ITENS INTELIGENTES

Quando decidir criar um item inteligente, pergunte a si mesmo qual função você espera que o item tenha em seu jogo. Diferente de outros itens, o item inteligente é um personagem próprio e soma à dinâmica do grupo, normalmente de forma similar a um PdM que acompanha os PJs ao longo de aventuras. Isto significa que é importante ter uma função clara em mente. O item é um aliado dos PJs em uma missão perigosa? Um amigo e confidente? Um contraste para o PJ? Um aliado moralmente ambíguo que vale a pena ser lidado por seu grande poder? Ou talvez um pouco de alívio cômico? Quando souber o que deseja do item, você pode desenvolver a personalidade e habilidades dele em paralelo, inventando vínculos temáticos entre eles.

Quando escolher valores para as estatísticas do item inteligente, você frequentemente desejará utilizar os valores apropriados para uma criatura do nível dele. Você pode utilizar valores muito menores se quiser dar uma fraqueza a ele, mas tenha em mente que um modificador de Vontade baixo pode tornar particularmente fácil controlá-lo, o que pode ser um problema se ele puder dificultar a vida de seu parceiro. Como um item inteligente pode ativar suas próprias habilidades, adicioná-lo em um jogo tem o mesmo efeito de acrescentar um personagem limitado no grupo dos PJs, especialmente para considerar o efeito causado nos encontros enfrentados por eles. Por exemplo, um item de nível alto que deixa um PJ conjurar uma *bola de fogo* de 3º nível a cada rodada pode ser razoável já que gasta as ações disponíveis para os PJs, mas um item inteligente simplesmente acrescentaria uma *bola de fogo* por rodada além de tudo o mais que os PJs podem fazer.

ITENS INTELIGENTES ESPECÍFICOS

A seguir são apresentados alguns itens inteligentes para exemplificar o processo e oferecer um ponto de partida para suas criações.

DIADEMA DO GÊNIO

ITEM 18

RARO N APOGEU ADIVINHAÇÃO ARCANO INTELIGENTE

Uso diadema vestido; **Volume** L

Percepção +22; visão precisa 9 metros, audição imprecisa 9 metros, *detectar magia* constante

Comunicação fala (Comum, Dracônico e oito outros idiomas comuns)

Perícias Arcanismo +34, sete perícias de Saber +28, Ocultismo +28, Sociedade +28

Int +8, **Sab** +0, **Car** +4

Von +24

O *diadema do gênio* é um *diadema do intelecto* que normalmente age como um professor ou mentor arrogante, frequentemente se gabando de possuir um impressionante intelecto vastamente superior à inteligência do usuário (mesmo após conceder seus benefícios). O *diadema do gênio* encoraja que você aprenda as coisas por si mesmo em vez de depender da capacidade dele de Recordar Conhecimento – a arrogância dele, porém, permite que você ou seus aliados possam enganá-lo com Dissimulação para que ele forneça uma informação. Além de permitir que você

o ative, o diadema pode usar a ativação de *hipercognição* de *diadema do intelecto* dele com suas próprias ações, embora se o fizer, ele recebe os benefícios em vez de você. Apenas o diadema pode usar a seguinte ativação.

Ativação ➤ (comandar, Interagir) **Frequência** uma vez por hora; **Efeito** O *diadema do gênio* conjura *enfraquecer a mente* de 7º nível.

ESCUDO DO MÁRTIR

ITEM 7

RARO OB ABJURAÇÃO DIVINO INTELIGENTE

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Percepção +12; visão precisa 9 metros, audição imprecisa 9 metros

Comunicação fala (Comum e Celestial)

Perícias Diplomacia +15, Religião +13

Int +0, **Sab** +2, **Car** +4

Von +15

O *escudo do mártir* é um *escudo resistente menor* imbuído com a compaixão de um campeão devoto de uma divindade justa como *lomedae* ou *Vildeis*, que se sacrificou para salvar um aliado. Além de tentar amigavelmente convertê-lo à sua religião, o *escudo do mártir*, quando erguido, pode usar 1 reação por rodada para Bloqueio com Escudo, protegendo um aliado adjacente a você com os efeitos do talento Guardião de Escudo (*Livro Básico* 112\$). O *escudo do mártir* usa essa reação independentemente de você querer ou não. O *escudo do mártir* pode ser aprimorado para uma forma mais forte de *escudo resistente* ao pagar a diferença do custo entre o tipo atual de *escudo resistente* e o tipo novo.

ESPADA CANTANTE

ITEM 5

RARO CB ENCANTAMENTO INTELIGENTE OCULTISTA

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Percepção +11; visão precisa 9 metros, audição imprecisa 9 metros

Comunicação fala (Comum e quatro outros idiomas comuns)

Perícias Performance +15

Int +2, **Sab** +2, **Car** +4

Von +13 (+17 contra tentativas de silenciar sua cantoria)

Uma *espada cantante* é uma *espada longa +1 impactante* imbuída com a consciência de um bardo barulhento e, por isso, canta constantemente a todo o momento. Uma *espada cantante* não consegue parar de cantar e, de fato, não se comunica de qualquer outra forma. Um teste bem-sucedido de Diplomacia ou Intimidação contra sua CD de Vontade pode convencê-la a silenciar sua cantoria a um sussurro por 10 minutos (ou 20 minutos com um sucesso crítico), embora rapidamente ela se desagrade se alguém tentar isto repetidamente. A *espada cantante* pode gastar suas ações para atacar por conta própria com os efeitos da ativação de uma arma *dançante*, exceto que o modificador de ataque dela é **+12. Adicionalmente**, ela pode executar as ativações a seguir; cada uma conjurando uma magia de composição e seguindo todas as regras comuns para composições.

Ativação ➤ (comandar) **Frequência** uma vez por minuto; **Efeito** A *espada cantante* conjura *inspirar coragem*.

Ativação ➤ (comandar) **Frequência** uma vez por minuto; **Efeito** A *espada cantante* conjura *inspirar defesa*.

Ativação ➤ (comandar) **Frequência** uma vez por hora; **Acionamento** Você ou um aliado a até 18 metros rola um salvamento contra um efeito auditivo; **Efeito** A *espada cantante* conjura *contraperformance*.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

ITENS AMALDIÇOADOS

Embora itens mágicos possam ser armas potentes no arsenal de qualquer aventureiro, a magia pode ser imprevisível e nem sempre é benigna. Itens amaldiçoados são criações mágicas incomuns que infligem um efeito malicioso nos incautos e podem levar seus portadores a realizar algumas escolhas bem difíceis.

Itens amaldiçoados quase nunca são criados intencionalmente; mesmo os que buscam amaldiçoar um item descobrem que essa tarefa é incrivelmente difícil ou até impossível. Estes itens são o resultado de erros mágicos, manufatura mal feita ou forças sinistras interferindo com a criação. Muitos deles especificam o seu funcionamento, mas as maldições são instáveis e você, como MJ, pode determinar como elas funcionam em seu jogo. Devido a estes fatores, um item com o traço amaldiçoado sempre é raro.

Identificando Itens Amaldiçoados: Itens amaldiçoados frequentemente aparentam ser itens mágicos ordinários, pois a magia que distorce sua função também disfarça tentativas de detecção da maldição. Exceto se você rolar um sucesso crítico ao Identificar um item amaldiçoado, ele simplesmente aparenta ser útil ou benigno. Um sucesso crítico revela tanto a presença da maldição quanto a sua natureza exata.

Removendo Itens Amaldiçoados: Muitos itens amaldiçoados não podem ser simplesmente descartados. Alguns usam magia para se fundirem aos seus usuários, tornando impossível removê-los, enquanto outros se vinculam a seus donos e retornam mesmo se descartados. (Esta seção usa o termo “fundir” para descrever ambas as situações.) Em muitos casos, este traço se revela apenas depois que o item amaldiçoado é acionado pela primeira vez, permitindo que o usuário desenvolva um falso senso de segurança. Itens amaldiçoados fundidos podem ser removidos se o possuidor do item for afetado por *remover maldição* ou outra magia similar. Se a magia for bem-sucedida, o item pode ser descartado, mas nada impede que o item amaldiçoe a mesma criatura novamente se as condições forem atendidas, então é melhor se livrar dele rapidamente. Itens amaldiçoados investidos que não possam ser removidos continuam a contar entre os itens investidos do personagem, mesmo se não forem reinvestidos a cada dia.

ITENS AMALDIÇOADOS ESPECÍFICOS

A seguir estão alguns exemplos de itens amaldiçoados.

ANEL DA VERDADE

ITEM 10

RARO AMALDIÇOADO ENCANTAMENTO INVESTIDO MÁGICO

Uso vestido; Volume –

Este anel aparenta ser um *anel das mentiras*, mas quando investido, um olhar atento revela as asas angelicais e criaturas divinas escondidas na face do anel. Quando investir este anel, você se torna incapaz de contar uma mentira deliberada, seja através da fala ou escrita. Se tentar omitir a verdade ou falar coisas verdadeiras de forma dissimulada, role um teste simples CD 11; em uma falha, o próprio anel fala a verdade completa (como você acredita ser) como resposta. Ficar em silêncio não ativa a maldição do anel. Quando a maldição for ativada pela primeira vez, o anel se funde a você.

ARMADURA DA MEDUSA

ITEM 14

RARO AMALDIÇOADO INVESTIDO MÁGICO TRANSMUTAÇÃO

Uso armadura vestida; Volume 3

Esta *armadura de escamas de adamante +2* aparenta possuir uma runa de *fortificação*, mas não concede seu efeito. Sempre que sofrer um acerto crítico, você fica petrificado por 1 rodada após sofrer o dano. Quando a maldição for ativada pela primeira vez, a armadura se funde a você.

BOTAS DE DANÇA

ITEM 11

RARO AMALDIÇOADO ENCANTAMENTO INVESTIDO MÁGICO

Uso sapatos vestidos; Volume L

Estas botas agem como *botas élficas maior*, mas reagem selvagemmente ao esforço físico. Enquanto usar as botas, a maldição se ativa sempre que você realizar um teste de Atletismo ou Andar mais que uma vez em uma única rodada durante um encontro. As botas conjuram a magia *dança incontrolável* de 8º nível em você, e você automaticamente falha em seu salvamento. Quando a maldição for ativada pela primeira vez, as botas se fundem a você.

COLAR DO ESTRANGULAMENTO

ITEM 15

RARO AMALDIÇOADO INVESTIDO MÁGICO TRANSMUTAÇÃO

Uso colar vestido; Volume L

Este belo colar aparenta ser um item mágico como um *colar de bolas de fogo* ou um *pingente do ocultismo*. Quando investido, ele magicamente se prende no lugar, suspeitosamente apertado, e se funde a você. Quando você entrar em uma situação de estresse extremo (a critério do MJ), o colar se aperta ao redor do seu pescoço, lhe sufocando (*Livro Básico* 478\$) e causando 30 de dano contundente no final de cada um dos seus turnos. Uma vez por rodada, você pode gastar uma ação única para realizar um teste de Atletismo ou salvamento de Fortitude CD 34; um sucesso significa que você não sofre o dano no turno atual, mas continua sufocando. O colar se afrouxa depois que você estiver morto por um mês.

LUVAS DO DESCUIDO

ITEM 7

RARO ABJURAÇÃO AMALDIÇOADO EXTRADIMENSIONAL INVESTIDO MÁGICO

Uso luvas vestidas; Volume L

Estas luvas aparentam ser *luvas de armazenagem* e funcionam da mesma forma, mas repelem qualquer item que não esteja armazenado nas luvas. Quando usá-las, sempre que Interagir para sacar ou pegar um item, role um teste simples CD 11. Em um sucesso, você o faz normalmente. Em uma falha, você acaba arremessando o item a 4,5 metros em uma direção aleatória. Você pode usar uma reação para tentar um salvamento de Reflexos CD 23, fazendo o item aterrissar a seus pés se for bem-sucedido. Remover o item armazenado nas luvas não aciona a maldição do item. Quando a maldição for ativada pela primeira vez, as luvas se fundem a você.

MANTO DA IMOLAÇÃO

ITEM 7

RARO AMALDIÇOADO EVOCAÇÃO INVESTIDO MÁGICO

Uso manto vestido; Volume L

Aparentando ser um manto mágico como um *manto élfico*, esta vestimenta é feita de tecido altamente volátil. Enquanto estiver usando-a, se você sofrer dano de fogo, também sofre 1d10 de dano persistente de fogo. Sofrer dano de fogo enquanto o dano persistente de fogo estiver ocorrendo não gera efeitos adicionais. Você pode extinguir o dano de fogo persistente normalmente.

Qualquer criatura que o atingir com um ataque corpo a corpo desarmado enquanto você estiver sofrendo dano persistente de fogo sofre dano de fogo igual ao dano persistente de fogo sofrido por você no turno anterior. Quando a maldição for ativada pela primeira vez, o manto se funde a você.

MANTO VENENOSO

ITEM 15

RARO AMALDIÇOADO INVESTIDO MÁGICO TRANSMUTAÇÃO

Uso manto vestido; Volume L

Este manto de aparência inócua é associado a um tipo de veneno, estabelecido durante a criação do manto. Ele frequentemente aparenta ser um *manto clandestino* ou um *manto do morcego* para os incautos. Quando investir este manto, você perde qualquer resistência a dano de veneno e sempre que sofrer dano perfurante ou cortante em combate você é exposto ao tipo de veneno associado com o *manto venenoso* sem latência, mesmo se não for um veneno de ferimento. Quando a maldição for ativada pela primeira vez, o manto se funde a você.

Tipo I; Nível 6; Veneno veneno de escorpião gigante

Tipo II; Nível 10 Veneno acônito

Tipo III; Nível 13 Veneno veneno de verme púrpura

Tipo IV; Nível 17 Veneno cicuta

MOCHILA DEVORADORA

ITEM 7+

RARO AMALDIÇOADO CONJURAÇÃO EXTRADIMENSIONAL MÁGICO

Uso segurado em 2 mãos; Volume 1

Este item aparenta ser e funciona como uma *mochila de carga*, mas na verdade é o orifício de alimentação de uma criatura extradimensional bizarra. Qualquer matéria animal ou vegetal colocada na mochila possui uma chance de acionar o interesse da bolsa. Sempre que manusear a mochila para recuperar um item ou colocar um animal ou planta (ou outro produto animal ou vegetal) dentro da bolsa, role um teste simples CD 9. Em um sucesso, a mochila ignora a intrusão. Em uma falha, a mochila devora o material acionador, removendo-o deste reino de existência; a mochila não pode comer artefatos ou outros itens similarmente difíceis de se destruir. Se o material acionador não estiver inteiramente dentro da mochila, como uma pessoa que coloque a mão para dentro, uma *mochila devoradora* tenta puxá-lo completamente para seu interior usando a ação Agarrar, com um bônus de Atletismo determinado pelo tipo de mochila. Em um sucesso, ela devora a vítima ou objeto inteiramente.

PATA DO MACACO

Tipo I; Nível 7; Bônus de Atletismo +15; age como uma mochila de carga tipo II

Tipo II; Nível 11; Bônus de Atletismo +21; age como uma mochila de carga tipo III

Tipo III; Nível 13; Bônus de Atletismo +24; age como uma mochila de carga tipo IV

MOCHILA DE DONINHAS

ITEM 4

RARO AMALDIÇOADO CONJURAÇÃO EXTRADIMENSIONAL MÁGICO

Uso segurado em 2 mãos; Volume 1

Este item aparenta ser uma *mochila de carga tipo I* e funciona como uma até que você tente recuperar um item da mochila. Quando tentar recuperar um item da *mochila de doninhas*, role um teste simples CD 11. Em um sucesso, você recupera o item normalmente. Em uma falha, o item que você recupera é transformado em uma doninha; isto não afeta artefatos, itens amaldiçoados e outros itens difíceis de serem destruídos.

Esta doninha possui as estatísticas de um rato gigante (*Pathfinder Bestiário* 276\$), exceto que é Minúscula e emana uma aura mágica de transmutação. A doninha não possui qualquer lealdade a você e normalmente tenta escapar assim que possível. Se a doninha for alvo de *remover maldição* ou um efeito mágico similar, ela se transforma de volta no item original que foi retirado da *mochila de doninhas*. Se ela morrer ou for morta, a doninha desaparece e o item é destruído permanentemente. Como a doninha é um item transformado, você não recebe qualquer benefício por atacar a criatura, derrotá-la, danificá-la ou coisa semelhante, mas recebe qualquer benefício que receberia ao destruir um item.

PATA DO MACACO

ITEM 20

RARO AMALDIÇOADO INFORTÚNIO MÁGICO NECROMANCIA

Uso segurado em 1 mão; Volume L

Esta mão seca e retorcida está fechada formando um punho, aguardando que uma criatura a pegue. Quando você pegar a *pata do macaco* a mão se abre, revelando três dedos ressecados. A *pata do macaco* lhe concede três desejos, fechando um dedo após cada desejo realizado.

Após pegá-la pela primeira vez, você não poderá descartar a *pata do macaco* antes que ela se feche em um punho após realizar os três desejos.

Quaisquer tentativas de descartar a mão, mesmo com os efeitos de um *desejo* ou *milagre*, não são bem-sucedidas, pois a *pata do macaco* reaparece entre suas posses dentro de 1d4 horas; ela não funciona com qualquer outra criatura neste tempo. A mão retorna mesmo se outra criatura a roubar de você. Quando você fizer os três desejos, a *pata do macaco* usa *salto planar* para viajar para um ponto aleatório do multiverso.

Sempre que a *pata do macaco* ouvir você falar algo que soe como um desejo, mesmo se você não usar as palavras "eu desejo", ela se ativa e concede uma versão horrível e distorcida de seu desejo, produzindo qualquer efeito dentro das possibilidades de *alterar realidade*, *desejo*, *fenômeno primal* ou *milagre*, e potencialmente um efeito ainda maior, a critério do MJ.

MOCHILA DEVORADORA

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

PEDRA DO PESO

ITEM 2

RARO AMALDIÇOADO CONJURAÇÃO MÁGICO

Uso segurado em 1 mão; Volume L

Também conhecida como magnetita, esta pequena pedra não aparenta ser mágica e possui um brilho adorável, dando a impressão de ser um item valioso ou notável ou algum tipo de pedra mágica. Quando carregar a pedra consigo por 1 minuto, a maldição dela se ativa: o tamanho da pedra não muda, mas ela subitamente aumenta de peso para 5 Volumes. Este peso adicional não faz a pedra causar mais dano se for arremessada ou usada como arma. Ela reaparece em suas posses dentro de 1 minuto se você descartá-la e não pode ser destruída ou jogada fora permanentemente, ou mesmo colocada em um lugar que reduziria ou anularia seu Volume (como uma *mochila de carga*), até que ela seja alvo de *remover maldição* ou um efeito mágico similar. Quando a maldição for ativada pela primeira vez, a pedra se funde a você.

MALDIÇÕES DE ITENS

A maioria das maldições altera um item base. Essas maldições alteram seus itens base como uma runa de propriedade, embora não possam ser detectadas ou identificadas a menos que a criatura obtenha um sucesso crítico no teste para Identificar o Item. Uma maldição pode ser aplicada a tipos específicos de itens mágicos listados em sua seção de Uso. Maldições normalmente não podem ser removidas ou transferidas de um item, embora o narrador possa determinar que isto é possível depois que a maldição for quebrada. Se os PJs conseguirem quebrar a maldição, o item agora não amaldiçoado pode ser bem valioso.

ATRATOR DE FLECHAS

MALDIÇÃO 8

RARO ABJURAÇÃO AMALDIÇOADO MÁGICO

Uso amaldiçoa armadura ou escudo

Um item afetado por uma maldição *atrator de flechas* lhe protege normalmente, mas atrai ataques à distância como um ímã. Sempre que qualquer criatura a até 36 metros errar um ataque à distância, o item deve imediatamente rerrolar o ataque contra a sua CA, afetando-o de acordo com o resultado da nova rolagem de ataque. A maldição *atrator de flechas* se ativa apenas se você puder ser um alvo válido. Criaturas que intencionalmente tentem errar um ataque à distância não ativam a maldição *atrator de flechas*. Quando a maldição for ativada pela primeira vez, o item se funde a você.

BARULHENTO

MALDIÇÃO 3

RARO AMALDIÇOADO MÁGICO TRANSMUTAÇÃO

Uso amaldiçoa uma arma ou equipamento

Embora seja mais incômoda do que fatal, a maldição *barulhenta* é a ruína da sutileza. Sempre que usar o item afetado, você deve gritar alto o que tentará fazer com ele, arruinando qualquer tentativa de furtividade. Falhar em anunciar sua ação ou falá-la em um volume apropriado automaticamente faz com que essa ação se torne uma falha crítica.

DEGENERANTE

MALDIÇÃO 5

RARO ÁCIDO AMALDIÇOADO MÁGICO TRANSMUTAÇÃO

Uso amaldiçoa uma arma

O fracasso faz esta arma se desfazer. Sempre que você obtiver uma falha crítica em uma rolagem de ataque com a arma, a maldição *degenerante* causa 1d10 de dano de ácido à arma, ignorando a Dureza e resistências dela.

DEPENDENTE

MALDIÇÃO 9

RARO AMALDIÇOADO MÁGICO TRANSMUTAÇÃO

Uso amaldiçoa equipamento usado para perícias ou uma arma

A maldição *dependente* faz com que um item só funcione apropriadamente dentro de certas circunstâncias. Sempre que usar o item para executar um teste de perícia ou usar a arma em combate, seu grau de sucesso é tratado como um grau pior do que o resultado rolado, a menos que condições específicas sejam cumpridas. Os tipos mais comuns de maldições *dependentes* são *noturna* e *diurna* – funcionando normalmente apenas à noite ou

MANTO VENENOSO

durante o dia, respectivamente – mas existem condições ainda mais restritivas, como uma maldição que restringe o uso do item ao subterrâneo ou outra que só permite que o item funcione efetivamente durante o outono.

EXCESSIVAMENTE DRAMÁTICA MALDIÇÃO 5

RARO AMALDIÇOADO EVOCAÇÃO MÁGICO

Uso amaldiçoa uma arma

A arma reluz com luz excessiva a cada ataque. Em um acerto crítico com a arma, você fica cego até o final do seu turno e sofre os efeitos da magia *fogo feérico* até o início do seu próximo turno.

FAMINTO MALDIÇÃO 1

RARO AMALDIÇOADO EVOCAÇÃO MÁGICO

Uso amaldiçoa um anel, cajado ou varinha

A maldição *faminta* extrai poder do corpo do usuário. Sempre que ativar o item, você fica incrivelmente faminto e começa imediatamente a passar fome (*Livro Básico* 500\$). Você precisa de 10 vezes mais comida do que o normal para o próximo dia.

GRANDIOSA MALDIÇÃO 11

RARO AMALDIÇOADO ENCANTAMENTO MÁGICO

Uso amaldiçoa uma arma

Armas com a maldição *grandiosa* inspiram excesso de confiança em seus portadores, demandando estilo acima de pragmatismo. Sempre que reduzir um oponente a 0 Pontos de Vida, você perde todas as suas ações restantes no turno, pois é compelido a florescer, se gabar, posar ou desperdiçar seu tempo de alguma outra forma.

INCENDIÁRIO MALDIÇÃO 7

RARO AMALDIÇOADO EVOCAÇÃO FOGO MÁGICO

Uso amaldiçoa um anel, cajado ou varinha

Uma maldição *incendiária* cria falhas nos caminhos místicos que canalizam a magia através do item, permitindo que o excesso de poder escape como faíscas. Sempre que você ativar o item mágico, um aliado aleatório a até 9 metros sofre 1d10 de dano persistente de fogo. Se não houver nenhum aliado na distância, você sofre o dano. A critério do MJ, esta maldição pode incendiar um objeto desapeado no ambiente ao redor em vez de afetar um aliado.

MANCHADO MALDIÇÃO 1

RARO AMALDIÇOADO MÁGICO TRANSMUTAÇÃO

Uso amaldiçoa uma arma ou equipamento

Esta propriedade é associada a uma cor específica, definida no momento da criação da maldição. Sempre que você usar o equipamento afetado enquanto executar uma ação para manusear outro objeto, o segundo objeto fica permanentemente manchado com a cor associada. Por exemplo, se usar conjunto de *gazuas manchadas* amarelas para abrir uma porta, a fechadura fica permanentemente amarela. Esta mudança de cor não persiste de forma sobrenatural e pode ser alterada através de quaisquer meios mágicos ou mundanos.

MORDE-COSTAS MALDIÇÃO 4

RARO AMALDIÇOADO EVOCAÇÃO MÁGICO

Uso amaldiçoa uma arma

Uma arma com a maldição *morde-costas* distorce o espaço em resposta a falhas catastróficas. Sempre que você obtiver uma falha crítica em um Golpe com esta arma, a arma se curva (ou seu projétil retorna pelo ar) para atingi-lo nas costas, como se você tivesse acertado a si mesmo, causando dano máximo automaticamente.



ANEL DA VERDADE

MURCHANTE MALDIÇÃO 13

RARO AMALDIÇOADO MÁGICO NECROMANCIA

Uso amaldiçoa um anel, cajado ou varinha

Uma maldição *murchante* resseca carne vulnerável. Sempre que ativar o item, um dos seus dedos fica preto e cai. Você sofre -1 de penalidade de estado em testes de Ladrageo e rolagens de ataque baseadas em Destreza que usem uma mão que esteja faltando dois ou três dedos; se perder mais que quatro dedos em uma mão, você não pode mais usá-la para segurar objetos ou usar ações de manuseio. Estes dedos podem ser substituídos por magia mas, fora isso, a perda é permanente. O MJ possui a palavra final sobre como criaturas com apêndices ou números de dedos incomuns são afetados por esta maldição.

NUBLADO MALDIÇÃO 3

RARO AMALDIÇOADO CONJURAÇÃO MÁGICO

Uso amaldiçoa armadura

Quando investe nesta armadura, uma nuvem de tamanho pessoal aparece sobre sua cabeça e começa a chover, e a armadura se funde a você. Isto extingue chamas descobertas e encharca outros objetos que você esteja carregando ou segurando, potencialmente os arruinando. Condições de frio são tratadas como um passo pior sob a nuvem e, a critério do MJ, isto pode causar outros problemas, como interferir com o sono.

TIRASSANGUE MALDIÇÃO 6

RARO AMALDIÇOADO MÁGICO NECROMANCIA

Uso amaldiçoa uma arma cortante ou perfurante

Uma arma *tirassangue* é despertada pela violência e alimentada pelo sangue. Quando realizar um ataque bem-sucedido com a arma, ela inflige no alvo um ferimento que causa 1d6 de dano persistente de sangramento (além de seu dano normal), mas também causa 1d6 de dano persistente de sangramento em você. A maldição fica dormente até que a arma acerte uma criatura; nesse momento, espinhos negros brotam dela e se enterram em seu corpo. A arma então se funde a você e você não pode usar a mão que segura a arma para qualquer outro propósito. Se a arma for de duas mãos, ela se prende a uma única mão (à escolha do MJ).



TIRASSANGUE

TRANSMUTAÇÃO ERRÁTICA MALDIÇÃO 11

RARO AMALDIÇOADO CONJURAÇÃO MÁGICO

Uso amaldiçoa uma arma

Esta maldição gera surtos incontroláveis de magia de teleportação quando ativada, transportando criaturas de forma não confiável por todo o campo de batalha. Em um acerto crítico com a arma afetada, você e um aliado a até 18 metros (escolhido aleatoriamente) são teleportados, trocando de lugar um com o outro. Se a criatura afetada não for capaz de caber inteiramente em seu novo espaço, ela é posicionada nos quadrados disponíveis mais próximos.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO E ÍNDICE

RELÍQUIAS

Alguns itens mágicos extraordinários crescem em poder junto com um personagem, ganhando habilidades que amplificam a lenda de um aventureiro. Estes itens são chamados de relíquias, e possuir uma pode definir mais um personagem do que qualquer outro item mágico.

Relíquias começam como um item simples, chamado semente de relíquia, que é pouco mais que um item funcional com um efeito mágico menor associado. Conforme o dono da relíquia cresce em poder, a relíquia também o faz. Ela desenvolve dons, que são novas ativações e habilidades mágicas. Estas habilidades podem ser temáticas à relíquia, ao personagem ou à natureza da campanha. Se a relíquia for passada para outro personagem, este processo começa novamente, às vezes concedendo as mesmas habilidades vez após outra, mas possivelmente destravando poderes inteiramente novos. Se alguém tomar a relíquia do dono, ela normalmente funciona por um tempo, embora possa perder seu poder cada vez mais rápido se não for devolvida ao verdadeiro dono. **É você quem determina** como a relíquia muda nessas circunstâncias, desde que adequado à história.

A decisão de adicionar relíquias ao jogo é inteiramente do MJ. Se decidir adicioná-las, você precisará ajustar um pouco o tesouro. Também é sábio considerar quantos jogadores você espera que tenham relíquias. Cada

personagem receberá uma? Ou terão apenas uma ou duas vinculadas ao tema da campanha?

DESCOBRINDO UMA RELÍQUIA

Algumas relíquias podem começar como itens ordinários com uma história rica. Eles podem ser parte do equipamento inicial do personagem, que descobrirá seus verdadeiros poderes mais tarde ao longo do jogo. Outras relíquias podem ser adquiridas durante o jogo como parte de uma história contínua. Independentemente de sua origem, estes poderosos itens podem não aparentar isso inicialmente, mas contêm o potencial para se tornar algo verdadeiramente grandioso.

Por exemplo, um velho amuleto manchado encontrado no pescoço de um rei enterrado pode acabar sendo um item de profundo significado histórico que desperta um grande poder. Uma espada de família de aparência comum, passada de geração em geração, pode destrancar seu potencial oculto através dos feitos de seu dono.

Os PJs podem reconhecer imediatamente uma relíquia por suas habilidades ou podem carregá-la por um tempo antes que sua verdadeira natureza fique aparente. A história da relíquia pode ser um conto de descoberta. O portador de uma relíquia pode inicialmente não compreender o poder total do item, ou pode ser incapaz de usá-lo, aprendendo sobre suas habilidades apenas depois de um evento importante ou descoberta fortuita. Por fim, relíquias são ferramentas poderosas a serviço da história, funcionando como um elo valioso para a narrativa, mas seu crescimento e desenvolvimento estão em suas mãos. Devido ao lugar que as relíquias têm na história, elas não estão disponíveis para compra nem podem ser manufaturadas.

Preste atenção no histórico dos personagens para encontrar possíveis ideias de relíquias e procure por momentos na sua narrativa que podem ser adequados para as relíquias da campanha. Se estiver planejando usar relíquias em seu jogo, deixe os jogadores saberem de antemão, já que as ideias e planos deles podem lhe orientar e dar a eles uma conexão maior com as relíquias.

RELÍQUIAS DE HISTÓRICO

Uma relíquia de histórico é ligada à história de um personagem e sua forma e habilidades devem ser inspiradas na vida do personagem ou no passado do item. A relíquia pode ser um presente de um amigo ou mentor, uma herança da família de um personagem, um objeto encontrado durante a infância dele ou até mesmo o primeiro item que ele manufaturou. O jogador deve selecionar a forma da relíquia (uma espada longa usada, um anel de cobre ou um manto vermelho desfiado, por exemplo).

RELÍQUIAS DE CAMPANHA

Uma relíquia de campanha é derivada da história que está se desenvolvendo na campanha. Você decide inteiramente o item,



definindo sua forma e seus aspectos (descritos abaixo) como parte da história da campanha. Use relíquias de campanha para sinalizar e reforçar os temas do seu jogo. Afinal, relíquias surgem para os que precisam delas para realizar grandes feitos, então encontrar uma relíquia com os aspectos perfeitos contra seus desafios futuros é inteiramente provável. Diferente das relíquias de histórico, relíquias de campanha normalmente possuem habilidades mágicas assim que encontradas.

ASPECTOS DE RELÍQUIAS

Cada relíquia é associada com aspectos — normalmente dois — que expressam seu conceito e propósito geral. Cada um desses dons possui um aspecto associado. Você sempre deve selecionar dons que possuam um aspecto adequado à relíquia. Por exemplo, uma adaga de latão recuperada da Cidade de Latão pode possuir os aspectos fogo e mente, o que significa que ela poderia possuir o dom raio de chamas (que possui o aspecto do fogo), mas não o dom geodo rolante (que possui o aspecto da terra).

Normalmente você pode determinar pelo menos um dos aspectos de uma relíquia com facilidade ao olhar para a história do item ou para a personalidade do personagem. Por exemplo, se o jogador decidir que a relíquia de histórico dele é uma maça enferrujada empunhada pela bisavó do personagem em batalha contra hordas de mortos-vivos, essa maça pode possuir o aspecto da vida por ter sido usada para matar incontáveis mortos-vivos. Não tem problema deixar o jogador escolher um aspecto para uma relíquia de histórico; através do jogo, o item revelará seu outro aspecto associado. No exemplo anterior, a maça poderia revelar que também possui poderes contra demônios, de forma que seus aspectos poderiam ser celestial e vida.

AVANÇANDO UMA RELÍQUIA

Conforme o portador da relíquia realiza feitos poderosos e avança sua história, a relíquia fica mais forte. O avanço mais básico de uma relíquia é seu nível, que sempre é igual ao de seu dono. Armas e armaduras podem ganhar runas fundamentais normalmente. Você decide quais runas de propriedade, podem ser adicionadas a uma dada relíquia (ou se não podem); por padrão, elas não podem possuir runas de propriedade, como qualquer outro item específico.

Os avanços mais complexos vêm dos dons. A Tabela 2–22: Dons de Relíquias mostram a quantidade típica de dons que uma relíquia deve possuir em um determinado nível, mas relíquias não necessariamente seguem estes valores de forma rígida. Em vez disso, os dons surgem de acordo com o avanço da história, as necessidades da campanha e o relacionamento entre o personagem e a relíquia. Geralmente, isto resulta em uma relíquia ganhando um dom a cada 4 níveis que o portador possui, mas essa quantidade pode flutuar conforme a campanha avança. Por exemplo, uma relíquia pode ganhar seu primeiro dom no 4º nível, depois que o portador derrotar um oponente poderoso. Ela então pode ganhar seu segundo dom no 7º, depois que ele executa um ritual especial. A mesma relíquia pode não ganhar outro dom até o 13º nível e então novamente no 16º quando o jogador alcançar outros marcos históricos maiores.

Os tipos de dom — menor, maior e superior — indicam seu nível de poder geral. Novamente, a tabela indica o que geralmente seria apropriado em certos níveis, mas você pode alterar isto como preferir. Você normalmente deve

evitar fornecer um dom menor no 10º nível ou maior, pois ele simplesmente não é tão impressionante a esse ponto, embora alguns escalonem bem o suficiente para continuarem interessantes em níveis mais altos. A seção Peças de Ouro Equivalentes para cada dom lhe ajuda a determinar em quanto você deve reduzir o tesouro quando estiver usando relíquias (veja Ajustando o Tesouro, abaixo).

TABELA 2-22: DONS DE RELÍQUIAS

Quantidade de Dons	Nível Mínimo	Tipo de Dom	Peças de Ouro Equivalentes
1	1º	Menor	20 po
2	5º	Menor	160 po
3	9º	Maior	700 po
4	13º	Maior	3000 po
5	17º	Superior	15000 po

Você decide quais dons a relíquia ganha, geralmente selecionando um único dom ou oferecendo dois caminhos para a relíquia crescer e permitindo que o jogador escolha entre eles, mas isto deve ser influenciado pela história e pela natureza do personagem que portar a relíquia. Uma relíquia deve complementar o portador, aprimorando as forças dele e ajudando-o a sobrepujar suas fraquezas. Dentro destes moldes, você deve tentar manter um tema coeso para a relíquia.

AJUSTANDO O TESOURO

Quando incorporar relíquias em seu jogo, você pode ajustar o tesouro recebido pelo grupo para levar em conta o poder crescente da relíquia. Essencialmente, parte do tesouro da Tabela 10–9: Tesouro do Grupo por Nível na página 509\$ do *Livro Básico* deve ser substituído pelas sementes e dons da relíquia. Você pode usar o nível mínimo da relíquia, substituindo um item permanente do nível ou pode usar o valor equivalente de peças de ouro. Mantenha em mente que os dons de relíquia geralmente são um pouco mais poderosos do que outros itens com o mesmo Preço mesmo em seus níveis inferiores; além disso, eles ainda escalam sem custos adicionais, então PJs que possuem relíquias serão um pouco mais poderosos.

Se preferir, você pode conceder relíquias além das outras recompensas normais. Isto significa que os PJs serão mais poderosos, mas você estará recompensando o investimento deles na história.

FAZENDO SEMENTES DE RELÍQUIA

Uma semente de relíquia pode ser bem simples: imagine um item padrão com dois aspectos e uma aparência adequada ao tema. Você também pode usar um item mágico existente como relíquia de campanha; escolha dois aspectos para ele e altere sua aparência ou características para deixá-lo claramente diferente de outros itens do seu tipo. Você pode escolher uma tradição para a semente e aplicar esse traço à semente e todos os seus dons. Esta tradição pode ser derivada do histórico do item, ou pode aparecer ou mudar através de momentos da história envolvendo a relíquia.

Se quiser que uma relíquia possua um benefício adicional, você pode projetá-la para conceder um bônus a uma perícia, normalmente +1 de bônus de item para uma relíquia de 3º nível.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

RELÍQUIAS FEITAS PELOS JOGADORES

Embora estas regras assumam que você como MJ está fornecendo relíquias e seus dons como uma forma de tesouro com a opinião dos jogadores, você pode fazer com que os jogadores tomem todas as decisões relacionadas às relíquias deles. Encoraje os jogadores a escolher diferentes estilos de itens e aspectos para se adequarem aos temas dos personagens, em vez de simplesmente escolher a combinação de opções mais poderosas. Faça os jogadores descreverem como as relíquias deles ficam mais poderosas na história. Quais atos das sessões anteriores deram poder à relíquia? Que meditações e práticas especiais eles executaram para desbloquear novos dons? Como eles se sentem com o crescimento da relíquia?

Conforme o item e os personagens sobem de nível, o jogador escolhe os dons que o item recebe da lista como parte do avanço do personagem. Você ainda ajusta o tesouro normalmente por incorporar as relíquias em seu jogo. De fato, jogadores que tentarem otimizar essas combinações provavelmente ficarão mais poderosos do que o método padrão.

DONS DE RELÍQUIA

Dons são divididos em três ranques. Dons menores concedem habilidades úteis que frequentemente escalonam e são disponíveis a partir do início da carreira do personagem. Dons maiores definem a relíquia, determinando seu verdadeiro propósito e concedendo habilidades poderosas. Dons superiores são o pináculo de poder e a maioria das relíquias nunca possui mais do que um.

Aspectos que possuam mais dons se refletem mais fortemente na relíquia e influenciam o personagem que o empunha. Um item com múltiplos dons de sombra pode começar a perder sua cor. Com quatro ou cinco, o personagem que a empunha pode assumir uma tonalidade acinzentada e a relíquia pode se tornar inteiramente feita de sombras.

SALVAMENTOS E ROLAGENS DE ATAQUE DE MAGIA DOS DONS

Muitos dons permitem uma jogada de salvamento ou possuem outras habilidades que mudam conforme a relíquia sobe de nível. A CD para qualquer jogada de salvamento requerida por um dom é a CD de classe ou de magia de seu dono. O modificador de ataque de magia de um dom é 10 pontos menor do que esta CD. O modificador de neutralização da relíquia é igual ao modificador de neutralização de seu dono.

DONS DA ÁGUA

CORRENTEZA CHICOTEANTE

DOM MENOR

ÁGUA | EVOCAÇÃO

Aspecto água, **Pré-requisitos** A relíquia é uma arma.

Água se acumula na ponta de sua relíquia, pronta para ser formada em um chicote. Você pode usar uma ação de Interagir para ajustar sua empunhadura na relíquia, adquirindo a capacidade de realizar Golpes de correnteza chicoteante com ela. Esses golpes causam 1d4 de dano contundente, pertencem ao grupo mangual e possuem os traços acuidade,

alcançe 3 metros, derrubar, desarmar e versátil Ct. Seus Golpes de correnteza chicoteante recebem o benefício das runas fundamentais e de propriedade de sua relíquia, embora quaisquer runas de propriedades que não seriam aplicáveis à correnteza chicoteante não sejam aplicadas. Você pode usar outra ação de Interagir para retornar à empunhadura normal e realizar Golpes com a relíquia.

CORTINA DE MONÇÃO

DOM MENOR

ÁGUA | AR | EVOCAÇÃO

Aspecto água

Ativação >>> comandar, visualizar; **Frequência** uma vez por dia;

Efeito Você convoca uma cortina de chuva violenta em um local a até 36 metros. Essa parede possui 1,5 metros de espessura, 9 metros de comprimento e até 9 metros de altura e dura por 1 minuto. A parede é vertical, mas você pode moldar seu caminho. A parede possui os seguintes efeitos.

- Se um efeito de fogo cruzar a parede, ele trata seu resultado como um grau de sucesso pior do que o resultado de sua rolagem de ataque ou seus alvos tratam o resultado de seus salvamentos como um passo melhor do que o resultado rolado, o que for mais apropriado.
- Criaturas com fraqueza a água que cruzem a parede ou comecem seus turnos na parede sofrem dano igual a suas fraquezas.
- A parede impõe -2 de penalidade de estado em testes de Percepção para perceber criaturas ou objetos do outro lado.

REBENTAÇÃO DA MARÉ

DOM MENOR

ÁGUA | EVOCAÇÃO

Aspecto água

Ativação >>> comandar, visualizar; **Frequência** uma vez por dia;

Efeito Sua relíquia jorra uma densa esfera de água. Faça uma rolagem de ataque de magia contra um alvo a até 9 metros. Em um sucesso, você causa 2d10 de dano contundente mais 2 de dano contundente de respingo. No 3º nível e a cada 2 níveis subsequentes, aumente o dano inicial em 1d10 e o dano de respingo em 1 ponto.

PASSOS FLUENTES

DOM MAIOR

ÁGUA | TRANSMUTAÇÃO

Aspecto água

Sua relíquia garante que nenhuma água impeça seu movimento. Você recebe os efeitos da magia *andar na água* e a habilidade de respirar água. Você também adquire uma Velocidade de natação igual à sua Velocidade ou 4,5 metros, o que for maior.

RESERVATÓRIO SEM FIM

DOM MAIOR

CONJURAÇÃO | EXTRADIMENSIONAL

Aspecto água

Ativação > Interagir; **Efeito** Sua relíquia pode absorver e soltar água, armazenando-a em um reservatório sem fim. Você pode tocar com a sua relíquia em um corpo de água adjacente para fazê-la absorver 4 litros desse líquido. Alternativamente, você pode expelir 4 litros do líquido armazenado no reservatório. Você pode adicionar outra ação à ativação para absorver a água de uma criatura tocada feita inteiramente de água, como um elemental da água. Se o fizer, ela sofre 1d6 de dano para cada nível da relíquia (Fortitude básico).

RUNAS COMO DONS

Você pode substituir runas por dons. Se permitir runas de propriedade na relíquia, você desejará que elas ocupem espaços de runas. Caso contrário, você pode dar tantas quanto preferir, como qualquer outro dom. Runas são separadas nas categorias menor, maior e superior, mas você deve usar seu nível e Preço normais quando ajustar o tesouro, em vez do número e níveis na Tabela 2-22. Se estiver usando a variante de relíquias feitas pelos jogadores, é recomendado que você não inclua esta opção.

ÁGUA

Arma (Menor) *mutável*

Armadura (Menor) *resistente a energia ou resistente a energia maior (fogo ou frio), escorregadia; Armadura (Maior)* *escorregadia maior ou superior*

AR

Arma (Menor) *retornável; Arma (Maior)* *dançante, chocante, trovejante; Arma (Superior)* *chocante maior, trovejante maior*
Armadura (Maior) *resistente a energia ou resistente a energia maior (frio ou eletricidade), invisibilidade; Armadura (Superior)* *etérea*

CELESTIAL

Arma (Maior) *anárquica (tema azata), axiomática (tema arconte), sagrada*

FOGO

Arma (Menor) *flamejante; Arma (Maior)* *flamejante maior*
Armadura (Menor) *resistente a energia ou resistente a energia maior (fogo)*

ÍNFERO

Arma (Maior) *anárquica (tema demônio), axiomática (tema diabo), profana*

Armadura (Menor) *resistente a energia ou resistente a energia maior (ácido, fogo ou frio)*

MENTE

Armadura (Menor) *deslumbrante; Armadura (Maior)* *invisibilidade*

MORTE

Armadura (Menor) *toque fantasma, sanguinária*

PLANTA

Arma (Menor) *mutável*

SOMBRA

Armadura (Menor) *sombra; Armadura (Maior)* *sombra maior; Armadura (Superior)* *etérea, sombra superior*

TERRA

Arma (Menor) *mutável*

Armadura (Menor) *resistente a energia ou resistente a energia maior (ácido); Armadura (Maior)* *fortificação; Armadura (Superior)* *fortificação maior*

VIDA

Arma (Menor) *disruptiva; Arma (Maior)* *disruptiva maior*

Ativação ➤ Interagir; **Acionamento** Você é alvo de um efeito de ácido ou de água; **Efeito** Sua relíquia tenta neutralizar o efeito, gastando 4 litros de líquido armazenado. A critério do MJ, você pode usar esta habilidade em efeitos consistidos de outros líquidos, como sangue.

ONDAS E ONDULAÇÕES

DOM SUPERIOR

ÁGUA

Aspecto água

Você fica afinado com o fluxo de todas as coisas. Você adquire sentido de onda de 18 metros como um sentido preciso e pode conjurar *empurrão hidráulico* de 5º nível à vontade como uma magia inata.

Ativação ➤➤ comandar, visualizar; **Frequência** uma vez por dia;

Efeito Água na altura do tornozelo flui de você, preenchendo uma emanção de 18 metros centrada em você por 1 minuto. Inimigos na área sem uma Velocidade de natação tratam a área como terreno difícil para movimento em terra. Enquanto o efeito persistir, qualquer efeito de água criado por você pode se originar de qualquer ponto dentro da emanção, além da distância e áreas normais.

DONS DO AR

BARREIRA DE VENTO

DOM MENOR

ABJURAÇÃO AR

Aspecto ar

Ativação ➤ comandar; **Efeito** Uma barreira invisível de ar deflete ataques à distância, concedendo-lhe +2 de bônus de circunstância na CA contra ataques à distância até o começo do seu próximo turno. No 13º nível, isto aumenta para +3 de bônus de circunstância contra ataques à distância.

FAÍSCA MORTAL

DOM MENOR

AR ELETRICIDADE EVOCAÇÃO

Aspecto ar

Ativação ➤➤ comandar, Interagir; **Efeito** Uma faísca salta da relíquia na direção de uma criatura a até 6 metros. Esta faísca causa 1d12 de dano de eletricidade (Reflexos básico). O dano aumenta em 1d12 no 6º nível e em outro 1d12 a cada 4 níveis subsequentes.

PASSOS LEVES

DOM MENOR

AR ELETRICIDADE

Aspecto ar; **Pré-requisitos** A relíquia é um item vestido.

Enquanto estiver usando a relíquia, você não aciona armadilhas que usam placas de pressão ou peso como acionamento. Além disso, sempre que você cair, reduza o dano de queda pelo nível da relíquia. Se isto reduziria o dano de queda a 0, você aterrissa de pé e não fica prostrado. A relíquia concede +1 de bônus de item em testes de Atletismo feitos para Pular, aumentando para +2 no 9º nível e +3 no 17º nível.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE DONS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

TEMPESTADE DE RELÂMPAGOS

DOM MAIOR

AR | ELETRICIDADE | EVOCAÇÃO

Aspecto ar

Ativação ⬢⬢ comandar; **Efeito** A relíquia lhe cerca com uma tempestade de vento, chuva e relâmpagos em uma emanção de 9 metros. Esta tempestade é terreno difícil para qualquer criatura que não seja você. Qualquer outra criatura que entrar ou começar o turno dela na tempestade sofre 1d12 de dano de eletricidade com um salvamento básico de Reflexos (2d12 de dano no 15º nível). Você pode Sustentar esta Ativação por até 1 minuto.

VENTOS PROPELENTES DOM MAIOR

AR | TRANSMUTAÇÃO

Aspecto ar

Ativação ⬢⬢ comandar, Interagir; **Frequência** uma vez por hora; **Efeito** A relíquia conjura voar em você.

TEMPESTADE VIVA

DOM SUPERIOR

AR | ELETRICIDADE | EVOCAÇÃO

Aspecto ar

A relíquia lhe concede uma Velocidade de voo igual a sua Velocidade ou 18 metros, o que for maior. Além disso, você pode conjurar *relâmpago* de 5º nível como uma magia inata e uma criatura que Golpear você com um ataque corpo a corpo sofre 5 de dano de eletricidade.

DONS DA BESTA

CHAMADO SELVAGEM

DOM MENOR

TRANSMUTAÇÃO

Aspecto besta

Ativação ⬢⬢ comandar, Interagir;

Frequência uma vez por dia; **Efeito**

Sua relíquia convoca uma criatura para lutar a seu lado, conjurando *convocar animal* com nível de magia igual à metade do nível do item arredondada para cima. Você pode Sustentar esta Ativação como faria com uma magia.

GARRAS FERAIAS

DOM MENOR

MORFAR | TRANSMUTAÇÃO

Aspecto besta; **Pré-requisitos** A relíquia é um item vestido.

Ativação ⬢ comandar; **Efeito** Suas mãos se transformam em um par de garras. Este dom concede um ataque desarmado de garras que causa 1d8 de dano cortante e possui os traços acuidade e ágil. Isto dura até você Dispensar o efeito.

SENTIDOS DA BESTA

DOM MENOR

TRANSMUTAÇÃO

Aspecto besta; **Pré-requisitos** A relíquia é um item vestido.

A relíquia lhe concede os sentidos aguçados de um animal enquanto você vesti-la. Você adquire visão na penumbra. Se já possuir visão na penumbra, em vez disso você adquire visão no escuro. No 10º nível, a relíquia lhe concede faro impreciso com uma distância de 3 metros.

FORMA DA FÚRIA

DOM MAIOR

TRANSMUTAÇÃO

Aspecto besta; **Pré-requisitos** A relíquia é um item vestido.

Ativação ⬢⬢ comandar, visualizar;

Frequência duas vezes por dia; **Efeito** Convocando sua natureza bestial interna, você assume a forma de um animal.

A relíquia conjura *forma de animal* em você, transformando-o sempre no mesmo tipo de animal escolhido quando o dom é recebido; o nível de magia é metade do nível do item, arredondado para baixo.

No 11º nível, a magia se torna de 5º nível, e o nível de magia sobe em 1 a cada 2 níveis subsequentes.

RASTRO DA BESTA

DOM MAIOR

TRANSMUTAÇÃO

Aspecto besta

Você é preenchido pelo espírito de um animal. A relíquia fornece um dos benefícios a seguir, escolhido pelo MJ quando a relíquia ganha este dom.

- +3 metros de bônus de estado em sua Velocidade em terra.
- Uma Velocidade de escalada igual à sua Velocidade em terra.
- Uma Velocidade de natação igual à sua Velocidade em terra.

FORMA DA VINGANÇA

DOM SUPERIOR

TRANSMUTAÇÃO

Aspecto besta; **Pré-requisitos** dom forma da fúria

Sempre que ativar a forma da fúria da relíquia, o item pode conjurar *forma aérea* ou *forma de dinossauro* em vez de *forma de animal*. Como forma da fúria, estas magias também o transformam no mesmo tipo de animal a cada vez (então você possui três formas que pode assumir no total, uma para cada magia). O nível da magia é o mesmo definido em forma da fúria.

Enquanto estiver transformado, você pode trocar para uma das três formas ao Sustentar a Ativação. Isto não muda a duração.

DONS CELESTIAIS

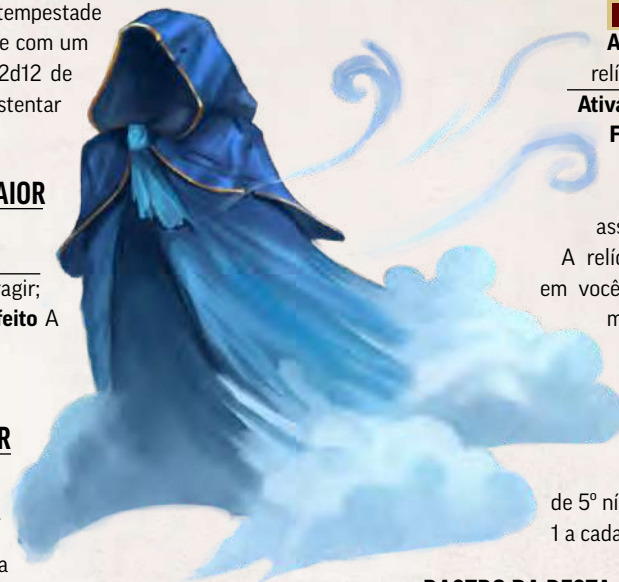
GRAÇA DO PARAÍSO

DOM MENOR

ABJURAÇÃO

Aspecto celestial; **Pré-requisitos** A relíquia é um item vestido.

O paraíso lhe protege de ferimentos. Enquanto estiver usando a relíquia, você recebe +1 de bônus de estado em CA contra ataques



de inferos e resistência a um tipo de energia correspondente à origem celestial da relíquia (como resistência sônica para um anjo coral). A resistência é igual à metade do nível da relíquia (mínimo 1).

PALAVRA DA FÉ DOM MENOR

CURA NECROMANCIA POSITIVO

Aspecto celestial

Ativação ⇨⇨ comandar, Interagir;

Frequência uma vez por hora;

Efeito Colocando sua mão sobre si mesmo ou um aliado, você cura seus ferimentos e levanta seu ânimo. O personagem recupera 1d8 Pontos de Vida por nível do item e reduz em 1 seu valor de assustado.



RETRIBUIÇÃO DIVINA DOM MENOR

TRANSMUTAÇÃO

Aspecto celestial; **Pré-requisitos** A relíquia é uma arma.

Ativação ⇨⇨ comandar; **Efeito** Usando a fúria divina, você escolhe um alvo que causou dano a você ou a um aliado na última rodada e carrega sua relíquia com vingança divina contra ele. Faça um Golpe contra esse inimigo, causando um dado de dano de arma adicional em um acerto. Se o alvo for maligno, ele também fica enfraquecido 1 até o início do seu próximo turno em caso de acerto (ou enfraquecido 2 em um acerto crítico).

CHAMADO DOS JUSTOS DOM MAIOR

BEM EVOCAÇÃO

Aspecto celestial

Ativação ⇨⇨ comandar, Interagir; **Frequência** uma vez por hora; **Efeito** Magia sagrada preenche seus armamentos, tornando-os verdadeiras armas contra o mal. Por 1 minuto, suas armas e ataques desarmados adquirem a runa de arma *sagrada* enquanto você empunhá-la. Se a arma estiver em seu limite de runas de propriedade, você pode escolher uma delas para ficar dormente enquanto a runa *sagrada* fizer efeito. Além disso, quaisquer Golpes bem-sucedidos que seus aliados fizerem enquanto estiverem a até 9 metros de você causam 1 ponto de dano bondoso adicional.



LUZ SAGRADA DOM MAIOR

BEM EVOCAÇÃO

Aspecto celestial

Ativação ⇨⇨ comandar, Interagir; **Efeito** Sua relíquia brilha com luz sagrada. Isto cria luz brilhante em uma emanção de 9 metros ao redor do item. Criaturas malignas na área ficam assustadas 1 e não podem diminuir o valor de assustado delas abaixo de 1 enquanto continuarem na luz. Qualquer fraqueza a dano bondoso que inferos presentes na área possuírem é aumentada em 5 pontos. Você pode Sustentar esta Ativação por até 1 minuto.

RECIPIENTE ANGELICAL

DOM SUPERIOR

BEM CONJURAÇÃO

Aspecto celestial

Ativação ⇨⇨ comandar, Interagir; **Frequência** uma vez por dia;

Efeito Com um convite seu, um celestial imbuí seu corpo com o divino. Você recebe 50 Pontos de Vida adicionais, aumentando tanto seus Pontos de Vida atuais quanto máximos, porém também recebe fraqueza 10 a dano maligno. Se a relíquia possuir o dom chamado dos justos, esta ativação concede os efeitos daquele dom também, sem gastar seu uso diário.

Você pode Dispensar este efeito. Se o fizer, você pode liberar uma onda de poder sagrado, fazendo a relíquia conjurar um *decreto divino* de 8º nível, com os efeitos da tendência do bem.

DONS DO FOGO

NEVOEIRO DE CALOR

DOM MENOR

ABJURAÇÃO FOGO

Aspecto fogo

O calor de sua relíquia mantém o ar ao redor de você agradavelmente quente. Enquanto estiver segurando ou vestindo a relíquia, ela lhe protege de frio ambiental severo. No 9º nível, ela também lhe protege de frio extremo e, no 17º nível, ela lhe protege de frio incrível. No 4º nível, a relíquia também recebe a seguinte ativação.

Ativação ⇨⇨ comandar, visualizar; **Frequência** uma vez por dia;

Efeito Sua relíquia eleva erráticamente a temperatura do ar ao seu redor, criando distorções de calor na sua aparência e lhe concedendo a condição ocultado por 1 minuto. Como a natureza deste efeito ainda deixa sua localização óbvia, você não pode usar esta ocultação para se Esconder ou se Esgueirar.

RAIO CHAMEJANTE

DOM MENOR

EVOCAÇÃO FOGO

Aspecto fogo

Ativação ⇨⇨ comandar, Interagir; **Efeito** Um raio de chamas sai de sua relíquia. Faça uma rolagem de ataque de magia com sua relíquia contra um alvo a até 9 metros. O raio causa 1d6 de dano de fogo para cada 2 níveis da relíquia (mínimo 1d6).

Sucesso Crítico O raio causa o dobro do dano e uma quantidade de dano persistente de fogo igual ao nível da relíquia.

Sucesso O raio causa o dano inteiro.

VISÃO INCANDESCENTE

DOM MENOR

ADIVINHAÇÃO FOGO

Aspecto fogo

Ativação ⇨⇨ comandar, visualizar; **Frequência** uma vez por dia;

Efeito Seus olhos se alinham a assinaturas de calor conforme sua visão se estende ao infravermelho, concedendo o sentido preciso visão de calor por 1 minuto. Sua visão de calor pode ver variações de temperatura a até 9 metros, permitindo que você detecte criaturas vivas e objetos quentes mesmo na escuridão.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE



Objetos quentes bloqueiam sua visão de calor mesmo se forem transparentes (como um lago de água quente).

ONDA ABRASADORA

DOM MAIOR

EVOCAÇÃO **FOGO**

Aspecto fogo

Ativação **↻** comandar, Interagir; **Efeito** Você permite que uma parte do fogo mágico abrigado em sua relíquia escape em uma direção à sua escolha. Você causa 1d10 de dano de fogo para cada 2 níveis da relíquia a todas as criaturas em um cone de 9 metros (Reflexos básico). Você não pode usar Onda Abrasadora novamente por 1d4 rodadas.



PROPULSÃO À JATO **DOM MAIOR**

EVOCAÇÃO **FOGO**

Aspecto fogo

Ativação **↻** visualizar; **Frequência** uma vez por hora; **Efeito** Chamas da sua relíquia são canalizadas através do seu corpo, irrompendo de seus pés, mãos e outros membros com força o suficiente para tirá-lo do chão e propeli-lo pelo ar. Por 1 minuto, você recebe +3 metros de bônus de estado em sua Velocidade e uma Velocidade de voo igual à sua nova Velocidade (ou 6 metros, o que for maior). Você deve encerrar seu turno em chão sólido ou cai.

ALMA ARDENTE

DOM MAIOR

EVOCAÇÃO **FOGO**

Aspecto fogo

Fogo mágico infunde seu corpo e alma, lhe protegendo de chamas menores e permitindo que você transforme mesmo as menores faíscas em incêndios poderosos. Você adquire resistência a fogo 10. A primeira vez a cada hora que for alvo de um efeito de fogo que causaria dano, você recupera 1d8 PV para cada nível de neutralização do efeito, além de sofrer o dano.

Ativação **↻** visualizar; **Acionamento** Uma criatura a até 18 metros é acertada criticamente por um efeito mágico de fogo ou obtém uma falha crítica em um salvamento contra um efeito desses e não é reduzida a 0 Pontos de Vida; **Efeito** Chamas surgem da criatura acionadora, causando 6d6 de dano de fogo (Reflexos básico) a todas as criaturas em uma explosão de 4,5 metros centrada nela, incluindo a criatura acionadora. Você não é afetado pela ativação, embora seus aliados o sejam. Se este dano reduzir a criatura acionadora a 0 Pontos de Vida, ela é reduzida a cinzas finas, embora seus equipamentos permaneçam. Você não pode usar esta ativação novamente por 1d4 rodadas.



DONS INFERAIS

AMALDIÇOAR FERIMENTO

DOM MENOR

MAL **MALDIÇÃO** **NECROMANCIA**

Aspecto infero; **Pré-requisitos** A relíquia é uma arma.

Ativação **↻** comandar; **Acionamento** Seu Golpe com sua relíquia causa dano a uma criatura a até 18 metros; **Efeito** O mal dentro da sua relíquia amaldiçoa o ferimento do inimigo garantindo que ele não seja curado. A criatura acionadora deve tentar um salvamento de Vontade ou fica incapaz de restaurar os Pontos de Vida perdidos pelo dano do Golpe acionador até as próximas preparações diárias que ela fizer. Se você usar Amaldiçoar Ferimento em uma criatura que já estiver afetada por um Amaldiçoar Ferimento seu, a aplicação prévia é expirada.

PEQUENO AJUDANTE

DOM MENOR

ADIVINHAÇÃO **MAL**

Aspecto infero

Sua relíquia desperta sapiência, desenvolvendo uma personalidade (normalmente uma que se choca com a sua). Sua relíquia possui uma tendência correspondente ao tipo de infero associado com o item, além de visão precisa e audição imprecisa (ambos a até 9 metros), a habilidade de compreender e falar um idioma que você conhece e +0 de modificadores de Inteligência, Sabedoria e Carisma. Os modificadores totais de Percepção e Vontade do item são iguais aos seus modificadores de Percepção e Vontade, respectivamente. Ela é treinada no Saber associado ao seu tipo de infero (como Saber de Demônios), com um modificador total de 2+ o nível da relíquia. Diferente da maioria dos itens inteligentes, a relíquia não possui ações ou reações e não pode usar quaisquer ativações próprias.

TEIMOSIA INFERAL

DOM MENOR

ABJURAÇÃO

Aspecto infero; **Pré-requisitos** A relíquia é um item vestido. O poder inferal da sua relíquia lhe oferece mais proteção contra celestiais e permite que você ignore ferimentos. Enquanto estiver vestindo a relíquia, você recebe +1 de bônus de estado na CA contra ataques de celestiais e resistência a um tipo de energia correspondente à origem inferal da relíquia (como resistência a fogo para um diabo). A resistência é igual à metade do nível da relíquia (mínimo 1).

BARGANHA INFERAL

DOM MAIOR

ADIVINHAÇÃO **MAL**

Aspecto infero

Ativação **↻** comandar; **Frequência** uma vez por hora; **Efeito** Você barganha com a força maligna que dá poder à sua relíquia, recebendo uma dádiva, mas precisando dar algo em troca. Selecione um dos seguintes benefícios para receber:

- Sua relíquia tenta neutralizar uma condição prejudicial que esteja lhe afetando.
- Você recupera 3d8+16 Pontos de Vida. Este é um efeito de cura.
- Você recebe +2 de bônus de estado em rolagens de ataque por 1 minuto.

Logo após receber o benefício da dádiva, você sofre um efeito determinado aleatoriamente entre os seguintes como pagamento:

- Você fica estupefato 1 por 1 minuto.
- Você fica desajeitado 1 por 1 minuto.
- Você perde 1d8 Pontos de Vida.
- Você sofre -1 de penalidade em rolagens de dano por 1 minuto.

FERVOR PROFANO**DOM MAIOR**

EVOCAÇÃO MAL

Aspecto ínfero**Ativação** >>> comandar, Interagir;**Frequência** uma vez por dia; **Efeito**

Energias profanas distorcem suas armas, preenchendo-as com raiva contra tudo o que é bondoso. Por 1 minuto, suas armas e ataques desarmados adquirem a runa de arma *profana* enquanto você empunhá-la. Se a arma estiver no seu limite de runas de propriedade, você pode escolher uma delas para ficar dormente enquanto a runa *profana* fizer efeito. Além disso, quaisquer Golpes bem-sucedidos que seus aliados fizerem enquanto estiverem a até 9 metros de você causam 1 ponto de dano maligno adicional.

**COMANDAR LEGIÃO****DOM SUPERIOR**

CONJURAÇÃO

Aspecto ínfero**Ativação** >>>> comandar, visualizar; **Frequência** uma vez por dia;

Efeito Sua relíquia abre um portal no interior dela, sobrepujando seus inimigos com íferos. Você conjura *convocar ínfero* de 6º nível, mas convoca dois íferos em vez de um e pode comandar ambos com 1 ação para Sustentar uma Magia. Se a relíquia possuir o dom fervor profano, esta ativação também concede os efeitos deste dom sem gastar um uso diário. Pelo próximo minuto, você pode usar a ativação a seguir.

Ativação >>> **Acionamento** Um dos íferos convocados por comandar legião é banido; **Efeito** Você convoca o mesmo ínfero novamente em um espaço adjacente. O ínfero retorna com Pontos de Vida completos; todas as condições, magias e outros efeitos que estavam sobre ele são terminados antes dele ser convocado novamente. Entretanto, isto não recupera quaisquer habilidades de uso limitado que ele tenha usado antes, como magias inatas ou habilidades com uma seção de Frequência.

DONS DA MENTE**RECALCULAR****DOM MENOR**

ADIVINHAÇÃO MENTAL

Aspecto mental

Ativação >>> visualizar; **Acionamento** Você falha em uma rolagem de ataque; **Efeito** Análise de ângulos, probabilidades e uma miríade de outros fatores fluem da relíquia para sua mente depois que você erra um ataque, lhe preparando para o próximo. Você recebe +1 de bônus de circunstância em sua próxima rolagem de ataque contra o alvo que errou, contanto que ela seja feita antes do começo do seu próximo turno.

REPOSITÓRIO DE CONHECIMENTO**DOM MENOR**

ADIVINHAÇÃO MENTAL

Aspecto mental

Sua relíquia é imbuída com as impressões psíquicas de eras passadas. Enquanto a relíquia estiver em sua posse, você é treinado em 3 perícias de Saber adicionais adequadas à história da relíquia e escolhidas pelo MJ quando ela recebe este dom. Se a relíquia for de 9º nível, em vez disso você possui proficiência especialista nestas perícias de Saber e, se a relíquia for de 17º nível, você possui proficiência mestre nestas perícias de Saber.

NEXO LINGÜÍSTICO **DOM MENOR**

ADIVINHAÇÃO MENTAL

Aspecto mental

Sua relíquia lhe concede uma plasticidade neural poderosa e, como resultado, você pode aprender novos idiomas com facilidade. Você aprende um idioma adicional à sua escolha para cada 2 níveis da relíquia (mínimo 1). Você pode retreinar um dos idiomas da relíquia com apenas uma única semana de recesso.

FILTRO DE PERCEÇÃO**DOM MAIOR**

ADIVINHAÇÃO MENTAL

Aspecto mental

Ativação >>> visualizar; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Sua relíquia alcança as mentes das criaturas próximas e bloqueia sua presença da percepção delas. Pelos próximos 10 minutos, uma criatura que entre em uma emanção de 36 metros de raio centrada em você deve tentar um salvamento secreto de Vontade; depois disto a criatura fica temporariamente imune a este efeito por 1 dia.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura sofre -2 de penalidade de estado em testes de Percepção para Buscar ou detectar você de outra forma.

Falha Você filtra todos os sentidos da criatura, tornando difícil que ela lhe note. Quando você estiver escondido ou indetectado para a criatura, ela não lhe nota assim que você fizer qualquer coisa diferente de Dar um Passo, Esconder-se ou Esgueirar-se. Se ela rolar um teste de Percepção para Buscar ou detectar você de outra forma, trate o resultado dela como um grau de sucesso pior do que o rolado; e se você rolar um teste de Furtividade para Esconder-se, Esgueirar-se ou escapar de outra forma da atenção dela, trate o seu resultado como um grau de sucesso melhor do que o rolado. Se você realizar uma ação hostil contra a criatura, o efeito acaba para aquela criatura após a ação ser completada.

Falha Crítica Como falha, mas o efeito não acaba para aquela criatura se você realizar uma ação hostil contra ela.

GRITO PSÍQUICO**DOM MAIOR**

ADIVINHAÇÃO MENTAL

Aspecto mental

Ativação >>> visualizar; **Efeito** Seus pensamentos se avolumam antes de jorrarem como um poderoso grito telepático. Inimigos em uma emanção de 6 metros de raio centrada em você devem tentar um salvamento básico de Vontade ou sofrem 1d10 de dano mental para cada 2 níveis da relíquia. Em uma falha crítica, eles também ficam estupefatos 1 por 1 minuto.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

BASTIÃO MENTAL**DOM SUPERIOR**

MENTAL

Aspecto mental

Sua relíquia assume parte do seu processo mental e aprimora outros. Você adquire telepatia; se já possuir telepatia, aumente a distância dela em 9 metros. Sempre que você ficaria estupefato, reduza o valor em 1. Você fica permanentemente acelerado e pode usar a ação adicional para Recordar Conhecimento.

DONS DA MORTE**MORTALHA DA PÓS-VIDA****DOM MENOR**

NECROMANCIA NEGATIVO

Aspecto morte**Ativação** ◆◆ comandar, Interagir; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito**

Você se envolve com poderes do reino além da vida por 1 minuto. Enquanto esta mortalha estiver ativa, você assume uma aparência pálida e adquire resistência a veneno igual à metade do nível da relíquia e +1 de bônus de estado em salvamentos contra efeitos de morte, doenças e efeitos de sono ou que lhe deixariam paralisado ou envenenado. Além disso, a CD para seus testes de recuperação é 9 + seu valor de morrendo em vez de 10 + seu valor de morrendo.

MORTE EM VIDA**DOM MENOR**

NECROMANCIA

Aspecto morte

Você fica no limiar entre a vida e a morte. Se tentar um salvamento contra um efeito que causaria dano negativo a você (como *ferir*), trate o resultado é tratado como um grau maior do que o rolado. Se rolar um sucesso crítico e o efeito for capaz de curar mortos-vivos, você recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual à metade do dano inteiro da magia. Qualquer magia positiva ou efeito que o curaria possui apenas metade do efeito normal. Todos estes efeitos se aplicam apenas se você for uma criatura viva.

OLHAR DA MORTE**DOM MENOR**

NECROMANCIA NEGATIVO

Aspecto morte**Ativação** ◆◆ visualizar, Interagir;

Efeito Seu olhar faz a carne de uma criatura apodrecer e se ressecar. Escolha uma criatura que você possa ver a até 9 metros. Seu olhar encarado causa à criatura 1d6 de dano de negativo para cada 2 níveis da relíquia (mínimo 1d6; Fortitude básico). Um morto-vivo ou outra criatura com cura negativa afetada desta forma cura 1d6 Pontos de Vida por nível da relíquia e fica temporariamente imune a este efeito por 10 minutos em vez de sofrer os efeitos normais.

**MARÉ DA MORTE** **DOM MAIOR**

NECROMANCIA

Aspecto morte; **Pré-requisitos** dom olhar da morte

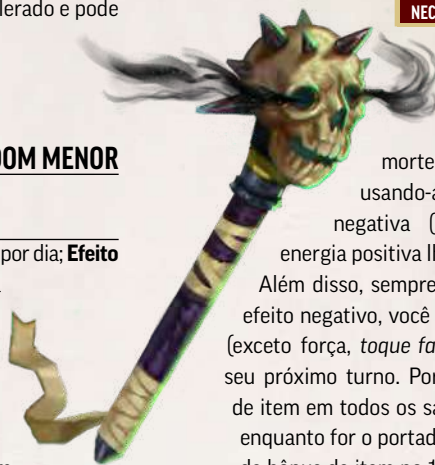
Você pode Ativar o olhar da morte com 3 ações em vez de 2. Se o fizer, ele afeta todas as criaturas vivas a até 9 metros, exceto você. Se possuir a habilidade cura negativa, você pode incluir a si mesmo para ser curado.

PERFURAR O VÉU**DOM MAIOR**

NECROMANCIA

Aspecto morte; **Pré-requisitos** dom morte em vida

A relíquia permite que você perfure o véu entre a vida e a morte. Enquanto estiver segurando ou usando-a, você possui a habilidade cura negativa (como se fosse um morto-vivo; energia positiva lhe você e energia negativa lhe cura). Além disso, sempre que for curado por uma magia ou efeito negativo, você adquire resistência 5 a todo o dano (exceto força, *toque fantasma* e positivo) até o início do seu próximo turno. Por último, você recebe +2 de bônus de item em todos os salvamentos contra efeitos de morte enquanto for o portador da relíquia; isto aumenta para +3 de bônus de item no 13º nível.

**ESPECTRO MACABRO****DOM SUPERIOR**

NECROMANCIA

Aspecto morte

Ativação ◆◆ comandar, visualizar; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você pode conjurar os poderes aterrorizantes que alimentam sua relíquia para transformá-lo em um espectro da morte. Você se torna incorpóreo, não possuindo corpo físico. Você fica imune a efeitos ou condições que requerem um corpo físico, como doenças, venenos e dano de precisão. Você também adquire resistência a todo o dano igual à metade do nível da relíquia (dano de força, Golpes de *toque fantasma*, dano negativo e dano positivo). O valor dessa resistência é o dobro contra dano não-mágico.

Você pode atravessar objetos sólidos, incluindo paredes. Quando estiver dentro de um objeto, você é incapaz de perceber, atacar ou interagir com qualquer coisa fora do objeto e, se iniciar seu turno em um objeto, fica lento 1 nesse turno. Criaturas corpóreas podem atravessá-lo, mas não podem encerrar o movimento delas em seu espaço. Você não pode realizar testes baseados em Força contra criaturas corpóreas ou objetos físicos – a menos que esses objetos possuam a runa de propriedade *toque fantasma*. Da mesma forma, criaturas corpóreas não podem realizar testes baseados em Força contra você.

Você pode Sustentar a Ativação por até 1 minuto.

DONS DAS PLANTAS**BROTAR ALIADO****DOM MENOR**

PLANTA

Aspecto planta

Ativação ⇨ comandar, Interagir; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Sua relíquia acelera o crescimento e amadurecimento de matéria vegetal próxima, animando-a na forma de um aliado para lutar por você, conjurando *convocar plantas ou fungos* com nível igual à metade do nível do item arredondada para cima. Você pode Sustentar esta Ativação como faria com a magia.

JARDIM DO APOTECÁRIO

DOM MENOR

CURA NECROMANCIA PLANTA

Aspecto planta

Sua relíquia gera potentes remédios naturais. A cada noite, duas ervas medicinais (ou outras plantas) crescem da sua relíquia e podem ser colhidas durante suas próximas preparações diárias. Uma criatura viva que consuma uma dessas ervas com uma ação de Interagir recupera 1d8 Pontos de Vida para cada 2 níveis da relíquia (mínimo 1d8). No 9º nível, a relíquia gera três ervas por noite, e quatro ervas por noite a partir do 17º nível. As ervas desaparecem 1 dia depois de serem colhidas.

RAJADA DE PÓLEN

DOM MENOR

EVOCAÇÃO PLANTA

Aspecto planta

Ativação ⇨ comandar, Interagir; **Efeito** Pólen e esporos venenosos surgem de sua relíquia, causando 1d6 de dano de veneno para cada 2 níveis da relíquia (mínimo 1d6) a todas as criaturas em um cone de 4,5 metros (Fortitude básico). Em uma falha crítica, os alvos também ficam ofuscados por 1 rodada. Você não pode usar Rajada de Pólen novamente por 1d4 rodadas.

DANÇA DAS PÉTALAS

DOM MAIOR

PLANTA TRANSMUTAÇÃO

Aspecto planta

Ativação ⇨ visualizar; **Frequência** uma vez por hora; **Efeito** Você se desincorpora em uma nuvem de pétalas e folhas. Isto lhe concede o traço enxame, imunidade a dano de queda, resistência 5 a dano contundente e cortante e fraqueza 5 a dano de área e de respingo. Você pode caber em espaços de apenas alguns centímetros de amplitude, movendo suas pétalas constituintes pela lacuna. Você não adquire a habilidade mente de enxame, portanto, ainda é afetado normalmente por efeitos mentais. Como um enxame, você não pode falar, conjurar magias, usar ações de manuseio que requeiram suas mãos, ativar seus itens mágicos ou fazer quaisquer Golpes com seu corpo normal. Você continua nesta forma por 1 minuto ou até Dispensar a ativação. No 13º nível, a relíquia ganha uma reação acionada quando você cai ou sofre dano, que aplica as resistências, fraquezas e imunidade a dano de queda deste dom ao efeito acionador.

VINHA DE ESCALADA

DOM MAIOR

PLANTA TRANSMUTAÇÃO

Aspecto planta

Ativação ⇨ Interagir; **Efeito** Sua relíquia dispara uma vinha grudenta de vários ramos em um alvo a até 15 metros. Faça uma rolagem de ataque como faria ao usar um gancho de escalada, mas se rolar uma falha crítica no teste para prender a

vinha, trate o resultado como uma falha. Uma vez que a vinha esteja ancorada, criaturas recebem +1 de bônus de estado em testes de Atletismo para Escalar a vinha, além de +1,5 metros de bônus de estado na distância que se movem com um teste bem-sucedido enquanto Escalarem usando a vinha.

A vinha dura por 1 dia ou até você usar Vinha de Escalada novamente (o que faz com que a vinha antiga desapareça).

MEGAFLORA

DOM SUPERIOR

EVOCAÇÃO PLANTA

Aspecto planta

Ativação ⇨ comandar, Interagir; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Com um pulso de energia natural, sua relíquia cria plantas massivas em um instante. A megaflores pertence a um dos tipos a seguir, escolhido pelo MJ quando a relíquia ganha este dom. A megaflores aparece em um espaço desocupado de 3 metros a até 9 metros de distância e possui 50 Pontos de Vida, fraqueza a fogo 5, CA 37, Reflexos +20 e Fortitude +30. Ela persiste por 1 minuto ou até ser reduzida a 0 Pontos de Vida.

- **Árvore da Vida** Uma grande árvore portando frutos curativos cresce no local. Enquanto a árvore persistir, criaturas vivas dentro do alcance dela podem usar uma ação de Interagir para colher e comer uma das frutas da árvore, recuperando 2d8+5 Pontos de Vida (pegar uma fruta sem comê-la faz com que ela desapareça imediatamente). Este é um efeito de cura e cada criatura só pode se curar pela árvore uma única vez por rodada.
- **Espinhos** Uma planta espinhosa ou um bambu de 3 metros de altura cresce no local. Enquanto a planta persistir, no final de seu turno a cada rodada, estacas afiadas irrompem do chão causando 6d8 de dano perfurante em todas as criaturas (exceto você) em uma explosão de 6 metros centrada na planta (Reflexos básico).
- **Flor-Cadáver** Uma única flor de cheiro pútrido cresce no local. Enquanto a flor persistir, no final de seu turno a cada rodada, todas as criaturas (exceto você) em uma explosão de 6 metros centrada na planta devem obter sucesso em um salvamento de Fortitude ou ficam enjoadas 2 (além de atordoadas 2 em uma falha crítica). Este é um efeito de veneno.

DONS DAS SOMBRAS

FORJA DE SOMBRAS

DOM MENOR

CONJURAÇÃO SOMBRA

Aspecto sombra

Ativação ⇨ Interagir; **Efeito** Sua relíquia puxa sombras próximas, distorcendo-as para moldar uma arma simples ou uma ferramenta ou item simples, como uma corda ou pé-de-cabra. Ela dura até que seja usada em uma única atividade, até que você use forja de sombras novamente ou por 1 minuto (o que ocorrer primeiro), quando então se dissipa.

OBSCURECER

DOM MENOR

ILUSÃO SOMBRA

Aspecto sombra

Sua relíquia absorve a luz e cria sombras ao seu redor, lhe escondendo na escuridão. Enquanto estiver sob luz fraca em uma

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

área de sombras, você pode tentar um teste de Furtividade para se Esconder mesmo se não estiver ocultado contra a criatura (como aquelas que possuem visão no escuro).

SOMBRA ENVOLVENTES

DOM MENOR

CONJURAÇÃO SOMBRA

Aspecto sombra

A sua sombra pode armazenar objetos. Você pode Interagir com sua sombra para armazenar ou remover objetos como faria com um recipiente mundano.

Sua sombra pode conter 3 Volumes de objetos, que não contam para seu Volume carregado. No 6º nível e a cada 4 níveis subsequentes, você pode armazenar 1 Volume adicional de objetos em sua sombra. Embora os itens estejam em sua sombra e possam ser detectados normalmente, você recebe +4 de bônus de circunstância em testes de Furtividade para Ocultar um Objeto a menos que alguém saiba que deve verificar sua sombra em busca de itens.

ESTRADAS SOMBRIAS

DOM MAIOR

CONJURAÇÃO SOMBRA

Aspecto sombra

Ativação ♦♦ comandar, visualizar; **Efeito** Sua relíquia cria um caminho da sua sombra até outra sombra próxima, teleportando você e qualquer item que esteja segurando ou vestindo da sua posição atual para outro espaço desocupado a até 9 metros que você possa ver. Você não pode usar este dom novamente por 1d4 rodadas.

Se o destino não estiver em uma área de luz brilhante, a distância é de 18 metros. Este dom falha se esse efeito levaria qualquer outra criatura com você – mesmo se ela estiver em um espaço extradimensional.

SOMBRA DANÇANTE

DOM MAIOR

CONJURAÇÃO SOMBRA

Aspecto sombra; **Pré-requisitos** A relíquia é uma arma

Ativação ♦♦ comandar, Interagir; **Frequência** uma vez por hora;

Efeito A sombra de sua relíquia se desprende dela e dança pelo ar para atacar um inimigo. Quando Ativar a relíquia, designe um alvo. A sombra da relíquia voa até 18 metros até ficar adjacente àquele oponente e então realiza um Golpe contra ele, causando 5d8 de dano em um sucesso ou o dobro do dano em um sucesso crítico; o tipo de dano é o mesmo que seria normalmente causado por sua relíquia. A sombra utiliza seu bônus de ataque com a relíquia, além de usar e contribuir para sua penalidade por ataques múltiplos. Enquanto esta ativação estiver em efeito, você pode usar uma ação única que possui os traços ataque e concentração para direcionar mentalmente a sombra para fazer outro Golpe contra o mesmo alvo. A sombra dura até que o alvo seja reduzido a 0 Pontos de Vida, até que o alvo se mova para além de 120 metros de você ou até que o alvo se mova para uma área onde não existam sombras, como uma área de escuridão completa (o que ocorrer primeiro).

A sombra não ocupa espaço, não flanqueia nem possui qualquer outro atributo que uma criatura possuiria e segue automaticamente o oponente escolhido. A sombra não pode

realizar qualquer ataque diferente de seu Golpe, e talentos ou magias que afetem armas não se aplicam a ela.

CORPO UMBRAL

DOM SUPERIOR

SOMBRA TRANSMUTAÇÃO

Aspecto sombra

Ativação ♦♦ comandar, Interagir; **Efeito** Essência sombria infunde seu corpo e você pode remodelar partes de si mesmo em uma variedade de sombras capazes de causar dano. Isto possui o efeito de *rajada de sombras* de 6º nível, podendo escolher apenas entre dano contundente, cortante ou perfurante. Você não pode usar esta ativação novamente por 1d4 rodadas.



DONS DA TERRA

ALIVIAR O FARDO

DOM MENOR

TERRA TRANSMUTAÇÃO

Aspecto terra

Sua relíquia atrai a força da terra sob seus pés para aliviar seu fardo. Enquanto estiver de pé sobre o solo e esta relíquia estiver em sua posse, você pode carregar 1 Volume a mais que o normal antes de ficar sobrecarregado e seu Volume máximo

é aumentado em 2. No 6º nível e a cada 4 níveis subsequentes, aumente o Volume que você pode carregar antes de ficar sobrecarregado em 1 e seu Volume máximo em 2.

GEODO ROLANTE

DOM MENOR

CONJURAÇÃO TERRA

Aspecto terra

Ativação ♦♦ comandar, visualizar; **Frequência** uma vez por hora;

Efeito Pedras e cristais formam uma esfera que persegue seus oponentes. Você cria um geodo em um quadrado desocupado a até 9 metros. Você pode gastar uma ação única que possui o traço concentração para mover o geodo até 9 metros ao longo do chão. Se o geodo entrar no espaço de uma criatura, ela deve obter sucesso em um salvamento básico de Reflexos ou sofre 2d6 de dano contundente; uma criatura pode sofrer dano desta forma apenas uma vez por turno mesmo se você rolar o geodo através do quadrado dela várias vezes. O geodo persiste por até 1 minuto ou até ser destruído ou Dispensado; ele possui CA 5, Dureza 10 e 40 Pontos de Vida, e é imune a acertos críticos e dano de precisão.

TERRA ESTILHAÇADA

DOM MENOR

CONJURAÇÃO TERRA

Aspecto terra

Ativação ♦♦ comandar, visualizar; **Frequência** uma vez por hora;

Efeito Pulsos sísmicos vindos de sua relíquia partem o solo ao redor, trazendo fragmentos afiados para a superfície. Um pedaço de pedra ou terra de 3 metros de raio a até 18 metros é transformado em terreno difícil. Uma criatura que entrar em um quadrado afetado durante uma ação de movimento deve obter sucesso em um teste de Acrobatiso ou salvamento de Reflexos ou sofre 1d6 de dano perfurante; ela só precisa rolar uma vez por ação de movimento, mesmo se passar por vários quadrados. No 6º nível e a cada 4 níveis subsequentes, aumente o dano em 1d6.

ERGUER BALUARTE

DOM MAIOR

CONJURAÇÃO TERRA

Aspecto terra

Ativação >>> comandar, Interagir; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Sua relíquia remodela a terra ao seu redor. Você conjura *muralha de pedra* de 5º nível.

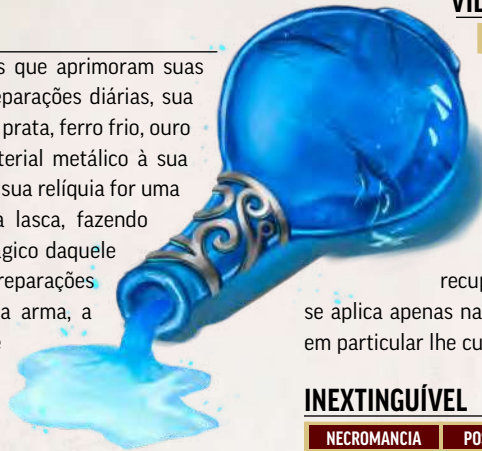
RECOMPENSA SUBTERRÂNEA

DOM MAIOR

CONJURAÇÃO TERRA

Aspecto terra

Sua relíquia produz metais e pedras que aprimoram suas armas. A cada dia, durante suas preparações diárias, sua relíquia conjura uma lasca mágica de prata, ferro frio, ouro ou outra pedra não-preciosa ou material metálico à sua escolha (como bronze ou granito). Se sua relíquia for uma arma, ela imediatamente absorve a lasca, fazendo com que ganhe um revestimento mágico daquele metal ou pedra até suas próximas preparações diárias. Se sua relíquia não for uma arma, a lasca não é usada imediatamente e você pode tocá-la em uma arma de pedra ou metal usando uma ação de Interagir para lhe conceder um revestimento mágico daquele metal ou pedra por 10 minutos. Enquanto estiver revestida desta forma, a arma interage com fraquezas, resistências e semelhantes como se fosse feita da pedra ou metal da lasca, em vez da sua própria composição. Tanto o revestimento quanto a lasca são obviamente mágicas, e ela desaparece quando você fizer suas próximas preparações diárias caso não seja usada. No 17º nível, adicione adamantite e mithral às opções disponíveis.



ESTÁTUA VIVA

DOM SUPERIOR

TERRA TRANSMUTAÇÃO

Aspecto terra

As energias de sua relíquia lhe forneceram controle sobre os limites entre a carne e a pedra. Você pode conjurar *carne em pedra* e *pedra em carne* de 6º nível como magias inatas, cada uma delas uma vez por dia. Enquanto você estiver de pé sobre a terra, seu corpo se petrifica reflexivamente no momento em que você é atingido, o que lhe concede resistência 5 a dano físico (exceto adamantite). Isto aumenta para 8 em cavernas ou ambientes subterrâneos.

DONS DA VIDA

CONCEDER VIDA

DOM MENOR

POSITIVO TRANSMUTAÇÃO

Aspecto vida

Ativação >>> comandar, visualizar; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Uma infusão de energia positiva de sua relíquia pode animar temporariamente um objeto não-vivo. Você transforma um objeto inanimado adjacente em um objeto animado apropriado (então uma vassoura se tornaria uma vassoura animada) com nível igual à metade do nível da relíquia. O objeto executa uma única tarefa que não seja ligada a combate quando você o Conceder Vida, ignorando quaisquer comandos subsequentes. O objeto é acéfalo e executa a tarefa de forma devotada e sem criatividade. O objeto continua animado por 1 hora.

ONDA DE CURA

DOM MENOR

CURA NECROMANCIA POSITIVO

Aspecto vida

Ativação >> visualizar; **Frequência** uma vez por hora; **Efeito** Você libera uma onda de energia positiva em um cone de 4,5 metros. Você e cada alvo vivo na área recuperam 1d4 Pontos de Vida para cada nível da relíquia.

VIDA TRANSBORDANTE

DOM MENOR

CURA NECROMANCIA POSITIVO

Aspecto vida

Força vital flui através de você e a energia positiva faz com que sua essência vital transpire de sua pele como pérolas de luz líquida. Você recebe um bônus de item igual à metade do nível da relíquia (mínimo 1) à quantidade de Pontos de Vida que você recupera das magias positivas de cura; este bônus se aplica apenas na primeira vez por conjuração que uma magia em particular lhe curar.

INEXTINGUÍVEL

DOM MAIOR

NECROMANCIA POSITIVO

Aspecto vida

Sua conexão com a força vital lhe torna mais difícil de matar que os outros. A condição morrendo só o mata quando você chegar a morrendo 5 (em vez de morrendo 4). Se rolar um sucesso em um salvamento contra um efeito de morte ou negativo, trate o resultado como um sucesso crítico.

SIFONAR VITALIDADE

DOM MAIOR

CURA NECROMANCIA POSITIVO

Aspecto vida

Ativação > visualizar; **Acionamento** Um aliado a até 18 metros recupera mais Pontos de Vida do que havia perdido através de um efeito de cura positiva sem duração; **Efeito** Sua relíquia canaliza o excesso de vitalidade para outro alvo. Você ou uma criatura adjacente voluntária recuperam uma quantidade de Pontos de Vida igual à quantidade remanescente de Pontos de Vida que seria curada além do máximo da criatura acionadora; por exemplo, se a criatura acionadora perder 5 Pontos de Vida e se tornar alvo da magia *curar* que restaura 12 Pontos de Vida, você ou um aliado voluntário adjacente recuperam os 7 Pontos de Vida remanescentes.

VIDA DURADOURA

DOM SUPERIOR

CURA NECROMANCIA POSITIVO

Aspecto vida

Ativação >>> visualizar; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Quantidades massivas de energia positiva são liberadas. Durante 1 minuto, você emite energia positiva em uma emanção de 3 metros centrada em você. No final de seu turno, você (se for vivo) e criaturas vivas aliadas na emanção recuperam 10 Pontos de Vida. Se você ou uma criatura aliada morreria devido a um aumento no valor da condição morrendo, você pode Dispensar essa ativação como uma ação livre para prevenir a morte; se o fizer, o valor de morrendo do alvo não aumenta.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

ARTEFATOS

Um globo de escuridão absoluta que consome todas as coisas. Armas poderosas criadas na antiguidade carregando as esperanças de todo um povo. Um baralho simples representando fortunas tanto transcendentais quanto mortais. Estes são os artefatos — itens de poder incrível, mencionados em milhares de histórias e além da capacidade de criação dos povos modernos.

Mais estranhos e mais poderosos do que outros itens mágicos, artefatos podem mudar o rumo da história nas mãos certas — e mesmo nas erradas. Simplesmente encontrar um artefato é um momento essencial em sua campanha, e sua presença gera impactos no jogo inteiro, moldando a história ao redor deles. Algumas aventuras inteiras giram ao redor de um artefato!

Adicionar um artefato ao seu jogo nunca deve ser algo leve. Artefatos não devem ser encontrados em um tesouro normal, mesmo no 20º nível, e você precisará estruturar momentos em seu enredo que usem a presença do artefato. Prepare-se para encontros serem facilmente sobrepujados pelo artefato. Isto não significa que você não deve incluir tais encontros, pois parte da emoção de um artefato é o fato dele quebrar as regras normais! Embora você deva ter cuidado ao incluir um artefato, permita que ele gere um impacto pleno para que faça justiça a si mesmo e à história do seu jogo.

REGRAS DE ARTEFATOS

Cada artefato é um item com o traço artefato. Este traço significa duas coisas: o item não pode ser manufaturado por meios normais e ele não pode ser danificado por meios normais. Artefatos são sempre raros ou únicos. Todos os encontrados aqui são de 20º nível ou superior, o que é normal para artefatos. As outras regras para vestir ou usar o item ainda se aplicam.

DESTRUIÇÃO DE UM ARTEFATO

O bloco de estatísticas de um artefato normalmente possui uma seção de destruição. Isto detalha os métodos extraordinários necessários para destruir o item. Estas seções podem ser muito específicas. Pode ser necessário completar uma missão inteira ou até mesmo uma campanha inteira para finalmente destruir um artefato. Entretanto, a história do seu jogo pode requerer algo diferente, portanto, você sempre pode mudar o requerimento de destruição de um artefato para o seu jogo.

CRIANDO UM ARTEFATO

Mecanicamente, um artefato funciona da mesma forma que qualquer outro item — apenas o escopo de suas habilidades é diferente. Artefatos podem e devem fazer coisas que itens normais não conseguem, portanto, você não precisa aplicar as limitações normais ao criar itens.

Quando estiver construindo um artefato, comece ao definir a função dele na história. Ele é feito para ser uma arma poderosa contra as forças da escuridão? Uma força mercurial trazendo a sorte e azar aleatórios? Um perigo terrível que precisa ser destruído? A função do artefato na história afeta as habilidades que você lhe fornece. Pense em

possíveis arcos narrativos que façam sentido para esse item, então crie habilidades que possibilitem estes momentos. Um artefato pode possuir mais habilidades do que um item comum — só garanta que todas sejam adequadas ao tema.

Forneça ao seu item o traço artefato e o traço raro (se houver múltiplos itens desse tipo) ou único (se existir apenas um item desse tipo). Outros traços funcionam como em qualquer outro item. Um artefato normalmente é de 20º nível ou mais, mas seu nível específico é determinado por você. Imagine quem o criou e qual o nível provável.

Embora possa ignorar a maioria das limitações normais dos itens, tenha cuidado para não criar um artefato que atrapalhará sua história. Se as habilidades do item forem tão úteis ou poderosas que a melhor opção em qualquer batalha é sempre usar o artefato para aniquilar a oposição, o artefato está tomando o controle de sua história em vez de ajudá-la. Um personagem de 5º nível com acesso a magias de 10º nível através de um artefato pode levar a histórias incríveis, mas se a CD for tão alta que os inimigos obterão falhas críticas contra estas magias exceto em um 20 natural, o item provavelmente distorcerá o jogo mais do que você pretendia. Para evitar isto, você pode estabelecer que as CDs, bônus de ataque e níveis de magia das habilidades ofensivas do item sejam significativamente mais baixas do que deveriam em um item do nível dele, especialmente se puderem ser usadas à vontade. Você também pode criar artefatos que utilizem a CD de magia do portador em vez de possuir uma CD própria para torná-los mais amplamente úteis em uma variedade de níveis. Além disso, as habilidades de um artefato devem ser um pouco mais limitadas em sua aplicação; tente fazer seus artefatos serem muito poderosos em situações específicas, em vez de possuírem habilidades amplamente utilizáveis. Por exemplo, cada *orbe dos dragões* funciona apenas contra certo tipo de dragão, o que as torna imensamente poderosas quando enfrentando uma criatura destas, mas não contra todos os oponentes encontrados pelos PJs.

ARTEFATOS

Incontáveis artefatos foram criados ao longo das eras, mas apenas alguns deles são descritos aqui.

BARALHO DAS SURPRESAS

ITEM 22

RARO ARTEFATO MÁGICO TRANSMUTAÇÃO

Uso segurado em 1 mão; Volume –

Estas 22 cartas de velino pesado, normalmente armazenados em uma caixa ou bolsinha, ostentam imagens e glifos retratando símbolos de poder mágico. Examinar uma carta sem ativar o baralho não tem nenhum efeito além de revelar a face dela. Quando o baralho é colocado com a face das cartas para baixo,

seu conteúdo se embaralha sozinho – se você olhar a carta de cima várias vezes, verá que ela muda a cada vez. Qualquer carta removida do baralho desaparece em alguns segundos, reaparecendo no baralho em seguida. Orientações sobre a seleção aleatória de cartas aparecem na página 108\$.

Ativação ♦ visualizar, Interagir; **Efeito** Você declara quantas cartas irá sacar do baralho, e então saca a primeira carta. A carta faz efeito imediatamente. Quaisquer cartas adicionais devem ser sacadas dentro da próxima hora, e qualquer carta que você não saque voluntariamente sai do baralho sozinho e lhe afeta de qualquer forma. Você nunca pode ativar o mesmo *baralho das surpresas* novamente.

Uma carta que seja sacada produz seu efeito imediatamente e então desaparece retornando ao baralho, que imediatamente se embaralha novamente. (O Bronco e o Coringa são exceções, como descritas em suas seções abaixo\$).

Os efeitos de cada carta são os seguintes:

- **Bronco** Reduza imediatamente seu valor de Inteligência em 1d4+1. Você então pode sacar uma carta adicional e a carta do Bronco desaparece para sempre.
- **Cavaleiro** Um guarda do palácio (página 206\$) chega e jura lhe servir lealmente.
- **Caveira** Você deve lutar imediatamente contra uma morte menor (*Bestiário 197\$*). Se for morto em batalha, você nunca pode ser revivido, exceto por uma divindade.
- **Chamas** Um infero fica cheio de raiva, ciúmes, inveja ou algum outro motivo para lhe desprezar. Seu ódio por você não cessa até que você ou ele esteja morto. E ele o atacará ou tentará lhe atrapalhar de alguma outra forma em 1d20 dias. O MJ determina as especificidades do infero.
- **Chave** Ganhe uma arma mágica de 12º nível ou mais. O MJ determina o item e quais runas ele possui, se possuir alguma.
- **Cometa** Se você derrotar, sozinho, o próximo inimigo ou inimigos hostis encontrados que formem uma ameaça baixa ou mais difícil, você ganha XP suficiente para alcançar o próximo nível. Caso contrário, não recebe benefício nenhum.
- **Coringa** Você pode sacar duas cartas a mais ou ganhar 1d10×100 XP. Depois disto a carta desaparece para sempre.
- **Equilíbrio** Sua tendência muda para uma radicalmente diferente. Se falhar em seguir esta tendência, você perde um nível e todos os benefícios recebidos por este nível. Seu total de XP não muda quando você perde um nível desta forma.
- **Estrela** Ganhe um incremento de atributo que você deve aplicar imediatamente a um atributo à sua escolha.
- **Euriale** (maldição) Uma imagem de medusa lhe amaldiçoa com -1 de penalidade de estado permanente em todos os salvamentos. Isto só pode ser removido por uma divindade ou pela carta d'As Moiras.
- **Garra** Todos os seus itens mágicos desaparecem permanentemente, exceto pelo baralho e quaisquer artefatos de nível mais elevado que o baralho.
- **Gema** Ganhe, à sua escolha, 25 joias valendo 200 po cada ou 50 gemas valendo 100 po cada.



SUBSTITUIÇÃO DE CARTAS

Você pode usar cartas de baralho ou de tarô como representações das cartas de um *baralho das surpresas*.

Carta	Carta de Baralho	Carta de Tarô
Bronco	2 de paus	2 de pentáculos
Cavaleiro	Valete de copas	Pajem de espadas
Caveira	Valete de paus	XIII. Morte
Chamas	Rainha de paus	XV. O Diabo
Chave	Rainha de copas	V. O Hierofante
Cometa	2 de ouros	2 de espadas
Coringa	Coringa (vermelho)	XII. O Enforcado
Equilíbrio	2 de espadas	XI. Justiça
Estrela	Valete de ouros	XVII. A Estrela
Euriale	Rainha de espadas	10 de espadas
Garra	Às de paus	Rainha de pentáculos
Gema	2 de copas	7 de cálices
Lua	Rainha de ouros	XVIII. A Lua
Masmorra	Às de espadas	2 de espadas
As Moiras	Às de copas	3 de cálices
Ruína	Rei de espadas	XVI. A Torre
Sol	Rei de ouros	XIX. O Sol
Tolo	Coringa (preto)	0. O Tolo
Traidor	Valete de espadas	5 de espadas
Trono	Rei de copas	4 de varinhas
O Vazio	Rei de paus	8 de espadas
Vizir	Às de ouros	IX. O Eremita

- **Lua** Role 1d4 para determinar quantos desejos esta carta lhe concede, o que afeta a fase da lua retratada na carta (1: lua crescente; 2: meia lua; 3: lua gibosa; 4: lua cheia). Cada um destes desejos requer uma ação para ser proferido e possui os efeitos da magia *desejo*.
- **Masmorra** Você é aprisionado por um ritual de *aprisionamento* de 10º nível. Isto usa a opção prisão, normalmente isolando você em uma parte distante do mundo. Você também perde todos os seus itens. Pare de sacar cartas.
 - **As Moiras** As Moiras desfazem o tecido da realidade para salvar você de qualquer situação à sua escolha. Isto pode até mesmo reverter um evento passado e você pode decidir instantaneamente mesmo se o evento mataria você. Esta intervenção salva apenas você, e não todos afetados pelo evento. Não há limite para o quanto você pode esperar antes de usar este efeito.
 - **Ruína** Você perde todas as suas posses não-mágicas, incluindo qualquer riqueza e propriedade.
 - **Sol** Ganha 1.000 XP e um item mágico benéfico permanente do 6º ao 11º nível, escolhido pelo MJ.
- **Tolo** Você perde 1d10×100 XP a menos que escolha sacar duas cartas adicionais.
- **Traidor** Um PdM aliado se torna cheio de ódio e se volta imediatamente contra você, para sempre. O PdM pode manter este ódio secreto até um momento oportuno.
- **Trono** Você recebe +4 de bônus de estado permanente em testes de Diplomacia e agora você possui um castelo pequeno em uma área aberta qualquer à sua escolha. Você deve escolher o local dentro de 1 hora.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO E ÍNDICE



- **O Vazio** Sua mente fica presa para sempre. Esta carta é inconstante, mas frequentemente joga a psiquê em uma prisão em um objeto em um plano ou planeta distante. *Desejo* ou magias similarmente poderosas podem revelar a localização da psiquê, mas não a trazem de volta. Seu corpo comatoso continua a funcionar. Pare de sacar cartas.
- **Vizir** Com um pedido, você pode aprender a solução para qualquer problema ou a resposta correta para uma pergunta, a menos que a informação esteja obscurecida por uma divindade. Isto não necessariamente lhe fornece os meios para agir com base naquela solução. Você possui 1 ano para pedir o conselho do vizir ou perderá o benefício.
- **Destruição** Engane o Ceifador para que ele saque a carta Caveira.

CHIFRES DE NARAGA

TITEM 26

ÚNICO ARTEFATO INVESTIDO MÁGICO NECROMANCIA

Uso elmo vestido; Volume 2

Este elmo imponente ostenta os chifres de uma poderosa dragoa negra. Enquanto vestir os *Chifres de Naraga*, você adquire visão no escuro maior e imunidade a ácido. Se for um morto-vivo, você adquire resistência 40 a dano positivo. Se você não for um morto-vivo, o elmo rapidamente suga sua vida, causando 10d6 de dano negativo por rodada a você. Se morrer devido a este dano, você se ergue como um morto-vivo de mesmo nível em 1d4 rodadas.

Ativação ◆ visualizar;

Acionamento Você

toca uma criatura como parte de um ataque desarmado ou rolagem de ataque de magia corpo a corpo; **Efeito** A criatura sofre 5d6 de dano negativo. Se for um morto-vivo, você recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual ao dano negativo sofrido pela criatura.

Ativação ◆◆◆ comandar; **Frequência**

uma vez por dia; **Efeito** Os *Chifres de Naraga* se transformam em Naraga, uma dragoa negra venerável (*Bestiário* 106\$). Naraga aparece em um espaço adjacente apropriado, e não aparece se não houver um espaço adequado disponível. Naraga segue seus comandos sem questionar. Ela permanece por até 1 hora ou até que você use uma ação para Interagir e dispensá-la, quando ela reverte à forma de elmo. Se Naraga for morta, ela imediatamente reverte à forma de elmo e não pode ser convocada por 1 semana. Você não recebe quaisquer outros benefícios do elmo enquanto ele estiver transformado.

Destruição O elmo é completamente obliterado se for esmagado entre as mandíbulas do crânio de um dragão negro venerável localizado em um deserto enquanto o sol estiver em seu zênite.

DISPARO DO PRIMEIRO COFRE

ITEM 23

RARO ARTEFATO DIVINO EVOCAÇÃO

Munição qualquer

Lendas clamam que algum deus há muito esquecido roubou o lote original de *disparos do Primeiro Cofre* do repositório de Abadar. Desde então, munições individuais apareceram pelo

multiverso. Quando você pega um *disparo do Primeiro Cofre*, ele imediatamente se transforma para funcionar com qualquer arma à distância e estabelece você como seu dono até que outra criatura o pegue. Como seu dono, você pode usar a ativação de ação única do disparo para ativá-lo depois de dispará-lo.

Em vez de rolar os dados de dano da arma, um *disparo do Primeiro Cofre* causa 25 de dano mais quaisquer bônus ou dano adicional como se 25 fosse o resultado dos dados de dano da arma; o tipo de dano é o mesmo normalmente causado pela arma. Ao causar dano a uma criatura, o *disparo do Primeiro Cofre* se estilhaça e os fragmentos ricocheteiam para atingirem outros inimigos a até 9 metros, fazendo rolagens de ataque com o mesmo bônus de ataque. Os fragmentos estilhaçados continuam armazenados nas criaturas feridas por eles; as criaturas ficam desajeitadas 2 enquanto os fragmentos continuarem no lugar. É necessário um total de 3 ações, que possuem o traço manuseio, para remover os fragmentos de si mesmo ou de uma criatura adjacente; alternativamente, pode ser usada uma ação única com um teste bem-sucedido de Medicina CD 30. Uma falha crítica neste teste de Medicina causa 10 de dano persistente de sangramento à criatura com o fragmento encravado.

Ativação ◆ comandar; **Efeito** Você recupera o *disparo do Primeiro Cofre*, que se recarrega automaticamente na arma. Se o disparo se fragmentou, os fragmentos se desalojam violentamente causando 15 de dano persistente de sangramento a cada criatura na qual estavam encravados. Os fragmentos então se unem para reformar o *disparo do Primeiro Cofre*, que automaticamente se recarrega em sua arma.

Ativação ◆◆◆ Interagir; **Requerimen-**

tos O disparo está carregado em sua arma à distância, ou à mão se sua arma à distância possuir recarga 0; **Efeito** Você alinha um ataque mirado perfeitamente na direção do Primeiro Cofre. Você Golpeia uma criatura, então o *disparo do Primeiro Cofre* tenta levar seu alvo junto conforme retorna para o Primeiro Cofre. A menos que sua rolagem de ataque seja uma falha crítica, a criatura deve tentar um salvamento de Reflexos CD 45; este efeito possui o traço incapacitação. Independentemente do resultado, o *disparo do Primeiro Cofre* retorna ao Primeiro Cofre.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura é movida 1d20x15 metros na direção de seu disparo. Se isto fizer com que atinja um objeto sólido, ela sofre 50 de dano contundente.

Falha A criatura é transportada para um local aleatório no plano do Eixo.

Falha Crítica A criatura é transportada para o Primeiro Cofre. A menos que seja capaz de ludibriar as proteções de Abadar, provavelmente não conseguirá escapar do Cofre sozinha.

Destruição Se 10 *disparos do Primeiro Cofre* forem disparados no mesmo grupo de proteanos keketer ou izfiitar com um intervalo de até 1 minuto, cada disparo foi um acerto e os disparos sejam então recolhidos, eles colidem entre si conforme tentam se reformar e viram pó.



INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

ESFERA DA ANIQUILAÇÃO

ITEM 27

RARO ARTEFATO MÁGICO TRANSMUTAÇÃO

Volume –

Uma *esfera da aniquilação* é uma esfera preta flutuante que puxa qualquer matéria que entre em contato com ele para um vácuo, destruindo-a completamente. Qualquer coisa ou qualquer pessoa destruída pela esfera só pode ser trazida de volta pela intervenção direta de uma divindade. A esfera não pode ser neutralizada por *dissipar magia* ou efeitos similares.

A esfera fica completamente imóvel até que seja movida por uma criatura que a controlar. Tomar o controle da esfera requer uma tentativa bem-sucedida de ativá-la. Um *talismã da esfera* (veja abaixo\$) facilita o controle da esfera.

Ativação ◆ comandar; **Requerimentos** Você está a até 12 metros da esfera; **Efeito** Você faz um teste de Arcanismo ou Ocultismo CD 30 para tomar controle da esfera. Se alguém já estiver controlando a esfera, este teste utiliza a CD de Vontade dele (se for maior). Se for bem-sucedido, você toma o controle da esfera. Se falhar, a esfera se move 3 metros em sua direção (ou 6 metros em uma falha crítica). Você mantém controle enquanto continuar a até 24 metros da esfera e Sustentar a Ativação a cada rodada.

Quando Sustentar a Ativação, você deve fazer um teste de Atletismo ou Ocultismo CD 30. Se for bem-sucedido, você direciona a esfera para que se mova até 3 metros em uma linha reta (ou até 6 metros em um sucesso crítico). Se falhar, você perde o controle da esfera e ela se move 3 metros em sua direção em linha reta (ou 6 metros em uma falha crítica).

Destruição Quando a magia *portal* é conjurada de forma que sua abertura se sobreponha a uma *esfera da aniquilação*, role um d%. Caso o resultado seja de 1 a 50, a esfera é destruída; caso seja de 51 a 85, a magia é interrompida; e caso seja de 86 a 100, tudo em uma emanção de 54 metros de raio da esfera é puxado para outro plano através de um rasgo no tecido espacial.

Se um *bastão do cancelamento* (*Pathfinder Guia Avançado do Jogador*) tocar a esfera, ambos os itens explodem, causando 14d6 de dano contundente (Reflexos básico CD 35) em tudo que esteja em uma explosão de 18 metros do ponto de sua destruição.

ESPELHO DE SORSHEN

ITEM 25

ÚNICO ARTEFATO ENCANTAMENTO MÁGICO

Uso vinculado (veja abaixo\$); Volume L

O vidro prateado deste espelho oval mostra visões atraentes. Sua moldura de madeira escura é incrustada com pequenas gemas verdes e entalhada com a forma de uma figura masculina em uma margem do vidro e uma figura feminina no outro.

O espelho pode formar um vínculo com um conjurador que possua proficiência lendária em Arcanismo ou Ocultismo, tornando-o o dono do espelho. Independentemente de onde o espelho estiver, enquanto o vínculo continuar, o dono está ciente de tudo o que o espelho esteja refletindo atualmente e pode usar as ativações do espelho.

Sempre que uma criatura inteligente olhar no espelho, ela vê a imagem de uma pessoa, criatura ou item que julgue irresistível – frequentemente uma que ache extremamente atraente. A imagem específica varia de acordo com o observador, mesmo quando mais de uma criatura estiver olhando para o espelho ao

mesmo tempo. Observadores ficam fascinados com as imagens no espelho a menos que obtenham sucesso em um salvamento de Vontade CD 35 a cada rodada. Caso falhem, eles ficam encarando o espelho enquanto ele continua à vista e, se o espelho deixar seu campo de visão, eles continuam olhando para o último lugar onde viram o espelho por vários minutos. Este é um efeito de emoção, encantamento, incapacitação e visual. Criaturas que fiquem fascinadas pelo espelho ficam em um transe tão profundo que não saem da fascinação automaticamente mesmo se uma criatura usar uma ação hostil contra elas ou seus aliados; em vez disso, elas podem tentar um salvamento de Vontade CD 30 para encerrar a fascinação. A critério do MJ, uma criatura verdadeiramente inocente ou uma criatura que renunciou a todos os prazeres mundanos pode ser imune à fascinação do espelho.

Ativação ◆◆ visualizar (emoção, encantamento, incapacitação, visual); **Efeito** Você força uma criatura que esteja olhando para o espelho a tentar um salvamento de Vontade adicional contra o efeito de fascinação do espelho, mesmo se ela tiver obtido um sucesso no salvamento dela.

Ativação ◆◆◆ comandar (emoção, encantamento, incapacitação); **Requerimentos** O alvo deve estar fascinado pelo espelho; **Efeito** Você controla o alvo por 30 dias, com o efeito de uma falha crítica em um salvamento contra *dominar*. Se a vítima vir o espelho novamente em qualquer ponto antes da duração expirar, o controle se estende por 30 dias adicionais a contar do momento em que olhou o espelho novamente. Embora isto não gere um salvamento inicial, a CD para se libertar devido a ordens contra a natureza da criatura é 35.

Destruição O *Espelho de Sorshen* se estilhaça em mil pedaços se uma criatura inteligente, mas completamente inocente, resistir à atração do espelho e então, acidentalmente, deixá-lo cair.

EXTRATOR FILOSOFAL

ITEM 28

RARO ARTEFATO EVOCAÇÃO MÁGICO TRANSMUTAÇÃO

Volume 8

Esta máquina bizarra é um arranjo complexo de frascos, tubos e outros equipamentos alquímicos. O *extrator filosofal* é projetado para criar as misturas alquímicas definitivas. O extrator funciona como um conjunto excepcional de ferramentas alquímicas, concedendo +4 de bônus de item em testes de Manufatura relacionados a alquimia. Quando usar o extrator para Manufaturar um item alquímico ou com reagentes infundidos como parte das suas preparações diárias, você pode criar itens alquímicos impecáveis. Um item alquímico impecável sempre usa o valor numérico máximo para quaisquer rolagens que ele requeira; por exemplo, um fogo alquímico impecável causa o dano máximo, enquanto um elixir da vida impecável restaura a quantidade máxima de Pontos de Vida. Se um item impecável possuir uma duração, ele dura o dobro do período normal. Finalmente, um item alquímico impecável nunca possui uma desvantagem.

Ativação ◆◆◆ Interagir; **Frequência** uma vez por minuto; **Efeito**

Você usa o extrator para produzir um item alquímico do seu nível ou menor cuja fórmula você conheça. O extrator pode criar o equivalente a 56 níveis de itens por dia desta forma. Por exemplo, o extrator poderia criar dois elixires da vida verdadeiros (18º nível) e dois elixires da vida moderados (9º nível) ou oito elixires da compreensão (7º nível), e assim por diante.

Ativação 1 hora (Interagir); **Efeito** Você pega uma parte razoável da criatura (pelo menos dois terços da massa original) e a filtra pelos mecanismos do extrator. Depois do fim do processo, o *extrator filosofal* cria um mutagênico transmogrificante que fornece a essência da criatura a quem bebê-lo. O extrator pode fazer vários mutagênicos transmogrificantes usando a mesma ativação se for fornecida uma quantidade de massa suficiente de uma vez, até o máximo de 10 mutagênicos simultâneos. Beber um mutagênico transmogrificante lhe fornece uma das habilidades únicas da criatura por 1 hora. Isto pode conceder uma dentre várias habilida-

des como imunidade a sono, presença aterradora, Sopro, visão no escuro ou voo de um dragão. A habilidade funciona da mesma forma que funcionava para a criatura original, exceto que utiliza sua CD de classe ou sua CD de magia (o que for maior) em vez da CD da criatura. O mutagênico fornece apenas habilidades baseadas na fisiologia da criatura e nunca concede habilidades relacionadas a magia, como magias inatas ou habilidade de conjuração. O MJ possui a palavra final sobre qual habilidade é fornecida por um mutagênico transmogrificante.

Diferente do normal para mutagênicos e efeitos de polimorfia, você pode beber múltiplos mutagênicos transmogrificantes e receber os benefícios de cada um deles. Quando beber mutagênicos transmogrificantes feitos de criaturas diferentes, você recebe habilidades de cada criatura. Quando beber múltiplos mutagênicos transmogrificantes do mesmo tipo de criatura, como múltiplos mutagênicos feitos de trolls, você ganha uma habilidade adicional para cada mutagênico transmogrificante bebido, e a duração das habilidades daquele tipo de criatura aumentam em 1 hora para cada mistura adicional bebida.

Entretanto, estes benefícios adicionais vêm com um risco: se beber um mutagênico transmogrificante enquanto pelo menos um outro estiver ativo, depois de bebê-lo, você deve obter sucesso em um teste simples com uma CD igual à quantidade total de mutagênicos transmogrificantes consumidos. Em uma falha, você se transforma completamente em um membro da espécie do último mutagênico transmogrificante bebido e quase sempre entra em frenesi com a mudança. A critério do MJ, a transformação pode deixar alguns traços de sua personalidade e memórias intactos.

Destruição Alimentar o *extrator filosofal* simultaneamente com porções consideráveis de um anjo, arconte, azata, daemon,



demônio, diabo, éon, proteano e psicopompo, cada um deles sendo de pelo menos 14º nível, junto com uma *pedra filososal* faz o dispositivo emperrar, superaquecer e explodir. Criaturas a até 18 metros da explosão devem obter sucesso em um salvamento de Reflexos CD 55 ou ficam cobertas por um resíduo alquímico que as transforma em uma amálgama horrível de pelo menos duas das criaturas usadas para destruir a máquina.

MACHADO DOS LORDES ANÕES

ITEM 26

ÚNICO ARTEFATO CONJURAÇÃO MÁGICO TRANSMUTAÇÃO

Uso segurado em 2 mãos; Volume 3

A lâmina deste *machado de guerra enânico +4 impactante superior afiado retornante da velocidade* é entalhado com um projeto intrincado retratando incontáveis gerações de grandes guerreiros e líderes anões. O machado possui o traço de arma arremesso 9 metros, além dos traços normais de arma para um machado de guerra enânico. Golpes com o machado causam 1d6 de dano acional em orcs. Enquanto o machado estiver em sua posse, você recebe +4 de bônus de item quando Manufaturar arapucas, armas, armadilhas, armaduras, joias, trabalhos em metal e trabalhos em pedra. Se for um anão, você adquire visão no escuro maior (*Livro Básico* 465\$) enquanto estiver segurando o machado. Se não for um anão, você fica estupefato 4 enquanto segurar o machado e, se for um orc, também fica drenado 4 e enfraquecido 4 enquanto estiver segurando-o.

Ativação ◆◆◆ visualizar, Interagir; **Frequência** uma vez por semana; **Efeito** O machado conjura a magia *convocar elemental* de 10º nível para conjurar um elemental avalanche de elite (*Bestiário* 6, 147\$). A magia é automaticamente sustentada sem requerer qualquer ação sua, mas ainda permitindo que você comande o elemental em cada um dos seus turnos. Você pode Dispensar a Magia.

Destruição Se um orc decapitar um rei anão com o *Machado dos Lordes Anões*, o machado enferruja até que não sobre nada.

ORBE DOS DRAGÕES

ITEM 25

ÚNICO ARCANO ARTEFATO ENCANTAMENTO

Uso segurado em 1 mão; Volume 1

Cada um dos lendários *orbes dos dragões* contém a essência e personalidade de um dragão poderoso, com cada um dos 10 orbes mais famosos preservando o espírito de um tipo diferente de dragão cromático ou metálico. Acredita-se que existam orbes para outros tipos de dragões verdadeiros, embora esta teoria ainda não tenha sido confirmada.

Enquanto segurar um *orbe dos dragões*, você fica imune ao sopro da variedade de dragão associada ao orbe. Um *orbe dos dragões* também concede vários sentidos adicionais. Você pode se comunicar verbal e visualmente com os portadores dos outros orbes como se todos estivessem no mesmo aposento. Você fica automaticamente ciente da existência de quaisquer dragões a até 15 quilômetros; isto aumenta para 150

quilômetros para dragões do tipo associado ao orbe. Se um dragão associado estiver a até 1,5 quilômetros, você sabe em qual direção ele está, assim como a idade geral do dragão, como jovem, adulto ou ancião. Cada orbe concede uma magia arcana inata de 10º nível que você pode conjurar à vontade, determinada pelo orbe específico.

O *Orbe dos Dragões de Ouro* pode fornecer as magias inatas dos outros orbes, assim como suas habilidades ativadas, mas só pode conceder cada poder individual apenas uma vez por dia. Além disso, o portador do orbe de ouro pode usar sua ativação de 3 ações para conjurar *dominar* no portador de outro orbe se estiver a até 1,5 quilômetros, como se o portador fosse um dragão do tipo associado a até 150 metros. Entretanto, os últimos relatos do *Orbe dos Dragões de Ouro* em Golarion indicam que ele foi destruído. MJs narrando campanhas em cenários diferentes da Era dos Presságios Perdidos podem decidir que o orbe de ouro ainda está intacto em sua campanha.

Portar um *orbe dos dragões* lhe concede a inimizade de todos os dragões para sempre por se aproveitar da escravidão do dragão em seu interior, mesmo se você posteriormente perdê-lo.

Magia Concedida (CD 40) dragão azul (*terreno alucinatório*), dragão branco (*muralha de gelo*), dragão de bronze (*controlar água*), dragão de cobre (*riso histórico*), dragão de latão (*falar com animais*), dragão de prata (*detectar tendência* [apenas maligno]), dragão negro (*escuridão*), dragão verde (*emaranhar*), dragão vermelho (*muralha de fogo*)

Ativação ◆◆◆ comandar; **Frequência** uma vez por rodada; **Efeito** Você conjura *dominar* de 10º nível (CD 40) em um dragão do tipo associado ao orbe a até 150 metros, exceto que o efeito dura por 1 mês em vez de ser ilimitado. O dragão não recebe o bônus de estado em salvamentos contra magia que normalmente possui. O dragão fica, então, temporariamente imune a dominações adicionais através do orbe por 24 horas.

Ativação ◆◆ visualizar, Interagir; **Frequência** três vezes por rodada; **Efeito** Você sopra uma rajada elemental que causa 25d6 de dano (Reflexos básico CD 40) em um cone de 18 metros ou em uma linha de 30 metros (à sua escolha). O dano do sopro é do tipo associado ao Sopro do dragão associado ao *orbe dos dragões* (ácido para o orbe negro, eletricidade para o orbe azul e assim por diante).

Destruição Um *orbe dos dragões* se estilhaça violentamente e explode quando exposto ao Sopro de um dragão que seja descendente do dragão preso em seu interior. A explosão causa o dano da ativação de 2 ações acima em todas as criaturas a até 27 metros.

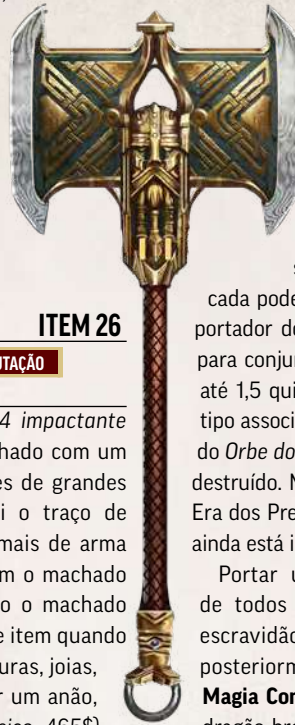
PRISMA DE ESSÊNCIA

ITEM 28

ÚNICO ARTEFATO TRANSMUTAÇÃO

Volume 5

Este enorme prisma multifacetado normalmente descansa sobre um pedestal, refletindo perturbadoramente luzes de muitas cores, mesmo quando nenhuma fonte de luz está presente. Na verdade,



INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

o prisma refrata as quatro essências mágicas no espectro visível (veja a página 300\$ no *Livro Básico* para mais sobre as quatro essências). Uma criatura adjacente ao prisma pode ajustar suas facetas com uma ação de Interagir para alternar entre duas polaridades. Duas essências fluem de dois pontos de influxo, onde o prisma as combina em um único fluxo de saída; alternativamente, uma única essência flui de um fluxo de entrada para dentro do prisma e ele a separa em dois fluxos de saída. Uma criatura que entre e permaneça dentro de um fluxo de entrada de essência por 1 minuto é lentamente envolvida em magia sólida, quando fica paralisada até que alguém reverta o fluxo do prisma ou termine de ativar o mesmo. Uma criatura que se coloque no fluxo de saída de essência é gentilmente empurrada para fora do fluxo.

Ativação ➤➤ Interagir; **Requerimentos** O prisma possui apenas um fluxo de entrada; **Efeito** Você altera e reorganiza as facetas do *prisma de essência*, ajustando as essências para selecionar uma única qualidade. Essa qualidade pode ser associada a uma essência mental (como um traço de personalidade), uma essência material (como uma qualidade física), uma essência vital (como uma crença ou instinto) ou uma essência espiritual (como um componente de tendência como bondoso ou ordeiro). Você deve obter sucesso em um teste de perícia secreto CD 30 com a perícia associada a uma tradição mágica que use a essência escolhida (por exemplo, Arcanismo ou Ocultismo para essência mental, pois tanto magia arcana quanto ocultista usam essência mental). Em uma falha, você acidentalmente organiza o prisma para alguma outra qualidade.

Ativação 1 minuto (Interagir); **Requerimentos** O prisma só possui um fluxo de entrada e uma criatura está envolvida em magia no fluxo de entrada; **Efeito** Ao longo da próxima hora, a criatura no fluxo de entrada possui sua essência refratada através do prisma, criando dois casulos de magia nos fluxos de saída, cada uma contendo uma nova criatura. No fim do processo, a criatura original desaparece e duas novas criaturas se libertam de seus casulos. Cada criatura é parte do original, separada do resto com base na última qualidade estabelecida pela primeira ativação do prisma. Por exemplo, se você estabelecer o prisma para “bondade”, uma criatura possuiria todos os aspectos bons da criatura original e a outra possuiria o lado maligno da criatura original. A menos que você tenha selecionado uma qualidade física, ambas as criaturas possuem a mesma aparência da original. As duas novas criaturas normalmente possuem 2 níveis a menos que o original, mas se a criatura original era fortemente inclinada para a qualidade escolhida (por exemplo, se separasse o lado bom do lado mau de um redentor), a criatura mais forte possui 1 nível a menos do que a original e a criatura mais fraca possui 3 ou mais níveis a menos. Se calibrada corretamente, esta ativação também pode reverter os efeitos da terceira ativação.

Ativação 1 minuto (Interagir); **Requerimentos** O prisma possui dois fluxos de entrada e uma criatura está envolvida em magia em cada fluxo de entrada; **Efeito** Ao longo da próxima hora, a essência de ambas as criaturas nos fluxos de entrada são refratadas através do prisma, criando um casulo de magia no fluxo de saída que contém uma nova criatura. No fim do processo, as criaturas originais desaparecem e a nova criatura se liberta de seu casulo. A nova criatura é uma amálgama

das originais, possuindo uma nova personalidade que mescla ambas, e normalmente 1 ou 2 níveis a mais que as criaturas originais, a menos que a criatura de nível mais baixo fosse muito mais fraca. Esta ativação também reverte os efeitos da segunda ativação.

Destruição Forçar o *prisma de essência* a combinar dois semideuses incompatíveis destrói o prisma, embora também possa resultar em uma nova divindade.

SELO DO PAI DA FORJA

ITEM 24

RARO ABJURAÇÃO ARTEFATO DIVINO

Uso gravado em uma armadura

Esta runa foi criada por Torag, deus da forja, da proteção e da estratégia, e partilhada com seus maiores artesões e guerreiros. Torag criou uma pequena quantidade destes selos como presentes para divindades bondosas aliadas; cada um é praticamente idêntico, mas possui uma magia diferente quando usar a ativação de reação; por exemplo, o selo de Sarenrae conjura *explosão solar* em vez de *terremoto*.

Enquanto estiver gravado em uma *pedra rúnica*, o selo constantemente emite o barulho de um martelo acertando uma bigorna. Um *selo do Pai da Forja* só pode ser gravado em uma armadura que possa suportar duas ou mais runas de propriedade, e é tão poderoso que ocupa o espaço de duas runas de propriedade. Enquanto estiver vestindo uma armadura gravada com o *selo do Pai da Forja*, você adquire resistência a fogo 40. Você ignora a penalidade de armadura em testes e a penalidade de Velocidade (se houver); se a armadura for leve ou média, aumente em 1 o bônus de item na CA que ela fornece. Além disso, qualquer escudo que você empunhar automaticamente recupera 10 Pontos de Vida no início de cada um de seus turnos.

Ativação ➤ Interagir; **Frequência** uma vez por hora; **Acionamento** Você é atingido por um ataque; **Efeito** O *selo do Pai da Forja* brilha e sua armadura treme conforme absorve o impacto. O dano do ataque é reduzido em 100 pontos e você conjura *terremoto* (CD 40) centrada diretamente na criatura acionadora. Você decide a área do *terremoto* quando Conjurar a Magia, de tão pequeno quanto o tamanho da criatura a até uma explosão de 18 metros.

Ativação ➤➤➤ Interagir; **Frequência** uma vez por hora; **Efeito** Você convoca os poderes restauradores do selo para reparar um item dentro do alcance. A runa instantaneamente restaura todos os Pontos de Vida do item, mesmo se o item estiver destruído, usando os efeitos da magia *refazer*, desde que a maior parte do item esteja disponível para o reparo. O selo pode restaurar até mesmo itens mágicos e artefatos do seu nível ou menos. Após usar esta habilidade, a habilidade do selo de reparar escudos automaticamente fica inativa até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias.

Ativação ✦ visualizar; **Acionamento** Você ainda não agiu no seu turno; **Efeito** Você pede que Torag defenda seus aliados e aqueles ao seu redor, se sacrificando no processo. Criaturas à sua escolha a até 18 metros recuperam todos os Pontos de Vida delas. Se qualquer das criaturas estiver morta, ela é trazida de volta à vida com metade dos Pontos de Vida máximos dela. As criaturas escolhidas também recebem +4 de bônus de estado na CA e em jogadas de salvamento, além de cura acelerada 15 por 1 hora. Você pode usar esta habilidade para trazer de volta à vida uma criatura que requeira a magia

milagre ou uma intervenção divina para ser revivida, desde que você não escolha outras criaturas a até 18 metros para se recuperarem. Após usar esta ativação, você é transformado em uma estátua feita de pedra ou metal que lhe retrata em uma pose gloriosa honrando seu sacrifício, e você nunca poderá ser restaurado. O *selo do Pai da Forja* continua nesta estátua e pode ser transferido para outra armadura ou para uma *pedra rúnica* normalmente.

Destruição Usar a habilidade do *selo do Pai da Forja* para trazer de volta à vida um semideus maligno faz com que ele se estilhaçe em uma explosão violenta que destrói o selo e a estátua feita como parte do sacrifício, apagando todo o conhecimento sobre o usuário da existência. O semideus maligno, entretanto, ainda é trazido de volta à vida.

SERITHTHIAL

ITEM 23

ÚNICO OB ABJURAÇÃO ARTEFATO DIVINO INTELIGENTE

Uso empunhado em 1 mão; **Volume** 1

Percepção +28, visão e audição normais a até 18 metros

Comunicação empatia (apenas o parceiro)

Perícias Religião +26, Saber de lomedae +29, Saber de Zon-Kuthon +29

Int +2, **Sab** +1, **Car** +2

Von +30

É dito que a lendária lâmina *Seriththial* foi forjada pela própria lomedae, deusa da honra, da justiça e do valor. Ela é uma *espada bastarda* +4 *impactante superior sagrada* inteligente. Embora a espada seja feita de aço, *Seriththial* também é tratada como ferro frio e prata (*Livro Básico* 578\$), permitindo que cause mais dano a certas criaturas sobrenaturais. Ela brilha com a luz de uma tocha, mas você ou *Seriththial* podem suprimir ou reativar este brilho como uma ação única que possui o traço concentração. Além disso, Golpes com *Seriththial* causam 2d6 de dano adicional contra criaturas que sejam adoradoras de Zon-Kuthon e, enquanto estiver empunhando *Seriththial*, você se beneficia constantemente das magias *proteção contra morte* e *liberdade de movimento* que funcionam apenas contra efeitos criados por seguidores de Zon-Kuthon.

Seriththial foi forjada como uma espada bastarda e reverte a esta forma se ninguém estiver empunhando-a, mas ela também pode detectar o tipo de lâmina preferido pelo seu portador atual e se transformar nela (escolhida entre adaga, bracamante, cimitarra, espada bastarda, espada curta, espada longa, montante ou rapieira) usando uma ação, que ela faz quando é empunhada pela primeira vez. O usuário pode pedir empaticamente à *Seriththial* que se transforme a qualquer momento usando uma ação única que possui o traço concentração; depois disso, *Seriththial* usa uma ação para se transformar.

Seriththial está disposta a trabalhar com um parceiro de quase qualquer tendência, desde que ele esteja dedicado a derrotar o grande ancião Kazavon e as forças de Zon-Kuthon. Se você ignorar estas ameaças e buscar objetivos particulares, em pouco tempo *Seriththial* tentará tomar o controle do seu corpo (Vontade CD 45 para resistir ao controle dela), embora ela normalmente mantenha este controle somente pelo tempo necessário para encontrar um parceiro mais digno. Você pode tentar um novo salvamento de Vontade por dia para retomar o controle do seu corpo.

Ativação visualizar; **Frequência** uma vez por hora; **Efeito** *Seriththial* gasta a quantidade apropriada de ações e conjura a magia *curar* ou *zona da verdade* de 9º nível (CD 45 para qualquer uma das magias).

Destruição Se Kazavon ou um dragão das sombras grande ancião que seja um adorador de Zon-Kuthon usar sua arma de sopra em *Seriththial* enquanto ela está despossada, a espada derrete em uma poça de ferro mundano.

SÍMBOLO ANCESTRAL

ITEM 25

RARO ABJURAÇÃO ARTEFATO OCULTISTA

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Esta tábua de pedra é talhada com o símbolo de um galho de cinco ramos. Existe apenas uma quantidade limitada de *símbolos ancestrais*, e sempre que um é destruído, o fim do universo fica inexoravelmente mais próximo. Recitar um de três mantras ocultistas diferentes (Ocultismo CD 20 para fazer corretamente) permite três ativações diferentes. Todas as três habilidades só funcionam em criaturas conectadas aos Mitos Antigos ou a um horror cósmico, como um wendigo ou um gug; a ativação se refere a elas como "criaturas indizíveis".

Ativação >>> comandar, visualizar, Interagir;

Efeito O *símbolo ancestral* conjura a magia *banimento* de 10º nível em uma criatura indizível. Mesmo se a criatura não for um extraplanar, o *símbolo ancestral* ainda pode bani-la, enviando-a para a parte do Plano Material onde ela se originou. Se a criatura for um Grande Antigo, o *símbolo ancestral* a bane automaticamente (como se ela tivesse obtido uma falha crítica em seu salvamento), mas é destruído para sempre.

Ativação >> comandar, visualizar, Interagir; **Efeito** O *símbolo ancestral* conjura *dissipar magia* em um efeito de uma criatura indizível, utilizando 10º nível de neutralização e +30 de modificador para a rolagem.

Ativação >> comandar, visualizar, Interagir; **Efeito** O *símbolo ancestral* conjura *tranca dimensional*, embora só proteja contra viagens feitas por criaturas indizíveis. Cada vez que o *símbolo ancestral* conjurar *tranca dimensional* desta forma, a *tranca dimensional* anterior acaba.

Destruição A única forma de destruir um *símbolo ancestral* é usá-lo para banir um Grande Antigo.

TALISMÃ DA ESFERA

ITEM 20

RARO ARTEFATO EVOCAÇÃO MÁGICO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** –

Este laço de adamantite pode ser preso em uma corrente para ser usado como um colar, mas deve ser segurado para fornecer seus benefícios. Uma criatura que não possa conjurar magias arcanas ou ocultistas sofre 8d6 de dano mental só de pegar o item, e sofre este dano novamente no início de cada um de seus turnos se continuar a segurá-lo.

Se o portador puder conjurar magias arcanas ou ocultistas, ele pode usar o *talismã da esfera* para controlar com mais facilidade uma *esfera da aniquilação*. Isto reduz a CD do teste para controlar a esfera ou Sustentar a Ativação em 10 pontos.

Destruição O *talismã da esfera* é destruído se for tocado por uma *esfera da aniquilação*.



INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

GEMAS E OBRAS DE ARTE

Muitas pessoas valorizam gemas por suas cores brilhantes e pelas propriedades alquímicas ou até mesmo mágicas que algumas possuem. Trabalhos artísticos e seus valores, por outro lado, variam tanto quanto o conceito de beleza entre culturas. Muitos podem ser versões mais elegantes de itens úteis, ou existem apenas para serem admirados e invejados.

Como as moedas, gemas e obras de arte são vendidos pelo Preço inteiro. Quando montar um tesouro, você pode escolher gemas ou obras de arte se preferir, ou rolar aleatoriamente usando os dados de porcentagem.

GEMAS

Gemas são minerais de ocorrência natural, normalmente em forma cristalina ou, em alguns casos, material orgânico como âmbar, coral e pérolas. Todas, exceto as maiores gemas, pesam cerca de metade do peso de moedas; portanto, cerca de 2.000 po em gemas possui 1 Volume. Gemas não trabalhadas valem metade do Preço de uma gema finalizada e podem servir como matéria bruta mínima para Manufaturar gemas finalizadas. Pedras semipreciosas menores são itens de nível 0, pedras semipreciosas moderadas e maiores são itens de nível 1, pedras preciosas menores e moderadas são itens de nível 4 que requerem proficiência especialista em Manufatura e gemas preciosas maiores são itens de nível 7 que requerem proficiência mestre para se Manufaturar.

TABELA 2-23: GEMAS

d%	Pedras Semipreciosas Moderadas	Preço
1 a 7	Ágata	1d4×5 pp
8 a 14	Alabastro	1d4×5 pp
15 a 21	Azurita	1d4×5 pp
22 a 28	Hematita	1d4×5 pp
29 a 35	Lápis-lazúli	1d4×5 pp
36 a 42	Malaquita	1d4×5 pp
43 a 49	Obsidiana	1d4×5 pp
50 a 56	Pérola irregular de água doce	1d4×5 pp
57 a 63	Pirita	1d4×5 pp
64 a 70	Rodocrosita	1d4×5 pp
71 a 77	Quartzo, cristal rochoso	1d4×5 pp
78 a 84	Concha	1d4×5 pp
85 a 92	Olho de Tigre	1d4×5 pp
93 a 100	Turquesa	1d4×5 pp

d%	Pedras Semipreciosas Moderadas	Preço
1 a 7	Pedra do sangue	1d4×25 pp
8 a 14	Cornalina	1d4×25 pp
15 a 21	Crisoprásio	1d4×25 pp
22 a 28	Citrino	1d4×25 pp
29 a 35	Marfim	1d4×25 pp
36 a 42	Jaspe	1d4×25 pp
43 a 49	Pedra da lua	1d4×25 pp
50 a 56	Ônix	1d4×25 pp
57 a 63	Peridoto	1d4×25 pp
64 a 70	Quartzo, leitoso, rosa ou fumê	1d4×25 pp
71 a 77	Sárdio	1d4×25 pp
78 a 84	Sardônix	1d4×25 pp
85 a 92	Espinélio, vermelho ou verde	1d4×25 pp
93 a 100	Zircônio	1d4×25 pp

d%	Pedras Semipreciosas Maiores	Preço
1 a 10	Âmbar	1d4×5 po
11 a 20	Ametista	1d4×5 po
21 a 30	Crisoberilo	1d4×5 po
31 a 40	Coral	1d4×5 po
41 a 50	Granada	1d4×5 po
51 a 60	Jade	1d4×5 po
61 a 70	Azeviche	1d4×5 po
71 a 80	Pérola de água salgada	1d4×5 po
81 a 90	Espinélio, azul profundo	1d4×5 po
91 a 100	Turmalina	1d4×5 po

d%	Pedras Preciosas Menores	Preço
1 a 25	Água-marinha	1d4×50 po
26 a 50	Opala	1d4×50 po
51 a 75	Pérola negra	1d4×50 po
76 a 100	Topázio	1d4×50 po

d%	Pedras Preciosas Moderadas	Preço
1 a 25	Diamante pequeno	1d4×100 po
26 a 50	Esmeralda	1d4×100 po
51 a 75	Rubi pequeno	1d4×100 po
76 a 100	Safira	1d4×100 po

d%	Pedras Preciosas Maiores	Preço
1 a 25	Diamante grande	1d4×500 po
26 a 50	Esmeralda verde brilhante	1d4×500 po
51 a 75	Rubi grande	1d4×500 po
76 a 100	Safira estrela	1d4×500 po

OBRAS DE ARTE

Estas obras de arte possuem valores listados, mas podem ser mais valiosas para um colecionador ou para alguém que possua uma conexão pessoal. Quando incluir obras de arte, considere que os PJs podem descobrir esta informação e conseguir uma recompensa maior. Por exemplo, uma coroa enânica pode valer 1.000 po por sua manufatura bem-feita, mas vale ainda mais para os anões que perderam a coroa de sua primeira rainha há muito tempo. Isto pode ser um gancho para uma aventura posterior.

Por outro lado, os materiais usados para fazer um objeto de arte, como a tinta e a tela de uma pintura, valem bem menos do que o objeto finalizado. Algumas obras de arte na Tabela 2-24 incluem materiais incomuns ou raros, embora normalmente em quantidades pequenas demais para serem extraídas e terem outro uso. Se estiver rolando aleatoriamente e não quiser fornecer um material incomum ou raro, role novamente ou modifique a descrição (por exemplo, você pode trocar a coroa de mithral na lista de obras de arte superiores por uma coroa de ouro).

TABELA 2-24: EXEMPLOS DE OBRA DE ARTE

d%	Obras de Arte Mínimas	Preço
1 a 5	Boneca de pano elegante	1d4 po
5 a 10	Osso de baleia entalhado	1d4 po
11 a 15	Livro ilustrado	1d4 po
16 a 20	Estatueta de touro de latão	1d4 po
21 a 25	Jogo de madeira entalhada	1d4 po
26 a 30	Conjunto de seis dados de marfim	1d4 po
31 a 35	Anel de cobre gravado	1d4 po
36 a 40	Pingente de lápis-lazúli	1d4 po
41 a 45	Espelho de mão com a moldura decorada	1d4 po
46 a 50	Máscara meia face de veludo colorido	1d4 po
51 a 55	Conjunto de placas de cerâmica decoradas	1d4 po
56 a 60	Cantil de couro com símbolo caydenita	1d4 po
61 a 65	Bacia de bronze com imagens de ondas	1d4 po
66 a 70	Tornozela de latão	1d4 po
71 a 75	Caldeirão de ferro com faces de gárgulas	1d4 po
76 a 80	Símbolo religioso prateado	1d4 po
81 a 85	Braseiro de bronze com artes asmodeanas	1d4 po
86 a 90	Incensário de latão simples	1d4 po
91 a 95	Escultura simples	1d4 po
96 a 100	Pintura simples	1d4 po
d%	Obras de Arte Menores	Preço
1 a 5	Armadura cerimonial de seda	1d4×10 po
5 a 10	Crânio de crocodilo inscrito	1d4×10 po
11 a 15	Manuscrito com iluminuras	1d4×10 po
16 a 20	Diadema de prata simples	1d4×10 po
21 a 25	Estatueta de cobre de uma salamandra	1d4×10 po
26 a 30	Conjunto de jogo de alabastro e obsidiana	1d4×10 po
31 a 35	Leque de seda decorado com turquesa	1d4×10 po
36 a 40	Adaga cerimonial com empunhadura ônix	1d4×10 po
41 a 45	Ânfora com cenas suntuosas	1d4×10 po
46 a 50	Tapeçaria pastoral colorida	1d4×10 po
51 a 55	Símbolo de crisoberilo de mal olhado	1d4×10 po
56 a 60	Ídolo de alabastro	1d4×10 po
61 a 65	Máscara de seda decorada com citrino	1d4×10 po
66 a 70	Conjunto de pratos de porcelana decorada	1d4×10 po
71 a 75	Cântaro de cobre gravado	1d4×10 po
76 a 80	Cetro de latão com a ponta de ametista	1d4×10 po
81 a 85	Cálice de bronze com pedras do sangue	1d4×10 po
86 a 90	Braseiro de pedra de cristal e ferro	1d4×10 po
91 a 95	Escultura de qualidade de anônimo	1d4×10 po
96 a 100	Pintura de qualidade de anônimo	1d4×10 po
d%	Obras de Arte Moderadas	Preço
1 a 5	Boneca de porcelana com olhos de âmbar	1d4×25 po
5 a 10	Altar de mármore	1d4×25 po
11 a 15	Armadura de desfile com floreios	1d4×25 po
16 a 20	Grinalda de prata com peridot	1d4×25 po
21 a 25	Conjunto de jogo de pedra da lua e ônix	1d4×25 po
26 a 30	Anel de ouro e granada	1d4×25 po
31 a 35	Espada curta cerimonial com espinélios	1d4×25 po
36 a 40	Estatueta de prata de um corvo	1d4×25 po
41 a 45	Vaso de porcelana ornado em ouro	1d4×25 po
46 a 50	Enorme tapeçaria de uma grande batalha	1d4×25 po
51 a 55	Colar de prata com peridot	1d4×25 po
56 a 60	Flauta de prata virtuosa	1d4×25 po
61 a 65	Ídolo de coral de um lorde elemental	1d4×25 po
66 a 70	Espelho de prata com moldura dourada	1d4×25 po
71 a 75	Cantil de prata inscrito com campos	1d4×25 po

76 a 80	Caixa-segredo de cobre e espinélios	1d4×25 po
81 a 85	Pequeno caldeirão de ferro frio com ônix	1d4×25 po
86 a 90	Incensário de prata e jade	1d4×25 po
91 a 95	Escultura em tamanho real esculpida por um especialista	1d4×25 po
96 a 100	Paisagem ampla pintada por especialista	1d4×25 po
d%	Obras de Arte Maiores	Preço
1 a 5	Armadura cerimonial dourada	1d4×250 po
5 a 10	Crânio de um dragão ancião gravado com sigilos místicos	1d4×250 po
11 a 15	Manuscrito original de um autor mundialmente famoso	1d4×250 po
16 a 20	Diadema de ouro e água-marinha	1d4×250 po
21 a 25	Estatueta de dragão de ouro	1d4×250 po
26 a 30	Jogo de azeviche e ouro branco	1d4×250 po
31 a 35	Rapieira de ouro com ametistas	1d4×250 po
36 a 40	Urna de ouro com cenas de julgamento	1d4×250 po
41 a 45	Esplêndida lira de um lirista mundialmente famoso	1d4×250 po
46 a 50	Monóculo com molde de platina	1d4×250 po
51 a 55	Máscara de ouro de um alto sacerdote	1d4×250 po
56 a 60	Conjunto de jantar de cristal, prataria luxuosa	1d4×250 po
61 a 65	Bracelete de ouro e opalas	1d4×250 po
66 a 70	Caixa de música intrincada de ouro e prata	1d4×250 po
71 a 75	Planetário dos planos feito com joias	1d4×250 po
76 a 80	Cetro dourado com safiras	1d4×250 po
81 a 85	Luneta luxuosa de ouro	1d4×250 po
86 a 90	Cálice de ouro com pérolas negras	1d4×250 po
91 a 95	Imensa escultura esculpida por um mestre	1d4×250 po
96 a 100	Retrato famoso pintado por um mestre	1d4×250 po
d%	Obras de Arte Superiores	Preço
1 a 25	Diamante pequeno	1d4×100 po
26 a 50	Esmeralda	1d4×100 po
51 a 75	Rubi pequeno	1d4×100 po
76 a 100	Safira	1d4×100 po
d%	Pedras Preciosas Maiores	Preço
1 a 5	Altar de ouro encrustado de joias	1d4×1.000 po
5 a 10	Osso de um santo com escrituras perdidas	1d4×1.000 po
11 a 15	Volume perdido de autor lendário	1d4×1.000 po
16 a 20	Coroa de mithral cravejada	1d4×1.000 po
21 a 25	Estatueta de dragão de platina	1d4×1.000 po
26 a 30	Anel de platina cravejado de diamante	1d4×1.000 po
31 a 35	Colar de safira estrela	1d4×1.000 po
36 a 40	Violino de madeira negra feito por uma lenda	1d4×1.000 po
41 a 45	Imagem de uma fada nobre de platina com um pouco de oricalco	1d4×1.000 po
46 a 50	Caixa-segredo de ouro cravejada de joias	1d4×1.000 po
51 a 55	Coração cristalizado de um dragão	1d4×1.000 po
56 a 60	Chama viva moldada em uma fênix	1d4×1.000 po
61 a 65	Tapeçaria de seda de éter oscilante de fases	1d4×1.000 po
66 a 70	Um instante de tempo solidificado	1d4×1.000 po
71 a 75	Caneca possuída por Cayden Cailean	1d4×1.000 po
76 a 80	Lentes-pensamento de essência astral	1d4×1.000 po
81 a 85	Obra de arte divina criada por Shelyn	1d4×1.000 po
86 a 90	Candelabro manufaturado de sonhos	1d4×1.000 po
91 a 95	Enorme escultura criselefantina esculpida por uma lenda	1d4×1.000 po
96 a 100	Grande pintura pintada por uma lenda	1d4×1.000 po

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO E ÍNDICE

AFLIÇÕES

Onde há vida, há perigos insidiosos que ameaçam a saúde e o bem-estar das criaturas vivas. Algumas destas aflições, incluindo muitas doenças, são inerentes ao mundo natural. Outras, como as drogas, são manufaturadas pelos povos do mundo para usos recreativos, inescrupulosos ou diversos. E algumas — com as maldições sendo as mais famosas — existem apenas para prejudicar os outros.

Aflições afetam criaturas com resultados potentes e, frequentemente, crescentes. Esta seção apresenta uma miríade de maldições, doenças e drogas para usar em seu jogo. As regras para aflições são apresentadas na página 457\$ do *Livro Básico*, e uma ampla variedade de venenos pode ser encontrada a partir da página 551\$.

Dependendo do tom da campanha, o MJ pode preferir rolar secretamente os salvamentos dos PJs afetados por uma aflição. Isto é particularmente efetivo quando a aflição é um elemento dentro de um jogo de horror ou sobrevivência ou quando é parte de um mistério.

DOENÇAS

Exposição a doenças pode ser um perigo grave, como quando os PJs entram em contato com um corpo assolado pela praga; tais perigos concedem XP como um perigo simples com o nível da doença. Quando uma doença impõe uma condição enjoado que não pode ser reduzida até que a doença siga seu curso, isto normalmente significa que a doença possui sintomas como dificuldade de engolir, perda de apetite ou náusea que torna a alimentação difícil, mas não impossível. A despeito da condição impedir a ingestão, uma criatura enjoada pode beber e alimentar de forma lenta e cuidadosa se não estiver em um encontro.

PODRIDÃO DO ATOLEIRO

DOENÇA 0

DOENÇA

Às vezes chamada de pé atolado, a podridão do atoleiro é causada por deixar o pé encharcado por um extenso período de tempo. Além das curas comuns para uma aflição, a podridão do atoleiro pode ser curada através da amputação dos apêndices afetados.

Salvamento Fortitude CD 13; **Latência** 1 dia; **Estágio 1** desajeitado 1 (1 dia); **Estágio 2** desajeitado 1 e -1,5 metros de penalidade de estado na Velocidade (1 dia); **Estágio 3** desajeitado 2 e -3 metros de penalidade de estado na Velocidade (1 dia)

ESCARLATINA

DOENÇA 1

DOENÇA

A garganta inflamada relativamente simples causada por esta doença leva muitas vítimas a inicialmente tratá-la como uma doença menor, mas escarlatina pode ser mortal se ficar sem tratamento. Você não pode reduzir sua condição enjoado enquanto estiver afetado por escarlatina.

Salvamento Fortitude CD 13; **Latência** 2 dias; **Estágio 1** enjoado 1 (1 dia); **Estágio 2** enjoado 2 (1 dia); **Estágio 3** enjoado 3 e não pode falar (1 dia); **Estágio 4** morte

TÉTANO

DOENÇA 1

DOENÇA

Uma infecção introduzida através de ferimentos abertos, tétano pode produzir rigidez, espasmos musculares fortes o suficiente para quebrar ossos e, por fim, a morte.

Salvamento Fortitude CD 14; **Latência** 10 dias; **Estágio 1** desajeitado 1 (1 semana); **Estágio 2** desajeitado 2 e não pode falar (1 dia); **Estágio 3** paralisado com espasmos (1 dia); **Estágio 4** morte

TUBERCULOSE

DOENÇA 1

DOENÇA

Uma doença respiratória duradoura, tuberculose pode ser particularmente desafiadora para conjuradores e alguns artistas devido à tosse intensa que produz.

Salvamento Fortitude CD 15; **Latência** 1 semana; **Estágio 1** portador sem efeitos (1 semana); **Estágio 2** tosse requer que obtenha sucesso em um teste simples CD 5 para Conjurar uma Magia com componente verbal ou Ativar um Item com um componente de comandar (1 semana); **Estágio 3** fatigado, não pode se recuperar da condição fatigado e a tosse requer um teste simples CD 15 para Conjurar uma Magia com componente verbal ou Ativar um Item com um componente de comandar (1 semana); **Estágio 4** inconsciente (1 semana); **Estágio 5** morte

MALÁRIA

DOENÇA 2

DOENÇA

Uma doença perniciosamente espalhada por insetos que sugam sangue, a malária às vezes entra em longos períodos de dormência. Se sucumbir à malária, você pode continuar a ser afetado periodicamente pela doença, mesmo se for curado. Você não pode reduzir sua condição enjoado enquanto estiver afetado pela malária.

Salvamento Fortitude CD 16; **Latência** 10 dias; **Estágio 1** enjoado 1 (1 dia); **Estágio 2** enjoado 2 (1 dia); **Estágio 3** enjoado 2 e a doença reaparece a cada 1d4 meses, mesmo se for curada (1 dia); **Estágio 4** inconsciente (1 dia); **Estágio 5** morte

PRAGA BUBÔNICA

DOENÇA 3

DOENÇA

Esta enfermidade ampla pode varrer comunidades inteiras, deixando poucos sem serem afetados. A primeira indicação da doença é um inchaço característico nas glândulas. Em alguns casos, a doença pode se mover para seus pulmões (praga pneumônica) ou sangue (praga septicêmica), que são ainda mais fatais. Se tiver a praga bubônica, sua condição fatigado não pode ser removida enquanto você continuar afetado pela doença.

Salvamento Fortitude CD 17; **Latência** 1 dia; **Estágio 1** fatigado (1 dia); **Estágio 2** enfraquecido 2 e fatigado (1 dia); **Estágio 3** enfraquecido 3, fatigado e sofre 1d6 de dano persistente de sangramento a cada 1d20 minutos (1dia)

LEPRA ESCARLATE**DOENÇA 4****DOENÇA VIRULENTO**

Lepra escarlata é amplamente temida por seus efeitos devastadores; esmagando ossos e órgãos enquanto torna qualquer recuperação quase impossível. Dano sofrido da lepra escarlata não pode ser curado até que a doença seja curada.

Salvamento Fortitude CD 19; **Latência** 1 dia; **Estágio 1** 2d6 de dano contundente (1 dia); **Estágio 2** 2d6 de dano contundente e sempre que sofrer a condição ferido, aumente em 1 o valor da condição (1 dia); **Estágio 3** 4d6 de dano contundente e não pode curar qualquer dano aos Pontos de Vida (1 dia)

GELAOSO**DOENÇA 5****DOENÇA NECROMANCIA PRIMAL**

Você pode contrair gelaosso se for ferido e exposto a frio persistente.

Salvamento Fortitude CD 20; **Latência** 10 dias; **Estágio 1** desajeitado 1 (1 dia); **Estágio 2** desajeitado 2 e não cura dano de frio até que a doença seja curada (1 dia); **Estágio 3** desajeitado 3 e todos os efeitos de temperatura fria são tratados como um passo mais severo para a vítima (*Livro Básico* 517) (1 dia); **Estágio 4** paralisado e todos os efeitos de temperatura fria são tratados como um passo mais severo para a vítima (1 dia)

MORTE SUFOCANTE**DOENÇA 6****DOENÇA**

Esta doença é capaz de devastar nações ou até mesmo continentes inteiros. Alguns bolsões da doença ainda persistem em lobaria, mantendo esparsa a população daquela região.

Salvamento Fortitude CD 22; **Latência** 1 dia; **Estágio 1** voz rouca, mas sem outros sintomas (1 dia); **Estágio 2** drenado 1 (1 dia); **Estágio 3** drenado 2 e não consegue falar (1 dia); **Estágio 4** morte

ENJOO CEGANTE**DOENÇA 7****DOENÇA**

Endêmico nas selvas da Vastidão Mwangi, o enjoo cegante é transmitido por água contaminada ou pela mordida de certas criaturas.

Salvamento Fortitude CD 23; **Estágio 1** portador sem efeitos (1 dia); **Estágio 2** enfraquecido 1 (1 dia); **Estágio 3** enfraquecido 2 (1 dia); **Estágio 4** enfraquecido 2 e cego permanentemente (1 dia); **Estágio 5** enfraquecido 4 (1 dia); **Estágio 6** inconsciente (1 dia); **Estágio 7** morte

TORPOR DO ESGOTO**DOENÇA 7****DOENÇA VIRULENTO**

Muitos curandeiros e alquimistas suspeitam que o torpor do esgoto possui origem sobrenatural, dada sua associação com otyughs particularmente fortes.

Salvamento Fortitude CD 23; **Latência** 2 dias; **Estágio 1** estupefato 2 (1 dia); **Estágio 2** drenado 2 e estupefato 2 (1 dia); **Estágio 3** drenado 3 e estupefato 3 (1 dia)

FEBRE PESADELAR**DOENÇA 8****DOENÇA NECROMANCIA OCULTISMO**

Muitos acreditam que a febre pesadelar seja causada pela maldição de uma estriga da noite, pois ela lhe aflige com pesadelos terríveis e você acorda com os ferimentos recebidos em seus sonhos. Algumas versões fazem com que você sonhe ser ferido por armas

contundentes e perfurantes, causando esse tipo de dano em vez de cortante. O dano e a condição fatigada causada pela doença não podem ser curadas até que a doença seja removida.

Salvamento Vontade CD 25; **Estágio 1** 2d6 de dano cortante e fatigado (1 dia); **Estágio 2** 4d6 de dano cortante e fatigado (1 dia); **Estágio 3** 4d6 de dano cortante, fatigado e sempre que você sofrer dano cortante, precisa obter sucesso em um salvamento de Vontade contra a CD da doença ou fica assustado 2 (1 dia); **Estágio 4** 6d6 de dano cortante, fatigado e sempre que sofrer dano cortante, precisa obter sucesso em um salvamento de Vontade contra a CD da doença ou fica paralisado por 1 rodada (1 dia); **Estágio 5** 6d6 de dano cortante e inconsciente (1 dia)

VERMES CEREBRAIS**DOENÇA 11****DOENÇA VIRULENTO**

Estudiosos suspeitam que estes parasitas cerebrais possuam uma origem extraterrena ou extraplanar. Apesar de serem



INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

transmitidos pelas mordidas de alvos infectados, a doença continua relativamente rara – a maioria dos hospedeiros são mortos pelos efeitos antes que possam passá-la adiante. Entretanto, enquanto estiver infectado, qualquer ataque que você realizar devido à confusão será uma mordida (se não possuir um ataque de mandíbulas ou presas, você causa dano perfurante como um ataque desarmado, com dano igual ao seu ataque desarmado mais fraco).

Salvamento Fortitude CD 28; **Latência** 1 dia; **Estágio 1** estupefato 2 (1 dia); **Estágio 2** estupefato 2 e sempre que sofrer dano, deve obter sucesso em um salvamento de Vontade contra a CD da doença ou fica confuso por 1 rodada (1 dia); **Estágio 3** estupefato 3 e sempre que sofrer dano, deve obter sucesso em um salvamento de Vontade contra a CD da doença ou fica confuso por 1 minuto (1 dia); **Estágio 4** estupefato 4 e confuso, dano não encerra a condição confuso (1 dia); **Estágio 5** inconsciente; **Estágio 6** morte

LIMO CARMESIM

DOENÇA 15

DOENÇA VIRULENTO

Este fungo devastador infecta sua mão e pode ser curado pela amputação do membro antes que alcance o estágio 4.

Salvamento Fortitude CD 34; **Estágio 1** desajeitado 1 (1 dia); **Estágio 2** desajeitado 2 e usar a mão infectada causa 3d6 de dano persistente de sangramento (1 dia); **Estágio 3** desajeitado 2, estupefato 2 e a mão infectada está inutilizável (1 dia); **Estágio 4** desajeitado 3, estupefato 3 e a mão infectada fica permanentemente inutilizável (1 dia); **Estágio 5** confuso e dano não encerra a condição confuso (1 dia); **Estágio 6** morte

DROGAS

Drogas oferecem benefícios a curto prazo com efeitos colaterais prejudiciais e consequências a longo prazo. Estes benefícios a curto prazo, como euforia, atraem muitos para as drogas, mas o vício mantém os usuários envolvidos muito depois da primeira dose. Um personagem pode falhar voluntariamente em seu salvamento inicial contra uma droga, mas para cada dose que consumir, ele deve tentar um salvamento contra o vício, uma doença que representa os impulsos e a abstinência. O vício é individual para cada droga, portanto, um personagem pode ser afetado por múltiplas instâncias de vícios simultaneamente, um para cada doença diferente.

Certas drogas alteram o funcionamento de seu vício específico, adicionando a ele o traço virulento, limitando o estágio máximo que um personagem pode alcançar ou adicionando estágios adicionais além dos listados na aflição básica.

VÍCIO

DOENÇA, NÍVEL VARIADO

Registre o estágio máximo que você alcançou com o vício em cada droga. Este estágio máximo é diferente do seu estágio atual para aquela droga. O estágio máximo não pode ser reduzido, mesmo se remover completamente a doença. Quando toma a droga, duas coisas acontecem: você tenta um salvamento contra o vício e os efeitos do vício são suprimidos por 1 dia. Falhar no salvamento contra o vício causado pelo consumo de drogas faz aumentar em 1 o estágio máximo previamente alcançado (ou aumentar em 2 em uma falha crítica). Se estiver sofrendo do vício atualmente, você não consegue elevar o estágio dele quando tentar o salvamento

por consumir a droga – o estágio continua o mesmo se você obtiver sucesso no salvamento.

Quando tentar o salvamento contra o vício a cada semana, o estágio em que estiver atualmente não pode piorar – só pode melhorar ou continuar o mesmo. As condições do vício não podem ser removidas enquanto você estiver afetado por ele e suprimir o vício consumindo mais drogas apenas evita seus efeitos – não remove a doença.

Salvamento Fortitude (CD igual à da droga); **Latência** 1 dia; **Estágio 1** fatigado (1 semana); **Estágio 2** fatigado e enjoado 1 (1 semana); **Estágio 3** fatigado, drenado 1 e enjoado 1 (1 semana); **Estágio 4** fatigado, drenado 2, enjoado 2 e estupefato 2 (1 semana)

ÁLCOOL

ITEM 0

ALQUÍMICO CONSUMÍVEL DROGA INGERIDO VENENO

Preço 1 pc ou mais

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ➤ Interagir

Álcool é uma substância comum disponível em uma variedade surpreendente. O Preço de uma dose de álcool depende da bebida específica. Você não pode se recuperar da condição enjoado do álcool enquanto estiver afetado por ele.

Se você falhar nos salvamentos contra o álcool posteriores ao inicial, o estágio da aflição não aumenta; a única forma de aumentar o estágio da aflição do álcool é consumindo mais álcool.

Salvamento Fortitude CD 12; **Latência** 10 minutos; **Estágio 1** +1 de bônus de item em salvamentos contra efeitos de medo (10 minutos); **Estágio 2** desprevenido e +1 de bônus de item em salvamentos contra efeitos de medo (10 minutos); **Estágio 3** desajeitado 1, desprevenido, estupefato 2 (10 minutos); **Estágio 4** desajeitado 2 e enjoado 2 (10 minutos); **Estágio 5** desajeitado 2, enjoado 2 e estupefato 2 (10 minutos); **Estágio 6** inconsciente (8 horas); **Estágio 7** morte

CAFÉ SANGUE NOS OLHOS

ITEM 0

ALQUÍMICO CONSUMÍVEL DROGA INGERIDO VENENO

Preço 5 pp

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ➤ Interagir

Uma combinação forte incluindo vários temperos comuns no Império Padixá de Kelesh, o café sangue nos olhos é uma bebida matinal preferida por toda a região do Mar Interior. O vício máximo em café sangue nos olhos nunca progride além do estágio 1.

Salvamento Fortitude CD 14; **Latência** 10 minutos; **Duração Máxima** 8 horas; **Estágio 1** +1 de bônus de item na CA e salvamentos em que esteja sofrendo penalidades causadas pela condição fatigado (10 minutos); **Estágio 2** estupefato 1 (1 hora); **Estágio 3** não pode se recuperar de fatigado (1 dia, depois disso a droga acaba)

FOLHESFOLADA

ITEM 0

ALQUÍMICO CONSUMÍVEL DROGA INGERIDO INALADO VENENO

Preço 1 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ➤ Interagir

A planta folhesfolada é relativamente comum, embora os efeitos levemente eufóricos causados ao se fumar suas folhas secas aumentem quando vêm de plantas criadas especificamente para produzi-los.

Salvamento Fortitude CD 12; **Latência** 10 minutos; **Duração Máxima** 4 horas; **Estágio 1** +1 de bônus de item em salvamentos contra efeitos mentais (1 hora); **Estágio 2** fatigado e +1 de bônus de item em salvamentos contra efeitos mentais (1 hora); **Estágio 3** fatigado e estupefato 1 (1 hora); **Estágio 4** fatigado, assustado 2, estupefato 2 (1 hora)

SEIVA DE SANGUE**ITEM 1**

ALQUÍMICO CONSUMÍVEL DROGA INGERIDO VENENO

Preço 4 po**Uso** segurado em 1 mão; **Volume** L**Ativação** ♦ Interagir

Esta droga potente é destilada de um certo cipó tropical até gerar uma calda bem vermelha que, com o tempo, mancha os dentes e os lábios dos usuários com um tom vívido de vermelho.

Salvamento Fortitude CD 16; **Latência** 10 minutos; **Duração Máxima** 3 horas; **Estágio 1** drenado 1, +1 de bônus de item em rolagens de ataque desarmado e com armas, testes de Acrobatismo e testes de Atletismo (10 minutos); **Estágio 2** lento 1 (1 hora)

PESH REFINADO**ITEM 1**

ALQUÍMICO CONSUMÍVEL DROGA INGERIDO INALADO VENENO

Preço 2 po**Uso** segurado em 1 mão; **Volume** L**Ativação** ♦ Interagir

Quando ingerido ou fumado, pesh dá aos usuários uma sensação de bem-estar, às vezes acompanhado de alucinações, agressões e exaustão.

Salvamento Fortitude CD 12; **Latência** 1 minuto; **Duração Máxima** 6 horas; **Estágio 1** estupefato 1 e +2 de bônus de item em salvamentos contra efeitos de medo (1 minuto); **Estágio 2** 1 Ponto de Vida temporário por nível (apenas na primeira vez que chegar a este estágio), +2 de bônus de item em salvamentos contra efeitos de medo, desajeitado 1 e estupefato 1 (1 minuto); **Estágio 3** desajeitado 2 e estupefato 2 (1 hora)

ARREPIO**ITEM 3**

ALQUÍMICO CONSUMÍVEL DROGA INGERIDO VENENO

Preço 10 po**Uso** segurado em 1 mão; **Volume** L**Ativação** ♦ Interagir

Um composto produzido do veneno alucinógeno de certas aranhas, arrepio é comum em mercados clandestinos. O vício em arrepio possui o traço virulento.

Salvamento Fortitude CD 19; **Duração Máxima** 4 horas; **Estágio 1** sempre que ficar assustado, reduza em 1 o valor desta condição (10 minutos); **Estágio 2** desajeitado 2 (1 hora); **Estágio 3** dormindo (1 hora)

CHÁ HORA DO SONHO**ITEM 4**

ALQUÍMICO CONSUMÍVEL DROGA INGERIDO VENENO

Preço 13 po**Uso** segurado em 1 mão; **Volume** L**Ativação** ♦ Interagir

Este chá cítrico é uma mistura de raras ervas e flores vudrani e é amplamente conhecido entre círculos ocultistas que procuram

DROGAS EM SEU JOGO

Drogas são socialmente complexas e incluí-las em seu jogo possui o potencial de fazer alguns de seus jogadores se sentirem desconfortáveis — particularmente jogadores que lutam contra o abuso de substâncias ou veem amigos e membros da família passarem por esta luta. Como com qualquer assunto difícil, você deve discutir o papel das drogas em jogo com seus jogadores e garantir que todos os jogadores na mesa estejam confortáveis com o material; se não estiverem, evite o tópico.

Se incluir drogas, considere a função delas em jogo. Em algumas campanhas, drogas podem simplesmente ser um elemento temático e uma ferramenta que os personagens usam para atingir seus objetivos; em outras, os efeitos colaterais e o risco do vício pode ser um preço terrível a se pagar. As regras assumem um meio termo, onde as drogas são substâncias viciantes que podem fornecer benefícios a curto prazo, mas que possuem consequências. Para tornar as drogas mais acessíveis em seu jogo, remova alguns dos estágios mais severos do vício. Para torná-las mais perigosas, adicione o traço virulento à aflição do vício, adicione mais estágios com efeitos cada vez mais severos ou aumente a CD do salvamento contra o vício em 1 ponto para cada uso da droga, diminuindo de volta ao valor normal com o tempo, conforme o usuário diminuir o uso das drogas.

transcender os limites da realidade. O salvamento para o vício em chá hora do sonho possui CD 19.

Salvamento Fortitude CD 21; **Duração Máxima** 30 minutos; **Estágio 1** estupefato 2 (1 minuto); **Estágio 2** inconsciente e fazer uma pergunta com os efeitos de um *augúrio* exceto que a CD do teste simples é 10 (10 minutos)

ZERK**ITEM 4**

ALQUÍMICO CONSUMÍVEL DROGA FERIMENTO VENENO

Preço 20 po**Uso** segurado em 1 mão; **Volume** L**Ativação** ♦ Interagir

Esta pasta amarga é usada em alguns círculos gladiatórios por seus benefícios a curto prazo em uma luta.

Salvamento Fortitude CD 20; **Duração Máxima** 1 hora; **Estágio 1** +2 de bônus de item em rolagens de Percepção para iniciativa e, se possuir vício em zerk, seus ataques desarmados e com armas corpo a corpo causam 2 de dano extra durante a primeira rodada de um encontro de combate (1 minuto); **Estágio 2** drenado 1 (1 hora)

CYTILLESH**ITEM 5**

INCOMUM ALQUÍMICO CONSUMÍVEL DROGA INGERIDO VENENO

Preço 30 po**Uso** segurado em 1 mão; **Volume** L**Ativação** ♦ Interagir

Deros usam cytillesh de várias formas, e alguns habitantes da superfície buscam esses fungos para uso próprio. Memórias perdidas para cytillesh podem ser restauradas através de *modificar memória*. O salvamento para vício em cytillesh possui CD 20 e o vício possui o traço virulento.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

Salvamento Fortitude CD 15; **Duração Máxima** 8 horas; **Estágio 1** estupefato 1 (1 minuto); **Estágio 2** perde todas as memórias feitas na última hora (1 hora)

ABSINTO ÉLFICO

ITEM 5

ALQUÍMICO CONSUMÍVEL DROGA INGERIDO VENENO

Preço 25 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ➤ Interagir

Especialistas em Kyonin preparam esta bebida verde-esmeralda.

Salvamento Fortitude CD 20; **Latência** 1 hora; **Duração Máxima** 1 dia; **Estágio 1** +2 de bônus de item em testes de Diplomacia e Performance (1 hora); **Estágio 2** drenado 2 (1 hora); **Estágio 3** estupefato 4 (1 hora)

POLIMENTO

ITEM 8

INCOMUM ALQUÍMICO CONSUMÍVEL DROGA INGERIDO INALADO VENENO

Preço 80 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ➤ Interagir

Este pó arenoso aprimora os reflexos, mas suprime pensamentos e lhe deixa enfraquecido. O salvamento contra o vício em polimento possui CD 30, e o vício é virulento.

Salvamento Fortitude CD 25; **Latência** 1 hora; **Duração Máxima** 6 horas; **Estágio 1** estupefato 2 e +2 de bônus de item em salvamentos de Reflexos e testes de perícias baseados em Destreza (1 hora); **Estágio 2** fatigado (1 hora); **Estágio 3** drenado 2 e fatigado (1 hora)

MALDIÇÕES

Uma maldição é uma manifestação de uma potente vontade maldosa. Maldições normalmente possuem um único efeito que ocorre na falha em um salvamento e dura uma quantidade específica de tempo ou pode ser removida apenas por determinadas ações que o personagem pode executar ou condições que deva preencher. Raramente, maldições possuirão estágios; elas seguem as regras de aflições.

Maldições podem vir de uma ação maliciosa, como o Toque Paralisante de um lich ou uma magia de um conjurador maligno. Guardiões de uma tumba ou tesouro podem guarnecer suas posses com uma maldição como proteção contra ladrões. Em alguns casos raros, uma maldição pode se manifestar como resposta a um ato terrível, como um massacre. Quando usar uma maldição em seu jogo, coloque a maldição em um item, local, situação ou elemento similar. Então, decida o acionamento da maldição — como uma criatura tentando roubar um livro protegido, destruir uma obra de arte ou matar uma criatura específica. Uma maldição pode até mesmo ser ligada a um local específico, funcionando como um perigo simples. Uma vez que o acionamento ocorrer, a maldição afeta a criatura ou criaturas acionadoras. Cada criatura afetada deve tentar um salvamento contra a maldição; se falharem, elas são sujeitadas aos efeitos especificados na seção Efeito da maldição.

MALDIÇÃO DE PESADELOS

MALDIÇÃO 2

ILUSÃO MÁGICO MALDIÇÃO MENTAL

Esta maldição lhe assola com pesadelos terríveis sempre que você dormir, impedindo que descanse apropriadamente.

Salvamento Vontade CD 16; **Efeito** Você deve descansar por 12 horas (em vez de 8 horas) para que não fique fatigado e não pode receber quaisquer benefícios de descanso ou descanso a longo prazo. Você ainda pode realizar suas preparações diárias.

ROUBO DE PENSAMENTOS

MALDIÇÃO 3

ENCANTAMENTO MÁGICO MALDIÇÃO MENTAL

Esta maldição protege um único livro e se ativa contra qualquer criatura que o Furtar.

Salvamento Vontade CD 18; **Efeito** Você começa a perder detalhes de suas memórias, assim como uma parte da sua memória processual. Após ser amaldiçoado, a primeira vez que fizer um teste usando uma perícia na qual seja treinado ou melhor, seu grau de proficiência na perícia usada diminui em uma graduação enquanto estiver amaldiçoado.

ASSOMBRAÇÃO DO MATADOR

MALDIÇÃO 4

ILUSÃO MÁGICO MALDIÇÃO VISUAL

Você é assombrado por todos que já matou.

Salvamento Vontade CD 19; **Efeito** Você vê as criaturas ao seu redor como se fossem as que você matou, ainda com seus ferimentos mortais. Você não pode identificar, Recordar Conhecimento sobre ou interagir de outra forma com estas criaturas de qualquer maneira que exija ver a verdadeira forma delas sem primeiro obter sucesso em um salvamento de Vontade contra a CD da maldição para ver através da ilusão. Em uma falha crítica neste salvamento de Vontade, você fica assustado 1.

MALDIÇÃO DA VORACIDADE

MALDIÇÃO 5

MÁGICO MALDIÇÃO TRANSMUTAÇÃO

Esta maldição medonha mata através da fome constante. Você fica extremamente magro e range seus dentes constantemente.

Salvamento Fortitude CD 20; **Efeito** Não importa o quanto coma, você nunca fica satisfeito. Depois de 1 dia, você começa a passar fome (*Livro Básico* 500). A cada semana você realiza um novo salvamento contra a maldição.

RAÍZES DO COVARDE

MALDIÇÃO 5

ENCANTAMENTO MÁGICO MALDIÇÃO MEDO MENTAL

Você descobre que sua coragem foi roubada do seu coração. Quando encarar algo assustador, você foge aterrorizado ou fica travado no lugar.

Salvamento Vontade CD 20; **Efeito** No início do seu turno, se estiver assustado, você escolhe se fica imobilizado ou fugindo até o final do turno.

PROTEÇÃO DO MAGO

MALDIÇÃO 6

ABJURAÇÃO MÁGICO MALDIÇÃO

A proteção do mago é colocada sobre um único livro, normalmente um grimório. Se danificar o livro, você deve tentar um salvamento contra os efeitos da maldição.

Salvamento Vontade CD 22; **Efeito** Você sofre 5d6 de dano do mesmo tipo de dano que o dano que causar no livro, e esse dano não pode ser curado enquanto a maldição durar. Reparar o livro, inclusive substituindo qualquer texto perdido, encerra a maldição.

JURAMENTO DA CARNE**MALDIÇÃO 7**

ABJURAÇÃO MÁGICO MALDIÇÃO

Quando fizer um juramento, você deve obedecê-lo ou sofrer consequências terríveis.

Salvamento Fortitude CD 23; **Efeito** Cada vez que você fizer uma promessa a alguém, um símbolo ornamentado representando aquela promessa é magicamente entalhado em sua carne. Quebrar qualquer uma destas promessas faz o símbolo tatuado virar uma ferida aberta, causando 3d6 de dano cortante a você; o dano causado pela maldição não pode ser curado enquanto ela estiver em efeito.

TOLICE DO MERCENÁRIO**MALDIÇÃO 9**

EMOÇÃO ENCANTAMENTO MÁGICO MALDIÇÃO MENTAL

Mesmo os veteranos mais experientes em combate se tornam impetuosos como um recruta ao sofrer da tolice do mercenário.

Salvamento Vontade CD 26; **Efeito** O caos do combate lhe sobrepuja. Cada vez que rolar iniciativa para um encontro de combate, você deve tentar um novo salvamento contra a maldição; em uma falha, você fica confuso por 1 rodada. Este é um efeito de incapacitação.

MALDIÇÃO DO SONO PROFUNDO**MALDIÇÃO 11**

INCAPACITAÇÃO MÁGICO MALDIÇÃO NECROMANCIA SONO

Esta maldição lendária lhe coloca em um sono indistinguível da morte.

Salvamento Fortitude CD 28; **Efeito** Você cai no sono por 1 rodada (ou permanentemente em uma falha crítica) e parece estar morto; uma criatura deve obter sucesso em um teste de Medicina CD 30 para perceber que você está vivo. Barulhos não lhe acordam, mas sofrer dano lhe fornece um novo salvamento contra a maldição.

TERRA REPUGNANTE**MALDIÇÃO 12**

MÁGICO MALDIÇÃO MORTE NECROMANCIA

A maldição da terra repugnante normalmente aparece em uma região geográfica específica, como uma torre arruinada, o domínio de um necromante ou uma área similar.

Salvamento Fortitude CD 30; **Efeito** Quando entrar na área, você fica condenado 1 (ou condenado 2 em uma falha crítica).

ÂNCORA ESPIRITUAL**MALDIÇÃO 13**

MÁGICO MALDIÇÃO NECROMANCIA NEGATIVO

Esta maldição impede sua alma de seguir seu caminho depois de morrer.

Salvamento Fortitude CD 31; **Efeito** Se morrer enquanto estiver afetado, seu espírito fica ancorado ao Plano Material e você se torna um fantasma ou outro morto-vivo incorpóreo.

SEDE SEM FIM**MALDIÇÃO 15**

MÁGICO MALDIÇÃO TRANSMUTAÇÃO

Esta maldição mata através da desidratação da mesma forma que a maldição da voracidade, mas com uma velocidade mortal.

Salvamento Fortitude CD 32; **Efeito** Você não recebe qualquer benefício por beber água ou outros líquidos e começa a sofrer de sede (*Livro Básico* 500\$). A cada dia, você realiza um novo salvamento contra a maldição.

ULTRAJE DA NATUREZA**MALDIÇÃO 18**

EMOÇÃO ENCANTAMENTO MÁGICO MALDIÇÃO MENTAL

Esta maldição transforma o caçador na caça, atraindo a ira dos animais onde quer que você vá.

Salvamento Vontade CD 38; **Efeito** Criaturas do mundo natural lhe abominam. Sempre que um animal ficar ciente de você, ele deve tentar um salvamento de Vontade contra a maldição. Em uma falha, ele lhe ataca e luta até a morte.

RETRIBUIÇÃO DO LADRÃO**MALDIÇÃO 19**

CONJURAÇÃO MÁGICO MALDIÇÃO

Esta punição faz com que você perca algo que preza sempre que roubar ou furtar algo. Se não possuir nada para perder, a maldição exerce a punição no seu corpo.

Salvamento Fortitude CD 39; **Efeito** A cada vez que roubar algo, você perde algo mais valioso – este item desaparece e não pode ser encontrado novamente. Normalmente este item é o de maior valor monetário, mas pode possuir algum valor maior em outro sentido, como um de grande valor emocional ou algo que você precise para completar uma tarefa. Se não estiver carregando nada de grande valor no momento do roubo, você perde um de seus membros no lugar, sofrendo 10d6 de dano cortante e perdendo o uso daquele membro. O dano não pode ser curado nem o membro restaurado (mesmo através do uso de magias como *regenerar*) até que o item roubado seja devolvido.

ESPADA DA ANÁTEMA**MALDIÇÃO 20**

DIVINO EVOCAÇÃO MALDIÇÃO

Com uma intervenção divina, seguidores de uma divindade podem rogar esta maldição sobre um inimigo da fé.

Salvamento Vontade CD 40; **Efeito** Você fica marcado pela divindade invocada como um inimigo da igreja. Você adquire fraqueza 10 contra qualquer dano causado por adoradores daquela divindade.

MALDIÇÃO DA TUMBA**MALDIÇÃO, NÍVEL VARIADO**

MÁGICO MALDIÇÃO NECROMANCIA

Uma maldição da tumba lhe pune por roubar uma tumba ou outro lugar de descanso.

Salvamento Vontade, com uma CD de magia alta para um monstro do seu nível (página 65\$); **Efeito** Você é perseguido por mortos-vivos do mesmo nível da maldição. A cada noite, você deve fazer um teste simples CD 15. Em uma falha, um morto-vivo incorpóreo se manifesta para lhe incomodar e atormentar ao longo da noite, recuando antes de sofrer muito dano e frequentemente lhe impedindo de conseguir uma noite inteira de descanso. Sempre que entrar em um cemitério ou outra área onde existam corpos enterrados, você deve obter um sucesso no mesmo teste simples ou um corpo se anima como um morto-vivo corpóreo (normalmente um esqueleto ou zumbi) para atacá-lo.

Estes mortos-vivos são temporários e existem apenas para lhe atormentar; se você conseguir controlar o morto-vivo, se afastar ou evitar de outra forma seus ataques, mortos-vivos incorpóreos se desincorporam e mortos-vivos corpóreos colapsam em cadáveres comuns. A maldição pode ser removida ao devolver os itens roubados para o seu local de descanso.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

CONSTRUINDO MUNDOS

Como Mestre de Jogo, você controla os detalhes do mundo que seus jogadores exploram. O cenário de campanha da Era dos Presságios Perdidos é um mundo exuberante apropriado para aventuras incontáveis, mas você pode preferir se aventurar em mundos inteiramente novos, onde todos os aspectos do cenário e da história são decisões suas!

Construir um mundo de campanha próprio pode ser profundamente recompensador, pois permite que você dê vida ao cenário exato que visualizou. Isto lhe fornece grande flexibilidade, pois você pode construir tudo o que precisa para as próximas aventuras e também adaptar o mundo durante o jogo para se adequar às necessidades da história. Isto também lhe fornece um controle maior, permitindo que você monte exatamente o cenário que precisa para a história que quer contar. Finalmente, isso supera um dos maiores problemas que surgem com o jogo dentro de um cenário existente, onde você pode criar uma narrativa que contradiz o cânone publicado, ou seus jogadores podem tropeçar em revelações sobre o roteiro ou o cenário lendo outros materiais. Quaisquer que sejam seus objetivos ao criar um mundo, este capítulo lhe guia através do processo de projetar o seu próprio cenário, passo a passo.

ESTILO DE PROJETO

Pode-se construir um mundo de muitas formas, mas fundamentalmente se chega a uma preferência simples. Você quer começar do alto e se aproximar, ou prefere começar com um foco pequeno e ir ampliando-o? Esta seção descreve um estilo majoritariamente de cima para baixo, mas você pode projetar de baixo para cima ao simplesmente começar pelo fim desta seção e prosseguir pelos seus passos de trás para frente. De uma forma ou de outra, você pode se ver pulando seções conforme a inspiração chega — e não tem problema!

Ao construir um mundo, existe o risco de você ser sobrepujado pela quantidade de decisões a serem feitas. Lembre-se que não é preciso tomar todas as decisões para cada aspecto do mundo de uma vez. Foque primeiro nos elementos que você precisa para a sua história e jogo, então adicione o resto como preferir. Você também vai querer ter espaço para colocar sugestões de seus jogadores — sessões de jogo são mais memoráveis e envolventes quando a experiência de contar uma história é partilhada por todos na mesa (a página 32§ possui mais informações sobre jogadores contribuindo com a narrativa).

Entretanto, antes que decida qualquer coisa, você deve estabelecer seu conceito e seus objetivos. Você visualiza um cenário steampunk altamente mágico onde os humanos são uma pequena minoria? Um mundo onde a única magia deriva de panteões de deuses briguentos cujos seguidores são pegos em suas guerras por poder? Uma excêntrica cidade isolada cujo mundo exterior é desconhecido para além de uma vasta floresta enevoadá impenetrável de árvores esqueléticas? Você está projetando um mundo para uma campanha de vários anos ou para uma aventura única rápida? Manter uma ideia em mente ajudará a guiar suas escolhas conforme você constrói seu mundo e conhecer seus objetivos lhe ajudará a focar em construir o que precisa.

CIMA PARA BAIXO

O estilo de cima para baixo é ótimo se você possuir bastante tempo para dedicar à construção do mundo. Quando projetar um cenário de cima para baixo, seu foco inicial é no quadro geral. Você pode já ter ideia de quem são os grandes influenciadores e poderosos do seu mundo ou do seu multiverso. Você pode querer registrar mil anos ou mais da história do cenário. Você pode já ter rascunhado um mapa-múndi com continentes, nações e rotas comerciais se espalhando pelo globo. Este estilo começa com generalidades amplas que vão ficando mais detalhadas conforme você projeta fora e durante o jogo.

BAIXO PARA CIMA

Seguindo o estilo de baixo para cima ao construir um mundo, você começa pequeno e local. O seu foco começa na localização inicial e nas necessidades imediatas de sua campanha, e então se expande para fora conforme a história se desenrola. Esta estratégia funciona melhor para quem possui menos tempo para dedicar à construção do mundo, pois você só precisa preparar os detalhes mínimos necessários para atrair seus jogadores para a aventura, ampliando seu mundo apenas quando a campanha necessitar.

O MUNDO

Embora construir um mundo possa incluir montar muito mais do que um único planeta, a maioria das aventuras ocorre inteiramente em um só mundo. É uma boa ideia possuir uma ampla compreensão do mundo como um todo.

INFORMAÇÕES PLANETÁRIAS BÁSICAS

Quando projetar as características físicas de um mundo de campanha, você pode determinar sua forma e distribuição geral de suas massas de terra. Você também pode estabelecer o tamanho do mundo, embora note que a escala do mundo normalmente possui pouco impacto nas aventuras que ocorrem lá.

FORMA

Em um cenário de fantasia, a forma do seu mundo não precisa ser esférica como ditado pelas leis da física. Ele pode possuir qualquer forma desejada e nem mesmo precisa ser um planeta!

Globo: Excetuando-se alguma catástrofe, mundos na nossa realidade são aproximadamente esféricos devido à influência da gravidade.

Mundo Oco: E se as massas de terra e civilizações de um mundo existissem na superfície interna de uma esfera oca? Em tais mundos, o horizonte poderia se inclinar para cima, permitindo que criaturas vissem pontos de referência a

distâncias extraordinárias. A luz pode emanar de uma orbe parecida com um sol no centro do mundo, de várias outras fontes naturais ou mágicas, ou simplesmente não existir.

Irregular: E se o seu mundo for plano, um toroide ou moldado como um cilindro, um cubo ou outro poliedro? E se for algo ainda mais estranho? Com tal forma incomum, você pode precisar decidir como a gravidade, a atmosfera e outros detalhes funcionam.

MASSAS DE TERRA

O próximo grande passo na criação do mundo é rascunhar os oceanos e massas de terra principais. Na Terra, estas características geográficas são o resultado de placas tectônicas. Entretanto, em um mundo de fantasia, os oceanos podem ter sido separados da terra pela ação de titãs ou os continentes moldados pelos caprichos de um deus. A seguir são apresentados alguns tipos de massas de terra comuns.

Arquipélago: Um trecho de um vasto oceano, pontuado por cadeias de pequenos agrupamentos de ilhas, atóis e ilhotas.

Grandes Ilhas: Uma região dos mares dominada por ilhas grandes, cada uma possuindo centenas de quilômetros de extensão.

Ilhas-Continentes: Uma ilha enorme, quase do tamanho de um continente, cercada pelo oceano.

Continente: Uma forma de terra substancial que (normalmente) descansa sobre uma placa tectônica e gradualmente muda de posição em uma escala de tempo geológica.

Supercontinente: O conjunto dos blocos continentais do mundo agrupados em uma única massa de terra imensa.

AMBIENTE

O ambiente e terreno de uma região pode se provar tão desafiador para um grupo de aventureiros quanto qualquer oponente enfrentado. A seção a seguir referencia as categorias de ambiente começando na página 512 do *Livro Básico*.

AMBIENTES COMUNS

Os ambientes a seguir são comuns o suficiente para que possam aparecer em quase qualquer mundo ou aventura.

Aquático: Oceanos, mares, lagos e outras grandes massas de água são ambientes aquáticos.

Ártico: Ambientes árticos normalmente aparecem perto dos extremos norte e sul do mundo, embora fatores como elevação extrema, mundos de formas incomuns ou forças sobrenaturais possam resultar em terrenos árticos situados em outros lugares.

Deserto: Desertos podem aparecer em quase qualquer lugar do mundo onde a precipitação seja escassa, mesmo ao longo de alguns oceanos. Grandes massas de terra que não possuam nenhum corpo d'água provavelmente serão desertos.

Floresta: A composição de uma floresta depende do clima e da elevação, com selvas densas sendo mais comuns perto do equador, florestas de madeira de lei em zonas mais temperadas e sempre-verdes em latitudes e elevações maiores. A maioria dos mundos possui uma linha arbórea — uma altitude acima da qual as árvores não conseguem crescer.

Montanha: Os picos mais elevados do mundo podem se erguer a milhares de metros acima do nível do mar. Esta categoria também inclui colinas, que normalmente não passam dos 300 metros de altura.

Pântano: Amplas planícies alagadas, lagos rasos e mangues podem aparecer na maioria das latitudes.

Planícies: Majoritariamente planas e desobstruídas, planícies normalmente possuem elevações baixas, mas também podem ser encontradas em elevações maiores, como platôs.

Urbano: Cidades e assentamentos são ambientes urbanos. Estas áreas são detalhadas em Assentamentos, a partir da página 132\$.

AMBIENTES EXTREMOS

Algumas aventuras levam a partes fantásticas do mundo ou do multiverso que raramente são visitadas por mortais.

Aéreo: Um mundo pode incluir reinos voadores de ilhas flutuantes e castelos nas nuvens.

Glacial: Capas massivas de gelo denso em movimento constante devido ao seu próprio peso imenso, áreas glaciais são desolações congeladas cheias de colunas de gelo escarpado e fendas cobertas de neve.

Submarino: Uma sub-região de ambientes aquáticos, ambientes submarinos são as áreas abaixo das ondas.

Subterrâneo: Alguns mundos possuem profundas cavernas naturais, enquanto outros possuem extensos túneis sinuosos e grandes reinos abaixo da superfície.

Vulcânico: Áreas infernais de lava derretida, cinza ardente e temperaturas escaldantes que apresentam perigos imediatos.

MAPEANDO UM MUNDO

Muitos Mestres de Jogo gostam de possuir um mapa para a região local, nação ou até mesmo para o mundo inteiro. O objetivo principal deste tipo de mapa é definir os locais importantes para a campanha; não é necessário detalhar cada aldeia e bosque, mas possuir uma ideia dos traços maiores pode ajudar você e os outros jogadores a visualizarem o mundo no qual estão jogando.

Passo 1. Linhas Costeiras: O primeiro passo mais fácil é separar a terra do mar. Mapas regionais podem possuir apenas uma única linha costeira, se possuírem. Para mapas em escalas maiores, considere colocar as ilhas maiores, cadeias de arquipélagos, atóis e ilhotas. Um mapa-múndi deve considerar o tamanho e o local dos continentes.

Passo 2. Topografia: Desenhe uma linha aproximada para cada cordilheira na região. Cordilheiras são comuns ao longo de linhas costeiras onde placas continentais se chocam. Se elas se estenderem para o mar, cordilheiras normalmente resultam em uma cadeia de ilhas seguindo esta linha. Destaque colinas nas regiões adjacentes às montanhas e em outros lugares, conforme for necessário para demonstrar a elevação. Terrenos sem marcas em um mapa normalmente significam planícies de terras baixas.

Passo 3. Rios: É importante manter em mente que rios fluem para baixo, das regiões elevadas na direção do mar, sempre tomando o caminho de menor resistência. Rios poderosos podem esculpir desfiladeiros ou gargantas ao longo dos milênios, mas nunca devem cruzar cordilheiras. Outro ponto importante é que rios não se separam — tributários se unem aos rios conforme fluem mais para baixo.

Passo 4. Terreno e Ambiente: Rascunhe características interessantes do terreno, como florestas, desertos ou tundras. Você pode querer diferenciar estes ambientes, separando

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

REFERÊNCIAS DE CAMPANHAS

Antes que a campanha comece, você pode querer iniciar um esboço para referência de campanha: um documento vivo que você pode revisar e fazer anotações com facilidade durante o jogo e que registre a geografia, facções, história, personagens e enredos centrais de sua campanha.

florestas coníferas e decíduas das selvas tropicais ou taiga ártica. Ambientes não especificados no mapa normalmente são encarados como alguma variedade de campo.

Passo 5. Civilização: Agora você está pronto para colocar os elementos da civilização. Cidades maiores normalmente devem ser localizadas perto de água fresca e recursos naturais. Estradas principais conectam assentamentos maiores, evitando florestas e outros locais problemáticos, mas podem avançar em passos montanhosos se for necessário para um comércio lucrativo. Adicione assentamentos menores ao longo das estradas, com conexões adicionais de estradas menores e trilhas. Finalmente, marque as fronteiras políticas e outros pontos de interesse.

CIVILIZAÇÃO

Com as maiores características geográficas e o terreno do seu mundo já estabelecidas, o próximo passo é estabelecer as principais nações e assentamentos.

Quando se trata de projetar as culturas do mundo, você pode querer focar principalmente nas áreas que o grupo deve explorar primeiro. Isto permite que você estabeleça os detalhes e a profundidade dos povos de uma região antes de expandir para cuidar de outros. Isto não significa que você não deve ter ideias sobre as culturas além do seu assentamento inicial — só significa que você não precisa decidir cada detalhe de cada cultura de uma vez.

Como sempre, você não precisa demarcar todos os reinos no globo ou indicar cada cidade, aldeia e vilarejo. Mantenha seu foco no que precisa para a sua história e sua aventura — deixar terras desconhecidas pode levar a novas e inesperadas histórias conforme o grupo se aventura mais longe de casa.

MARCOS SOCIAIS

As seções a seguir podem ajudá-lo a estabelecer certas verdades sobre seu mundo como um todo. A partir daí, você pode decidir os detalhes de grupos culturais específicos, incluindo se eles se desviam destes padrões globais.

TECNOLOGIA

Ao longo da história, um dos principais incentivadores da cultura do mundo tem sido o avanço contínuo da tecnologia na guerra, agricultura e indústria. As características a seguir se aproximam vagamente dos níveis tecnológicos do mundo real, mas o progresso pode variar em seu mundo. Quais avanços tecnológicos foram alcançados? Algum grupo ficou para trás ou pulou na frente?

Primitivo: Armas e armaduras nesta era inicial são manufaturas principalmente de ossos, madeira ou pedra. Conhecimento sobre alvenaria permite que as primeiras civilizações ergam muralhas e construções de pedra.

Antigo: Avanços na mineração e na metalurgia levam a armas e ferramentas feitas de bronze. Rotação de culturas

e armazenamento em celeiros garante uma sobrevivência maior em tempos de fome. Comércio entre assentamentos costeiros e ribeirinhos é auxiliado por galés à vela ou a remos. Bigas são muito usadas durante a guerra.

Clássico: Táticas militares superiores e a construção de estradas permite um emprego rápido de infantaria usando armas de ferro e auxiliada por cavalaria. Avanços em irrigação complexa e a construção de aquedutos levam a uma abundância na colheita de alimentos e um avanço sanitário dramático.

Medieval: A guerra nesta era é definida por armaduras de ferro, bestas e armas forjadas em aço de qualidade.

Iluminismo: O desenvolvimento de pólvora negra e armas de fogo de disparo único e carregadas pela boca mudam imensamente a guerra, tornando as armaduras de placa majoritariamente obsoletas. Navios maiores permitem cruzar o oceano e o estabelecimento de comércio com costas distantes. A máquina de impressão acelera a alfabetização e a disseminação de novas ideias.

Vapor: Máquinas a vapor substituem os transportes puxados por animais ou velas, levando a uma mudança significativa do uso de madeira para o uso de carvão como combustível. Avanços adicionais na ciência levou a dirigíveis e balões de observação. Armas de fogo simples são substituídas por revólveres de repetição e rifles de ferrolho.

ENVOLVIMENTO DIVINO

Qual a natureza dos deuses? Eles existem? Se existem, são onipotentes e oniscientes? Como um seguidor pede o favor de sua divindade? As respostas para estes questionamentos irão ajudá-lo a determinar o quanto fortemente a fé divina impacta as culturas do seu mundo.

Nenhum: Divindades não existem neste mundo e, se o fazem, não se importam ou não reparam nos assuntos mortais. Se existirem, não tornam sua presença conhecida nem concedem poderes a seus adoradores.

Limitado: Divindades existem, embora fiquem distantes do mundo mortal e tornam sua presença divina conhecida por poucos escolhidos.

Aceito: A influência divina é um fato aceito da vida diária. A vontade deles é aplicada através de sacerdotes e religiões organizadas. Avatares divinos podem aparecer no mundo durante circunstâncias extremas.

Ubíquo: Divindades vivem entre mortais, aplicando diretamente sua vontade divina. Deuses governam nações inteiras, comandando obediência absoluta de seus seguidores mortais.

MAGIA

A magia existe? Se existe, quais tradições estão disponíveis? Quais são as fontes dos poderes de um conjurador e como eles recebem e canalizam a magia?

Sem Magia: Não existe magia de qualquer tipo neste mundo. Nenhuma magia ou efeito mágico funciona. Considere as variantes na página 196\$ para lidar com a falta de itens mágicos.

Baixa Magia: Magia é misteriosa e tabu. Os poucos praticantes das artes místicas são temidos e evitados. Novamente, considere as variantes na página 196\$ para lidar com a relativa escassez de itens mágicos.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

Comum: Magia é um fato aceito da vida diária, embora seus mistérios estejam além do alcance da maioria das pessoas. Portais mágicos podem levar viajantes “conhecedores” por metade do mundo ou para o outro lado do multiverso.

Alta Magia: Magia e itens mágicos são comuns na sociedade. Pode ser tão fácil aprender conjuração quanto é aprender um novo idioma. Objetos mágicos simulam várias tecnologias modernas.

PROJETANDO NAÇÕES

Para quaisquer nações estabelecidas no seu cenário, você desejará fornecer pelo menos uma descrição mínima — o conceito central daquela nação. A quantidade de detalhes adicionais que você fornece depende das necessidades da sua história. Você provavelmente quer estabelecer informações suficientes para criar um bloco de estatísticas (página 130\$) para a nação de origem de seus aventureiros e para outras nações onde provavelmente passarão uma quantidade significativa de tempo, além das principais nações aliadas e inimigas destas, se elas provavelmente se tornarão parte do enredo.

Quando criar uma nação, lembre-se dos vários elementos que conectam a história da terra e de seu povo, seu relacionamento com as nações próximas e seus residentes atuais. Estas interconexões lhe ajudarão a montar vários ganchos de história e fornecer detalhes imersivos para seus jogadores.

Além dos detalhes básicos, as considerações a seguir podem ajudá-lo a polir as nações do seu cenário.

LOCALIZAÇÃO, TAMANHO E POPULAÇÃO

Fronteiras geográficas maiores como montanhas, mares e grandes rios frequentemente formam as fronteiras naturais de um reino. Dependendo de sua liderança, cultura e dos recursos disponíveis, um país pode ser tão pequeno quanto uma cidade-estado ou tão grande quanto um império continental. Excetuando formas mágicas ou tecnológicas de comunicação e transporte, a maioria das nações permanece relativamente pequena (apenas algumas centenas de quilômetros), simplesmente porque se torna muito difícil para uma única entidade governante supervisionar e manter um estado maior unificado.

Populações nacionais aumentam e diminuem devido a uma miríade de fatores externos. Avanços em saneamento, medicina e agricultura podem levar a picos no crescimento populacional, enquanto guerras, fome e pragas podem devastá-lo. Em regra, nações-estado menores possuem uma população que gira ao redor da centena de milhares, enquanto um império que se estende por um continente pode passar bastante da centena de milhão.

O tamanho da população é apenas uma parte da equação. Descobrir as porcentagens das ancestralidades da população e ter ideias sobre como os membros das várias ancestralidades interagem pode frequentemente gerar ideias para histórias interessantes ou, pelo menos, fornecer alguns pontos de partida para imaginar a fundação da nação e a sua história.

PROJETO CONSCIENTE DE CULTURAS

A criação de culturas de fantasia é um tópico delicado, pois é bem fácil criar um grupo ou cultura baseado em estereótipos problemáticos ou reduções simplistas de grupos do mundo real. Criar culturas inteiras de tropos prejudiciais do gênero como “selvagem da selva” ou “nobre samurai” reduz as culturas do mundo real a caricaturas e perpetua estereótipos sobre as pessoas destas culturas. Inspirar-se no mundo real é maravilhoso – nosso mundo é cheio de uma incrível variedade de povos e culturas – mas você deve fazer isto tomando cuidado e respeitando estas fontes.

MARCOS CULTURAIS

Quais elementos da cultura predominante da nação se sobressaem? Uma nação pode possuir uma postura incomum sobre religião, uma demografia específica, características culturais distintas, visões políticas notáveis ou uma variedade de elementos únicos que a diferenciem das outras nações de sua região. Estes marcos podem alimentar suas decisões sobre muitos outros aspectos da nação.

HISTÓRIA

Como a nação surgiu? Ela tem existido desde tempos imemoriais, um bastião da estabilidade enquanto o resto do mundo muda ao redor dela? Talvez ela tenha sido construída sobre as ruínas de outra civilização, destruída por alguma calamidade esquecida. Ou talvez seja uma nação jovem, nascida recentemente entre as batalhas constantes do seu mundo. Quais resquícios do passado podem ser encontrados, ou o passado foi deliberadamente escondido? Como os residentes da nação se adaptaram à mudança e de que formas falharam em fazê-lo?

ECONOMIA E POSTURA POLÍTICA

Determine os principais recursos e indústrias que alimentam a economia da nação. A disponibilidade de recursos naturais pode estabelecer fronteiras nacionais, indústrias locais e outros elementos da sociedade residente. Por exemplo, uma área com poucos recursos pode possuir uma sociedade nômade, enquanto uma nação rica em recursos pode desenvolver uma opulenta classe mercantil.

Estes recursos também podem afetar relacionamentos internacionais. Uma área pobre em um recurso específico pode possuir uma forte relação comercial com uma nação próxima que o possui ou elas podem estar em guerra! Nações também discordam sobre estruturas políticas, políticas públicas, religião e vários outros fatores.

Você também deve considerar os PdMs importantes de cada nação. Isto inclui o governante oficial e outros influenciadores poderosos, estejam eles agindo de forma oficial ou inteiramente fora da vista.

CONSTRUINDO ASSENTAMENTOS

Em Pathfinder, assentamentos são onde os personagens podem descansar, recarregar e se dedicar a outras atividades de recesso em relativa paz. Tradicionalmente, um bando de aventureiros se encontra em algum tipo de assentamento, seja um pequeno vilarejo na beira de alguma fronteira

selvagem ou em uma agitada cidade portuária no coração da nação. Algumas aventuras ocorrem inteiramente dentro de um único assentamento, enquanto em outras, o grupo visita assentamentos apenas de forma breve entre suas aventuras nos ermos.

A primeira coisa que você deve considerar quando construir um assentamento é a função dele na história. Esta é uma grande metrópole que os heróis visitarão vez após outra durante suas aventuras? Uma vila esquecida onde a aventura deles começa? A capital distante de onde um tirano maligno proclama éditos cruéis? A função do assentamento na campanha lhe dirá quantas outras decisões serão necessárias sobre o lugar.

Uma vez que você saiba para que precisa do assentamento, considere o motivo dele existir no mundo. Assentamentos normalmente são encontrados perto de fontes de água potável; mais comumente ao longo de rios ou em um local com acesso a poços ou fontes adequadas. Além disso, eles precisam de alguma forma de transitar para outros lugares, seja por estradas ou rios. Embora possa ser mais fácil criar uma aldeia ou cidade meramente para servir às necessidades dos personagens, determinar a função dela de forma independente a eles adiciona verossimilhança e pode fornecer ganchos para mais histórias.

A seção Assentamentos, na página 132\$, descreve os componentes do bloco de estatísticas de um assentamento, que você deve criar para qualquer local destes que seus jogadores provavelmente visitarão. O processo de criar um bloco de estatísticas lhe ajudará a adicionar detalhes à sua comunidade.

MAPEANDO UM ASSENTAMENTO

Não subestime a utilidade de rascunhar um mapa de assentamentos importantes, como aquele onde sua aventura começa. Essa não precisa ser uma renderização perfeita feita em escala, mas é bom que mostre mais ou menos a forma e o tamanho do assentamento. Tome o cuidado de destacar algumas estruturas principais úteis para a campanha. Para mais inspiração, veja a seção sobre Desenhar Mapas (página 52\$).

Passo 1. Disposição da Cidade: A disposição de um assentamento é tão única quanto o terreno sobre o qual ele está assentado. Primeiro, decida a principal rota comercial para o assentamento. Isto normalmente é um rio, que traz água fresca, peixes e transporte rápido para a população. Cidades maiores podem sustentar algum crescimento adicional com acesso a um porto de águas profundas ou uma grande estrada comercial terrestre. Mesmo cidades planejadas tendem a crescer a partir das rotas comerciais estabelecidas antes de se expandirem mais ao redor.

Passo 2. Distritos: Cidades com uma população de mais de mil pessoas normalmente possuem muralhas defensivas. Conforme o assentamento cresce em tamanho e população, fortificações adicionais de pedra frequentemente são construídas fora do centro da cidade, o que divide ainda mais a cidade em bairros, distritos ou municípios. Uma metrópole, por exemplo, pode possuir várias vizinhanças distintas: Bairro do Castelo, Colina do Templo, Corte dos Estudiosos, Jardins, Praça dos Artesões, Vila Nobre, as docas, as favelas e assim por diante.

Passo 3: Mercados e Lojas: Escolha um ou mais espaços abertos no assentamento para servirem como a praça do mercado. Este mercado normalmente cresce no centro da cidade, ao longo do cruzamento de uma via maior com a principal rota comercial do assentamento. Depois do perímetro de tendas e barracas temporárias ficam as lojas permanentes oferecendo bens e serviços mais caros. Aqui, no coração pulsante do comércio da cidade, aventureiros podem se armar para expedições vindouras ou vender seus ganhos ilícitos quando voltarem para o assentamento.

Passo 4. Estalagens: Heróis precisam de um lugar para celebrar e se recuperar entre aventuras. Além de alojamentos públicos e privados, as estalagens de um assentamento frequentemente servem comida e bebida. Assim como o mercado da cidade, estalagens normalmente são construídas em localidades centrais onde rotas comerciais se encontram. Em sua campanha, estalagens são locais ideais para se espalhar rumores, apresentar PdMs notáveis e iniciar jornadas. Pelo preço certo, estalajadeiros podem alugar cofres para proteger dinheiro e outras preciosidades entre aventuras.

Passo 5. Pontos de Referência: Para fornecer um senso de personalidade e um gosto local para suas cidades, crie um punhado de pontos de referência icônicos para os PJs visitarem. Nomes memoráveis tornam estes pontos ainda mais interessantes. Um observatório aleatório pode ser notável, mas a Torre de Vigia Celestial possui um ar de intriga que pode levar a um divertido gancho de aventura.

RELIGIÃO

As maiores histórias dos mitos e das lendas falam de imortais com poderes incríveis de criação e destruição. Alguns se envolvem com os assuntos dos mortais, moldando heróis e a história por capricho, enquanto outros permanecem distantes e desatentos ao mundo mortal. Independentemente do mundo que você esteja construindo, a religião (ou até mesmo a ausência dela) molda o povo e as histórias que você conta.

TEOLOGIA

Tradições religiosas são comumente categorizadas por sua crença em uma ou mais entidades divinas.

Politeísmo: Este sistema de crenças postula a existência de muitos deuses. Deuses de religiões politeístas normalmente defendem áreas de interesses particulares e frequentemente refletem a aparência de seus adoradores. A principal filosofia religiosa na Era dos Presságios Perdidos é politeísta.

Dualismo: Esta filosofia defende um conflito duradouro entre duas forças cósmicas diametralmente opostas; mais comumente bem e mal ou ordem e caos. Acólitos de cada fé quase sempre se veem como corretos e consideram os devotos da crença contrastante como falsos.

Monoteísmo: A doutrina monoteísta reconhece a existência de um único deus verdadeiro. A divindade suprema pode exibir mais de um aspecto e continuar sendo uma única entidade, como Gozreh da Era dos Presságios Perdidos.

Panteísmo: O poder divino surge do próprio universo ou como um subproduto do poder coletivo de muitas divindades compartilhando alguma faceta comum, de uma forma

ou de outra formando uma vasta entidade divina abarcando tudo. Adoradores às vezes apelam ou se devotam a conceitos fundamentais ou aspectos específicos do universo.

Animismo: Em vez de adorar divindades associadas a almas e essências espirituais do além, o animismo vê a força vital em cada parte do mundo, seja nas árvores de uma floresta antiga ou em uma cachoeira imensa. Um exemplo de animismo na Era dos Presságios Perdidos é a conexão entre o povo Shoanti e seus totens, com os quais eles forjam um relacionamento quando chegam à maturidade.

Ateísmo: Em alguns mundos de campanha, os deuses morreram, abandonaram seus adoradores ou nunca existiram. Mortais neste mundo ainda podem se apegar às crenças e a religiões estabelecidas em nome do divino, mas não existem mais divindades verdadeiras respondendo as preces deles.

PANTEÕES

Em tradições politeístas, um panteão é uma hierarquia divina de múltiplas (ou até mesmo todas) divindades.

Universal: Todas as divindades no cenário pertencem a um único panteão. Culturas diferentes podem possuir nomes próprios para o deus da magia, por exemplo, mas apenas uma única divindade responde às preces.

Ancestral ou Regional: Cada ancestralidade ou região adora um panteão distinto próprio. Estes panteões coexistem na mesma cosmologia, mas estabelecem controle em reinos divinos separados. Ao longo do cosmos, vários deuses de panteões díspares podem partilhar uma mesma área de interesse, mas raramente competem por adoradores de panteões rivais.

Competitivo: O mundo contém panteões regionais menores competindo pela adoração mortal. Apenas uma divindade de uma área de interesse específica pode ascender a um poder maior entre todos os panteões. Por isso, divindades normalmente possuem pouca lealdade com seus próprios panteões e podem trocar de panteão se forem ganhar mais adoradores com isso

Nenhum: As divindades deste multiverso agem como indivíduos sem laços familiares ou objetivos comuns os ligando aos outros.

DIVINDADES

Estes seres imortais comandam vasto poder e influência alimentados pela fé e pelas almas de adoradores mortais. Em Pathfinder, as divindades também ditam algumas das habilidades dos campeões e clérigos que canalizam o poder deles. Quando estiver criando as divindades, você precisará incluir as estatísticas divinas e benefícios de devotos descritos abaixo.

POSTO DIVINO

Deuses normalmente são categorizados em uma hierarquia divina, desde deuses recém-ascendidos aos onipotentes deuses criadores.

Deus: Assumindo uma posição no topo da pirâmide divina, os deuses comandam poderes e recursos quase ilimitados. Suas congregações mortais são grandes e (normalmente) bem financiadas.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

Semideus: Semideuses ainda possuem muito poder, embora frequentemente sejam subservientes a outro deus ou simplesmente inferiores ao poder de uma divindade plena.

Quasi-deidade: O posto divino mais fraco, muitas quasi-deidades são mortais recentemente ascendidos que obtiveram poderes divinos através de uma apoteose ritualística ou nativos planares que conseguiram poder divino próprio.

ESTATÍSTICAS DIVINAS

Em Pathfinder, divindades não são apenas um elemento narrativo do mundo, mas também são um componente mecânico de algumas classes.

Tendência: A tendência de uma divindade reflete sua moral inata e comportamento ético. No cenário dos Presságios Perdidos, a maioria das divindades mantém reinos ligados ao Plano Externo que se adequa à tendência dela.

Áreas de Interesse: Cada divindade possui uma ou mais áreas de interesse onde possuem influência divina. Estes portfólios normalmente envolvem conceitos universais como honra, noite ou tranquilidade. Divindades com áreas de interesse similares podem trabalhar juntas ou uma contra a outra, dependendo de seus objetivos e posto divino.

Éditos: Cada divindade possui éditos, que são os princípios que eles requerem que seus fiéis — especialmente aqueles com poderes divinos como campeões e clérigos — promovam no mundo. Uma divindade normalmente possui de um a três éditos simples e diretos.

Anátema: O oposto dos éditos, anátemas são as coisas que a divindade não tolerará. Campeões e clérigos devem evitar as anátemas de suas divindades ou arriscam perder seus poderes divinos e mesmo os adoradores leigos normalmente se sentem culpados por executar tais atos, pois serão pesados contra eles na pós-vida. Como éditos, uma divindade normalmente possui dois ou três elementos simples e diretos em suas anátemas.

Tendências dos Seguidores: Campeões e clérigos só podem receber poderes de divindades se partilharem uma disposição moral compatível. Normalmente estas tendências permitidas são escolhidas dentre as que estejam a um passo da tendência da divindade, com divindades NB, ON, CN e NM raramente permitindo campeões e clérigos N. Divindades com menos restrições são mais raras, o que geralmente acontece quando elas possuem múltiplos aspectos ou uma visão particularmente ampla.

BENEFÍCIOS DOS DEVOTOS

Divindades concedem status favorecidos e poderes especiais aos mais fervorosos e influentes de seus rebanhos.

Fonte Divina: Clérigos canalizam o poder divino de uma divindade como uma fonte de energia positiva ou negativa. Com mais frequência, divindades bondosas concedem *curar* enquanto divindades malignas concedem *ferir*, com divindades neutras frequentemente oferecendo a escolha entre ambos. Entretanto, não há nada inerentemente bom na energia positiva ou mau na energia negativa, então a fonte divina de uma divindade específica pode variar de acordo com suas áreas de interesse.

Perícia Divina: Campeões e clérigos automaticamente recebem a proficiência treinado na perícia divina de sua

divindade. Escolha uma perícia que encaixe bem com as áreas de interesse da divindade. Por exemplo, Intimidação seria apropriado para um deus da tirania, ou Dissimulação para uma deusa da enganação.

Arma Favorecida: Clérigos obtêm acesso à arma favorecida de sua divindade assim como graduação de proficiência treinado com ela; sacerdotes da guerra recebem benefícios adicionais. Cada divindade possui uma arma favorecida. Como os benefícios de possuir uma arma favorecida avançada são mais fortes, você deve escolher uma arma simples ou marcial como arma favorecida, a menos que a divindade seja tão tematicamente ligada a uma arma avançada que você precise fornecer uma a ela.

Domínios: Cada divindade concede vários domínios que refletem suas áreas de interesse divinas. Campeões e clérigos podem aprender as magias de domínio dos domínios de suas divindades. Cada divindade de Pathfinder possui quatro domínios e muitas possuem um ou mais domínios alternativos. Embora esta quantidade normalmente seja o suficiente para cobrir o portfólio de uma divindade e fornecer opções suficientes aos jogadores, você pode fornecer quantos domínios achar melhor às suas divindades.

Magias de Clérigo: Quando preparam suas magias, clérigos podem escolher magias específicas concedidas pela divindade, além das disponíveis na lista de magias divinas. Uma divindade sempre fornece uma magia de 1º nível e normalmente duas outras, todas escolhidas das outras listas de magias que não a divina. A quantidade exata de magias que uma divindade concede pode variar, embora isto não deva exceder uma magia por nível (uma quantidade adequada para divindades particularmente focadas em magia).

COSMOLOGIA

Uma curiosidade duradoura entre muitas culturas é perguntar quais maravilhas se encontram além do céu noturno. Alguém olha de volta da lua acima? Quais reinos os deuses chamam de lar e como é andar em sua presença divina? O mundo mortal é o centro do universo, ou toda a sua vida é completamente insignificante? Ponderações espirituais como estas são centrais nos sistemas de crença por todo o globo. Como construtor do mundo, você deve responder a estes questionamentos duradouros projetando o multiverso em toda a sua grandeza inexplicável. A seguir são apresentados alguns aspectos que você pode considerar para estabelecer a sua cosmologia; mas, conforme você decide sobre eles, considere também o quanto dessa informação é conhecida no seu mundo — e por quem.

O UNIVERSO

A realidade na qual os mortais vivem suas curtas existências é conhecida por sábios e estudiosos por muitos nomes — o universo, o Plano Material, o reino mortal, entre outros. A estrutura do universo físico pode seguir qualquer um dos modelos a seguir ou pode ser algo completamente diferente.

Vastidão: O universo é um vácuo inimaginavelmente esparsos de espaço infinito, pontuado com estrelas, planetas e detritos variados.

Limitado: O universo físico no seu mundo de campanha pode ser menor em escopo ou ainda mais fantasioso. Por exemplo, no Hinduísmo, o cosmos é suportado nas costas de quatro elefantes, eles mesmos de pé no casco de uma tartaruga do tamanho de um mundo, enquanto a cosmologia nórdica descreve os nove mundos conectados por um freixo imenso.

Bizarro: Às vezes o universo é mais complexo do que as duas categorias anteriores, ou possivelmente aninhado dentro de múltiplas realidades. E se o universo que os PJs conheceram inicialmente seja, de fato, um simulacro mágico ou mecânico de tal complexidade que seus habitantes não estão cientes que eles mesmos existem como uma consciência artificial?

COMPOSIÇÃO DO ESPAÇO SIDERAL

Os espaços entre as estrelas também podem afetar as histórias contadas naquele mundo.

Vácuo: Na astronomia convencional, o espaço sideral é um vazio imenso existindo em um vácuo quase perfeito. Em alguns cenários — inclusive na Era dos Mundos Perdidos, onde é conhecido como Tapeçaria Escura — o firmamento sem fim entre as estrelas é uma vastidão agourenta que abriga apenas seres terríveis de malícia incompreensível.

Céu Infundável: E se o céu azul acima se estendesse para sempre? Alguém precisaria apenas voar alto o suficiente e por tempo o suficiente para alcançar outros mundos.

Esféras Celestiais: Os gregos antigos teorizaram que os planetas, estrelas e mais, estavam engastados como joias dentro de orbes celestiais de quintessência aninhados uns dentro dos outros.

SISTEMA SOLAR

Qual é a forma e a estrutura do sistema solar que contém seu mundo de jogo?

Heliocêntrico: A física dita que todos os planetas em um sistema orbitam o sol.

Geocêntrica: E se o seu mundo de jogo fosse, de fato, o centro do sistema solar, ou talvez o centro do universo conhecido?

Esféras de Dyson: Talvez o sistema solar tenha sido fechado em uma estrutura artificial feita para colher o poder do sol.

PLANETAS E LUAS

Na antiguidade, astrônomos notaram que algumas das luzes cintilantes no céu noturno se moviam de forma diferente das outras. Nestes tempos, estes vagantes celestiais ficaram conhecidos como planetas, muitos deles com um complemento próprio de luas. Existem outros planetas orbitando o sol do seu mundo? Eles são terrestres, gigantes gasosos ou algo menos comum? Quantas luas possuem? Os personagens podem nunca se aventurar lá, mas corpos celestes podem possuir uma influência poderosa na cultura e ajudá-lo a descrever seu mundo de forma evocativa e distinta.

O MULTIVERSO

Em Pathfinder, o universo físico do seu mundo é um plano dentro do multiverso muito mais amplo. A seção Os Planos, na página 136\$, detalha o funcionamento dos planos e o multiverso da Era dos Presságios Perdidos, mas você pode encaixar os planos na sua história e mundo, ou até mesmo construir um novo multiverso do nada! Talvez existam um ou dois planos além do universo material, diametralmente opostos e lutando pelas almas dos mortais, ou o multiverso consista apenas de uma série de infinitas realidades alternativas. As opções são verdadeiramente infinitas, limitadas apenas pela sua imaginação e pela história que você quer contar.



INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

NAÇÕES

Da menor cidade-estado a impérios que ocupam um continente, nações definem o território político de um assentamento e informam a cultura e tradições locais. Saber os detalhes de uma nação pode lhe ajudar como Mestre de Jogo, quer seu jogo envolva disputas internacionais quer você simplesmente precise saber quais idiomas são falados pelo povo comum.

Existem muitos tipos diferentes de nações, de impérios massivos a reinos em ilhas isoladas, e suas características podem dar uma cara e profundidade à sua história e às aventuras dos PJs. Um encontro na sombria Nidal, onde a lealdade a Zon-Kuthon literalmente bloqueou o sol do céu terá um tom bem diferente da ensolarada Thuvia. Uma nação trabalhando para superar gerações de xenofobia, como Kyonin, pode ter uma reação diferente a aventureiros se comparada com um império há muito estabelecido como Taldor. Uma jornada para uma nova nação pode apresentar os heróis a novos povos (se o grupo visitar a nação hobgoblin de Oprak), a uma nova filosofia (como a materialista Profecias de Kalistrade em Druma) ou um novo oponente (como certamente descobrirão os visitantes das Terras Sepulcrais infestadas de mortos-vivos).

Nações também podem fornecer inspiração e ganchos para aventuras. Quando os heróis são pegos no fogo cruzado entre duas nações em conflito, preocupações nacionais viram pessoais. Aprender mais sobre a história ou as práticas de uma nação pode levar a grandes descobertas — ou a uma prática desprezível que os personagens desejam erradicar. Um grupo pode se envolver nas maquinações políticas das elites poderosas de uma nação, ou podem perder o favor delas e se verem fugindo da lei!

Nações também influenciam a história de um personagem em um nível pessoal. Uma nação pode sugerir a ancestralidade de um personagem, informar os idiomas que eles falam e influenciar suas escolhas de divindade. Como MJ, o relacionamento entre o personagem e uma nação pode fornecer oportunidades para conectar melhor aquele personagem em sua campanha. O personagem sempre viveu lá ou emigrou de outro lugar — e por quê? Um personagem que fugiu devido a perseguição política pode possuir inimigos antigos, enquanto um herói que saiu por diferenças ideológicas pode possuir amigos e familiares que desejam que ele retorne à luz.

BLOCO DE ESTATÍSTICAS DE NAÇÃO

O bloco de estatísticas de uma nação apresenta as informações básicas sobre uma nação em um formato simples e direto.

NOME DA NAÇÃO

NAÇÃO

TENDÊNCIA OUTROS TRAÇOS

Como em qualquer bloco de estatísticas, uma nação possui uma lista de traços que descrevem rapidamente suas propriedades. A mais importante destas é o traço de tendência da nação, que indica a tendência da nação e de seu governo como um todo. Entretanto, isto não necessariamente se reflete na tendência de seu povo — uma nação raramente é monolítica e as tendências de seu povo podem diferir drasticamente da tendência da nação como um todo.

Quaisquer outros traços no bloco de estatísticas da nação refletem características abrangentes sobre a nação. Por exemplo, a nação élfica de Kyonin possui o traço elfo, indicando que ela foi criada por e continua quase exclusivamente povoada por elfos. Similarmente, uma nação com um foco extremamente particular pode possuir um traço que represente isto, como Galt, que possui o traço revolucionário.

Depois dos traços, segue um breve resumo da nação.

Governo Nomeia o governo formal e descreve a estrutura governamental da nação, como uma monarquia hereditária, um conselho eleito ou uma ditadura teocrática.

Capital A sede estabelecida do governo da nação (com a população da cidade em parênteses).

População As ancestralidades predominantes da nação são listadas aqui, ordenadas da mais comum para a menos.

Idiomas Os idiomas comumente falados na nação aparecem aqui, listados alfabeticamente.

Religiões Lista das religiões e filosofias comumente praticadas na nação. Se a nação possuir uma religião estatal, isto é indicado em parênteses depois daquela religião. Se uma nação possui quaisquer religiões proibidas, estas são listadas em uma seção Proibidas depois das religiões comuns.

Outras Características Uma nação pode possuir uma característica distinta que a separa das outras nações, como a predominância de armas de fogo em Alkenstrela. Cada característica dessas é detalhada nesta seção, embora uma nação raramente possua mais que uma ou duas destas seções, e muitas não possuam nenhuma.

Principais Exportações Lista das principais exportações da nação, como matéria-prima, bens finalizados, serviços e outros recursos. Se a nação não possuir exportações dignas de nota, esta seção é omitida.

Principais Importações Da mesma forma que as principais exportações, esta seção detalha os recursos mais comumente importados pela nação. Como exportações, esta seção é omitida se a nação não possuir importações dignas de nota.

Aliados Esta seção lista outras nações e, ocasionalmente, grandes organizações, aliadas da nação descrita. Ela é omitida se a nação não possuir relacionamentos significativos.

Inimigos Outras nações (e às vezes organizações) que se opõem à nação descrita aparecem aqui. Esta seção é omitida para nações sem inimigos dignos de nota.

Facções Quaisquer organizações ou facções significativas que operam dentro da nação descrita são listadas nesta seção.

Ameaças Esta seção lista várias ameaças que a nação enfrenta, como agressão de nações vizinhas, desastres naturais, instabilidade econômica, anomalias mágicas e assim por diante.

PdMs Importantes A seção final do bloco de estatísticas da nação apresenta os PdMs mais importantes, inclusive seu governante. Eles podem não ser os indivíduos mais poderosos ou influentes na nação, mas os mais provavelmente conhecidos pelas pessoas dentro e fora da nação.



NAÇÕES DOS PRESSÁGIOS PERDIDOS

Apresentados abaixo estão os blocos de estatísticas de duas nações do cenário Presságios Perdidos. Você pode usar estes exemplos quando estiver construindo os blocos de estatísticas de suas nações.

ANDORAN

NB

Democracia inexperiente em busca de liberdade para todos.

Governo O Conselho do Povo (democracia parlamentarista)

Capital Almas (76.600)

População humanos (taldanos), halflings, kobolds, anões

Idiomas Comum

Religiões Abadar, Cayden Cailean, Erastil, Iomedae, Shelyn

Principais Exportações artefatos e tesouros antigos, crédito financeiro, madeira, minerais

Inimigos governos autocráticos preocupados com possíveis revoltas domésticas, Cheliox, Katapesh, escravagistas

Facções Rede Campânula, Cavaleiros da Águia, Consórcio da Madeira

Ameaças agressão crescente de Cheliox, retaliação de escravagistas, corrupção entre oficiais eleitos

Andira Marusek (OB humana combatente) Suprema Eleita do Escritório Executivo e prefeita de Almas

Felandriel Morgethai (CB elfa maga) Reitora da Universidade de Almas

Reginald Cormoth (OB humano comandante) General Comandante dos Cavaleiros da Águia

NAÇÃO

RAHADOM

ON

Nação desértica unificada por uma visão de mundo humanista e a rejeição de religiões.

Governo Conselho de Anciões (conselho representativo)

Capital Azir (72.370)

População humanos (garundis, mauxis)

Idiomas Comum, Osiriano

Religiões Leis da Mortalidade; **Proibidas** todas as religiões divinas

Irreligioso Toda a adoração de divindades é proibida pela lei. Símbolos e itens religiosos são confiscados, e fazer proselitismo incorre em multas pesadas. Cidadãos rahadomi administram curas apenas através de meios mundanos ou magia não-divina.

Principais Exportações ferramentas, inovações mecânicas, gemas, metais básicos, produtos agrícolas, remédios de ervas, roupas luxuosas, sal

Principais Importações madeira, pesh

Inimigos grupos religiosos, Louva-a-Deus Vermelho, piratas dos Grilhões

Facções Consórcio Áspide, Legião Pura

Ameaças conflito entre nações vizinhas, desertificação acelerada, doenças, monstros do deserto

Kassi Aziril (NB humana médica) “Mãe da Medicina Moderna”, renomada médica pesquisadora e filantropa

Maldouni (ON humano político) Guardião da Primeira Lei, eleito pelo Conselho de Anciões

Salim Ghadafar (ON humano inquisidor) antigo capitão da Legião Pura forçado a servir Pharasma

ASSENTAMENTOS

As aventuras devem começar em algum lugar e todos precisam de algo semelhante a um lar. Assentamentos são onde os personagens podem descansar, recarregar suas energias, retreinar e se dedicar a outras atividades de recesso, tudo em relativa paz. Mas assentamentos também podem possuir intrigas e perigos próprios, fornecendo oportunidades de aventuras próprias.

Para alguns jogadores, um assentamento pode ser nada mais do que um lugar conveniente para comprar equipamentos e vender pilhagem. Para outros, um assentamento pode ser um lar adorado que eles estão dispostos a arriscar tudo para protegê-lo. E às vezes, uma campanha inteira ocorre inteiramente dentro das muralhas de uma única cidade.

ASSENTAMENTOS EM JOGO

Dada a variedade de funções que um assentamento pode desempenhar em uma aventura, um Mestre de Jogo deve ter uma compreensão firme de como eles funcionam em jogo e como usá-los da melhor forma. Praticamente todos os assentamentos usam as regras para ambientes urbanos apresentadas a partir da página 515\$ do *Livro Básico*. Entretanto, estas regras são feitas principalmente para o modo de encontro, portanto, as orientações a seguir podem ajudá-lo a usar melhor um assentamento em uma narrativa mais ampla em seu jogo.

AVENTURAS EM ASSENTAMENTOS

Projetar aventuras em um assentamento normalmente segue as orientações apresentadas em *Projetar Aventuras* na página 40\$. Entretanto, a grande densidade populacional de um assentamento também permite uma variedade de estilos de aventura e elementos que não são comuns fora das muralhas de uma cidade.

Encontros sociais são uma das interações mais comuns dentro de um assentamento, começando com guardas nos portões da cidade até chegar a uma audiência com a rainha. Os subsistemas de influência e reputação (páginas 151\$ e 164\$ respectivamente) podem facilitar estas interações de forma mais estruturada. Cenas de perseguição, usando as regras que começam na página 156\$, são um componente icônico de uma aventura em um assentamento, especialmente em uma cidade maior onde construções densas e uma variedade de estruturas apresentam uma série de obstáculos empolgantes. Um assentamento também é um lugar ideal para o grupo conduzir uma infiltração (página 160\$). Como a maioria das bibliotecas, arquivos e repositórios similares de informações são localizadas dentro de assentamentos, você pode usar as regras de pesquisa (página 154\$). Personagens ambiciosos podem querer montar organizações próprias usando o subsistema de liderança (página 168\$).

MODOS DE JOGO

Como qualquer outro local de aventura, todos os três modos de jogo podem acontecer em assentamentos. Como um assentamento apresenta bem mais oportunidades para atividades não-combativas que a maioria dos outros ambientes, personagens provavelmente gastam boa parte do seu tempo em modo de exploração. O recesso ocorre quase exclusivamente dentro de um assentamento.

MERCADOS

Onde existem pessoas, existe comércio. A seção Compra e Venda na página 24\$ fornece várias orientações para lidar com comércio em seu jogo, mas também pode ser bom ter uma ideia de quais itens e poder econômico um dado assentamento possui.

Em um dado assentamento, um personagem normalmente pode comprar qualquer item comum (incluindo fórmulas, itens alquímicos e itens mágicos) que seja do mesmo nível ou inferior ao do assentamento. Normalmente, poucos itens de nível mais elevado estão disponíveis — você pode usar a Tabela 10–9: Tesouro por Nível do Grupo na página 509\$ do *Livro Básico* como orientação para determinar quantos itens do nível mais alto podem estar disponíveis, usando as seções para Itens Permanentes e Consumíveis para 1 nível a menos que o nível real do assentamento. Os habitantes de um assentamento normalmente podem comprar dos PJs itens do mesmo nível do assentamento ou menor; e a compra de itens de níveis superiores similares aos que estão já sendo vendidos no assentamento geralmente são ainda mais limitadas. Se a população de um assentamento for significativamente menor do que o nível dele sugeriria, a habilidade dele de fornecer e comprar itens pode ser mais limitada.

Se o nível de um personagem for mais alto que o do assentamento, ele normalmente pode usar sua própria influência e poder para adquirir itens de nível mais alto, conforme convence lojas a aceitar pedidos especiais ou artesões a manufaturar bens customizados, embora possa demorar um tempo para tais pedidos serem atendidos.

Serviços de conjuração estão disponíveis em muitos assentamentos. Tirando um PdM conjurador poderoso na cidade com quem o grupo poderia negociar serviços, um personagem geralmente pode encontrar alguém para conjurar magias de um nível que poderia ser conjurado por um PdM do nível do assentamento. Por exemplo, um personagem em uma cidade de 9º nível normalmente poderia encontrar e pagar alguém para conjurar uma magia comum de 5º nível — a magia mais elevada disponível para um conjurador de 9º nível.

Alguns assentamentos possuem acesso a itens, fórmulas e magias incomuns. Se um assentamento razoavelmente atenderia à seção de Acesso para um item ou magia, aquele item ou magia fica disponível da mesma forma que qualquer item comum. Por exemplo, os assentamentos enânicos de Kraggodan possuem muitas armas anãs disponíveis.

ESTRUTURAS DE PODER

Fora dos limites da cidade, aventureiros passam a maior parte do seu tempo operando por si só, respondendo apenas ao próprio código moral. Mas em um assentamento, os heróis se tornam parte de um sistema maior com suas próprias

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

leis, procedimentos e aplicação codificada. Os detalhes das estruturas de poder de um assentamento moldam as interações do grupo dentro desse lugar.

GOVERNO

O governo de um assentamento frequentemente reflete sua natureza. Uma cidade ordeira e militarista provavelmente possui um governo hierarquizado com uma única figura no topo, uma cidade mercantil em uma encruzilhada pode estar sob o controle de suas famílias mercantes mais prósperas e uma comunidade agrária pode simplesmente olhar para seus residentes mais velhos em busca de liderança, caso seja necessário.

Isto dito, o governante público e legítimo de um assentamento nem sempre é quem está realmente dando as ordens. Eles podem ser meras marionetes para uma entidade secreta que discretamente puxa as suas cordas a partir das sombras. Alguns assentamentos são governados por cabalas ocultas, de estranhas seitas religiosas a guildas de ladrões. Um assentamento pode ser influenciado por residentes politicamente poderosos, como um vizir ocultista ou um alto sacerdote politicamente astuto. Em alguns casos, pode ser que a autoridade legítima pareça governar legitimamente, embora tenha sido substituída por um monstro como um perseguidor sem rosto, um diabo disfarçado ou outro metamorfo poderoso.

CÓDIGOS LEGAIS

A maioria das civilizações concorda que leis são necessárias para garantir uma sociedade funcional. As leis específicas variam de um assentamento para o outro, e podem ser tão

simples quanto uma proibição contra assassinato e roubo a esquemas regulamentares complexos ditando tudo, de detalhes em vestimentas a confecções disponíveis. O quão bem estas leis são conhecidas pode adicionar mais graça às interações nos assentamentos, pois provavelmente é mais fácil navegar um sistema bem documentado do que em um cujas regras são aprendidas apenas através da experiência e da tradição oral.

Como o seu governo, códigos legais refletem a tendência dos assentamentos e a natureza deles. Geralmente falando, um assentamento mais ordeiro tende a possuir leis mais complexas e um local menos diligente possui leis mais simples e menos numerosas.

APLICAÇÃO DA LEI

A maioria dos assentamentos possui sistemas estabelecidos para aplicar suas leis. Em um pequeno vilarejo, os residentes podem apenas se policiar sozinhos, responsabilizando uns aos outros por seus valores compartilhados. Cidades e assentamentos maiores normalmente possuem algum sistema de guardas, seja um posto preenchido pela rotação de voluntários ou uma guarda municipal profissional paga pelo governo da cidade para manter a ordem. A maioria dos assentamentos possui alguma forma de lidar com criminosos, de multas à exposição nos troncos em praça pública e celas de prisões, assim como indivíduos responsáveis por aplicar estas sentenças.

ORGANIZAÇÕES, IGREJAS E FACÇÕES

O governo não é o único fator influente em um assentamento. Organizações prestigiadas, igrejas proeminentes e facções

PDMS COMUNS

Várias categorias de PdMs são bem comuns em assentamentos, ou até mesmo exclusivas a eles. As seções a seguir, apresentadas na Galeria de PdMs deste livro, fornecem estatísticas e informações úteis adicionais para conduzir assentamentos.

- **Artistas** (página 236\$) Artistas são mais comuns em assentamentos, onde existem audiências maiores.
- **Cortesãos** (página 206\$) A camada mais alta da sociedade é mais comum em assentamentos maiores.
- **Estudiosos** (página 240\$) A maioria dos repositórios de saber estão localizados dentro de assentamentos.
- **Magistrados** (página 224\$) Estes oficiais públicos criam e implementam a lei.
- **Oficiais da Lei** (página 232\$) Oficiais são responsáveis por aplicar a lei no assentamento.
- **Profissionais** (página 244\$) Profissionais são os trabalhadores especializados que mantêm a cidade abastecida e funcionando.
- **Taverneiros** (página 238\$) Quase todos os assentamentos possuem pelo menos um ponto de reunião e seus clientes regulares.

especializadas: todas essas também possuem poder, frequentemente em conflito com o governo oficial ou uns com os outros. Congregações religiosas normalmente possuem poder significativo em comunidades onde a fé seja forte. Até mesmo um mago, feiticeiro ou bardo de poder moderado pode ser um membro raro e influente da sociedade em um assentamento pequeno. Uma organização pode possuir uma influência discreta sobre a comunidade onde estiver baseada, ou mesmo um controle sutil, como a Sociedade Pathfinder faz em Absalom. Outras facções notáveis podem incluir casas nobres, mercadores ricos, taverneiros e soldados e aventureiros aposentados.

CORRUPÇÃO

Em qualquer assentamento, é possível que oficiais coloquem seus próprios interesses à frente daqueles das pessoas a quem supostamente servem. Corrupção pode ser algo tão simples quanto um escriturário disposto a aceitar um suborno para acelerar a burocracia ou algo tão sinistro quanto vender cidadãos para a escravidão.

BLOCO DE ESTATÍSTICAS DE ASSENTAMENTO

O bloco de estatísticas do assentamento consolida a informação básica de um assentamento em um formato centralizado.

NOME DO ASSENTAMENTO ASSENTAMENTO (NÍVEL)

TENDÊNCIA TIPO OUTROS TRAÇOS

Os primeiros elementos de um bloco de estatísticas de um assentamento são seu nome e nível. O nível de um assentamento representa seu tamanho relativo e capacidade econômica e corresponde mais ou menos ao nível máximo de PdMs encontrados lá, sem contar os PdMs importantes listados abaixo. Em geral, qualquer item comum de um nível igual ou inferior ao do assentamento estará disponível para compra (embora um personagem de nível mais elevado normalmente possa encomendar itens de nível mais elevado). Além disso, o nível do

assentamento é usado para ajudar a determinar o nível máximo das tarefas disponíveis para Ganhar Provento (*Livro Básico* 504\$) no local. Entretanto, estas são simples orientações, e o MJ pode fazer exceções à vontade.

Depois da introdução do assentamento são apresentados seus traços. O primeiro destes traços representa a tendência do assentamento. Este traço representa a tendência do governo do assentamento e um sumário de sua sociedade e, embora possa indicar uma inclinação, não dita a tendência de cada cidadão individual. Depois do traço de tendência é indicado o traço para o tipo de assentamento: aldeia, vila, cidade ou metrópole. Este traço geralmente reflete o tamanho do assentamento, mas também tende ser relacionado ao nível do assentamento. Uma aldeia normalmente possui nível 0 ou -1, uma vila possui nível entre 2 e 4, uma cidade possui nível entre 5 e 7 e uma metrópole possui nível 8 ou maior, embora a presença de muitos residentes ricos ou de nível elevado possam facilmente elevar o nível de uma aldeia, vila ou cidade.

Um assentamento pode possuir outros traços além de seus traços de tendência e tipo. Por exemplo, a cidadela do céu enânica de Kraggodan possui o traço anão, pois foi construída e é predominantemente ocupada por anões. A cidade de Lepidstadt em Ustalav possui o traço acadêmico, devido ao seu foco ao redor da prestigiada Universidade de Lepidstadt.

Depois dos traços de um assentamento, segue uma sentença simples que fornece uma descrição curta do assentamento e sua função na história ou na região.

Governo Esta seção descreve a entidade governante do assentamento, como um prefeito, ancião da cidade, conselho eleito e assim por diante.

População A população total do assentamento é listada aqui, seguida por uma distribuição estatística da população, por ancestralidade, em parênteses.

Idiomas Os idiomas comumente falados no assentamento são listados alfabeticamente aqui.

Religiões Esta seção lista as religiões e filosofias comumente praticadas no assentamento. Se o assentamento possuir uma religião estatal, isto é indicado em parênteses depois daquela religião. Se um assentamento possui quaisquer religiões ou filosofias proibidas, estas são listadas em uma seção Proibidas depois da seção Religiões.

Ameaças Esta seção lista as principais ameaças enfrentadas pelo assentamento, como uma seca ou fome extensa, levantes políticos, atividades criminais e semelhantes.

Outras Características Um assentamento pode possuir características distintas que afetam seus residentes ou visitantes que cheguem à cidade, assim como ofícios particulares que aumentam a disponibilidade de certos itens.

PdMs Importantes A seção final do bloco de estatísticas do assentamento apresenta seus PdMs mais importantes. Isto normalmente inclui o líder oficial do assentamento, se for uma única pessoa. Ele também inclui outras pessoas influentes, celebridades locais e pessoas de interesse particular para aventuras.

EXEMPLOS DE HABILIDADES DE ASSENTAMENTO

Aqui são algumas habilidades comuns de assentamentos que você pode usar para customizar um assentamento de criação própria.

Academia Mágica: O assentamento se orgulha de ensinar magia e seus residentes são especialistas em ensinar outros.

Escolha uma tradição ou tradições mágicas apropriadas para seu assentamento. Quando um PJ paga um PdM para ensiná-lo uma nova magia desta tradição no assentamento, o PdM o auxilia no processo e fornece +2 de bônus de circunstância adicional no teste para Aprender a Magia.

Acadêmica: Uma abundância de bibliotecas públicas ou outros locais de aprendizado acessíveis dentro do assentamento significa que, com 1d4 horas, um personagem pode acessar um diário acadêmico sobre um assunto relevante comum (*Livro Básico* 290) antes de tentar Recordar Conhecimento.

Cidade de Artesões: O assentamento é famoso por produzir itens de uma categoria em particular (como armas e armaduras), possibilitando que itens desse tipo de até 4 níveis acima do normal sejam encontrados para a venda.

Paraíso Artístico: Residentes desta cidade possuem uma profunda apreciação pelas belas artes. É mais fácil encontrar uma tarefa de nível mais alto envolvendo Performance ou artes, assim como compradores dispostos a pagar mais por objetos de arte.

Viés Religioso: Este assentamento possui uma afiliação forte a uma religião em particular. Qualquer um que visivelmente seja um adorador daquela divindade recebe +1 de bônus de circunstância em testes de Diplomacia para Impressionar, Fazer um Pedido ou Obter Informação. Personagens que visivelmente adorem um dos oponentes daquela divindade sofrem -1 de penalidade de circunstância nas mesmas ações.



do assentamento que aumenta a disponibilidade de itens mágicos nos mercados do assentamento.

ASSENTAMENTOS DOS PRESSÁGIOS PERDIDOS

PORTO PERIGO

ASSENTAMENTO 11

CN METRÓPOLE

Metrópole pirata e capital do mercado clandestino dos Grilhões

Governo Rainha-Furacão (soberano)

População 43.270 (65% humanos, 10% meio-elfos, 8% meio-orcs, 5% gnomos, 5% halflings, 7% outros)

Idiomas Comum, Kelishiano, Osiriano

Religiões Besmara, Cayden Cailean, Gozreh

Ameaças policiamento antipirataria da região do Mar Interior, forças piratas opostas, tempestades sobrenaturais do Olho de Abendego

Cidade Pirata Porto Perigo prospera com um mercado clandestino de bens roubados. Itens que podem ser difíceis de se adquirir ou se livrar em outros assentamentos devido à legalidade podem ser comprados e vendidos com mais facilidade em Porto Perigo. PdMs começam com uma atitude um passo pior que o normal com personagens que abertamente mostrem distintivos de agências de aplicação da lei, iconografias religiosas de divindades ordeiras ou afiliação a uma nação ordeira.

Pherias Jakar (CN elfa trovadora) mestra mercantil e supervisora conjunta de Porto Perigo

Sabas Odabio (ON humano administrador) contador e supervisor conjunto de Porto Perigo

Tessa Bonvento (CN meio-elfa lorde pirata) Rainha-Furacão dos Grilhões

Tsojmin Kreidoros (OM anão mago) mestre do porto e supervisor conjunto de Porto Perigo

OTARI

ASSENTAMENTO 4

CN VILA

Vila madeireira diversa e porto mercante com um passado histórico e uma boa dose de segredos sinistros.

Governo Prefeito (líder eleito)

População 1.240 (60% humanos, 8% halflings, 7% meio-elfos, 6% elfos, 5% anões, 5% gnomos, 3% meio-orcs, 2% goblins, 4% outros)

Idiomas Comum, Élfico, Enânico, Gnômico, Halfling

Religiões Cayden Cailean, Erastil, Gozreh, Nethys, Sarenrae

Ameaças assombrações assustadoras, contrabandistas, horrores aberrantes, kobolds

Comércio de Bugigangas Otari possui uma longa tradição de aprovisionar aventureiros, portanto, itens consumíveis de até nível 10 podem ser comprados em mercados e lojas.

Lardus Selalonga (CN humano soldado) capitão da guarda da cidade, com pavio curto e boca suja

Oseph Menhemes (N humano prefeito) atual prefeito de Otari, patriarca de uma das três companhias madeireiras locais

Vandy Banderdash (NB halfling clériga) sacerdotisa de Sarenrae tagarela e profunda conhecedora da história da cidade

Wrin Sivinxi (CB tiefling mercadora) excêntrica negociante de itens ocultistas, artesã e coletora de histórias e rumores

MUDANDO UM ASSENTAMENTO

As vezes os personagens gastam um longo período de tempo em um único assentamento. Talvez seja o lar deles, o lugar onde passam seus recessos entre aventuras ou mesmo onde a aventura inteira ocorra. Nestes casos, você pode precisar atualizar o bloco de estatísticas do seu assentamento conforme ele muda com o tempo.

Vários elementos do bloco de estatísticas são simples de serem atualizados; você muda a população conforme ela aumenta ou encolhe e muda os líderes do seu bloco de estatísticas conforme pessoas diferentes chegam a estas posições. Mas você também pode precisar de mudanças que reflitam o resultado das aventuras dos PJs. Se os heróis eliminarem uma grande ameaça enfrentada pelo assentamento, você deve remover aquela ameaça do bloco de estatísticas — mas se eles atraíram a ira de um novo oponente ao fazer isso, uma nova ameaça pode ser adicionada! Você também pode atualizar as habilidades do bloco de estatísticas se as ações dos PJs possuírem este grau de influência na cidade. Por exemplo, se o grupo (usando o subsistema de liderança na página 168§) construiu uma escola de magos focada em manufaturar itens, você pode adicionar uma habilidade ao bloco de estatísticas

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

OS PLANOS

Além do mundo de Golarion e no vazio do espaço além dele existem os vastos planos de existência chamados de Grande Além. Frequentemente alienígenas e perigosos, a maioria destes planos incorpora alguns aspectos fundamentais da realidade — um dos principais elementos que formam o resto do multiverso, um tipo de energia fundamental ou uma tendência. Cada plano é uma realidade em si mesma, com suas próprias leis da existência e seus próprios habitantes nativos que podem visitar, causar destruição ou conceder benefícios aos residentes de Golarion.

Explorar os planos oferece várias oportunidades para altas aventuras, assim como chances de descobrir os segredos da criação.

TRAÇOS PLANARES

Cada plano, dimensão e semiplano possui suas próprias propriedades e atributos. Traços planares podem ser separados em seis categorias: tendência, escopo, gravidade, tempo, mórfico e essência planar. Combinados, estes traços podem descrever as leis e aparência deste plano. Estes aparecem na seção de traços do plano embora qualquer traço que iguale os do Plano Material (descritos na seção Normal em cada seção abaixo) seja omitido.

MAGIA APRIMORADA E IMPEDIDA

Alguns planos aprimoram certas magias e impedem efeitos opostos. Um plano que aprimora um tipo particular de magia concede +1 de bônus de circunstância na CD da magia e rolagem de ataque de magia a qualquer criatura que Conjurar uma Magia com aquele traço. Magia impedida significa que uma criatura que Conjurar uma Magia ou Ativar um Item com um traço específico deve obter sucesso em um teste simples CD 6 ou perde a magia ou ativação.

TRAÇO DE TENDÊNCIA

Certos planos, particularmente na Esfera Externa, são sintonizados a uma tendência. A maioria de seus habitantes partilha esta tendência — mesmo criaturas poderosas como divindades. Planos com o traço de tendência neutra são mais frequentemente uma grande mistura de tendências do que fortemente alinhados com a neutralidade e planos completamente sem sintonia com tendências simplesmente não possuem um traço de tendência, em vez de serem neutros. Tendências são fornecidas como uma abreviação (*Pathfinder Bestiário* 345), que aparece primeiro na lista de traços do plano.

Magias que partilhem quaisquer traços de tendência com o plano são aprimoradas, enquanto aquelas com traços opostos são impedidas. Por exemplo, no Abismo caótico e maligno, magias caóticas e malignas são aprimoradas, enquanto magias ordeiras e boas são impedidas.

TRAÇO DE ESCOPO

A maioria dos planos é imensurável, tão vastos que são impossíveis de quantificar. Se algum desses planos imensuráveis são infinitos ou não é um assunto muito debatido entre filósofos e estudiosos. Como tantos planos são imensuráveis, estes planos omitem o traço de escopo. Caso contrário, o plano provavelmente possui o traço finito ou o ilimitado.

Finito: Planos finitos consistem em uma quantidade limitada de espaço.

Imensurável: Planos imensuráveis são imensuravelmente grandes, talvez infinitos.

Ilimitado: Planos ilimitados voltam para si mesmos quando uma criatura chega ao “fim” do plano.

TRAÇO DE GRAVIDADE

Muitos planos possuem uma gravidade incomum.

Normal: Corpos de grande massa são centros de gravidade e objetos caem na direção destes centros, com uma quantidade mensurável de força relativa ao tamanho do corpo.

Gravidade Alta: De forma similar à gravidade normal, corpos de grande massa agem como centros de gravidade, mas a força relativa ao tamanho do corpo é maior do que no Plano Material. O Volume de todos os objetos e criaturas são dobrados, o que significa que criaturas aclimatadas à gravidade normal só podem carregar metade do seu máximo. Criaturas acostumadas com gravidade normal se movem a metade da Velocidade e só podem pular metade da altura e da distância comum. Ataques à distância físicos são impossíveis além do terceiro incremento de distância (em vez do sexto). Criaturas que caem em gravidade alta sofrem o dobro do dano normal.

Gravidade Baixa: Como na gravidade normal, corpos de grande massa agem como centros de gravidade, mas a força relativa ao tamanho do corpo é menor do que no Plano Material. O Volume de cada objeto e criatura é dividido ao meio, o que significa que criaturas aclimatadas à gravidade normal podem carregar o dobro do seu máximo e podem pular o dobro da altura e da distância comum. Ataques à distância físicos são possíveis até o décimo segundo incremento de distância (em vez do sexto). Criaturas que caem em gravidade baixa não sofrem dano pelos primeiros 3 metros de queda, e então sofrem metade do dano normal.

Microgravidade: Existe pouca ou nenhuma gravidade neste plano. Criaturas flutuam no espaço a menos que possam se empurrar a partir de uma superfície ou usar alguma força para se propelir pelo plano.

Gravidade Estranha: Todos os corpos de massa são centros de gravidade com aproximadamente a mesma força. Uma criatura pode ficar de pé em qualquer objeto sólido que seja tão grande quanto ele mesmo ou maior.

Gravidade Subjetiva: Todos os corpos de massa podem ser centros de gravidade com a mesma força, mas apenas se uma criatura que não seja acéfala assim desejar. Itens desapossados, objetos e criaturas acéfalas tratam o plano como se ele possuísse microgravidade. Criaturas em um

plano com gravidade subjetiva podem se mover normalmente ao longo de uma superfície sólida consideração que a direção “abaixo” está sob seus pés. Designar esta direção para baixo é uma ação livre que possui o traço concentração. Se estiver suspensa no meio do ar, uma criatura pode replicar a capacidade de voo ao escolher uma direção “baixo” e caindo naquela direção, movendo-se sua Velocidade ou Velocidade de voo. Este pseudo voo usa a ação Voar.

TRAÇO DE TEMPO

O tempo flui diferente em muitos planos.

Normal: O tempo passa da mesma forma que no Plano Material. Uma hora no plano com tempo normal é igual a 1 hora no Plano Material.

Errático: O tempo acelera e desacelera, então um indivíduo pode perder ou ganhar tempo conforme se move entre os planos. Quando uma criatura sai de um plano com tempo errático e vai para um com tempo normal, role um teste simples CD 11. Criaturas que saiam de um plano de tempo errático partilham o mesmo resultado.

Sucesso O tempo passou normalmente no plano de tempo errático.

Falha Para cada hora passada no plano de tempo errático, 1 dia se passou no plano de tempo normal.

Falha Crítica Para cada rodada gasta no plano de tempo errático, 1 dia se passou no plano de tempo normal.

Fluido: O fluxo de tempo é consistentemente mais rápido ou mais lento. Uma criatura pode viajar para um destes planos, passar um ano lá e descobrir que apenas uma hora se passou no Plano Material; alternativamente, ela pode passar um minuto neste plano e descobrir que uma hora se passou no Plano Material.

Atemporal: O tempo ainda passa, mas os efeitos do tempo são diminuídos. Criaturas nestes planos não sentem fome, sede ou os efeitos do envelhecimento ou cura natural. Os efeitos de venenos, doenças e outros tipos de cura também podem ser diminuídos em certos planos atemporais. Energia de magias e outros efeitos ainda se dissipam, então a duração de magias e outros efeitos funcionam normalmente. O perigo deste traço é que quando uma criatura deixar um plano atemporal e entrar em um plano com outro traço de tempo, os efeitos de fome, sede, idade e outros efeitos desacelerados ou suspensos pelo traço atemporal ocorrem retroativamente no instante da transição, possivelmente fazendo a criatura ficar imediatamente faminta ou morrer pela idade avançada.

TRAÇO MÓRFICOS

Este traço descreve o quão facilmente a natureza física do plano pode ser alterada. O Plano Material é a norma, mas outros planos podem se distorcer seguindo designs da própria consciência do plano ou serem manipulado por criaturas extremamente poderosas.

Normal: Objetos permanecem onde estão (e o que são) a menos que sejam afetados por força física ou magia. Criaturas podem mudar o ambiente imediato como resultado de um esforço tangível, como cavando um buraco.

Metamórfico: Coisas mudam por meios diferentes de força física ou magia. Às vezes magias possuem efeitos mórficos. Outras vezes, a natureza do plano está sob o controle de uma divindade ou poder, ou o plano simplesmente muda aleatoriamente.

Scienciente: O plano muda de acordo com caprichos próprios.

Estático: Visitantes não podem afetar de forma alguma os residentes vivos do plano ou objetos que estes habitantes carreguem. Quaisquer magias que os afetariam neste plano não possuem efeito nenhum a menos que o traço estático seja removido ou suprimido.

TRAÇO DE ESSÊNCIA PLANAR

Traços de essência planar descrevem a natureza fundamental do plano. Por exemplo, muitos dos planos da Esfera Interna são infundidos com um elemento ou energia, cada um deles afetando a magia nestes planos, e o Plano das Sombras é envolto em sombras. Planos Externos são fundamentalmente feitos de quintessência, um material filosoficamente sintonizado com potencial infinito para forma e estados que segue crenças poderosas e prevalecentes.

Água: Estes planos são majoritariamente líquidos. Visitantes que não possam respirar ou alcançar um bolsão de ar provavelmente se afogarão. Magias de água são aprimoradas e magias de fogo são impedidas. Criaturas com fraqueza a água sofrem dano igual ao dobro de sua fraqueza ao fim de cada rodada.

Ar: Planos com este traço consistem majoritariamente de espaços abertos e ar com vários níveis de turbulência, embora contenham raras ilhas de pedra e outros elementos e energias flutuantes. Planos do ar normalmente possuem atmosferas respiráveis, embora possam incluir nuvens de gases ácidos ou tóxicos. Magias de ar são aprimoradas e magias de terra são impedidas. Criaturas de terra frequentemente se encontram em desvantagem dentro de planos do ar, que tendem a deixá-los no mínimo desconfortáveis, pois existe pouco terreno sólido para que se orientem.

Fogo: Planos com este traço são compostos de chamas que queimam continuamente sem fonte de combustível. Planos de fogo são extremamente hostis a criaturas que não sejam de fogo.

Madeira, papel, tecido e outros materiais inflamáveis desprotegidos pegam fogo quase imediatamente, e criaturas usando roupas inflamáveis desprotegidas sofrem 1d6 de dano persistente de fogo. Criaturas extraplanares sofrem dano de fogo ambiental moderado no fim de cada rodada (as vezes dano ambiental menor em áreas mais seguras, ou dano ambiental maior ou massivo em áreas mais ardentes). Magias de fogo são aprimoradas e magias de água e de frio são impedidas. Criaturas de água ficam extremamente desconfortáveis em um plano de fogo e qualquer resistência natural que possuam contra fogo não funciona contra este dano de fogo ambiental.

Terra: Estes planos são majoritariamente sólidos. Viajantes chegando em um plano da terra arriscam sufocamento se não alcançarem uma caverna ou algum outro bolsão de ar dentro da matéria sólida do plano. Criaturas que não podem escavar ficam soterradas na substância do plano e devem tentar cavar seu próprio caminho até um bolsão de ar. Magias de terra são aprimoradas e magias de ar são impedidas. Criaturas de ar ficam facilmente desconfortáveis, pois raramente possuem espaço para se moverem livremente mesmo nos lugares mais espaçosos.

Negativo: Planos com este traço são vastidões imensas e vazias que sugam a vida dos vivos. Eles tendem a ser locais assombrados e solitários, sem cor e cheios de ventos que carregam os gemidos dos que morreram dentro deles. No fim de cada rodada, uma criatura viva sofre pelo menos dano negativo ambiental menor.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE



Nas áreas mais fortes de um plano negativo, elas podem sofrer dano negativo moderado ou até maior no fim de cada rodada. Este dano possui o traço morte e se uma criatura viva for reduzida a 0 Pontos de Vida por este dano negativo e morrer, ela vira cinzas e pode se tornar uma aparição (*Bestiário* 19). Magias negativas são aprimoradas e magias positivas são impedidas.

Positivo: Estes planos são inundados de energia vital. Cores são mais brilhantes, o fogo é mais quente, barulhos são mais altos e sensações são mais intensas. No fim de cada rodada, um morto-vivo sofre pelo menos dano positivo ambiental menor. Em áreas mais fortes de um plano positivo, elas podem sofrer dano ambiental moderado ou até mesmo maior no fim de cada rodada. Embora possam parecer seguros para criaturas vivas, os planos positivos apresentam um perigo diferente para elas. Criaturas vivas recuperam uma quantidade de PV por rodada igual ao dano ambiental que um morto-vivo sofreria na mesma área. Se isto deixaria uma criatura viva com mais PV do que o máximo dela, qualquer excesso se torna PV temporários. Diferente do normal, estes PV temporários se combinam um com o outro e duram até que a criatura deixe o plano. Se os PV temporários de uma criatura em um plano positivo exceder os PV máximos dela, ela explode em uma sobrecarga de energia positiva, se semeando pela área para gerar novas almas. Magias positivas são aprimoradas e magias negativas são impedidas.

Sombra: Planos com este traço são umbrais com uma luz lúgubre. Em um plano de sombras, o raio de todas as fontes de luz e as áreas de magias de luz são divididas pela metade. Magias de escuridão e sombra são aprimoradas e magias de luz são impedidas.

BLOCOS DE ESTATÍSTICAS DE PLANARES

Cada um dos planos listados nas páginas seguintes inclui um bloco de estatísticas curto com algumas informações principais. O tipo do plano — se ele é um plano, dimensão ou semiplano — aparece nos cabeçalhos do bloco de estatísticas, seguido pelos traços que definem aquele plano. As seções a seguir também fornecem informações importantes sobre cada plano.

Categoria: Isto indica se o plano é um Plano Interno, um Plano Externo, um Plano Transitivo ou uma dimensão.

Divindades: Uma lista de todas as divindades, semideuses e outros poderes que chama este reino de lar.

Habitantes Nativos: Uma amostra dos habitantes típicos do plano. Também lista os petionários do plano, as almas dos mortais falecidos que foram julgadas e enviadas para o plano que melhor reflete a vida que levaram. Mais informações sobre petionários podem ser encontradas em *Pathfinder Bestiário 2*.

PLANOS DA ESFERA INTERNA

Os planos da Esfera Interna formam o coração do cosmos. Eles são o lar da vida mortal, o foco da atenção divina, a fonte das almas mortais e o ponto de origem do grande ciclo de quintessência que alimenta o movimento e a estabilidade da própria realidade. Organizados como uma série de cascas, como as camadas de uma cebola, os planos da Esfera Interna incluem, de fora para dentro: os Planos Elementais do Fogo, Terra, Água e Ar; o universo do plano material; e bem no núcleo deste conjunto cosmológico, as forças cruas da criação e da destruição nos Planos de Energia Positiva e Negativa.

PLANO MATERIAL

PLANO

N

Categoria Plano Interno**Divindades** panteão dos Mitos Antigos, Gozreh**Habitantes Nativos** anões, elfos, halflings, humanos, gnomos, goblins e incontáveis outras ancestralidades

O Plano Material é o universo prosaico e o lar da vida mortal. Inúmeras galáxias abrigam incontáveis estrelas e seus planetas, cada um oferecendo cenários únicos para qualquer campanha, com Golarion sendo um exemplo clássico. Outros mundos notáveis, como Castrovel, Akiton e Eox existem dentro do próprio sistema solar de Golarion e, além destes, orbitando estrelas distantes ou outras galáxias, mundos como Androffa, Carcosa e até mesmo a Terra giram dentro do vasto silencioso vácuo do Plano Material.

Ainda assim, por todas as profundas maravilhas e diversidades de vida que o Plano Material abriga, nos lugares escuros entre as estrelas, conhecidos como a Tapeçaria Escura, espreitam deuses inimigos conhecidos como os Deuses Externos e os Grandes Antigos, a sinistra coletividade conhecida como o Domínio do Obscuro.

O Plano Material serve como o destino das almas pré-encarnadas, cada vida mortal nascendo, vivendo e morrendo antes de enviar seu espírito para serem julgados nos planos da Esfera Externa. O Plano Material é, da mesma forma, o foco dos deuses, cada um deles dedicado a cuidar de seu próprio portfólio particular entre adoradores mortais e o mundo material em geral.

PLANO DE ENERGIA NEGATIVA

PLANO

N

NEGATIVO GRAVIDADE SUBJETIVA ILIMITADO

Categoria Plano Interno**Divindades** nenhuma

Habitantes Nativos sceaduinaires, aparições e outros mortos-vivos

O vasto vazio do Plano de Energia Negativa é uma vastidão impiedosa e sem luz de destruição e nada manifestos. Sugando e consumindo a força vital de qualquer criatura exposta a suas energias, ela corrói e desintegra objetos materiais, transformando-os em entulho, depois poeira e depois em nada. Ainda assim, o Vazio contém sua própria forma de antvida. Em sua concentração mais densa, as energias do plano se agregam em bizarras estruturas de flocos de neve preta e cristalina, e estas irregularidades geram os sceaduinaires residentes do plano espontaneamente. Habitando belas cidades mortais à deriva na escuridão vazia, os assim chamados raptoreos do vazio são incapazes de criar verdadeiramente e colocam a culpa desta falha em alguma traição antiga de seus rivais no Plano da Energia Positiva. Sceaduinaires reagem violentamente não apenas contra criaturas sustentadas por energia positiva, mas também contra mortos-vivos, que eles veem como parasitas inaturais que não merecem as energias do plano deles.

As profundezas sombrias também são infestadas com mortos-vivos, criaturas condenadas a uma zombaria de vida pela interação de suas almas com as energias entrópicas do plano. Ainda assim, por todo o horror apresentado pelo ambiente do plano, seus habitantes e suas vítimas mortas-vivas, suas profundezas ainda assim escondem raros refúgios para viajantes planares. O Forte de Malika oferece abrigo, por um preço, para os que estão dispostos a barganhar com seu mestre lich homônimo, enquanto outros lugares das profundezas escondem mundos perdidos inteiros como a Caída Duromak e mistérios mortais como a esfera de vidro do tamanho de um planeta que prende mortos-vivos conhecida como a Porta da Eternidade.

PLANO DE ENERGIA POSITIVA

PLANO

N

POSITIVA GRAVIDADE SUBJETIVA ILIMITADO

Categoria Plano Interno**Divindades** nenhuma**Habitantes Nativos** jyoti, peticionários (os iluminados)

Conhecido como a Forja da Criação, o Plano de Energia Positiva é, simultaneamente, a fonte da energia positiva que sustenta a vida, a origem de todas as almas mortais pré-encarnadas e, paradoxalmente, o mais inatamente hostil de todos os planos. Embora a energia positiva seja mortal para mortos-vivos e benéfica para seres vivos, tal é a intensidade do plano que a exposição não mitigada às suas energias acaba incinerando qualquer ser extraplano sem proteção mágica suficiente. A comparação mais apta para o interior do plano é a com o coração de uma estrela ardente e, de fato, cada estrela no Plano Material abriga portais naturais para o Plano de Energia Positiva dentro de seus potentes núcleos brilhantes para abrigar o movimento de almas pré-encarnadas em seus primeiros passos no grande ciclo da vida e da morte.

Brilhante e cegante, o interior do plano é esparsamente povoado e os jyoti residentes parecidos com fênix são intensamente xenofóbicos. Habitando cidades cristalinas radiantes e cintilantes como Arudrellisiir, eles se consideram os jardineiros e guardiões das almas geradas pela quintessência ardente de seu reino. Intensamente desconfiados dos deuses e seus servos, jyoti podem, ainda assim, barganhar e frequentemente assumem a custódia de uma variedade de artefatos e seres aprisionados considerados perigosos demais para serem abrigados em qualquer outro plano.

PLANO ELEMENTAL DA ÁGUA

PLANO

N

ÁGUA GRAVIDADE SUBJETIVA

Categoria Plano Interno**Divindades** lordes elementais da água**Habitantes Nativos** dragões de salmoura, elementais da água, marids, peticionários (os pneuma da água)

Depois dos céus do Plano do Ar, as nuvens ficam mais escuras e se condensam na casta esférica e líquida do Plano da Água. Sua imensidão quase sem limites de mares salinos, doces e salobros pululam com todas as formas de vida oceânica, iluminadas pela luz da fronteira com o Plano do Ar e descendo para as profundezas bentônicas escuras onde faz fronteira com o Plano da Terra. Embora o plano seja perfeitamente ameno para criaturas que respirem água, viajantes que respirem ar devem fornecer seu próprio suprimento de ar ou meios mágicos de respirar. Bolhas de atmosfera respirável são relativamente raras e seguramente protegidas, ancoradas em lugares de escambo e comércio com forasteiros, como na grande cidade de Vialesk, fundada por imigrantes undines. Os oceanos do plano, pontuados por vastas florestas de algas, correntezas mágicas e fenômenos estranhos abrigam impérios do povo-sereia, diabos do mar predatórios e expansionistas e os domínios dos grandes dragões de salmoura do plano.

Embora marids outrora tenham clamado domínio quase absoluto sobre seu plano de origem, o império deles há muito se deteriorou e se desuniu. Suas cidades devastadas afundaram para as profundezas, e seus domínios atuais continuam sendo sombras de sua antiga grandeza. Kelizandri, o Imperador Salobro, o maligno lorde elemental da água e causa da ruína deles, governa as profundezas salinas sombrias, banquetando-se sobre seus rivais e acumulando a vasta riqueza roubada das cidades caídas. Diferente de outros planos com gravidade subjetiva, no Plano da Água, uma criatura se move com base em sua Velocidade de natação e deve usar ações para Nadar se não possuir uma.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

PLANO ELEMENTAL DO AR

PLANO

N AR GRAVIDADE SUBJETIVA

Categoria Plano Interno**Divindades** lorde elementais do ar**Habitantes Nativos** djinn, dragões da nuvem, elementais do ar, peticionários (os pneuma do ar)

O Plano do Ar, o mais interno dos Planos Elementais, é um vasto reino de ventos, tempestades e céus. Iluminado por grandes globos artificiais e pela luz das estrelas distantes do universo material, o plano é povoado por elementais do ar, dragões, mephites e o grande império dos djinn. Embora majoritariamente composto de nuvens e céus vazios, o plano não é inteiramente destituído de chão sólido, incluindo rochas e gelo criados pelos residentes do plano ou trazidos do distante Plano da Terra ou do vizinho Plano da Água, além de bizarras esferas de latão e ferro à deriva. Enquanto as primeiras são agressivamente disputadas, a maioria abrigando as cidades do vasto império djinn, as últimas são quase inteiramente abandonadas e evitadas pelos habitantes do plano, que acreditam que elas são amaldiçoadas, prendendo antigos inimigos esquecidos que outrora assolaram o plano.

Os djinn governam de sua brilhante cidade capital de Armun Kelisk, construída sobre uma série de sete ilhas flutuantes. A vasta rede comercial deles entrecruza os céus e se aventura em outros planos, mantida no ar por voo natural ou mágico, incluindo grandes aeronaves que permitem que os visitantes viajem pelos céus com rapidez e segurança. Os djinn são anfitriões graciosos e acolhedores com viajantes extraplanares e aventureiros, uma perspectiva que não é partilhada por Hshurha, a Duquesa de Todos os Ventos, a maligna lorde elemental do ar.

PLANO ELEMENTAL DO FOGO

PLANO

N FOGO

Categoria Plano Interno**Divindades** lorde elementais do fogo, Ferônia**Habitantes Nativos** azers, dragões de magma, efreet, elementais do fogo, peticionários (os pneuma do fogo)

Como uma grande bola de chamas brilhantes situada no coração do Plano Astral, o Plano do Fogo é o mais externo da Esfera Interna. Um oceano de fogo perpétuo com céus de fumaça, tempestades de cinzas e lagos e rios de magma fluindo ao longo de sua fronteira com o Plano Elemental da Terra, o plano é incrivelmente hostil aos despreparados para seus perigos naturais. Ainda assim, abriga uma das mais bem conhecidas e visitadas cidades de todos os planos: a Cidade de Latão, capital do Domínio da Chama. Flutuando sobre um mar de fogo em uma grande semiesfera de latão mágico, a Cidade de Latão é um monumento à grandeza cosmopolita dos efreet e à sua tirania, a última incorporada pela grande sultana dos efreet. Além de seus distritos mercantis e dos palácios e templos dos gênios do fogo, a cidade abriga uma vasta subclasse escravizada de salamandras e outros, incluindo criaturas de outros planos.

O domínio efreet não é absoluto e em outros pontos do plano existem nações de mephites do fogo e os resquícios de um antigo império azer. Embora não formem qualquer nação coesa e organizada, os elementais de fogo do plano são governados pela mais poderosa entidade do plano, Ymeri, a Rainha da Conflagração, a maligna lorde elemental do fogo cujo reinado não sofre questionamentos desde o aprisionamento de seu rival bondoso Atreia, há eras.

PLANO ELEMENTAL DA TERRA

PLANO

N TERRA

Categoria Plano Interno**Divindades** lorde elementais da terra, Nivi Rhombodazzle**Habitantes Nativos** dragões de cristal, elementais da terra, peticionários (os pneuma da terra), shaitans

Uma concha imensa e rochosa situada entre o Plano do Fogo e o Plano da Água, a Profundeza Eterna abriga uma ecologia única e variada de criaturas à vontade em suas profundezas rochosas. Longe de ser uma vastidão sólida sem fim, o Plano da Terra é cheio de grandes grutas, sistemas de cavernas, câmaras artificiais escavadas e vastos geodos cristalinos, além de oceanos subterrâneos e fontes de magma onde faz fronteira com seus planos vizinhos. Abrigando riquezas incontáveis em gemas e veios de metais preciosos, o Plano da Terra é um cenário atraente para viajantes planares em busca de riquezas e disposto a arriscar o perigo e a ira de elementais, shaitans e outros habitantes que se ressentem da pilhagem de seu lar.

Embora elementais possuam poucas sociedades organizadas, os gênios shaitan do Império Sem Par governam boa parte do plano de sua capital, a Câmara Opalina – uma cidade iluminada por um arco-íris dentro de uma caverna geodo de 50 quilômetros de amplitude. Os shaitans há muito estão em guerra com os efreet do Plano do Fogo vizinho e, embora os gênios da terra sejam menos propensos à escravidão do que seus rivais, os shaitans toleram pouca discordância e seu governo pode ser duro. Entretanto, são imensamente acolhedores se comparados a Ayrzul, o Rei Fossilizado, o maligno lorde elemental da terra, que governa uma grande vastidão de rocha a partir de seu domínio envenenado por radiação, o Labirinto Empolado.

PLANOS TRANSITIVOS

Cada Plano Transitivo coexiste com, no mínimo, um ou mais outros planos, um relacionamento excessivamente simplificado ao se dizer que os Planos Transitivos são usados apenas para ir de um plano ao outro. As névoas do Plano Etéreo se sobrepõem aos planos da Esfera Interna, enquanto o Plano Astral faz fronteira com cada outro plano na existência, servindo como os bastidores do cosmos. Espelhos brilhantes e sombrios do Plano Material, o Primeiro Mundo e o Plano das Sombras se sobrepõem ao mundo mortal, embora frequentemente de formas bizarras, como lugares onde uma pequena distância em um é um vasto abismo no outro. Os audazes, sábios ou desesperados podem utilizar estes planos para ultrapassar as barreiras no Plano Material ou cruzar rapidamente vastas distâncias com uma viagem muito mais rápida.

PLANO ASTRAL

PLANO

N ATEMPORAL GRAVIDADE SUBJETIVA

Categoria Plano Transitivo**Divindades** Alseta, Apsu**Habitantes Nativos** crianças radiantes, peticionários (os desamarrados)

O Mar Prateado cerca os planos da Esfera Interna, separando-os dos da Esfera Externa. O Plano Astral fornece o pano de fundo contra o qual o Rio das Almas flui do Plano Material, levando os espíritos dos falecidos para o seu julgamento final. Longe de ser um vácuo vazio, a substância prateada do Astral se move com correntezas e tempestades vindas do calor metafísico do Plano do Fogo e de onde toca o caos do Turbilhão, com os redemoinhos resultantes interagindo com as memórias dos mortos para produzir simulacros temporários ou até semiplanos.

O Rio das Almas atrai a atenção de daemones caçadores de almas e estrigas da noite oportunistas como tubarões atraídos pelo cheio de sangue. Liderados por psicopompos, um conjunto de quase todos os tipos de celestiais e monitores na existência, junto com alguns íferos, defende o fluxo apropriado de almas contra tais predadores. Correndo no sentido oposto ao Rio das Almas, fica o fluxo de quintessência pura e sem tendência que brota do assim chamado Antípode, canalizado ao longo de milênios de volta para o Plano de Energia Positiva.

Viajantes dentro do Astral se descobrem intocados pela passagem do tempo, uma propriedade explorada por muitos mortais que temem a idade avançada. Não é fácil de se escapar do tempo, porém, e ao sair do Plano Astral, uma criatura se vê pagando seu débito com ele, potencialmente envelhecendo até virar pó em poucos momentos.

PLANO ETÉREO

PLANO

N GRAVIDADE SUBJETIVA

Categoria Plano Transitivo

Divindades Alazhra

Habitantes Nativos aranhas do éter, estrigas da noite, peticionários (os aterrorizados)

O Plano Etéreo é um vasto reino enevoadado sobreposto a cada um dos Planos Internos. Formado pela interação das forças da maré da criação e destruição dos Planos de Energia Positiva e Negativa, este plano se move com as correntezas e fluxos da neblina, iluminadas apenas pelos pulsos erráticos de uma luminescência verde suave e uma luz parcialmente visível dos planos com os quais se sobrepõe, visíveis, mas intangíveis. Embora mortais frequentemente usem o Etéreo como meio de transporte, movendo-se através da força de vontade na ausência de gravidade para ultrapassar barreiras em seus próprios planos, o Etéreo abriga perigos e maravilhas, coisas perdidas e abandonadas na névoa e todo o tipo de coisas que são tecidas pelos fluxos e marés da protomateria etérea. Monstros predatórios, aranhas do éter, estrigas da noite e a sua deusa Alazhra e todo o tipo de mortos-vivos incorpóreos vagam pelo Espaço Entre Espaços.

Embora viajantes possam se perder com facilidade em meio às névoas sem pontos de referência, o plano abriga algumas estruturas permanentes, atraindo aventureiros ou os dissuadindo. Um destes locais, a Casa da Alma Itinerante, abriga almas perdidas e rebeldes, oferecendo abrigo aos visitantes e uma forma de evitar a transformação em morto-vivo enquanto também se evita o puxão do Rio das Almas. A grande catedral também serve como foco para viajantes planares mortais, dada sua segurança e a presença de espíritos amigáveis dispostos a servir como guias nas névoas ao redor.

PRIMEIRO MUNDO

PLANO

N ERRÁTICO METAMÓRFICO

Categoria Plano Transitivo

Divindades os Anciões

Habitantes Nativos fadas, linnormes

O Primeiro Mundo foi um rascunho inicial do Plano Material, criado pelas divindades para testar seus metafóricos materiais de criação e paletas de cores antes de ser colocado de lado para então criarem uma segunda versão, finalizada, de sua obra de arte. Um reino de extremos – selvagem, primal e belo – com cores e sensações mais claras e mais intensas do que no mundo mundano criado depois dele, o Primeiro Mundo é povoado por fadas e pelas entidades divinas conhecidas como os Anciões. Espelhando os

caprichos mercuriais das fadas, as leis da natureza do Primeiro Mundo mudam constante e imprevisivelmente. Distância e tempo são selvagemmente inconsistentes, de tal forma que viajantes mortais podem passar uma hora ou um dia dentro do Primeiro Mundo apenas para descobrir que um século ou apenas alguns segundos se passaram quando retornarem para seu próprio plano.

O Primeiro Mundo fica fora do ciclo das almas, algo que as fadas chamam de o Grande Abandono, exceto por raros adoradores dos Anciões cujas almas reencarnam como fadas. Entretanto, a sua proximidade com o Plano de Energia Positiva fornece um ambiente exuberante com todo o tipo de vida estranha e uma ausência geral de morte verdadeira para as fadas nativas, a menos que elas partam – como os gnomos. Portais naturais nos lugares selvagens do reino mortal se conectam com o Primeiro Mundo e são frequentemente usados pelas fadas para visitarem o Plano Material ou para aprisionarem mortais devido a seus próprios desejos caprichosos.

PLANO DAS SOMBRAS

PLANO

N SOMBRA

Categoria Plano Transitivo

Divindades demagogos velstrac, Zon-Kuthon

Habitantes Nativos caligni, dragões umbrais, d'zirriaks, kayals (sombrianos), peticionários (os mutilados), velstracs

Um espelho imperfeito, distorcido e obscuro do Plano Material, o Plano das Sombras se sobrepõe ao seu reflexo mundano e serve como um amortecedor ou condute entre ele e o Plano de Energia Negativa. O Plano das Sombras existe em um estado de penumbra perpétua, com o terreno contendo características similares aos do Plano Material sobreposto, mas de forma retorcida ou distorcida. Cidades no Plano Material podem existir no Plano das Sombras, às vezes em ruínas e às vezes como terríveis réplicas assustadoras. A escuridão também possui pontos de beleza e relativa segurança, como na grande cidade de Absalom Sombria. A cópia sombria da Absalom de Golarion abriga um grande centro de comércio transplanar facilitado por um portal permanente de via única para fora da escuridão.

O Plano das Sombras é povoado por versões sombrias e alteradas das criaturas do Plano Material, muitas delas imigrantes que adotaram a sombra depois de ficarem presas no reino por gerações. Os nativos das sombras conhecidos como kayals – também conhecidos como sombrianos – originalmente eram humanos, antes de milhares de anos de exposição ao Plano das Sombras e a procriação com seres estranhos os alterassem para sempre. Velstracs, que há muito fugiram do Inferno e adotaram o Plano das Sombras como lar, espalham sua mensagem horrível de perfeição através da mutilação a serviço de sua vítima e patrono, o deus Zon-Kuthon. Em contraste, d'zirriaks se originaram no próprio Plano das Sombras, assim como os temíveis dragões umbrais que governam seus feudos autocríados dentro das sombras. O maior destes é Argrinixia, que governa Absalom Sombria.

PLANOS DA ESFERA EXTERNA

Os planos da Esfera Externa são reinos manifestos das tendências: bem, caos, mau, neutralidade, ordem e suas misturas, povoados por celestiais, íferos, monitores e outros que promovem estes conceitos morais. Estes planos são onde o pós-vida mortal alcança sua aparente conclusão, e o destino final do Rio das Almas. Os Planos Externos são regiões de estabilidade à deriva na quintessência caótica e bruta do Turbilhão primordial, suas marés roendo eternamente seus limites enquanto as almas

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

mortais os sustentam. O Abismo se manifesta como rachaduras na tectura da Esfera Externa, enquanto erguendo-se do metropolitano Eixo está a espira do Ossário, o local onde as almas mortais são julgadas e, então, enviadas para seu destino final, seja a recompensa, o sofrimento ou o esquecimento. Os Planos Externos são locais de majestade, maravilha, terror e perigo ultrapassando qualquer coisa que aventureiros mortais possam encontrar em qualquer outro lugar.

ABADDON

PLANO

NM

Categoria Plano Externo

Divindades Ahirman, Cavaleiros do Apocalipse, Fumeiyoshi, Lao Shu Po, precursores daemoes, Urgathoa, Zyphus

Habitantes Nativos daemoes, estrigas da noite, pesadelos, peticionários (os caçados)

Um eclipse perpétuo espregueia sobre as terras desoladas e estéreis de Abaddon, emanando uma meia luz perturbadora sobre um terreno de pântanos tóxicos cheios de doenças, desolações vulcânicas, florestas enevoadas e os brilhantes veios devoradores de memória do Rio Estige. Um silêncio sobrenatural cobre o plano, cortado apenas pelos uivos dos peticionários caindo do céu como estrelas cadentes em gritos, ou dos condenados já sob o solo, desesperados para encontrar segurança onde não existe. Daemoes, as encarnações físicas da morte e do esquecimento, vagam sem controle, devendo aliança apenas aos Quatro Cavaleiros do Apocalipse: Fome, Guerra, Morte e Pestilência. Nas cortes dos Cavaleiros e nas zonas neutras de cidades mercantes como Aguardando-Consumo, o comércio de almas serve à fome daemônica e ao esquecimento industrializado. Estrigas da noite e outras criaturas participam deste comércio ou fazem seus próprios caminhos ao longo das margens da sociedade daemônica, ansiosos em evitar serem consumidas pelos mestres neilistas do plano. Urgathoa e Zyphus clamam domínios divinos aqui, seus peticionários recebendo liberdade da predação constante. Ainda assim, algo muito pior observa tanto deuses quanto Cavaleiros. O eclipse perpétuo de Abaddon pode ser nada mais do que o olho comatoso e coberto do Príncipe Aprisionado, o Primeiro Cavaleiro, traído e despojado pelos Quatro, esquecido pelo cosmos em geral, mas poderoso demais para ser destruído – esperando, vigiando e faminto.

ABISMO

PLANO

CM

Categoria Plano Externo

Divindades Camazotz, Droskar, Ghlauder, Gyronna, heróis-deuses goblin, Lamashtu, lordes demônios, lordes demônios nascentes, lordes qliphoth, Senhora Nanbyo

Habitantes Nativos demônios, peticionários (as larvas), qliphoth

Uma podridão corrosiva nas raízes da Esfera Externa ou uma realidade antitética e rival encalhada pelo Turbilhão na aurora do tempo, o Abismo é um lugar de horror e destruição alimentado pelo pecado mortal. Cada uma de suas regiões inumeráveis é uma interação única de caos e mau, com seu próprio ambiente terrível e distorcido e uma única máxima de orientação: o forte sobrevive, enquanto o fraco deve sofrer e ser destruído. Governado por demônios e, antes deles, pelos pesadelos alienígenas qliphoth, o Abismo e seus seres nativos buscam apenas causar estrago e destruição. Embora os demônios assolem outros planos rotineiramente quando o Abismo manifesta fendas planares maiores, os habitantes do Abismo são divididos e autodestrutivos. Lordes demônios como Dagon, Pazuzu e Zura, e até mesmo deuses,

incluindo a lorde demônio ascendida Lamashtu, a Mãe dos Monstros, lutam pelo domínio do Abismo tanto quanto ou até mesmo mais do que ameaçam outros planos. Embora sejam perigosos, nem todo o reino do Abismo é imediatamente hostil para viajantes preparados. A cidade de Alushinyrra, de Shamira, localizada nas Ilhas da Meia Noite e Diovangia, a cidade-biblioteca de Abraxas no reino de Pleroma, são receptivas de suas próprias formas sombrias. Entretanto, mesmo os que sobrevivem à jornada através do Abismo, inevitavelmente devem resistir à corrupção profunda dessa experiência.

EIXO

PLANO

ON

Categoria Plano Externo

Divindades Abadar, Brigh, Chaldira, inevitáveis primevos, Irori, Lissala, Milani, Norgorber, panteão halfling

Habitantes Nativos éons, inevitáveis, peticionários (os refeitos)

O Eixo é um reino de ordem pura e absoluta, livre e desimpedido das preocupações morais de bem ou mal. O plano assume a forma de uma vasta cidade perfeitamente estruturada. Construído na base do Pináculo de Pharsma, a Cidade Perfeita é um bastião contra o caos do Turbilhão e do Abismo, com vastos exércitos mecânicos de inexoráveis marchando para explorar, definir e pacificar um universo imperfeito e anárquico. O Eixo também é o lar dos eixomitas: seres compostos de matemática e equações vivas que ajudaram a criar os primeiros inevitáveis. Eixomitas continuam a trabalhar na manutenção dos inevitáveis, mas cada vez mais voltam suas atenções para a própria cidade planar do Eixo; pois como qualquer cidade, ela requer manutenção e aprimoramento incessante para resistir à marcha do tempo.

Os nativos do Eixo estão longe de serem os únicos habitantes de seu reino cosmopolita. Diabos e arcontes frequentemente o visitam, assim como peticionários, viajantes mortais e pequenas quantidades de outros tipos de viajantes extraplanares. Abadar e outras divindades ordeiras fazem seu lar aqui. O antigo domínio vazio de Aroden é situado aqui, enquanto o domínio de Norgorber está abaixo das ruas, em uma labiríntica cidade subterrânea.

ELÍSIO

PLANO

CB

Categoria Plano Externo

Divindades Calítria, Cayden Cailean, Desna, Gorum, Kofusachi, lordes empíreos, Milani, Noctícula, panteão élfico, panteão gigante

Habitantes Nativos azata, peticionários (os escolhidos)

Verdejante, selvagem e sem as restrições das leis, onde paixão e criação são nutridas e recompensadas, o Plano do Elísio é um lugar de beleza natural selvagem e idealizada. Assim chamada Terra Prometida e seus habitantes representam uma ampla variedade de benevolência dada livremente, geralmente dispostos a ajudar diretamente os visitantes, mas servindo mais frequentemente como inspirações e musas para incentivar mudanças positivas e sucesso autorrealizado. Os peticionários do Elísio, conhecidos como escolhidos, aparentam ser versões idealizadas dos seus eus mortais, cada um deles buscando suas próprias ações autodeterminadas e encontrando seus caminhos únicos para se unir às fileiras dos celestiais dos planos.

Azatas – os principais habitantes dos planos – se organizam em cortes mutáveis e competitivos, cada uma recompensando heroísmo e criatividade acima de tudo. O Elísio abriga uma variedade de divindades residentes, incluindo Calítria e o panteão élfico, Cayden

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

Cailean, Desna, Gorum e vários lordes empíreos. Visitantes de todos os planos são atraídos pela Cidade Errante da Canção Esmeralda, a cidade móvel, impermanente e sempre mutável cheia de arte, manufatura, festas, canção e comércio e populada pelos azatas lillend organizados por sua princesa, Anduarine, a Musa.

INFERNO

PLANO

OM

Categoria Plano Externo

Divindades arqui-diabos, Asmodeus, Dahak, duques infernais, Erecura, General Susumu, Minderhal, rainhas da noite, Yaezhing, Zursvaateer

Habitantes Nativos cães de caça infernais, diabos, peticionários (os condenados)

O Inferno é o reino dos diabos, a sede multiversal da tirania e da ordem maligna e o domínio divino de Asmodeus, o Príncipe das Trevas. Aqui, cada ato é autorizado, calculado, registrado e posicionado como uma engrenagem perfeitamente ordenada dentro de uma vasta máquina feita para o sofrimento metódico e oleada com dor e purificação. As nove camadas invertidas do Inferno se opõem violentamente à tecitura do Turbilhão que o cerca, cada camada moldada para refletir a natureza do arqui-diabo governante. As desolações vulcânicas de Avernus, governadas por Barbatos, são o ponto de reunião dos exércitos do Inferno e onde as almas recém-condenadas são agrilhoadas e enviadas para seu tormento designado. A camada de Dispáter, Dis, é uma grande cidade de ferro: brutal, bela e terrível. A camada do Érebo compreende tanto os esgotos de Dis quanto os cofres e tesourarias do Inferno, governada por Mammon, um grande genius loci incorporado na própria riqueza

trancafiada nos cofres do Inferno. Governada por Belial, a camada de Flegetonte abriga as forjas do Inferno, enquanto o reino aquático de Geryon, Estígia, abriga as suas bibliotecas. O reino florestal fumegante e coberto de cinzas de Moloque, Malebólgia, é o campo de treinamento dos exércitos infernais e a camada congelada de Belzebu, Cócito, atormenta os condenados famintos e aprisionados. Mefistófeles governa a camada de Caina, um reino de gaiolas e torturas suspensas acima de um poço de escuridão faminta, enquanto no fundo do poço infinito do Inferno, Asmodeus governa incontestemente de seu trono em Nessus.

NIRVANA

PLANO

NB

Categoria Plano Externo

Divindades Daikitsu, Gruhastha, Kazutal, Kurgess, lordes empíreos, Qi Zhong, Sarenrae, Shelyn

Habitantes Nativos anjos, peticionários (os purificados)

O paraíso pastoral de Nirvana é o reino do bem mais puro, um local que promete santuário aos cansados e iluminação e transcendência àqueles que as buscam. Cheio de ermos belos de todos os tipos em perfeita harmonia com seus ocupantes, os ermos do Nirvana são o lar de anjos e outrem. Os peticionários do plano, conhecidos como os purificados, assumem com mais frequência a forma de gloriosos animais sábios, embora muitos eventualmente deixem suas existências despreocupadas para ajudar os outros, ascendendo para assumir o trabalho benevolente dos anjos. Devotados a guiar e auxiliar mortais, os anjos frequentemente são encarregados de entregar mensagens importantes que reflatam a vontade de divindades benevolentes.

Várias divindades fazem seus lares em meio aos ermos do Nirvana, incluindo uma hoste de lordes empireos e, mais proeminentemente, Sarenrae e Shelyn. Embora as grandes cidades de Alta Ninshabur e Llourith recebam alegremente visitantes, a maioria dos mortais que visitam o Nirvana testemunham a beleza do plano e o seu sentimento sobrenatural de paz mas raramente encontram muitos de seus residentes, pois próprio plano esconde de forma protetora a maior parte de seu conteúdo de todos aqueles que não possuam os corações mais puros e altruístas. Os ermos do plano sugerem mistérios escondidos, incluindo lendas de que ele abriga os heróis desaparecidos de incontáveis mundos mortais, que dormem pacificamente até o momento de maior necessidade de seu povo.

OSSÁRIO

PLANO

N ATEMPORAL

Categoria Plano Externo

Divindades Achaek, arrumadores psicopompos, Groetus, Pharasma

Habitantes Nativos peticionários (os mortos), psicopompos

O Ossário é um pináculo impossivelmente alto e sempre crescente de quintessência brilhante que se ergue no vazio prateado do Plano Astral. Como o destino final do Rio das Almas, o Ossário é onde as almas dos mortais falecidos chegam para serem julgadas e depois direcionadas por Pharasma e seus servos psicopompos para suas respectivas pós-vidas. O domínio de Pharasma se estende por oito cortes separadas, cada uma correspondendo a um dos outros planos da Esfera Externa e coletando as almas para o respectivo plano. Nem toda alma passa sem desafios; representantes dos deuses e dos planos discutem e debatem sobre as almas, embora a decisão final seja sempre da própria Pharasma.

Embora Pharasma governe absolutamente dentro do Ossário, ela não é a única divindade ali. Os semideuses arrumadores psicopompos habitam o interior do plano a serviço dela e a divindade Achaek reside abaixo das raízes do pináculo. Muito acima espreita a imensa lua com um rosto de crânio — assim aguarda o deus do fim dos tempos, Groetus, sua órbita lentamente diminuindo em minúsculas iterações, supostamente em uma contagem regressiva dos últimos dias do cosmos.

As cortes de Pharasma e o Cemitério das Almas ao seu redor não são as únicas características no topo do pináculo. Além do cemitério, as Terras do Pináculo manifestam ambientes bem parecidos com os variados mundos do Plano Material, cheios de almas de peticionários neutros que não têm outro lugar para ir, pois não foram reclamados por deus nenhum e não tendem a nenhum ethos em particular.

PARAÍSO

PLANO

OB

Categoria Plano Externo

Divindades Easivra, Erastil, lomedae, lordes empireos, panteão enânico, Shizuru, Torag, Tsukiyo

Habitantes Nativos arcontes, peticionários (os eleitos)

A grande montanha do Paraíso é o reino da benevolência estruturada manifestada. Organizado em sete camadas, a aparência sólida da montanha é, na verdade, maleável, abrindo espaço para uma vasta coleção de ambientes variados para acomodar tanto seus próprios celestiais quanto as almas que migram para lá. Devotados à defesa dos inocentes e à luta contra a perversidade, os arcontes do Paraíso se unem em vastos exércitos comandados por seus próprios lordes empireos. Anjos colaboram com as legiões de arcontes embora normalmente ajam

mais como servos diretos das divindades residentes do Paraíso, com lomedae, Erastil e Torag sendo os principais dentre elas.

Peticionários conhecidos como os eleitos se manifestam na base da montanha e sua subsequente escalada até as alturas aparentemente infindáveis e inalcançáveis é uma jornada tanto literal quanto figurativa. O progresso vem com o crescimento pessoal e purificação espiritual conforme os peticionários ficam cada vez mais sintonizados com o plano. Da mesma forma, progredir de uma camada para a próxima é, frequentemente, impossível sem a permissão dos arcontes ou uma sintonia espiritual com o próprio Paraíso. A maioria dos visitantes chegam na cidade de Costa do Paraíso, um lugar aberto tanto para comerciantes quanto para peregrinos bem-intencionados. Acesso além de suas muralhas pesadamente protegidas é difícil, para não falar sobre escalar a montanha. Em seu pináculo está o Jardim, a última camada do Paraíso. Vazio e autônomo, o Jardim é um mistério belo e transcendente mesmo para as divindades residentes, e é a fonte da convocação para a autoperfeição aos peticionários do plano.

TURBILHÃO

PLANO

CN METAMÓRFICO

Categoria Plano Externo

Divindades Besmara, Hanspur, Hei Feng, lordes proteanos, Naderi, Nalinivati, Nethys, Oradores das Profundezas, panteão órquico, Sivanah, Sun Wukong, Yamatsumi, Ydersius

Habitantes Nativos proteanos, peticionários (os amorfos)

O Turbilhão, infinito e antigo, gerou os outros Planos Externos na pré-história cosmológica e os cerca como um vasto oceano metafórico (e às vezes literal) de quintessência caótica bruta. Onde o Turbilhão faz fronteira com os outros planos, sua estrutura assume as características deles, embora de forma caótica e imprevisível. Entretanto, fora das assim chamadas Terras Fronteiriças, o Turbilhão volta à sua verdadeira natureza, o Vazio Cerúleo: uma infinidade líquida sem pontos de referência, destituída de estabilidade e permanência onde os serpentinos proteanos criam e destroem com profunda frivolidade. Os proteanos são paradoxalmente organizados em coros discretos, cada um com sua própria filosofia e objetivos a serviço do Turbilhão. Rodopiando com excentricidades e magia selvagem, livres de ordem e estruturas, o Turbilhão também serve como um conduto entre os outros Planos Externos, utilizado por exércitos de seres extraplanares, hordas de demônios cuspidos do Abismo e inumeráveis coros proteanos buscando retornar o resto dos planos à verdadeira liberdade do caos de onde emergiram. Magia poderosa o suficiente pode estabilizar o caos por um tempo, permitindo a criação de semiplanos e ilhas estáveis. A massiva cidade mercante planar de Galisemni é a mais famosa destas, à deriva pelo caos.

DIMENSÕES

Existindo no espaço metafórico entre os Planos Transitivos e os semiplanos menores e finitos, as dimensões são uma categoria própria, desafiando a categorização rígida de estudiosos planares e aventureiros. As dimensões são aparentemente infinitas em escala, embora não sejam necessariamente espaciais da mesma forma que os planos, e se sobrepõem a todos os planos e outras dimensões simultaneamente. As dimensões e planos são diferenciadas

principalmente pelas maneiras que cada um deles quebra as regras estabelecidas dos outros. Embora alguns estudiosos incluam outros reinos extraplanares dentro das fileiras das dimensões, apenas dois reinos são uniformemente reconhecidos e classificados desta forma. As Terras Oníricas, também conhecidas como a Dimensão dos Sonhos, são prontamente acessadas por sonhadores mortais, enquanto a Dimensão do Tempo é notória por ser quase impossível de acessar, assim como pelas restrições bizarras e frequentemente mortais sobre viagens até ela e dentro de suas fronteiras.

DIMENSÃO DO TEMPO

DIMENSÃO

N ERRÁTICO ESTATÍCO

Categoria dimensão

Divindades Tawil at'Umr, Yog-Sothoth

Habitantes Nativos cães de Tíndalos, peticionários (os ilimitados)

Entre os planos de existência mais obscuros, a Dimensão do Tempo é virtualmente impossível de acessar por métodos convencionais de viagem planar. Em vez disso, viajantes devem executar rituais complexos e difíceis, descritos dentro das páginas de tomos monstruosamente raros como o *Necronomicon* e o *Livro das Serpentes, Cinzas e Sementes: Sombras do Que Foi e do Que Será*. Além da obscuridade desse plano, a experiência de cada viajante parece ser única e a maioria dos que tentam a jornada nunca retornam. Cada tipo de magia que interage com o plano invariavelmente atrai a atenção de criaturas como os cães de Tíndalos. O fluxo e a continuidade apropriados do tempo parecem se autocorrigir para qualquer tentativa de alteração, frequentemente de forma violenta.

Os poucos que conseguiram adentrar este lugar e retornaram para contar história descrevem o plano como uma tempestade rodopiante de imagens borradas, a composição de milhões de linhas temporais entretecidas ao redor deles, com uma única porta levando para o próprio passado. Viajantes aparentam ser imagens transparentes de si mesmos, mas o plano parece averso a qualquer tentativa de alterar o passado, não importando a forma ou a intenção. Tais tentativas frequentemente acabam com o indivíduo ofensor apagado da existência ou preso em um ciclo temporal para limitar o dano que ele inflige no fluxo do tempo em geral.

Supostamente, como o olho de uma tempestade, fica no coração da dimensão o reino lendário de Stethelos e seu terrível ocupante Tawil at'Umr. Contos sobre este reino falam apenas de uma grande cidade, uma vasta pradaria verde e o som alto de um oceano caindo de uma imensa e terrível cachoeira.

TERRAS ONÍRICAS

DIMENSÃO

N FLUÍDO

Categoria dimensão

Divindades panteão dos Mitos Antigos

Habitantes Nativos aranhas de Leng, Habitantes de Leng, peticionários (os sonhadores), sonhos animados

Criadas e sustentadas pelos sonhos coletivos dos mortais adormecidos, as Terras Oníricas (também chamadas de Dimensão dos Sonhos) se sobrepõem ao Plano Etéreo. Quando uma criatura sonha, independentemente do local de seu corpo físico, ela interage diretamente com as Terras Oníricas. Criaturas adormecidas se manifestam no plano como um avatar idealizado conhecido como corpo lúcido, e suas paisagens oníricas são

imunes à entrada de terceiros através de magias padrão como *salto planar*, requerendo magias obscuras especializadas para serem acessadas. Os sonhadores de cada mundo mortal geram um aglomerado de paisagens oníricas, como bolhas à deriva no topo de um oceano mais profundo de sonhos permanentes formados pela massa coletiva de desejos adormecidos, sonhos de sonhadores especialmente poderosos e os sonhos de entidades obscuras e antigas – incluindo os deuses dos Mitos Antigos. Embora a maioria das paisagens oníricas sejam seguras, viajantes nas Terras Oníricas profundas e permanentes devem encarar sonhos animados vivos e a predação de estrigas da noite do Plano Etéreo, assim como seres mais estranhos gerados dentro do próprio núcleo da dimensão.

Alguns estudiosos teorizam a existência de uma região distinta dentro da dimensão para pesadelos, da mesma forma que as partes internas mais estáveis da dimensão existem separadamente das paisagens oníricas temporárias sempre surgindo e evaporando em seus limites. Alguns associam esta região de pesadelos com o semiplano de Leng, embora outros neguem esta noção especulando que Leng é, de alguma forma, acessível a sonhadores que busquem intencionalmente por ele.

SEMIPLANOS

Semiplanos são muito menores e mais limitados do que planos ou dimensões, e surgem mais facilmente. Eles podem surgir naturalmente onde o caos bruto do Turbilhão bate nas fronteiras do Astral, cristalizando ao redor de memórias largadas por mortais falecidos a caminho de seu julgamento, ou coalescendo dentro das névoas do Etéreo movidas pelas forças dos Planos de Energia Positiva e Negativa. Eles também podem ser manufaturados pela vontade e por magia poderosa para se adequar aos caprichos de seu projetista. Quase incontáveis, cada um é distintamente finito, com suas próprias regras e natureza estabelecidas por sua criação.

O reino semiplano de Desna, Cinosura, existe como a literal estrela polar de Golarion, silenciosamente visível no céu noturno, abrigando seus servos e peticionários em seu reino divino no coração do semiplano. Outros semiplanos foram manufaturados por mortais, como o Refúgio de Nex, criado pelo arquimago homônimo em busca de solidão e descanso, e a Tapeçaria Hao-Jin, um semiplano abastecido com a coleção de seu criador e literalmente acessado através de uma tapeçaria artefato criada como sua entrada.

Não tendo sido criado por deuses ou mortais, o Registro Akáshico é um semiplano que se acredita existir nas profundezas do Astral como um repositório do conhecimento e memória coletivos do cosmos, seguro e imutável, mas também tão difícil de acessar que a maioria duvida da sua própria existência. Outros semiplanos servem a propósitos mais sombrios e talvez, seja melhor que se esqueça deles, embora seus mistérios frequentemente tentem os ignorantes, os tolos e os desesperados. A Prisão do Infero Risonho serve para conter seu ocupante enigmático e quase divino, Tegresim, o Infero Risonho, preso por divindades sem nome cuja natureza e motivo mudam sempre que se conta a história, enquanto o Cofre Morto foi criado no núcleo de Golarion pelos próprios deuses para conter eternamente Rovagug, a Besta Violenta, para que ele não fuja e devore toda a existência.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE



CAPÍTULO 3: SUBSISTEMAS

Quando seu jogo adentrar terrenos não mapeados ou se quiser enfatizar um elemento de jogo que normalmente é negligenciado ou condensado em um único teste, você pode usar um subsistema. Como o nome implica, subsistemas são extensões do sistema de regras principais que lhe permitem explorar um tópico ou estilo de jogo particular em sua mesa.

Subsistemas são uma ótima forma de acrescentar profundidade a aspectos de seu jogo que não ocorrem em combate, mas ainda apresentam altos riscos. Este capítulo começa apresentando os Pontos de Vitória, uma estrutura que serve como base para a maior parte do capítulo e pode ajudá-lo a criar seus próprios subsistemas. Em seguida são apresentados os subsistemas mais comuns que você pode precisar em seu jogo, acompanhados de dicas de como usá-los e modificá-los. Este capítulo é organizado nas seguintes seções:

- **Pontos de Vitória** (página 148\$) fornece uma estrutura com a qual você pode criar seus próprios subsistemas, detalhando a base fundamental que o Pathfinder utiliza para seus subsistemas.
- **Influência** (página 151\$) fornece regras para encontros sociais mais aprofundados envolvendo influenciar PdMs.
- **Pesquisa** (página 154\$) mostra como criar uma estrutura interessante para cenas onde os PJs pesquisam informações.
- **Perseguições** (página 156\$) são projetadas para representar a sensação acelerada de cenas de perseguição cinematográficas.
- **Infiltração** (página 160\$) permite a criação de infiltrações e roubos onde o planejamento cuidadoso ajuda os PJs a ganhar vantagem contra seus adversários e obter resultados incríveis.
- **Reputação** (página 164\$) dá vida ao mundo ao redor dos PJs, permitindo medir as reações favoráveis ou desfavoráveis de vários grupos de PdMs às ações dos personagens conforme as atitudes em relação a eles variam.
- **Duelos** (página 166\$) fornece uma estrutura simples para combates um contra um entre adversários.
- **Liderança** (página 168\$) permite que os PJs atraíam pessoas a uma causa, dando-lhes companheiros e organizações para cuidarem.
- **Exploração** (página 170\$) ensina a criar mapas de exploração em um mapa hexagonal para dar aos seus PJs a emoção de descobrir segredos em território desconhecido ou não mapeado.
- **Veículos** (página 174\$) permite narrar encontros envolvendo veículos e aproveitar o potencial deles para que os PJs possam explorar de forma mais rápida e em uma escala maior.

DECIDINDO USAR UM SUBSISTEMA

Quando você tem um subsistema empolgante à disposição, pode ser bem tentador usá-lo em qualquer oportunidade possível (por exemplo, substituir toda cena social pelo subsistema de influência). Entretanto, subsistemas são mais efetivos quando usados de forma mais intencional. Subsistemas são mais bem utilizados como um componente de jogo que representa uma parte significativa de uma única sessão. Pense se você quer um estilo de jogo diferente do normal antes de decidir usar um subsistema, pois é para isso que eles servem bem. Evite usar um subsistema em particular se muitos membros do seu grupo não gostarem dele, ou se o uso dele durante o jogo resultar nos PJs realizando uma série de rolagens que não ajudam a contar uma história interessante.

É importante reservar tempo e energia mental suficiente para fazer um subsistema parecer especial e para trazer todos os componentes e elementos dele à vida no mundo de jogo. Um subsistema que tenha sua vida e profundidade de história removidas pode se tornar desinteressante, apenas uma grande quantidade de rolagens de dados, e a última coisa que você quer é que ele perca a magia, especialmente os subsistemas apreciados pelos PJs. Às vezes, um simples teste é o melhor caminho para resolver uma cena, e tudo bem! Os subsistemas estarão disponíveis para quando você precisar apimentar uma aventura ou se aprofundar em um elemento ou cena em particular.

COMBINANDO SUBSISTEMAS

Alguns dos subsistemas neste capítulo podem interagir de maneiras interessantes quando combinados. Por exemplo, o subsistema de influência poderia fazer parte de como você constrói sua reputação ou parte do plano em uma infiltração. Ou você poderia ter uma perseguição em exploração de hexágonos com um grupo de aventureiros rivais, encontrando obstáculos em cada hexágono enquanto corre por um prêmio – ao mesmo tempo em que usa veículos para viajar mais rápido! Por fim, é você quem decide como dois subsistemas devem interagir para contar a história particular de seu grupo, embora uma boa regra geral seja ter um subsistema de base que possa ser acompanhado a longo prazo e outros subsistemas de curto prazo que contribuam para momentos específicos da história.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

PONTOS DE VITÓRIA

Você certamente perceberá que seus jogos poderiam se beneficiar de uma forma de acompanhar o progresso em direção a um objetivo para que você não precise apenas guardar tudo na cabeça. Esta seção explica como construir seus próprios subsistemas para acompanhar os graus de sucesso através de Pontos de Vitória. A maioria dos outros subsistemas deste capítulo também os utiliza, embora geralmente com um nome diferente.

Pontos de Vitória (ou PVT) são uma ferramenta poderosa em seu arsenal de MJ, já que lhe permitem acompanhar o progresso dos PJs usando um subsistema que vai além dos resultados de um único teste. Pontos de Vitória são versáteis; você pode acompanhá-los e resolvê-los em um único encontro ou acumulá-los ao longo de uma campanha inteira para determinar o final da história.

NOMEANDO SEUS PONTOS DE VITÓRIA

Pode ser divertido renomear seus Pontos de Vitória para refletir melhor o subsistema que eles acompanham. O termo “Pontos de Vitória” não é específico, portanto, você pode criar um nome para seus Pontos de Vitória que seja adequado ao tema de sua aventura e ajude os jogadores a perceberem que estão participando do tipo de atividade que seu subsistema representa. Exemplos de PVT renomeados incluem os Pontos de Influência (página 154\$), Pontos de Infiltração (página 154\$), Pontos de Pesquisa (página 154\$) e Pontos de Reputação (página 154\$). O nome deve ser representativo e os PJs devem compreender a que ele se refere. Você pode eliminar a palavra “Pontos” se preferir, embora esta seção frequentemente a retenha enquanto descreve como Pontos de Vitória podem ser usados.

ESTRUTURAS DO SUBSISTEMA DE PONTOS DE VITÓRIA

São apresentadas adiante algumas estruturas para acompanhar Pontos de Vitória que podem ser usadas em novos subsistemas. Você pode formar uma estrutura baseada em um dos subsistemas abaixo ou pode criar sua própria estrutura completamente diferente se nenhuma delas se adequar ao seu jogo. A coisa mais importante a se considerar é como os PJs ou a oposição ganham ou perdem várias formas de Pontos de Vitória.

PONTOS DE VITÓRIA ACUMULATIVOS

A estrutura mais comum é acumular Pontos de Vitória para atingir um total, seja parando após alcançar um limiar de sucesso ou coletando o máximo de Pontos de Vitória possíveis em um determinado período e então medir os resultados em relação a vários limiares. O subsistema de influência na página 151\$ é um ótimo exemplo desta estrutura em ação:

cada PJ possui uma determinada quantidade de chances de influenciar vários PdMs, e os PJs convencem um PdM em específico após alcançar um determinado limiar.

Em uma variação desta estrutura, os adversários dos PJs também podem acumular Pontos de Vitória, dando aos PJs um alvo em movimento — seja para alcançar o objetivo antes do adversário ou acumular mais Pontos de Vitória que o adversário ao final de um determinado período. Esta é uma ótima estrutura para ser usada quando os PJs enfrentam

alguma oposição em vez dos adversários reduzirem os Pontos de Vitória acumulados pelos PJs; essa forma é mais dinâmica e oferece menos risco de resultar em um impasse.

Você pode acompanhar um subsistema em uma escala maior, como ao longo do curso de uma aventura ou campanha, concedendo Pontos de Vitória aos PJs por alcançarem objetivos difíceis ou tomarem decisões específicas. Esses subsistemas normalmente comparam os Pontos de Vitória acumulados pelos PJs a vários patamares ranqueados que proporcionam resultados diferentes na história. Normalmente estes resultados se tornam mais positivos para os PJs conforme eles adquirem mais Pontos de Vitória mas, às vezes, obter sucesso por completo pode trazer consequências inesperadas, como convencer tão efetivamente os trabalhadores a apoiarem uma rebelião que eles se levantam imediatamente em uma revolta. Se estiver criando seu próprio subsistema, você não precisa definir completamente estes níveis de sucesso, mas pode usá-los como uma orientação para as suas decisões no final.

ACUMULANDO ROLAGENS

Nos casos em que os PJs precisam realizar testes para obter Pontos de Vitória, a quantidade obtida para cada grau de sucesso depende de você. A escala padrão detalhada abaixo funciona na maioria dos casos.

Sucesso Crítico Os PJs recebem 2 Pontos de Vitória.

Sucesso Os PJs recebem 1 Ponto de Vitória.

Falha Crítica Os PJs perdem 1 Ponto de Vitória.

Isto significa que o resultado do teste de um PJ normalmente resulta no grupo ganhando 1 Ponto de Vitória ou nenhum. Entretanto, PJs especializados têm uma boa chance de conseguir 2 Pontos de Vitória para o grupo, e esquemas mal planejados possuem uma boa chance de reduzir 1 Ponto de Vitória do grupo.

PONTOS DE VITÓRIA DIMINUTIVOS

Usando este método, os PJs começam com uma determinada quantidade de Pontos de Vitória e tentam evitar perdê-los em vez de acumulá-los. Talvez os PJs estejam tentando impedir que alguns ovos de dragão eclodam ou estejam de alguma forma tentando minimizar danos, perdas ou perigos. Esta variante é menos comum, mas é uma boa forma de transmitir a urgência de uma situação conforme os PJs perdem pontos. Às vezes o sentido de tensão desse subsistema é necessário para sua história! Normalmente, algum evento negativo ocorre quando os PJs perderem todos seus Pontos de Vitória. Se estiverem correndo contra o relógio, os resultados finais podem ser melhores de acordo com a quantidade de pontos que eles conseguirem manter antes do tempo acabar.

ROLAGENS DIMINUTIVAS

Usando esta estrutura, os PJs normalmente perdem Pontos de Vitória como um resultado de testes falhos, embora ainda possam perdê-los por tomarem decisões particularmente ruins ou se comportarem de forma inconsequente. Mais uma vez, você pode usar quaisquer escalas de consequências que fizerem sentido, mas os graus de sucesso padrão são informados abaixo.

Sucesso Crítico Se for possível recuperar o prejuízo, os PJs recebem 1 Ponto de Vitória. Caso contrário, como sucesso.

Sucesso Os PJs evitam perder Pontos de Vitória.

Falha Os PJs perdem 1 Ponto de Vitória.

Falha Crítica Os PJs perdem 2 Pontos de Vitória.

SUBSISTEMAS DE PONTOS MÚLTIPLOS

Em um subsistema de pontos múltiplos, você possui mais de um sistema de pontos, cada um medindo algo diferente. Por exemplo, em uma corrida de longa distância os PJs e seus oponentes tentam conseguir seus próprios Pontos de Maratona, e qualquer um que alcançar 10 pontos primeiro vence!

Infiltração, na página 160\$, oferece um exemplo diferente de um subsistema de Pontos de Vitória com tipos variados de pontos. Os PJs tentam obter uma determinada quantidade de Pontos de Infiltração para conseguirem se infiltrar em um local enquanto evitam perder Pontos de Alerta para seus inimigos através de falhas.

Considere combinar os vários tipos de pontos com um fator de tempo, como em infiltrações, onde os PJs automaticamente acumulam Pontos de Alerta ao longo do tempo a uma velocidade lenta.

OBSTÁCULOS E CDS

Quando preparar seu subsistema, pense nos obstáculos que os PJs podem enfrentar ou abordagens que eles podem tomar quando engajarem em seu subsistema. Determine algumas CDs previamente, usando o sistema normal para definir CDs. Tudo o mais você pode improvisar na hora. Se achar que suas CDs serão mais altas que o comum, escolha um valor total mais baixo quando for determinar a quantidade de pontos necessária para o sucesso (veja Determinando sua Escala, abaixo).

Pense em algumas possibilidades muito mais fáceis e algumas mais difíceis. Pense em quem é a oposição dos PJs e quais pontos fracos deles podem ser explorados. Designe CDs mais baixas para estes casos ou faça com que superá-las conceda mais Pontos de Vitória. PJs que pesquisarem ou adotarem estratégias inteligentes devem ter maior facilidade em superar o desafio.

PONTOS DE VITÓRIA DE INIMIGOS

Além de conceder Pontos de Vitória aos PJs e inimigos, como mencionado na página 149\$, às vezes faz mais sentido que apenas os inimigos ganhem ou percam Pontos de Vitória. Mesmo que os PdMs também estejam realizando ações, normalmente é melhor apenas aumentar ou reduzir os Pontos de Vitória dos inimigos baseado nas ações dos PJs, já que isso maximiza a sensação de influência do jogador. Em alguns casos raros onde os adversários agem diretamente contra os PJs, você pode fazer com que tanto os PJs quanto os adversários afetem os Pontos de Vitória dos adversários.

Implementar um subsistema desses pode significar inverter as rolagens normais. Por exemplo, se os PJs estiverem tentando diminuir a Influência de seus inimigos sobre uma facção, um sucesso crítico de um PJ poderia reduzir a Influência em 2 pontos, enquanto um sucesso poderia reduzi-la em 1 ponto e uma falha crítica poderia fornecer algo para os inimigos explorarem, aumentando a Influência deles em 1 ponto. Isto usa os mesmos efeitos de rolagens acumulativas, mas “causa dano” aos Pontos de Vitória dos inimigos em vez de concedê-las aos PJs. Embora isto seja muito similar mecanicamente aos PJs receberem Pontos de Vitória, a conexão temática é muito mais forte para uma história baseada em intriga.

DETERMINANDO SUA ESCALA

A quantidade de pontos necessários para alcançar um objetivo afetará bastante a maneira como seu subsistema será percebido durante o jogo. Se quiser que o subsistema seja utilizado por uma única cena, como para uma negociação com um PdM poderoso, use uma escala mais baixa do que usaria se fosse um subsistema para uma sessão de jogo inteira. A Tabela 3–1 (página 150\$) sugere valores possíveis para sua escala de Pontos de Vitória. Uma escala “de aventura” é útil para subsistemas que são parte de uma narrativa maior, concedendo Pontos de Vitória quando os PJs superam encontros ou masmorras inteiras em vez de durante o desdobramento de um encontro.

Esta escala maior é feita para subsistemas que exigem grande parte do foco do grupo. Um subsistema que corre no pano de fundo durante uma aventura deve usar uma escala menor — normalmente o valor “de aventura, secundário”. Ele pode ser ainda menor, como no caso de você ter uma aventura baseada em masmorra que inclui várias oportunidades de interagir com uma tribo de kobolds para receber alguns benefícios menores. Embora os kobolds apareçam por toda a aventura, você poderia usar um valor menor porque obter os Pontos de Vitória é uma parte menor da história. Na verdade, você pode escolher nem mesmo usar um subsistema de Pontos de Vitória.

A tabela também lista números para um ou mais limiares. Esses são os valores em pontos nos quais os PJs recebem um benefício parcial (ou, para um subsistema de diminuir PVT, conseguem um recuo). Você deve conceder benefícios parciais quando os PJs alcançarem determinados limiares ou introduzir mudanças ao subsistema para garantir que eles continuem se sentindo engajados e recompensados com o tempo.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE



TABELA 3-1: ESCALAS DE PONTOS DE VITÓRIA

Duração do Desafio	PVT Finais	Limiares de PVT
Encontro Rápido	3-5	—
Encontro Longo	7-10	4
Maioria de uma sessão	15-25	5, 10, 15
De aventura, secundário	15-20	5, 10, 15
De aventura, principal	25-50	10, 20, 30, 40

Os valores também dependem de vários fatores. Isto pode incluir as CDs, a quantidade de chances que os PJs têm de obter Pontos de Vitória e a flexibilidade de como podem tentar obtê-los (por exemplo, uma situação em que os PJs forem todos forçados a tentar algo em que não são treinados pode resultar em falhas críticas). Isto também pode incluir a quantidade de esforço que os PJs precisam dedicar a tarefas que não concedem Pontos de Vitória diretamente — como em testes para Descobrir informações sobre PdMs utilizando o subsistema de Influência. Tenha tudo isto em mente quando decidir o valor de PVT finais que você pretende utilizar.

NARRANDO SEU SUBSISTEMA

Quando narrar seu novo subsistema, lembre-se de manter os desafios revigorados permitindo uma variedade de perícias e opções diferentes para encorajar criatividade e cooperação em vez de apenas exigir o mesmo teste repetidamente, onde os PJs podem esperar resultados cada vez menos efetivos. Você também pode usar temporizadores para encorajar cada PJ a participar ou até mesmo criar mecânicas que os encorajem diretamente a participar, como determinar

penalidades se um mesmo PJ realizar testes repetidamente ou se dois PJs realizarem o mesmo teste.

Você pode até mesmo ter desafios que exijam a participação de todos os PJs. Por exemplo, se o anfitrião do grupo estiver dando as boas-vindas a cada convidado individualmente, cada PJ pode ter que impressioná-lo à sua própria maneira, ou durante uma infiltração cada PJ pode precisar testar suas habilidades de Esgueirar ou Personificar. Você provavelmente perceberá que algumas abordagens devem ser um sucesso automático se forem especialmente adequadas à tarefa, ou falhas automáticas se forem ideias provavelmente impossíveis.

RECOMPENSAS

A maneira como você oferece recompensas pelo avanço no seu subsistema depende bastante do escopo definido. Um subsistema resolvido em uma única sessão normalmente fornece a premiação de XP por conquista, a menos que seja particularmente exigente, quando deve ser considerado efetivamente um encontro. Por outro lado, subsistemas que se estendem por várias sessões ou pela campanha inteira podem gerar XP por conquista em pontos significativos ao longo do caminho. Se o seu subsistema de longa duração possuir pouca importância, ocorrer atrás das cenas ou não for definido por sucesso e fracasso (como um subsistema para determinar o tipo de governante que o patrono dos PJs se tornará baseado nas decisões e atitudes deles), você pode até não dar XP diretamente através dele já que nesse caso o “sucesso” é algo indefinido.

INFLUÊNCIA

Quando os PJs precisarem obter o favor ou influenciar um PdM para alcançar seus objetivos, às vezes um teste de Diplomacia, Dissimulação ou Intimidação não é suficiente para concluir o trabalho. Nestes casos, você pode implementar o subsistema de influência em um encontro social.

Influência é um subsistema de curta duração onde os PJs acumulam Pontos de Influência durante um encontro social com um PdM para representar sua influência crescente. Estes encontros são uma corrida contra o relógio para alcançar limiares de Pontos de Influência para influenciar o PdM. Este subsistema é perfeito para um único encontro social — seja uma festa, uma negociação perigosa ou até mesmo uma tentativa de persuadir vários membros de um painel de juízes. Devido à variedade de opções de perícias de Influência e a habilidade de usar Percepção para descobrir mais informações, cada personagem tem algo importante para contribuir no subsistema de influência, diferente de situações em que apenas um personagem possui Diplomacia.

O subsistema de influência divide um encontro social em rodadas, com a quantidade de rodadas representando a duração do evento social. As rodadas duram qualquer quantidade de tempo que você determinar, dependendo das necessidades da narrativa, embora normalmente sejam entre 15 minutos e 1 hora. Durante cada rodada, cada PJ pode agir uma vez para Influenciar ou Descobrir.

INFLUENCIAR

CONCENTRAÇÃO **LINGÜÍSTICO**

Você tenta impressionar favoravelmente um PdM para convencê-lo a apoiar sua causa. Escolha um PdM e faça um teste de perícia para impressioná-lo. A CD, e mesmo se um sucesso é possível ou não, depende das preferências do PdM (normalmente encontrado no bloco de estatísticas de influência dele).

Sucesso Crítico Você recebe 2 Pontos de Influência com o PdM escolhido.

Sucesso Você recebe 1 Ponto de Influência com o PdM escolhido.

Falha Você não recebe Pontos de Influência com o PdM escolhido.

Falha Crítica Você perde 1 Ponto de Influência com o PdM escolhido.

DESCOBRIR

CONCENTRAÇÃO **SECRETO**

Você observa ou estuda um PdM para descobrir mais sobre as preferências dele. Escolha um PdM e faça um teste de Percepção ou de uma perícia apropriada determinada pelo MJ. A CD normalmente é encontrada no bloco de estatísticas de influência do PdM.

Sucesso Crítico Escolha duas das opções descritas em Sucesso, abaixo; você pode escolher a mesma opção duas vezes para descobrir duas informações sobre a mesma categoria.

Sucesso Escolha um dos seguintes: Você descobre qual perícia capaz de Influenciar o PdM possui a menor CD (ignorando quaisquer perícias que você já conhece), uma das

predisposições pessoais do PdM, uma das resistências do PdM ou uma das fraquezas do PdM.

Falha Você não descobre informação alguma.

Falha Crítica Escolha uma informação para descobrir, como sucesso, mas a informação é incorreta. Por exemplo, você



INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

EXEMPLO DE BLOCO DE ESTATÍSTICAS

Neste exemplo, os PJs tentam convencer um senhorio grisalho a não despejar uma trupe teatral de um prédio dilapidado que ele possui. Este é um desafio de 3º nível. Ele é um homem prático e ocupado, e dá aos PJs apenas 45 minutos (3 rodadas) para exporem o caso.

DANPHY MOLLWETHER

OM MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Senhorio pão-duro

Percepção +9

Vontade +12

Descobrir Percepção CD 18, Saber de Mercadores CD 13, Sociedade CD 16

Perícias de Influência Manufatura CD 16 (voluntariando para fazer reparos no prédio), Saber de Contabilidade CD 16 (indicando como o teatro pode se tornar mais rentável), Intimidação CD 20, Performance CD 20, Diplomacia CD 22, Dissimulação CD 24

Influência 4: Sr. Mollwether dá à trupe 1 semana para pagar o aluguel, com juros, antes de despejá-los.

Influência 6: Sr. Mollwether dá à trupe 1 mês para pagar seu aluguel antes de despejá-los.

Influência 8: Sr. Mollwether permite a trupe permanecer, reduz o aluguel deles e perdoa metade do débito.

Resistências O senhorio pensa em termos práticos, com pouca paciência para os "imprestáveis" da trupe. Apelos direcionados apenas à simpatia aumentam em 2 pontos a CD do teste.

Fraquezas Sr. Mollwether costumava visitar o teatro frequentemente quando criança, e apresentar uma de suas antigas músicas ou peças favoritas faz os olhos dele marejarem e reduz em 2 pontos a CD de Performance.

Biografia Mollwether foi criado por pais ricos que amavam as artes e o levavam frequentemente ao teatro. Um escândalo deixou a família arruinada, e Danphy reconquistou com garra uma vida decente. Ele tornou-se um senhorio de classe baixa, adquirindo várias propriedades e acreditando que deve explorar outros para sobreviver.

Aparência Um homem velho em roupas baratas. Sr. Mollwether parece que nunca sentiu um momento de amor por qualquer pessoa em sua vida toda.

Personalidade Impaciente, rabugento, cético

Penalidade Antagonizar Sr. Mollwether passando "sermões" ou "desperdiçando o tempo dele" o faz encurtar a reunião, reduzindo-a para 2 rodadas em vez de 3.

poderia pensar que o PdM é suscetível a bajulação quando na verdade não gosta disso.

BLOCOS DE ESTATÍSTICAS DE INFLUÊNCIA

PdMs usados para o subsistema de influência não têm necessidade da maioria das estatísticas encontradas em um bloco de estatísticas de uma criatura comum. Entretanto, pode ser útil preparar-se para o encontro social criando um bloco de estatísticas de influência para cada PdM proeminente. Estes blocos são opcionais; se quiser manter a maioria das informações em sua cabeça,

você pode ignorar este passo ou simplesmente anotar as três primeiras categorias para manter os números bem definidos.

Blocos de estatísticas de influência são flexíveis e contêm apenas as estatísticas essenciais para interpretar o PdM durante um encontro social, deixando o resto de fora. As principais estatísticas que importam são os modificadores de Percepção e Vontade do PdM.

NOME DO PDM

TRAÇOS

Uma descrição sucinta do PdM, como "músico famoso" ou "barão popular".

Percepção O modificador de Percepção do PdM, mais magias potencialmente relevantes, como *visão verdadeira*.

Vontade O modificador de Vontade do PdM mais quaisquer ajustes especiais.

Descobrir A CD de Percepção para Descobrir informações sobre o PdM, assim como quaisquer testes de perícia para Descobrir suas CDs.

Perícias de Influência As perícias que os PJs podem utilizar para Influenciar o PdM são listadas junto com suas CDs, da ordem da menor (a perícia que funciona melhor) para a maior CD. Normalmente Diplomacia deve estar presente na lista, mas raramente deve ser a melhor perícia para Influenciar um PdM, de forma a encorajar e recompensar que usem Descobrir para aprender os interesses de um PdM.

Limiars de Influência A quantidade de Pontos de Influência necessária para Influenciar o PdM, e os benefícios por alcançá-los. Alguns PdMs podem ter vários limiars de influência, concedendo benefícios ou favores adicionais aos PJs conforme eles alcançam mais limiars.

Resistências Alguns PdMs são resistentes a certas táticas, predispostos contra certos tipos de pessoas, ou podem ficar defensivos quando certos assuntos vêm à tona. Qualquer um destes dificulta um PJ a convencê-lo. Por exemplo, um PdM pode achar bajulação algo fútil, não gostar de magos ou se eriçar em qualquer menção de sua ex-esposa. Normalmente, a resistência de um PdM aumenta a CD do teste associado para Influenciá-lo em 2 pontos (ou 5 pontos para resistências mais fortes), mas pode ter consequências muito além, como perder Pontos de Influência ou enraivecer o PdM o suficiente a ponto de ser impossível tentar Influenciá-lo novamente.

Fraquezas A maioria dos PdMs possui pelo menos uma fraqueza que PJs espertos e observadores podem explorar, seja uma insegurança profunda, um desejo por poder, um passatempo favorito, uma indisposição em relação a um certo grupo ou um segredo oculto que os PJs podem ameaçar expor. Quando explora as fraquezas de um PdM, um PJ normalmente diminui a CD do teste de Influência associado em 2 pontos (ou 5 pontos para uma fraqueza mais forte), mas isso pode ter efeitos muito além do esperado, como ganhar Pontos de Influência automaticamente ou até mesmo influenciar automaticamente um PdM independentemente de quantos Pontos de Influência foram alcançados até então.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE PDMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

Após o bloco de estatísticas de influência, você pode querer listar informações importantes para lhe ajudar a interpretar o PdM e incorporá-lo em seu encontro de influência. Você pode listar quaisquer detalhes a seguir que sejam relevantes para seu PdM: a biografia dele (uma breve descrição focando nas informações relevantes para o encontro), aparência, personalidade (pode ser apenas uma lista de adjetivos), afiliações, objetivos públicos, motivações ocultas ou a penalidade por antagonizar o PdM (ou possivelmente por falhar em Influenciar o PdM, dependendo de como você estruturar o encontro).

DETERMINANDO CDs

Quando determinar CDs, frequentemente é bom iniciar definindo um “nível social” para o PdM e ajustando as CDs dele apropriadamente. Utilize os ajustes de CD da página 504\$ do *Livro Básico* como você faria normalmente. Um bom ponto de partida é determinar o modificador de Vontade do PdM e fazer ajustes nessa CD de Vontade de acordo com as perícias que sejam mais ou menos prováveis de funcionar.

Por exemplo, para um desafio de 3º nível, você pode dar +12 de modificador de Vontade para uma PdM e usar 22 como a CD base dela. Você pode dizer que essa é a CD apropriada para Diplomacia, mas determinar que ela é difícil de intimidar, e por isso o ajuste de CD difícil é aplicado para tornar a Intimidação CD 24. Talvez você

também determine que ela ame variedades de vinho, aplicando um ajuste de CD incrivelmente fácil para chegar a CD 12 para Saber de Álcool.

NARRANDO UM ENCONTRO DE INFLUÊNCIA

Quando for narrar um encontro de influência, permita que os PJs sejam criativos e usem perícias variadas sempre que possível. Seja aberto à improvisação e mude a estrutura do encontro se algo interessante for apresentado. Os PJs determinam o ritmo e escolhem com quem interagir. É você quem garante que cada PdM seja distinto, define como reagem às interações dos PJs e cria a estrutura geral do encontro para fazer com que ele pareça um evento vivo em vez de apenas uma série de testes de perícia.

Pense sobre como a quantidade de rodadas de um encontro social é relacionada ao evento no geral. Por exemplo, se você tiver um banquete de quatro pratos e 6 rodadas, você poderia ter 1 rodada para as apresentações antes da comida chegar, 1 rodada para cada prato e 1 última rodada de conversas após o último prato. PdMs podem entrar e sair do encontro em determinados momentos, ficando indisponíveis para diálogos enquanto se ocupam com outras tarefas ou se mostrando mais suscetíveis à interação conforme ficam interessados em conversar com os PJs. Esse tipo de mudança ajuda a fazer com que os PdMs pareçam pessoas mais reais, e interrompe situações repetitivas em seu encontro.

PESQUISA

Quando os PJs estiverem tentando descobrir informações importantes enquanto encaram um limite de tempo ou outra reviravolta interessante, o subsistema de pesquisa é a coisa certa para tornar seus esforços mais urgentes e importantes.

No subsistema de pesquisa, os PJs acumulam Pontos de Pesquisa e descobrem novas informações ou recebem outros benefícios ao alcançarem limiares específicos. Utilize este subsistema se os PJs enfrentarem uma restrição de tempo, grupo de pesquisa rival ou outra forma de pressão ou condição externa que poderia encerrar os esforços dos PJs precocemente. Em outras situações, você pode simplesmente utilizar as regras do *Livro Básico*, já que os PJs estão livres para continuarem rolando dados até descobrirem o que houver para ser descoberto.

Neste subsistema, o tempo passa em rodadas que englobam várias horas ou até um dia de pesquisa. A cada rodada, os personagens utilizam a atividade de exploração Pesquisar para obterem Pontos de Pesquisa (PP). Conforme o tempo passa e o grupo ganha mais PP, eles adquirem conhecimento e recompensas, mas também enfrentam consequências ou eventos. Alguns destes eventos podem interromper a rodada com um tipo diferente de encontro (interrompendo a atividade Pesquisar), como um encontro social com um livro inteligente ou um encontro de combate com um guardião.

PESQUISAR

CONCENTRAÇÃO | EXPLORAÇÃO | LINGÜÍSTICO

Você procura por informações para descobrir mais sobre o tópico em questão. Escolha seu tópico de pesquisa, seção de biblioteca ou outra divisão dependendo da forma de pesquisa, e faça um teste de perícia. As perícias a serem utilizadas e a CD para o teste dependem da escolha feita por você.

Sucesso Crítico Você recebe 2 Pontos de Pesquisa.

Sucesso Você recebe 1 Ponto de Pesquisa.

Falha Crítica Você faz uma descoberta falsa e perde 1 Ponto de Pesquisa.

CRIANDO UMA BIBLIOTECA

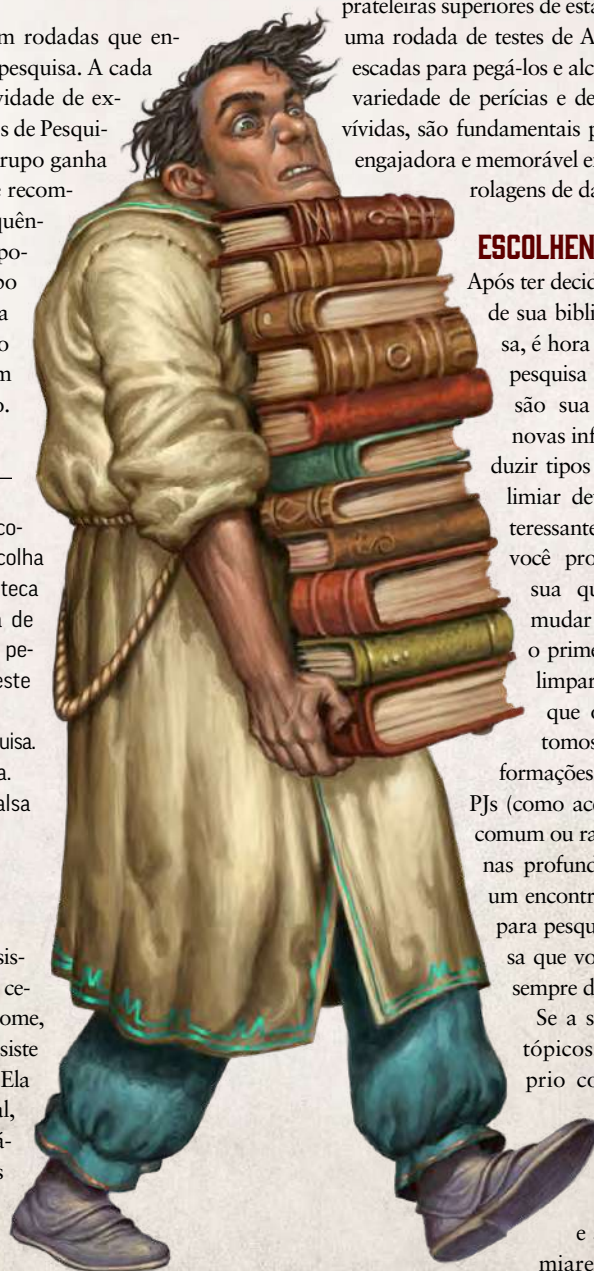
“Biblioteca” é o termo geral que o subsistema de pesquisa utiliza para designar o cenário da pesquisa dos PJs. Apesar do nome, a biblioteca não necessariamente consiste em um salão silencioso cheio de livros. Ela pode ser um palácio de memória Astral, uma coleção de obras de arte iconográficas ou até mesmo um grupo que os aventureiros estão interrogando. Na maioria dos casos, para envolver o grupo inteiro e acrescentar um pouco de

tomada de decisão à pesquisa, você pode dividir o tópico da pesquisa ou biblioteca em pelo menos uma variável ou subdivisão que os PJs precisam para decidir como lidar. Por exemplo, você pode dar aos PJs três diferentes tópicos de pesquisa para estudar, cada um utilizando perícias diferentes e fornecendo recompensas diferentes. A biblioteca pode ter várias salas ou seções com desafios diferentes para pesquisar, permitindo-lhe recompensar PJs com perícias que não seriam normalmente associadas a pesquisas; talvez os livros sobre aeromancia estejam voando sobre as prateleiras superiores de estantes muito altas, requerendo uma rodada de testes de Atletismo para escalar e subir escadas para pegá-los e alcançar o primeiro limiar. Uma variedade de perícias e decisões, junto com descrições vívidas, são fundamentais para uma sessão de pesquisa engajadora e memorável em vez de apenas uma série de rolagens de dados do mago.

ESCOLHENDO LIMIARES

Após ter decidido a aparência e a estrutura de sua biblioteca e as opções de pesquisa, é hora de determinar os limiares de pesquisa para cada tópico. Limiares são sua oportunidade para revelar novas informações intrigantes e introduzir tipos diferentes de desafios. Cada limiar deve fornecer informações interessantes; se um limiar não o fizer, você provavelmente deve reduzir a sua quantidade. Limiares podem mudar o estado da biblioteca (talvez o primeiro limiar seja simplesmente limpar e organizar a biblioteca para que os PJs possam encontrar os tomos que precisam), revelar informações, dar uma recompensa aos PJs (como acesso a um antigo talento incomum ou raro ou uma magia descoberta nas profundezas da biblioteca), acionar um encontro, alterar as perícias ou CDs para pesquisas futuras ou qualquer coisa que você imaginar, mas os limiares sempre devem realizar algo.

Se a sua biblioteca cobrir vários tópicos, cada um possui seu próprio conjunto de limiares. Nesse caso você normalmente deve reduzir a quantidade de Pontos de Pesquisa para alcançar cada limiar e a própria quantidade de limiares por tópico.



Pense sobre as restrições que impedem os PJs de pesquisar por quanto tempo quiserem, e utilize estas restrições para determinar quantos Pontos de Pesquisa eles devem ganhar para alcançar cada limiar. Você não precisa definir intervalos iguais entre limiares — você poderia exigir muito menos Pontos de Pesquisa para descobrir pistas cruciais se quiser garantir que os PJs as recebam e uma quantidade muito maior para alcançar o limiar final que concede uma recompensa especial.

BLOCO DE ESTATÍSTICAS DE BIBLIOTECA

Quando criar sua biblioteca, você pode utilizar um bloco de estatísticas para organizar as informações. Em uma aventura publicada, você encontrará bibliotecas apresentadas no formato abaixo. Não há necessidade de incluir seções que não sejam aplicáveis à sua biblioteca.

NOME DA BIBLIOTECA

BIBLIOTECA NÍVEL

TRAÇOS

Nome e Descrição de Divisão Seja uma seção de uma biblioteca física, um de vários tópicos que os PJs estão estudando ou algo ainda mais criativo, este é o nome de uma das divisões da biblioteca. Divisões que representem tópicos separados terão seus próprios limiares, mas se forem **áreas separadas**, porém relacionadas ao mesmo tópico ou tópicos, elas podem ter um valor do máximo de Pontos de Pesquisa que podem ser obtidos nela; após conquistarem todos os pontos, os PJs terão exaurido as informações dessa área. Repita estas seções para as outras divisões da biblioteca; se utilizar um valor máximo de PP, certifique-se de que as divisões fornecem uma quantidade de Pontos de Pesquisa suficiente para alcançar o limiar final.

Testes de Pesquisa As perícias ou outros testes que os PJs podem realizar para Pesquisar na divisão são listados aqui juntamente com suas CDs, em ordem da menor (a perícia que funciona melhor) para a maior CD. Se uma perícia não estiver listada, mas um jogador propor uma boa explanação narrativa para usá-la, você pode acrescentá-la com uma CD apropriada (normalmente a maior CD listada). Saber Acadêmico e Saber de Bibliotecas frequentemente serão listadas nestas seções.

Limiares de Pesquisa Cada limiar lista a quantidade de Pontos de Pesquisa necessários para alcançá-lo, seguido pelos efeitos de atingir esse limiar. Limiares são listados em ordem do primeiro (requerendo menos PP) ao último (o maior limiar).

Sob o bloco de estatísticas, você pode listar quaisquer eventos que ocorrerão baseados em limite de tempo em vez dos PP totais dos PJs (como uma mensagem ameaçadora chegando ao terceiro dia), assim como quaisquer outros detalhes importantes.

NARRANDO UMA PESQUISA

Quando usar o subsistema de pesquisa, pense sobre os dois fatores que determinam o ritmo e a sua divisão: a duração de cada rodada de pesquisa e os limiares da pesquisa. Utilize ambos em sintonia para dar vida à sessão e envolver os jogadores no jogo. Idealmente, os PJs estarão cientes de qualquer pressão necessária para finalizarem a pesquisa, portanto, a tensão aumenta conforme as rodadas passam. Desde que os PJs sejam capazes de obter as informações que procuram, não tem problema se eles não conseguirem descobrir tudo que a biblioteca tem a oferecer; na verdade, você pode intencionalmente criar uma situação que permita os PJs apenas vislumbrarem uma lista de recompensas, forçando-os a priorizar suas escolhas favoritas.

EXEMPLO DE BLOCO DE ESTATÍSTICAS

Neste exemplo, os PJs tentam pesquisar escondidos segredos ocultistas sobre estrigas, conhecidos apenas pelas fadas de uma estranha biblioteca silvestre. Este é um desafio de 7º nível. Se quiser usar este exemplo de biblioteca para um tópico de pesquisa diferente, basta alterar os resultados de cada limiar e substituir quaisquer testes de Pesquisa de Ocultismo por testes apropriados ao novo tópico!

CLAREIRA DO TEMPO ESQUECIDO

BIBLIOTECA 7

FADA PRIMAL

Campo de Flores-Tomos Caules de 1,5 metros se abrem em coloridos tomos petalados; **PP Máximos** 10

Testes de Pesquisa Saber Acadêmico ou Saber de Bibliotecas CD 18, Ocultismo CD 23

Árvore Mãe do Saber Uma inteligência poderosa dorme profundamente neste carvalho antigo, despertada por comunhão ou música; **PP Máximos** 15

Testes de Pesquisa Performance CD 21, Natureza CD 23, Ocultismo CD 25

Revoada de Sprites Milhares de sprites iridescentes estão voando, ansiosos para oferecer pequenas quantidades de informações, embora nem todas sejam confiáveis; **PP Máximos** 5

Testes de Pesquisa Diplomacia CD 23, Ocultismo CD 23, Sociedade CD 25, Percepção CD 28

5 Pontos de Pesquisa Os PJs descobrem lendas feéricas apócrifas de que as primeiras estrigas eram rainhas feéricas cruéis distorcidas por sua corrupção interior. Eles descobrem detalhes sobre a reprodução de estrigas, cambiantes e do Chamado da mãe estriga.

10 Pontos de Pesquisa Os PJs descobrem a localização de um antigo bosque distorcido no Primeiro Mundo que rumores dizem conter um tesouro secreto conectado a estrigas. Obter este conhecimento tem um custo: a malícia das estrigas se solidifica na forma de dois fogos-fátuos e anima parte da matéria vegetal da clareira formando um tremeluzente. As três criaturas atacam os PJs em conjunto.

15 Pontos de Pesquisa Os PJs descobrem várias simpatias divinatórias de folclore ocultista que supostamente detectam a presença de estrigas próximas. Entre elas há uma magia incomum funcional: *ler presságios*.

20 Pontos de Pesquisa A árvore mãe do saber se remexe e desperta parcialmente, emitindo um alerta grave aos PJs sobre o terrível perigo que jaz no conhecimento que eles buscam. Substitua o teste de Performance para Pesquisar da árvore mãe do saber por um teste de Diplomacia CD 28 para convencê-la a compartilhar mais conhecimento.

25 Pontos de Pesquisa A clareira inteira fica quieta, e os PJs sentem um peso recair sobre seus corações. Eles estão próximos do sucesso completo, mas as CDs todos os testes de Pesquisa aumentam em 2 pontos.

30 Pontos de Pesquisa Os PJs descobrem ainda mais saberes esotéricos sobre estrigas. Entretanto, eles atraem a atenção de um conventículo de estrigas annis, que se materializam para destruir o grupo e seu conhecimento recém-descoberto. Se o tempo dos PJs acabar antes de chegarem a este ponto, o conventículo apaga as informações restantes antes de atacarem os PJs por rancor.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

PERSEGUIÇÕES

Quando os PJs estão caçando uma presa, seguindo no encalço de um adversário em fuga — ou mesmo sendo perseguidos eles mesmos — acrescentar viradas e reviravoltas à perseguição cria suspense e torna o resultado mais incerto do que se fosse apenas baseado em Velocidade. O subsistema de perseguição ajuda a criar cenas cinematográficas onde os PJs devem superar obstáculos rapidamente, cobrindo desde seguir alguém em meio a um mercado lotado a carregar uma mensagem desesperadamente urgente através de uma perigosa passagem entre as montanhas.

As regras de Velocidade do *Livro Básico* funcionam bem para corridas curtas por um terreno em sua maioria livre. Entretanto, ao longo de distâncias maiores através de ambientes mais complexos, o caminho raramente é muito direto. O subsistema de perseguição tira a ênfase na Velocidade bruta dos personagens para se concentrar no enfrentamento de vários obstáculos imprevisíveis que podem ser encontrados em uma perseguição mais longa, assim criando uma cena emocionante.

Perseguições são um tipo especial de encontro. A cada rodada, quem estiver sendo seguido age primeiro, então seguido por quem estiver perseguindo. Para reduzir variações, normalmente os PJs rolam testes para progredir enquanto seus oponentes procedem a um ritmo padrão, mas se quiser enfatizar a natureza de aproximação e distanciamento de uma perseguição particular, você pode fazer com que ambos os lados façam suas rolagens. Personagens no mesmo grupo podem agir em qualquer ordem que preferirem, cada um realizando um turno. Um personagem deve necessariamente agir em seu turno. Se passar o turno ou for incapaz de agir, o personagem é incapaz de ajudar seu grupo e automaticamente faz com eles percam 1 Ponto de Perseguição.

Dependendo da escala de sua perseguição, estabeleça no início quanto tempo cada rodada dura para que os PJs compreendam o quanto eles podem realizar nesse período. São essencialmente turnos de 3 ações ou são rodadas que duram minutos, horas ou dias?

OBSTÁCULOS

Durante uma perseguição, todos os personagens devem superar uma série de obstáculos que representam desafios — de portas trancadas a brejos traiçoeiros — durante partes diferentes da perseguição. Estes obstáculos não são separados por distâncias específicas; a distância é narrativa e pode variar entre obstáculos conforme necessário para a história que você estiver narrando. O tempo de deslocamento entre obstáculos também pode variar. A escala de tempo que você escolher determina como os PJs podem agir quando lidarem com um obstáculo.

Cada obstáculo requer uma certa quantidade de Pontos de Obstáculo para ser superado — normalmente 1 ponto por membro do grupo para um obstáculo padrão, embora obstáculos especialmente desafiadores possam exigir mais (listado na seção Pontos de Perseguição de um obstáculo). Normalmente, há várias formas de se superar um obstáculo; por exemplo, personagens podem esquivar de um guarda ou suborná-lo para que faça vista grossa. Cada abordagem costuma requerer um teste de perícia ou Percepção, mas às vezes pode exigir uma jogada de salvamento, rolagem de ataque ou algo ainda mais inusitado, como conjurar uma determinada magia (conforme listado na seção Superar de um obstáculo).

No turno de um personagem, ele descreve o que faz para ajudar o grupo a passar pelo obstáculo. Ele então realiza qualquer rolagem necessária ou realiza a ação requerida caso opte por algo que não requer um teste. Se efetuar uma rolagem, o resultado determina quantos Pontos de Perseguição o personagem recebe.

Sucesso Crítico Os PJs recebem 2 Pontos de Perseguição.

Sucesso Os PJs recebem 1 Ponto de Perseguição.

Falha Crítica Os PJs perdem 1 Ponto de Perseguição.

Se o meio de superar o obstáculo ocorrer automaticamente sem exigir um teste — como usar uma determinada magia — os PJs normalmente recebem 1 Ponto de Perseguição. Você pode aumentar isso para 2 pontos se a ação for extremamente útil.

Pontos de Perseguição representam a habilidade do grupo inteiro de superar o obstáculo. Um personagem que obtiver um sucesso crítico é capaz de ajudar os outros personagens a seguirem adiante, enquanto aquele que obtiver uma falha crítica precisa de assistência extra. Jogadores frequentemente têm ideias criativas para criar maneiras de superar o obstáculo além das escolhas que você antecipou e forneceu. Se a ideia for aplicável, você precisa determinar a CD e perícia, ou outra estatística, a ser aplicada para essa abordagem. Isto é ótimo desde que seja um esforço criativo, porém, fique atento a situações em que um personagem lendário em uma perícia tente justificar uma maneira de usá-la para superar todos os obstáculos (como usar Acrobatismo para passar por todos eles). Você pode determinar que algumas táticas simplesmente não funcionam contra certos obstáculos, ou podem ajudar somente um personagem sem beneficiar o resto deles, o que as torna pouco úteis.

Após os PJs acumularem Pontos de Perseguição o suficiente para superar o obstáculo, eles se movem imediatamente para o próximo. Pontos de Perseguição extras não são carregados para o próximo obstáculo — cada um requer sua própria quantidade de Pontos de Perseguição para ser superado. Entretanto, qualquer um que ainda não tenha realizado seu turno nessa rodada ainda pode realizá-lo contra o novo obstáculo. Consequentemente, os personagens mais habilitados a superar o obstáculo atual podem agir primeiro, enquanto os personagens remanescentes podem ser mais bem habilitados contra o próximo. A quantidade de Pontos de Perseguição dos PJs nunca pode ser inferior a 0.

Pode ser útil descrever seus obstáculos em um bloco de estatísticas para facilitar a consulta. Em aventuras publicadas, obstáculos de perseguição provavelmente serão apresentados no formato de bloco de estatísticas exemplificado abaixo.

MULTIDÃO

OBSTÁCULO 1

Pontos de Perseguição 4; Superar Acrobatismo ou Atletismo CD 15 para desviar ou empurrar, Sociedade CD 13 para seguir o fluxo. Aglomerações de pessoas ocupam as ruas, dificultando continuar a perseguição.

CRIANDO UMA PERSEGUIÇÃO

Quando criar uma perseguição, primeiro pense em seus obstáculos e então decida o quanto o alvo da perseguição tem de vantagem em distância na largada e em qual ritmo os PdMs se movem. Fazer com que os PdMs superem um obstáculo por rodada é uma boa regra geral, mas isso pode variar dependendo da situação e deve ser especialmente mais lento contra obstáculos que requerem mais do que 1 Ponto de Perseguição por personagem para superar.

Selecione ou crie obstáculos exigindo uma variedade de perícias e outras opções para que todos no grupo tenham seu momento de destaque. Quando escolher quais perícias podem superar um determinado obstáculo, garanta que haja uma variedade de abordagens funcionais. Se já tiver decidido que um obstáculo utiliza Furtividade, selecionar Ladroneagem como a segunda opção provavelmente não oferece oportunidades reais para tipos diferentes de personagens, já que, normalmente, aqueles que são bons em Ladroneagem muito provavelmente serão os mesmos que são bons em Furtividade. Por outro lado, oferecer Atletismo como alternativa dá a um campeão que seja terrível em Furtividade uma maneira de ajudar. O grupo pode ajudar um personagem que seja menos capaz em um obstáculo em particular, mas é mais divertido para os jogadores apresentar opções substancialmente diferentes para cada obstáculo.

Utilize as diretrizes abaixo para determinar quantos obstáculos você precisa para sua perseguição. Estes números assumem que o grupo perseguido pode alcançar um certo local para encerrar a perseguição (conforme descrito em Encerrando Perseguições). Se não houver esse destino final, você pode precisar de mais obstáculos.

Curta: 6 obstáculos, cerca de 10 a 20 minutos de tempo de jogo.

Média: 8 obstáculos, cerca de 15 a 25 minutos de tempo de jogo.

Longa: 10 obstáculos, cerca de 20 a 30 minutos de tempo de jogo.

DETERMINANDO CDs DE OBSTÁCULOS

Quando determinar as CDs para um obstáculo, você normalmente utilizará CDs simples. Utilize uma graduação de proficiência que seja apropriada para o nível dos PJs se quiser que o obstáculo seja significativo. Conforme indicado anteriormente, você normalmente deve selecionar algumas formas diferentes que possam ser usadas para superar um obstáculo. Pelo menos um teste deve ter um ajuste fácil ou muito fácil, enquanto o outro deve ter CD padrão ou difícil. Em alguns casos, você pode utilizar algo diferente de uma CD simples; por exemplo, se um PdM específico colocar uma barreira mágica, você deveria utilizar a CD de magias dele. Isto pode resultar em algumas CDs muito difíceis ou até mesmo obstáculos insuperáveis, portanto, use com cautela!

Se um PJ improvisar uma forma de passar por um obstáculo diferente das que você havia planejado, determine a CD como faria normalmente para selecionar uma CD no meio do jogo. Não se preocupe sobre ajustar a CD do teste para ser fácil ou muito fácil, já que o PJ provavelmente será bom na perícia que escolheu usar.

ATALHOS E CAMINHOS DIVIDIDOS

Você pode querer criar uma perseguição com vários caminhos que se dividem e se juntam novamente formando atalhos (com CDs mais fáceis ou menos obstáculos) ou caminhos diferentes que apelem a certos tipos de personagem. Por exemplo, um obstáculo pode permitir que um PJ que obtenha um sucesso crítico em um teste de Percepção encontre um caminho mais

PERSEGUIÇÕES SOLO

Às vezes, as circunstâncias podem exigir que você narre uma perseguição onde os PJs estão progredindo individualmente em vez de como um grupo, como quando eles se dividem. O perigo é que um jogador pode ficar facilmente frustrado se o personagem dele ficar preso em um obstáculo no qual seja extremamente difícil que obtenha sucesso em ambas as opções de teste e sem ter nenhum aliado para ajudá-lo. Nestas perseguições, é melhor permitir que até mesmo um único sucesso seja suficiente para um personagem progredir para o próximo obstáculo, e que um sucesso crítico conceda +2 de bônus de circunstância ao personagem no primeiro teste que fizer contra o próximo obstáculo.

rápido ao longo de um canal, sem os obstáculos de uma rua cheia. Isto pode ser divertido, mas também pode dividir o grupo. Familiarize-se com o quadro Perseguições Solo para fazer ajustes similares quando tiver um grupo dividido.

ENCERRANDO PERSEGUIÇÕES

Após criar os obstáculos, decida as condições para encerrar uma perseguição. Perseguições frequentemente acabam quando o perseguidor alcança o mesmo obstáculo que o perseguido, levando a um encontro de combate ou outra cena. Entretanto, fica menos claro quando encerrar uma perseguição de outras formas. Geralmente é melhor ter um obstáculo que encerra a perseguição permitindo que o personagem perseguido escape, desde que ele supere o obstáculo antes de ser capturado. Isto normalmente é melhor do que encerrar a perseguição após uma determinada quantidade de rodadas, já que alcançar um esconderijo faz mais sentido narrativo e é difícil prever exatamente o quanto os personagens conseguirão avançar nestas rodadas (o que pode fazer com que você fique sem obstáculos). Você também pode encerrar a perseguição a favor dos personagens perseguidos se eles alcançarem uma certa quantidade de obstáculos à frente dos perseguidores (normalmente três), já que os perseguidores simplesmente perdem o rastro. Você ainda deve ter um ponto final para a perseguição caso isso não chegue a acontecer.

TIPOS DE PERSEGUIÇÕES

- **Alcançar:** Os PJs perseguem adversários. Os PJs agem em segundo na iniciativa, já que são os perseguidores. Comece com os inimigos um obstáculo à frente dos PJs (ou no mesmo local para uma perseguição curta), e encerre a perseguição se os PJs alcançarem os inimigos ou se os inimigos alcançarem um certo local que representa a fuga ou refúgio deles.
- **Fugir:** Os PJs tentam escapar. Eles agem primeiro na iniciativa por estarem sendo perseguidos. Normalmente é melhor começar com eles um obstáculo à frente dos adversários e encerrar a perseguição se chegarem a um certo local ou se alcançarem três obstáculos à frente dos adversários ao final de uma rodada.
- **Vencer o Relógio:** Os PJs tentam superar todos os obstáculos antes de uma determinada quantidade de rodadas, como quando tentam fugir de um desastre natural ou fazem uma corrida em um desafio com tempo. A quantidade de obstáculos normalmente deve ser igual à quantidade de rodadas.
- **Perseguição Competitiva:** Os PJs e seus adversários estão perseguindo a mesma coisa ou tentando alcançar o mesmo local, e quem quer que chegue primeiro vence. Isto funciona

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE



como alcançar, exceto que qualquer grupo pode vencer. Como há mais de um grupo de perseguidores, você pode fazer os PJs e os demais competidos rolarem iniciativa para ver quem age primeiro em cada rodada (embora você ainda mova todos os PdMs em um ritmo padrão).

NARRANDO UMA PERSEGUIÇÃO

Quando narrar uma perseguição, descreva constantemente a cena e ofereça descrições vívidas dos obstáculos enfrentados pelos PJs em vez de apenas ler uma lista de perícias e imediatamente pedir que os jogadores comecem a rolar dados e realizar testes. Uma perseguição é uma estrutura para interpretação, não apenas um jogo de dados. Encoraje os PJs a descreverem o que estão fazendo e como estão ajudando seus companheiros a superarem cada obstáculo.

Normalmente, é melhor dizer aos jogadores as CDs das opções padrão para que eles tomem decisões devidamente informadas. No mínimo, você deve indicar a dificuldade relativa dos caminhos claros. Os PJs são aventureiros, portanto, são experientes em avaliar qual caminho será mais fácil ou mais difícil.

Tente fazer os PJs se sentirem como se realmente fossem parte de uma cena de perseguição, como em um filme. Conforme cada lado progride, descreva como se afastam adiante ou diminuem a distância. Conforme se aproximam, eles veem apenas relances de sua oposição, finalmente encarando-a por completo quando estiverem na sua cola. Pense sobre como os eventos da perseguição afetam o ambiente também. Por exemplo, se os PJs estão sendo perseguidos por um kaiju e acabaram de superar o obstáculo de um denso bosque de árvores, você pode descrever como o monstro parte as árvores sob suas enormes patas enquanto as pisoteia sem dificuldades.

AUXÍLIOS VISUAIS

Pode ajudar seus jogadores a visualizarem a perseguição, você pode usar uma série de cartas ou um mapa geral (como um mapa de cidade em grande escala em vez de um quadriculado de 1,5 metros) para mostrar os locais por onde passam. Use uma miniatura ou peão para representar cada lado da perseguição. Você pode dispor cartas com os nomes dos obstáculos com a face para baixo, revelando-as quando os PJs os alcançarem e permitindo-os ver a próxima carta se observarem de longe o obstáculo.

SE OS PJS FICAREM PRESOS

Às vezes, apesar de seus esforços, um obstáculo frustrará os PJs repetidamente. Na maioria dos casos, após os PJs passarem 3 rodadas lutando com um obstáculo que requer a quantidade padrão de Pontos de Perseguição, é uma boa ideia simplesmente dizer que eles encontraram outra forma de contorná-lo. Se o obstáculo requerer mais ou menos Pontos de Perseguição, você pode mudar a quantidade de rodadas antes de permitir que passem por ele. Se apresentar outra forma de superar o obstáculo não fizer sentido, como uma barreira esférica que bloqueia completamente o caminho dos PJs, você pode introduzir um PdM ou outra força externa que os ajuda a superá-lo, mas a um alto custo.

EXEMPLOS DE OBSTÁCULOS

Você pode usar os obstáculos a seguir, organizados pelo ambiente, em suas perseguições. O nome do obstáculo é seguido pelo nível do grupo para o qual ele é mais adequado, e muitos incluem uma versão básica para níveis inferiores e uma versão de nível superior.

OBSTÁCULOS SUBTERRÂNEOS

Corredor Desmoronando (1º)	Acrobatismo CD 13 para evitar perturbar as paredes frágeis, Manufatura CD 15 para firmar as paredes; Corredor em Terremoto (11º) Acrobatismo CD 25, Manufatura CD 30
Gruta com Fungos (1º)	Fortitude CD 15 para resistir aos esporos venenosos, Sobrevivência CD 13 para evitar os cogumelos; Fungos Virulentos (5º) Fortitude CD 20, Sobrevivência CD 18
Armadilha de Fosso (1º)	Atletismo CD 13 para escalar rapidamente, Percepção CD 15 para ver a armadilha antes dela ser acionada; Armadilha de Fosso Excepcional (5º) Atletismo CD 20, Percepção CD 18
Cubo Gelatinoso Errante (1º)	Furtividade CD 15 para passar esgueirando, Ocultismo CD 18 para identificar as deficiências dele; Pudim Negro Errante (7º) Furtividade CD 19, Ocultismo CD 24
Túnel Colapsado (5º)	Atletismo CD 20 para cavar por ele, Percepção CD 18 para encontrar uma porta secreta ao redor; Colapso Antigo (12º) Atletismo CD 30, Percepção CD 28
Armadilha de Pêndulo (5º)	Ladragem CD 15 para desabilitar a armadilha, Reflexos CD 20 para esquivar das lâminas; Panóplia de Pêndulos (12º) Ladragem CD 28, Reflexos CD 30
Rastrilho de Madeira (8º)	Acrobatismo CD 25 para se espremer pelos rastrilhos, Atletismo CD 20 para erguer o portão; Rastrilho de Ferro (11º) Acrobatismo CD 25, Atletismo CD 30

OBSTÁCULOS URBANOS

Multidão (1º)	Acrobatismo ou Atletismo CD 15 para desviar ou empurrar, Sociedade CD 13 para seguir o fluxo; Multidão de Festival (4º) Atletismo CD 20, Sociedade CD 18
Carrinho de Frutas (1º)	Atletismo CD 13 para saltar ou derrubar, Intimidação CD 15 para fazer o mercador movê-lo; Pavilhão Mercador (5º) Atletismo CD 20, Intimidação CD 22
Cão de Guarda (1º)	Furtividade CD 16 para passar esgueirando, Natureza CD 14 para acalmar; Roca de Guarda (9º) Furtividade CD 28, Natureza CD 26
Telhados Frágeis (1º)	Acrobatismo CD 15 para passar por varais, Atletismo CD 13 para saltar de telhado em telhado; Telhados Ingrems Desmoronando (5º) Acrobatismo CD 18, Atletismo CD 20
Cerca de Madeira (1º)	Atletismo CD 13 para escalar, Ladragem CD 15 para destrancar um portão; Cerca Alta de Ferro (8º) Atletismo CD 20, Ladragem CD 25
Gangue de Vândalos (2º)	Dissimulação CD 13 para enganar, Furtividade CD 15 para passar esgueirando; Criminosos de Elite (12º) Dissimulação CD 28, Furtividade CD 30
Becos Retorcidos (2º)	Percepção CD 17 para encontrar um caminho, Sociedade CD 13 para lembrar-se de um mapa; Labirinto de Vários Andares (7º) Percepção CD 22, Sociedade CD 20

OBSTÁCULOS SELVAGENS

Lama Funda (1º)	Atletismo CD 15 para forçar passagem, Percepção CD 13 para encontrar um caminho; Atoleiro Horrível (5º) Atletismo CD 20, Percepção CD 18
Aguaceiro (1º)	Fortitude CD 13 para forçar passagem, Natureza CD 15 para prever o clima; Tempestade de Relâmpagos Mágica (5º) Fortitude CD 30, Natureza CD 25
Ponte de Corda (1º)	Acrobatismo CD 15 para atravessar cuidadosamente, Manufatura CD 13 para fazer reparos; Corda Solitária Desgastada (11º) Acrobatismo CD 25, Manufatura CD 30
Rio Corrente (1º)	Atletismo CD 15 para nadar ou saltar sobre pedras, Sobrevivência CD 13 para encontrar um vau próximo; Inundação Imediata (5º) Atletismo CD 20, Sobrevivência CD 18
Colinas Ingrems (1º)	Atletismo CD 13 para escalar, Percepção CD 15 para encontrar um caminho mais fácil; Montanha Acidentada (5º) Atletismo CD 20, Percepção CD 18
Enxame de Vespas (1º)	Fortitude CD 15 para tolerar ferroadas, Sobrevivência CD 13 para afastá-las com fumaça; Não São Só Vespas! (5º) Fortitude CD 20, Sobrevivência CD 18
Floresta Emaranha (2º)	Percepção CD 17 para encontrar o caminho, Sobrevivência CD 13 para traçar um caminho; Floresta Encantada (5º) Percepção CD 20, Sobrevivência CD 18



INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

INFILTRAÇÃO

Nem todos os elementos de uma aventura podem ser resolvidos com força de armas e o estalo de magias mortais. Às vezes a sutileza é necessária para contornar adversários ou alcançar um objetivo. Quando os personagens precisarem se valer de improvisação e pensamento rápido para se infiltrarem em uma fortaleza ou organização para salvar o dia, o subsistema de infiltração fornece uma estrutura para essas aventuras.

Uma infiltração requer que os heróis empreguem astúcia e sutileza para alcançar um ou mais objetivos sem confrontar inimigos diretamente. O objetivo dos PJs pode ser esgueirar-se em um covil de ladrões para aliviá-los do peso de seus ganhos ilegais, entrar no quartel da guarda da cidade para libertar um amigo da prisão ou se colocarem no lugar certo, para pegar o item ou pessoa certa, na hora certa. Qualquer que seja o caso, os heróis estão trabalhando para evitar atrair a atenção de um grupo opositor, como os membros da guilda de ladrões, os guardas da prisão ou convidados em um baile de gala. Caso os heróis atraiam atenção demais, eles podem ser atacados, presos ou expulsos — em qualquer caso, são impedidos de alcançarem seu objetivo.

Uma infiltração é fundamentalmente uma atividade de interpretação. Os jogadores narram as ações de seus personagens em resposta às situações ao seu redor, e o subsistema de infiltração fornece uma estrutura para medir seu sucesso incremental na empreitada como um todo. Uma infiltração ocorre no curso de várias rodadas, embora seja você quem determine a duração delas. Uma rodada pode englobar 10 minutos ou 1 hora no mundo de jogo, ou até mesmo algo completamente diferente dependendo da história e preferências do seu grupo.

CRIANDO UMA INFILTRAÇÃO

Quando criar uma infiltração, você deve começar com os objetivos amplos do grupo e uma ideia de quanto tempo você e seus jogadores querem gastar nela. Quanto mais complexa a infiltração, mais tempo ela durará na mesa.

OBJETIVO

A primeira coisa que você precisará determinar é o objetivo amplo do grupo. Talvez os PJs precisem descobrir um caminho para adentrarem algum santuário escondido, encontrar uma pessoa em particular em uma organização, localizar algum tesouro e fugir com ele ou plantar alguma evidência. Uma infiltração pode consistir em um único objetivo, mas uma situação mais complexa pode incluir dois ou mais objetivos em sequência — os PJs podem precisar primeiro encontrar uma forma de entrar no santuário do culto, depois abrir o cofre e então escapar com a relíquia.

Para alcançar um objetivo, os PJs devem superar uma determinada quantidade de obstáculos — desafios específicos enfrentados, como atravessar um fosso ou passar por um mordomo curioso. Para um objetivo simples, eles podem precisar superar apenas um ou dois obstáculos, enquanto um mais complexo pode exigir superar vários.

É uma boa ideia oferecer mais opções de obstáculos do que a quantidade que os personagens precisam superar, e

nem todos os PJs precisam escolher os mesmos obstáculos. Isto representa o fato de que há mais de uma forma de entrar em um castelo, e permite que os PJs escolham obstáculos onde possam usar suas forças. Isso também significa que você possui mais opções para adaptar se os PJs decidirem por uma forma totalmente nova de alcançar o objetivo.

Após um personagem ter superado a quantidade necessária de obstáculos para alcançar o objetivo, ele segue para o próximo objetivo. Isto pode significar que alguns personagens se movem para um segundo objetivo e começam a progredir enquanto outros ainda estão completando obstáculos do primeiro objetivo. Quando todos os personagens tiverem completado o objetivo final, a infiltração é um sucesso.

Entretanto, enquanto estiverem perseguindo seus objetivos, os personagens também precisam evitar ser percebidos. Pontos de Alerta (PA) medem a extensão do quanto um grupo oposto está ciente das ações dos PJs, e se aplicam ao grupo como um todo. Conforme os Pontos de Alerta dos PJs se acumulam, a infiltração se torna mais difícil, já que a oposição aumenta suas defesas. Se os PJs gerarem Pontos de Alerta demais, eles são encontrados e a infiltração falha totalmente!

OBSTÁCULOS

Cada obstáculo possui certas estatísticas que definem como eles funcionam em jogo. Pontos de Infiltração (PI) representam o progresso de um personagem em relação a superar um obstáculo. Cada obstáculo requer ganhar uma determinada quantidade de Pontos de Infiltração para ser superado — normalmente 1 ou 2, mas alguns obstáculos desafiadores podem requerer mais. PJs podem ganhar Pontos de Infiltração de várias formas — normalmente através de um teste de perícia ou Percepção, mas ocasionalmente por outra rolagem ou até mesmo o uso de uma magia ou item. Estes métodos são listados na seção Superar do obstáculo. Ao contrário de obstáculos para perseguições, eles usam uma faixa de dificuldades para o nível dos PJs em vez usarem CDs determinadas.

A seção Superar também lista se os PJs precisam superar um objetivo individualmente ou como um grupo. Para obstáculos individuais, cada PJ precisa ganhar a quantidade requerida de Pontos de Infiltração; enquanto para obstáculos de grupo, todos os PJs devem trabalhar para contribuir para o total de Pontos de Infiltração necessários. Por exemplo, cada PJ tentando escalar uma parede precisa obter seus próprios pontos, enquanto todos podem procurar por pistas em um salão de guilda — mas pode ser que um único PJ precise abrir a fechadura do salão para que todos possam entrar no local.

Um PJ em particular pode superar um obstáculo individual apenas uma vez após durante um objetivo; da mesma forma, o grupo pode superar um obstáculo de grupo apenas uma vez.

OBSTÁCULOS EM JOGO

No turno de um personagem, ele descreve o que faz para superar o obstáculo e então realiza qualquer teste necessário (ou a ação requerida, se sua escolha não requerer um teste). O resultado do teste determina quantos Pontos de Infiltração o personagem ganha para superar esse obstáculo — ou se ele levanta suspeitas e o grupo recebe Pontos de Alerta!

Sucesso Crítico O PJ recebe 2 Pontos de Infiltração.

Sucesso O PJ recebe 1 Ponto de Infiltração.

Falha Os PJs acumulam 1 Ponto de Alerta.

Falha Crítica Os PJs acumulam 2 Pontos de Alerta.

Se as ações do personagem ajudarem automaticamente sem requerer um teste, como através do uso de uma magia, eles normalmente recebem 1 Ponto de Infiltração, embora você possa recompensar 2 pontos por ações particularmente úteis.

Às vezes, um PJ pode ficar preso em um obstáculo individual. Alguns oportunidades (página 162§) permitem que os PJs usem seu turno ajudando outros a superar um obstáculo difícil.

RITMO

A quantidade de obstáculos necessários para que os PJs superem um objetivo depende parcialmente da complexidade da infiltração. Para infiltrações curtas, use poucos obstáculos, com menos Pontos de Infiltração; para golpes mais longos e mais complexos, você pode acrescentar mais obstáculos com maior complexidade. Além disso, tenha em mente quantos testes os PJs precisarão fazer para completar os obstáculos. Um objetivo com a maioria de seus obstáculos sendo de grupo e com poucos Pontos de Infiltração ocorrerá mais rapidamente devido à necessidade de poucas rolagens, especialmente se comparado a um que tenha em sua maioria obstáculos individuais contra os quais cada PJ precisa rolar separadamente.

EXEMPLOS DE OBSTÁCULOS

Embora você deva criar obstáculos customizados adequados aos detalhes da sua infiltração, os exemplos a seguir podem ser usados diretamente em muitas infiltrações ou como inspiração para suas próprias criações. Você também pode usar os exemplos de obstáculos de perseguição na página 159§ como pontos de partida.

ARMADILHA**OBSTÁCULO**

Pontos de Perseguição 3 (grupo); **Superar** Ladragem difícil ou muito difícil

Uma armadilha impede a passagem dos personagens. Este obstáculo segue os graus de sucesso normal para um obstáculo, com a seguinte modificação para falha crítica.

Falha Crítica Os PJs acumulam 2 Pontos de Alerta como o normal, e o PJ que obtiver a falha crítica no teste de Ladragem também aciona a armadilha.

PORTA TRANCADA**OBSTÁCULO**

Pontos de Perseguição 1 (grupo); **Superar** Atletismo ou Ladragem difícil ou muito difícil

Uma porta trancada separa os heróis de seu alvo.

POSTO DE GUARDA**OBSTÁCULO**

Pontos de Perseguição 2 (individual); **Superar** Diplomacia, Dissimulação ou Furtividade padrão, difícil ou muito difícil

Guardas se reúnem em um ponto, alertas para qualquer atividade inusitada.

DETERMINANDO PERÍCIAS DE INFILTRAÇÃO E CDS

Muitos dos exemplos de atividades e eventos de infiltração fornecem uma gama de CDs em vez de uma CD fixa. Determine as CDs baseadas na CD padrão do nível do grupo utilizando a tabela da página 503 do *Livro Básico* e ajuste-as utilizando a Tabela 10-6: Ajustes de CD. Quando determinar uma gama de perícias para uma atividade ou evento, você deve variar a dificuldade de acordo com as necessidades da história. Por exemplo, se um PJ estiver Sondando um Local, você pode utilizar uma CD baixa para Furtividade (porque é mais fácil sondar sem ser percebido), uma CD difícil para Percepção (porque embora o PJ possa ver o inimigo, o inimigo também pode vê-lo) e uma CD muito difícil para Sociedade (porque entrar no local é difícil se você não possuir um convite ou o uniforme correto). Isto não apenas acrescenta um certo grau de plausibilidade como também o deixa mais preparado para quaisquer improvisações dos jogadores devido ao seu planejamento do uso de várias perícias para completar a atividade.

PONTOS DE ALERTA

O truque de qualquer infiltração é chegar ao seu objetivo antes de alguém perceber. Pontos de Alerta medem o alerta da oposição em relação aos esforços dos PJs, ajudando-lhe a manter a pressão e elevar a urgência. Embora Pontos de Infiltração sejam específicos para um determinado obstáculo, a contagem de Pontos de Alerta é uma única reserva utilizada para toda a infiltração e todos os participantes.

Pontos de Alerta aumentam de três formas diferentes. Quando um PJ falhar em um teste para superar um obstáculo, ele acrescenta 1 Ponto de Alerta (ou 2 pontos em uma falha crítica). Outros testes falhos durante a infiltração normalmente não aumentam o total de Pontos de Alerta a menos que a falha causaria uma interrupção ou chamaria atenção. Pontos de Alerta também aumentam em 1 ao final de cada rodada da infiltração, já que a passagem do tempo torna mais provável os PJs serem descobertos. Finalmente, os PJs acumulam Pontos de Alerta sempre que suas atividades forem disruptivas o suficiente para atrair atenção à infiltração, sujeito ao critério do MJ.

Os efeitos de Pontos de Alerta ocorrem quando os PJs atingem certos limiares. Os efeitos e limiares específicos dependem de você e da sua história, mas normalmente, para cada 5 PA acumulados pelo grupo, os desafios ficam mais difíceis, e a infiltração fracassa se os PJs acumularem Pontos de Alerta suficientes (normalmente uma quantidade igual ao dobro dos Pontos de Infiltração necessários para o grupo como um todo superar todos os obstáculos necessários).

Cada limiar deve ter um efeito. Ele pode aumentar as CDs de obstáculos, introduzir uma complicação, iniciar um encontro de combate ou surtir outros efeitos. Alcançar o limiar mais alto de Pontos de Alerta significa que os PJs falham na infiltração, mas isso não precisa ser o final da história! Infiltrações fracassadas são uma oportunidade para introduzir novos desafios e avançar a história de forma diferente.

O esquema básico de Pontos de Alerta abaixo é adequado para uma infiltração que requer que os PJs acumulem 10 Pontos de Infiltração e pode ser usado da forma que é apresentado ou ser ajustado ao seu jogo.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

5 Pontos de Alerta: Suspeitas são criadas. Aumente em 1 ponto as CDs para obstáculos. A primeira vez que os PJs atingirem este limiar, ocorre uma complicação.

10 Pontos de Alerta: A primeira vez que os PJs atingirem este limiar, ocorre uma complicação.

15 Pontos de Alerta: Aumente em 2 pontos (no total) as CDs para obstáculos. A primeira vez que os PJs atingirem este limiar, ocorre uma complicação.

20 Pontos de Alerta: A infiltração falha.

COMPLICAÇÕES

Às vezes, quando um plano dá errado e parece que as coisas não podem ficar piores, elas ficam. Complicações são problemas inesperados que ampliam a dificuldade de um desafio. O grupo pode acionar uma complicação ao obter uma falha crítica em um teste para superar um desafio, ao alcançar um certo limiar de Pontos de Alerta, se você precisar apimentar as coisas ou através das decisões dos PJs — talvez o castelo do mago possua várias proteções, cada uma acionada quando um PJ tenta realizar um tipo de magia diferente.

Muitas complicações aumentam os Pontos de Alerta ou dificultam a infiltração de alguma forma; uma forma comum de complicação é atrair a atenção de guardas que tentam deter, capturar ou até mesmo matar os PJs. Quando isto ocorre, a infiltração pode mudar brevemente para o modo de encontro enquanto os PJs tentam derrotar seus atacantes — de preferência tomando cuidado para não levantarem ainda mais suspeitas. Os sons de batalhas são altos, portanto, a menos que o combate ocorra em uma área isolada ou os PJs tomem precauções, cada rodada de combate que não tiver seus barulhos mitigados faz com que acumulem mais Pontos de Alerta, para dizer o mínimo.

Quando criar uma complicação, decida os detalhes de como ela vai se desenvolver. Cada complicação possui um acionamento que determina quando ela ocorre. Ela pode afetar apenas um personagem ou todos em uma certa área, e você precisará determinar se vários PJs podem trabalhar juntos para superá-la ou se apenas um deles pode fazer isso. Complicações devem ser superadas antes dos personagens envolvidos poderem superar outros obstáculos, e tentar superar uma complicação usa o turno de um personagem assim como tentar superar um obstáculo. Muitas complicações são eventos únicos e são superadas automaticamente, mesmo em uma falha, embora não sem custo. Se uma complicação requerer que os PJs ganhem Pontos de Infiltração para eliminá-la, ela terá uma seção de Pontos de Infiltração, assim como um obstáculo.

Não sobrecarregue os personagens com complicações. Normalmente, você deve planejar duas complicações por limiar de PA. Caso contrário, os PJs podem acabar gastando mais tempo nas complicações do que na infiltração em si, e a chance de falha pode acabar alta demais.

O exemplo a seguir é uma complicação comum que poderia ocorrer em quase qualquer infiltração.

EU TE CONHEÇO?

Acionamento Os PJs alcançam 5 Pontos de Alerta pela primeira vez.
Superar Diplomacia, Dissimulação, Furtividade ou Performance padrão, difícil ou muito difícil

COMPLICAÇÃO

Alguém pensa que te reconhece, e você deve convencê-lo do contrário antes de se esgueirar ou encontrar uma forma de se esquivar completamente da pessoa.

Sucesso Você convence ou desvia da pessoa.

Falha Você é reconhecido e o grupo acumula 1 Ponto de Alerta.

Falha Crítica Como falha, mas o grupo acumula 2 Pontos de Alerta.

OPORTUNIDADES

Nem tudo que acontece durante uma infiltração é um desafio que deve ser superado — às vezes, os PJs podem usar seus turnos para auxiliar o grupo de alguma outra forma. Oportunidades são muito similares a obstáculos, mas não fornecem Pontos de Infiltração nem contam para completar o objetivo. Em vez disso elas fornecem algum tipo de benefício, como uma senha mágica para desabilitar características de segurança à frente, reduzindo os Pontos de Alerta do grupo ou diminuindo a CD de um desafio posterior. Mas oportunidades vêm com riscos — falhar pode aumentar os Pontos de Alerta ou acionar complicações. Você precisa decidir quais oportunidades estão disponíveis e quando, além de se elas podem ser completadas apenas uma vez ou várias. Por exemplo, os PJs podem roubar as chaves do guarda apenas uma vez, mas podem usar uma distração várias vezes.

Algumas oportunidades podem estar disponíveis a quase qualquer hora em qualquer infiltração, como este exemplo.

FACILITAR O CAMINHO

OPORTUNIDADE

Requerimentos O PJ obteve sucesso em completar um objetivo individual e algum outro PJ não.

Tendo completado seu objetivo, você ajuda um aliado que ainda está tentando completá-lo. Descreva como você está ajudando. Isto fornece ao aliado os benefícios de Seguir o Especialista (*Livro Básico* 479\$). Em casos inusitados, o MJ pode permitir que você faça um teste da perícia relevante para superar o obstáculo em benefício do outro PJ.

ATOS PREPARATÓRIOS DOS PJS

Às vezes o grupo tem chance de se preparar antes de conduzir sua infiltração, seja sondando o local, subornando oficiais e assim por diante. Isto assume a forma de atividades especiais de recesso que podem dar Pontos de Vantagem aos PJs: recursos e vantagens que podem ser úteis durante sua infiltração, como uniformes roubados, documentos forjados e assim por diante. Como em oportunidades de infiltração, trabalho descuidado corre o risco de aumentar os Pontos de Alerta — neste caso, antes mesmo da infiltração começar!

Normalmente, você limitará a fase de preparação de alguma forma, como ao determinar uma quantidade de dias que os PJs têm para preparar e limitando quantas atividades de preparação estão disponíveis para garantir que os PJs não iniciem uma infiltração com uma quantidade excessiva de Pontos de Vantagem que acabariam com o suspense da infiltração. Quanto mais oportunidades de obter Pontos de Vantagem você der, menores devem ser os limites de Pontos de Alerta para complicações e falha. Decida também quantas vezes os personagens podem se beneficiar de cada atividade de preparação — a maioria das atividades deve conceder seus benefícios apenas uma vez.

Você pode usar as atividades abaixo para sua infiltração ajustando seus detalhes, mas também deve criar atividades customizadas diretamente relacionadas à sua história.

PONTOS DE VANTAGEM

Pontos de Vantagem representam vantagens que o grupo ganha através do planejamento cuidadoso, pensamento rápido, intervenção de um aliado ou algum outro benefício. Eles normalmente são obtidos ao perseguir oportunidades em infiltrações anteriores ou através de preparação antes da infiltração. Quando um PJ obtiver uma falha ou falha crítica em um teste para superar um obstáculo ou complicação, ele pode gastar um Ponto de Vantagem para obter sucesso. Alguns Pontos de Vantagem podem ser gastos somente durante circunstâncias particulares — por exemplo, não importa o quão bem você forje documentos, isso não lhe ajudará a destrancar uma porta — portanto, considere usar símbolos únicos para representar esses Pontos de Vantagem.

ATIVIDADES PREPARATÓRIAS

CONQUISTAR CONTATO

RECESSO

Você tenta fazer contato com um indivíduo que pode auxiliá-lo na infiltração. Faça um teste de Diplomacia ou Sociedade normal, difícil ou muito difícil, ou um teste utilizando uma perícia de Saber apropriada para seu potencial contato.

Sucesso Você estabelece o contato e recebe 1 Ponto de Vantagem.

Falha Você falha em fazer contato.

Falha Crítica Você insulta ou assusta o contato de alguma forma. Novas tentativas sofrem -2 de penalidade de circunstância.

Especial Múltiplas falhas críticas podem fazer o contato agir contra os PJs de alguma forma, provavelmente aumentando os Pontos de Alerta do grupo.

FORJAR DOCUMENTOS

RECESSO SECRETO

Você prepara falsificações que podem servir como itens convincentes. Faça um teste de Sociedade difícil ou muito difícil.

Sucesso Você cria falsificações convincentes e recebe 1 Ponto de Vantagem que pode usar somente quando apresentar alguma forma de documentação.

Falha Você cria documentos não convincentes. Você recebe 1 Ponto de Vantagem que (sem você saber) não concede benefício quando usado.

Falha Crítica Como falha, mas um PJ que tentar usar o Ponto de Vantagem obtém uma falha crítica, mesmo se usá-lo após rolar uma falha.

SUBORNAR CONTATO

RECESSO SECRETO

Custo Um suborno no valor de pelo menos um décimo do Dinheiro por PJ Adicional listado na Tabela 10-9: Tesouro do Grupo por Nível (*Livro Básico* 509). Dobrar este valor concede +2 de bônus de circunstância no teste.

Requerimentos Você obteve sucesso em Conquistar um Contato (veja acima).

Você oferece um suborno ao seu contato para ele ajudar a infiltração de alguma forma. Faça um teste de Diplomacia ou Dissimulação difícil ou muito difícil.

Sucesso O contato aceita o suborno e você recebe 1 Ponto de Vantagem.

CRIANDO UMA INFILTRAÇÃO

Para a maioria das infiltrações, você deve detalhar o local ou grupo onde os PJs estão tentando se infiltrar. Isto pode envolver mapear um prédio ou criar PdMs dentro da organização — ou, mais provavelmente, ambos. Você provavelmente precisará conhecer os objetivos do grupo antes de decidir estes detalhes, mas saber estas informações pode ajudá-lo a criar os obstáculos, oportunidades e complicações da infiltração em si. Ainda mais, com os detalhes do lugar e seus adversários em mãos, você poderá improvisar com maior confiança quando os PJs fizerem algo inesperado!

Falha Você acredita que obteve sucesso em Subornar Contato e ganhou 1 Ponto de Vantagem, mas na verdade o contato informa a oposição da tentativa de suborno, adicionando 1 Ponto de Alerta à infiltração. O MJ pode revelar que este Ponto de Vantagem não concede benefício em qualquer momento durante a infiltração, de forma adequada à história.

Falha Crítica Como falha, mas adicionando 2 Pontos de Alerta à infiltração.

FOFOCAR

RECESSO SECRETO

Você busca rumores sobre o alvo da infiltração. Faça um teste de Diplomacia normal, difícil ou muito difícil.

Sucesso Crítico Você recebe informações internas sobre o local ou grupo onde busca infiltrar-se. Isto lhe concede +2 de bônus de circunstância em futuros testes realizados em atividades preparatórias para esta infiltração. Se você compartilhar estas informações, seus aliados também podem receber este bônus.

Sucesso Você obtém informações internas sobre o local ou grupo onde busca infiltrar-se que irão lhe ajudar a fazer seu planejamento.

Falha Você não descobre nada.

Falha Crítica Você ouve alguns rumores incorretos e sofre -2 de penalidade de circunstância em seu próximo teste para uma atividade preparatória. A notícia de que você está perguntando pelo grupo ou local se espalha, aumentando em 1 seus Pontos de Alerta.

OBTER DISFARCES

RECESSO

Você busca procurar ou criar disfarces. Faça um teste de Dissimulação, Manufatura ou Performance normal, difícil ou muito difícil.

Sucesso Você procura ou cria disfarces e recebe 1 Ponto de Vantagem que pode ser usado somente para manter uma identidade falsa.

Falha Seus esforços resultam em um disfarce inútil.

SONDAR LOCAL

RECESSO SECRETO

Você gasta tempo observando o local ou grupo onde busca infiltrar-se. Faça um teste de Furtividade, Percepção ou Sociedade normal, difícil ou muito difícil.

Sucesso Você faz observações cuidadosas e recebe 1 Ponto de Vantagem.

Falha Você não descobre nada particularmente notável.

Falha Crítica Você julga incorretamente algum aspecto observado, recebendo 1 Ponto de Vantagem que resulta em uma falha crítica em vez de um sucesso quando usado, mesmo se um PJ usá-lo após rolar uma falha.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

REPUTAÇÃO

Às vezes é crucial saber como grupos de pessoas se sentem em relação aos PJs. É aí que a reputação entra em jogo. O subsistema de reputação é uma forma simples de usar Pontos de Vitória para determinar como os PJs são considerados por esses grupos.

Reputação é um subsistema de médio a longo prazo em que os PJs acumulam ou perdem Pontos de Reputação com um grupo particular de pessoas, seja uma aldeia, governo, guilda, igreja ou qualquer outra organização que você possa pensar. Os PJs recebem Pontos de Reputação ao realizarem favores para a organização (até um máximo de 15 Pontos de Reputação) e perdem Pontos de Reputação ao realizar desserviços (chegando até -50 Pontos de Reputação).

FAVORES

Cada favor realizado pelos PJs para um grupo normalmente concede uma quantidade de Pontos de Reputação em relação a eles.

- Favores menores são simples tarefas básicas que não demandam muito esforço para um PJ realizar ou tomam muito tempo à mesa. Favores menores concedem 1 Ponto de Reputação.
- Favores moderados exigem uma quantidade significativa de esforço e frequentemente ocupam uma sessão ou parte notável de uma para ser completada. Favores moderados concedem 2 Pontos de Reputação.
- Favores maiores são empreitadas significativas, normalmente uma missão inteira envolvendo várias sessões. Favores maiores concedem 5 Pontos de Reputação.

DESSERVIÇOS

Do outro lado, desserviços são uma forma dos PJs deixarem um grupo com raiva, seja através de malícia direta e planejamento por parte dos PJs ou simplesmente por acidente. Ao contrário de favores, desserviços não correspondem de maneira mais direta ao tempo de jogo; uma ação rápida, mas particularmente egrégia, poderia facilmente ser um desserviço maior. Desserviços normalmente fazem os PJs perder Pontos de Reputação com a organização.

- Desserviços menores podem ser erros pequenos porém significativos, ou falhas e inconveniências acumuladas. Desserviços menores removem 1 Ponto de Reputação.
- Desserviços moderados são mais do que apenas irritação ou inconveniências, pois geralmente atrapalham significativamente os esforços do grupo ou violam algum princípio fundamental das crenças do grupo

de forma significativa, mas não egrégia. Desserviços moderados removem 2 Pontos de Reputação.

- Desserviços maiores são incrivelmente antagônicos para o grupo, normalmente um único ato descarado como frustrar o plano apocalíptico de uma cabala. Desserviços maiores removem pelo menos 5 Pontos de Reputação, ou mais se forem particularmente egrégios. Eles podem ser tão terríveis que os PJs imediatamente perdem todos seus Pontos de Reputação, e *então* perdem mais 5 Pontos de Reputação.

REPUTAÇÕES

Os PJs geralmente começam com reputação de “ignorados” com a maioria dos grupos, já que a maioria nunca ouviu falar deles. Se forem particularmente famosos ou infames entre grupos relacionados, os PJs podem começar com uma reputação diferente à sua escolha. A reputação é generalizada para o grupo inteiro — um PdM individual pode possuir uma opinião diferente.

IGNORADOS

Os PJs não estão no radar deste grupo, ou são conhecidos, mas o grupo se sente ambivalente em relação a eles. Esta é a opção padrão para a maioria dos PJs com a maioria dos grupos, e não carrega benefícios ou detrimientos especiais.

APRECIADOS

Os PJs ganharam o favor deste grupo. Muitos membros do grupo sabem sobre os PJs, e aqueles que os conhecem normalmente são amistosos a eles. Nesta reputação, somente favores moderados e maiores acumulam Pontos de Reputação; é necessário mais esforço para impressionar o grupo além deste ponto.

ADMIRADOS

Os PJs ganharam a admiração deste grupo. A maioria do grupo sabe sobre os PJs e possuem uma opinião extremamente favorável a eles. Muitos membros do grupo são prestativos em relação aos PJs, e os demais são amistosos. Somente favores maiores acumulam Pontos de Reputação.

REVERENCIADOS

O grupo reverencia os PJs como heróis e celebridades. Cada membro já ouviu sobre os PJs, é prestativo em relação

TABELA 3-2: REPUTAÇÕES

Reputação	Pontos de Reputação	Elevada por	Reduzida por
Reverenciados	30 a 50	Favor maior	Desserviço moderado ou maior
Admirados	15 a 29	Favor maior	Qualquer desserviço
Apreciados	5 a 14	Favor moderado ou maior	Qualquer desserviço
Ignorados	-4 a 4	Qualquer favor	Qualquer desserviço
Desprezados	-5 a -14	Qualquer favor	Desserviço moderado ou maior
Odiados	-15 a -29	Qualquer favor	Desserviço maior
Caçados	-30 a -50	Favor moderado ou maior	Desserviço maior

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

a eles e sofreria grandes riscos para ajudá-los. Apenas favores maiores acumulam Pontos de Reputação, e apenas desserviços moderados ou maiores podem reduzi-los.

DESPREZADOS

Os PJs possuem uma reputação ruim entre os membros deste grupo. Muitos membros do grupo sabem sobre os PJs, e normalmente são inamistosos em relação a eles. Nesta reputação, apenas desserviços moderados e maiores reduzem Pontos de Reputação.

ODIADOS

Os PJs ganharam a ira deste grupo. A vasta maioria do grupo sabe sobre os PJs e possuem uma opinião extremamente desfavorável em relação a eles. Muitos membros do grupo são hostis em relação aos PJs, e os demais são inamistosos. Quando apresentado com uma oportunidade fácil de ferir os PJs, o grupo aproveitará. Apenas desserviços maiores podem reduzir ainda mais os Pontos de Reputação.

CAÇADOS

O grupo caça os PJs ativamente como bode expiatório ou nêmeses, mesmo que isso seja significativamente custoso para eles. Cada membro ouviu sobre os PJs, é hostil em relação a eles e está disposto a assumir riscos maiores para frustrá-los ou destruí-los. Apenas desserviços maiores podem reduzir Pontos de Reputação, e somente favores moderados ou maiores podem aumentá-los.

NARRANDO REPUTAÇÃO

Usar Pontos de Reputação no pano de fundo lhe permite acompanhar a situação dos PJs com uma variedade de grupos ou facções em sua campanha, baseado nas ações e escolhas dos PJs. Isto é especialmente útil para uma campanha de mundo aberto ou outras estruturas com várias possibilidades, ajudando-lhe a criar uma estrutura reativa e acompanhar como PJs estão se saindo com grupos com os quais interagem apenas ocasionalmente. Quando totais dos pontos não se adequarem à história, use o bom senso. Por exemplo, se os PJs estiverem sendo caçados pela guarda da cidade devido a um prefeito corrupto, mas então realizarem uma missão maior revelando a transgressão do prefeito e salvarem a cidade, isso pode levá-los da pior reputação negativa para uma reputação muito mais positiva. Similarmente, os adversários dos PJs poderiam incriminá-los, prejudicando a sua reputação embora eles não tenham realizado qualquer desserviço.

REPUTAÇÃO NA CAMPANHA ORGANIZADA DA SOCIEDADE PATHFINDER

A Campanha Organizada da Sociedade Pathfinder utiliza uma versão do subsistema de reputação com várias facções para oferecer benefícios únicos para personagens diferentes, com limiares de Ponto de Reputação diferentes adaptados à estrutura da Campanha Organizada. Confira o *Guia de Campanha Organizada da Sociedade Pathfinder* para mais inspirações de reputação em seu jogo!

DUELOS

Às vezes, um conflito se torna pessoal. Nessas ocasiões, não é o grupo inteiro que enfrenta um desafio, mas um personagem disputando contra as habilidades de um único adversário. Em muitas sociedades, duelos são considerados uma forma razoável de resolver diferenças individuais, embora outras considerem essas práticas — especialmente as variedades mais mortais — uma afronta selvagem à lei e à ordem. Duelos podem surgir em várias formas, e esta seção lhe oferece regras para narrá-los.



PREPARANDO UM DUELO

Participantes devem concordar voluntariamente com o duelo e estabelecerem suas regras. Um duelistas que infrinja as regras do duelo (e, mais importante, seja pego fazendo isso) perde imediatamente, sofrendo quaisquer penalidades com as quais tenha concordado ao aceitar o desafio. Aqui são apresentados alguns exemplos de regras de duelo.

COMPETIR SOZINHO

É costumeiro que cada participante deve competir sozinho e não pode receber ajuda de fontes externas. Entretanto, alguns duelos colocam pares de combatentes uns contra os outros (seja todos contra todos ou em equipes).

FERRAMENTAS LIMITADAS

Os participantes concordam com as ferramentas que poderão ser utilizadas, incluindo armas e itens mágicos, antes do início do duelo. A maioria dos duelos de combate que não envolve magia limita os participantes a armas corpo a corpo e proíbe o uso de venenos. Alguns duelos proíbem o uso de armas de haste e outras armas de alcance. Um duelo de conjuração pode concordar sobre quantidade e limite de poder (em termos de jogo, o nível) dos itens. Alguns duelos de conjuração podem proibir certos tipos de magias, como convocação ou necromancia.

DURAÇÃO

Duelos de combate normalmente duram até o primeiro sangue ser derramado (um ataque que acerte e cause dano) ou até um dos duelistas ser nocauteado. A maioria dos duelos permite que um participante se renda, concedendo a vitória ao oponente, embora algumas vezes isto possa diminuir sua condição social. Duelos de talentos diversos normalmente envolvem alguns turnos iguais nos quais os duelistas demonstram sua habilidade.

ARBITRAGEM

A maioria dos duelos é supervisionada por uma terceira parte que garante que os duelistas não infringirão as regras — inadvertidamente ou através de trapaça. Onde duelos são legais, isto normalmente é feito por um policial ou magistrado. Em outros lugares, um clérigo ou outra figura respeitada serve como juiz. Normalmente o MJ interpreta o juiz.

DUELOS DE COMBATE

Ao contrário de outros subsistemas neste capítulo, um duelo de combate funciona quase da mesma forma que um encontro de combate, com algumas exceções. Estas regras requerem foco excepcional entre dois duelistas e uma terceira parte arbitrando e, portanto, não estão disponíveis em um combate normal.

INICIATIVA E AÇÕES DE DUELO

Ao contrário do combate típico, os duelistas rolam testes de iniciativa no início de cada rodada de combate. A cada rodada, o combatente pode escolher utilizar Dissimulação, Intimidação ou Percepção quando rolar iniciativa. Como um duelista pode agir duas vezes em seguida, durações que permaneceriam até o início do próximo turno do duelista podem funcionar de maneira estranha. Um duelista agindo depois pode escolher evitar usar essas habilidades nesse turno ou escolher agir depois do oponente se vencer a iniciativa na próxima rodada.

Se o duelista for pelo menos treinado na opção escolhida para rolar iniciativa, ele ganha a reação de duelo correspondente para essa rodada: Pressão Opressora para Intimidação, Passo Lateral Enganoso para Dissimulação ou Sentir Fraqueza para Percepção. Nenhum duelista fica ciente do tipo de rolagem usada por seu oponente para a iniciativa — surpresa e o uso de ações de duelo são parte da estratégia de duelo. Familiares e companheiros, mesmo quando permitidos no duelo, não podem usar estas ações, assim como espectadores.

PASSO LATERAL ENGANOSO ↻

INFORTÚNIO

Acionamento Um oponente lhe acerta com um Golpe corpo a corpo (mas não com um acerto crítico).

Requerimentos Você está em um duelo, você é treinado em Dissimulação e rolou um teste de Dissimulação para iniciativa nesta rodada. Você atrai seu inimigo e se afasta no último momento. O oponente acionador deve rolar o Golpe novamente e usar o segundo resultado. Se o seu oponente estiver utilizando Intimidação para iniciativa quando esta habilidade for usada, ele também sofre -2 de penalidade de circunstância na segunda rolagem de ataque.

PRESSÃO OPRESSORA ↻

FLOREIO

Acionamento Você realiza um Golpe corpo a corpo contra seu oponente, mas ainda não efetuou a rolagem.

Requerimentos Você está em um duelo, você é treinado em Intimidação e rolou um teste de Intimidação para iniciativa nesta rodada. Se você acertar o Golpe, seu oponente fica assustado 1. Se o seu oponente estiver utilizando Percepção para iniciativa quando esta habilidade for usada, em vez disso ele fica assustado 2.

SENTIR FRAQUEZA ↻

Acionamento Você realiza um Golpe corpo a corpo contra seu oponente, mas ainda não efetuou a rolagem.

Requerimentos Você está em um duelo, você é treinado em Percepção e rolou um teste de Percepção para iniciativa nesta rodada.

Você aproveita um momento preciso para atacar, obtendo uma vantagem. Seu oponente fica desprevenido contra o ataque. Se o seu oponente estiver utilizando Dissimulação para iniciativa quando esta habilidade for usada, em vez disso ele fica desprevenido até o início do próximo turno dele.

ENCERRANDO O DUELO

O duelo é encerrado quando o juiz confirma a condição de vitória, quando ele determina que um dos duelistas trapaceou ou quando um dos duelistas se rende. Note que, se qualquer dos combatentes tentar continuar o duelo após

ele ser encerrado, os combatentes devem rolar iniciativa e proceder com combate normal.

DUELOS DE CONJURAÇÃO

Como duelos de combate, duelos de conjuração ocorrem no modo de encontro, mas suas regras não são disponíveis durante o combate normal. Eles normalmente são mais organizados do que duelos de combate. Muitos duelos de conjuração proíbem qualquer tipo de combate além de conjurações de magia. Eles normalmente ocorrem com os duelistas usando seus turnos para conjurar magias, assim dando aos seus rivais uma chance de neutralizarem as magias se puderem.

INICIATIVA E AÇÕES DE DUELO

Na maioria dos casos, cada duelista rola iniciativa normalmente e procede nessa ordem de iniciativa por todo o duelo (diferentemente do que ocorre em um duelo de combate). Cada duelista pode rolar Arcanismo, Natureza, Ocultismo ou Religião em vez de Percepção para a iniciativa. Se forem treinados nessa perícia, eles recebem o foco de tradição dessa perícia, que permite que se foquem em uma determinada escola de magia correspondente ao teste feito para a rolagem de iniciativa. Eles também recebem a reação Contramágica de Duelo, que permite a um duelista neutralizar a magia de seu oponente se o foco de tradição dele corresponder à tradição da magia oposta. Ele também recebe a ação Trocar Foco de Tradição, que muda a tradição em foco do duelista para uma tradição diferente. Familiares e companheiros, mesmo quando permitidos em um duelo, não podem usar essas ações, assim como espectadores.

Quando mesclar um duelo de conjuração com um duelo de combate, utilize as regras de iniciativa para duelos de combate, mas permita que os duelistas rolem Arcanismo, Natureza, Ocultismo ou Religião para seus testes de iniciativa. Eles ainda recebem a reação Contramágica de Duelo e a ação Trocar Foco de Tradição, embora essa ação seja menos útil em duelos de combate.

CONTRAMÁGICA DE DUELO ↻

MÁGICO

Acionamento Seu oponente Conjura uma Magia da mesma tradição que seu foco de tradição.

Requerimentos Você está em um duelo e possui um foco de tradição. Gaste uma magia preparada ou um espaço de magia. Você então tenta neutralizar a magia acionadora com a magia gasta.

TROCAR FOCO DE TRADIÇÃO ↻

Requerimentos Você está em um duelo e é treinado na perícia para a tradição para a qual está trocando seu foco (Arcanismo para arcana, Natureza para primal, Ocultismo para ocultista ou Religião para divina).

Você troca seu foco de tradição para outra tradição mágica.

ENCERRANDO O DUELO

Como em duelos de combate, um duelo de conjuração é encerrado quando o juiz confirma a condição de vitória, quando ele determina que um dos duelistas trapaceou ou quando um dos duelistas se rende. Como em duelos de combate, se qualquer dos combatentes tentar continuar o duelo após ele ser encerrado, os combatentes devem rolar iniciativa e proceder com combate normal.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

LIDERANÇA

Embora muitos grupos de PJs sejam heróis isolados que trabalham sozinhos, outros apreciam angariar aliados e criar suas próprias organizações. O subsistema de liderança permite seus PJs fazerem exatamente isso!

Liderança é um subsistema de longo prazo em que um ou mais PJs estabelecem uma nova organização e acumulam seguidores ao longo do tempo. Este subsistema fornece uma forma flexível de refletir a influência crescente do grupo e a conexão com o mundo ao redor deles durante eventos de recesso e benefícios periódicos similares aos recebidos por unir-se a uma organização já existente no mundo. A organização pode aparecer em jogo apenas durante o recesso, ou pode fornecer sementes de aventuras e até mesmo possuir um papel maior em uma campanha.

NÍVEIS DE ORGANIZAÇÃO

Cada organização possui um nível de 1 a 20. Qualquer organização abaixo do nível 1 não possui seguidores; ela é apenas um grupo ordinário de PJs. Ao contrário de muitos outros subsistemas neste capítulo, avançar o nível de uma organização no subsistema de liderança não envolve acumular pontos. Em vez disso, o processo de desenvolver e evoluir a organização é o que a faz subir de nível! Como recompensa por missões, cenas de interpretação ou obtenção de sucesso em outros subsistemas (particularmente influência ou reputação), os PJs podem adicionar um PdM seguidor à sua organização. Inicialmente, apenas alguns PdMs de nível 0 seguem os PJs, mas conforme o grupo acumula mais seguidores, eles também podem angariar seguidores de níveis superiores, assim como uma pequena quantidade de tenentes de nível ainda maior para liderar grupos inteiros de seguidores. Uma vez que uma organização tenha recrutado seguidores o suficiente, ela sobe de nível, o que aumenta o nível máximo de seguidores, a quantidade de tenentes e a possibilidade de níveis desses tenentes.

TABELA 3-3: ESTATÍSTICAS DE ORGANIZAÇÃO POR NÍVEL

Nível	Seguidores	Nível Máximo		Níveis de Tenentes
		de Seguidor	Tenentes	
1	1-2	0	–	–
2	3-4	0	–	–
3	5-6	0	1	1
4	7-9	0	1	1
5	10-13	0	1	1
6	14-18	1	2	2
7	19-27	1	2	2
8	28-36	1	3	2-3
9	37-53	1	4-5	2-3
10	54-75	2	6-7	3-4
11	76-99	2	8-10	3-4
12	100-150	2	11-15	3-5
13	151-215	2	16-22	3-5
14	216-300	3	23-30	4-6
15	301-425	3	31-42	4-6
16	426-600	3	43-60	4-7

17	601-850	3	61-85	4-7
18	851-1.200	4	86-120	5-8
19	1.201-1.700	4	121-170	5-8
20	1.701-2.400	4	171-240	5-9

BASE DE OPERAÇÕES

Descontando as extremamente pequenas, os PJs precisam de algum tipo de base de operações que para sua organização chamar de lar. Isto permite que a organização desempenhe seu papel e cresça em sua área de atuação. Por exemplo, se os PJs administrarem um exército mercenário, eles podem ter uma fortaleza para treinamento de tropas que também sirva como base para defender a área próxima. Embora organizações normalmente ganhem uma base de operações cedo em sua existência, elas devem possuir uma para chegarem no 6º nível (a menos que a sua história demande o contrário). Uma base de operações não é necessariamente imóvel; uma caravana, circo ou nau-capitânia (ou frota, para uma organização maior) poderia servir bem para organizações errantes.

PDMS DA ORGANIZAÇÃO

Seguidores e tenentes são PdMs não-combatentes dos níveis indicados na Tabela 3-3: Estatísticas de Organização por Nível. Quando uma organização possui seguidores ou tenentes de uma gama de níveis, a maioria deles são no menor nível possível. Como regra geral, para cada PdM de um determinado nível, a organização também possui dois PdMs do nível imediatamente inferior e assim por diante (uma organização de 6º nível com 18 membros normalmente teria 6 seguidores de nível 1 e 12 de nível 0). Isto permite que você estime a composição de nível dos membros da organização mas, obviamente, você pode mudar os níveis de vários seguidores como desejar. Quando o nível mínimo de tenentes aumentar, os tenentes do menor nível sobem para o novo mínimo ou se tornam seguidores de tenentes mais poderosos recrutados pelos PJs, o que se adequar melhor à história.

Os seguidores e tenentes são leais aos PJs e sua organização e trabalham para manter a organização, sua base de operações e seu próprio estilo de vida. Devido a este trabalho, PJs não precisam pagar para manter o funcionamento básico de sua base de operações ou por expansões para abrigar atividade cada vez maior que acompanha o crescimento do nível da organização — os seguidores e tenentes cuidam de tudo isso. Mas, similarmente, estes seguidores e tenentes nunca se envolvem nas aventuras dos PJs nem fornecem uma fonte gratuita de magia ou trabalho.

COMPANHEIROS E NOVOS PJS

Embora os seguidores e tenentes que definem o avanço de uma organização não acompanhem os PJs em aventuras, às

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE PDMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

vezes a organização é o gancho perfeito para introduzir um PdM que viajará junto do grupo ou um novo PJ para se unir aos demais. Por exemplo, se os PJs estiverem administrando um exército mercenário, um oficial em ascensão pode se tornar um novo PJ. Trate esses PdMs companheiros e PJs como quaisquer outros personagens adicionais no grupo, com uma história enriquecida que os ligue aos PJs.

NARRANDO LIDERANÇA

Quando narrar um jogo com o subsistema de liderança, acrescentar novos PdMs que se unirão à causa dos PJs se torna um tipo de recompensa que você deve conceder consistentemente durante a campanha. Para uma evolução típica, conceda aos PJs seguidores suficientes para que a organização suba de nível mais ou menos na mesma velocidade que eles. Em alguns casos, você pode querer variar a velocidade — às vezes drasticamente. Talvez PJs de 10º nível tenham uma organização de 20º nível com tenentes no topo tão poderosos quanto os PJs, ou talvez os PJs comecem a angariar seguidores somente no 15º nível e comecem sua organização a partir do zero como uma organização de 1º nível.

EVENTOS DE LIDERANÇA

Durante o recesso ou outros longos períodos de tempo em que a organização esteja operando no pano de fundo, você deve periodicamente fornecer eventos especiais de liderança. Estes eventos são em adição aos eventos fornecidos normalmente aos PJs durante o recesso. Eles geralmente devem ser uma boa mescla entre as três categorias a seguir.

Oportunidade: Uma oportunidade oferece os PJs uma chance de direcionar a organização a tomar uma decisão que moldará o seu futuro, com consequências geralmente variando de neutras a uma mistura de características boas e ruins. Por exemplo, o Consórcio Áspide oferece ao grupo um acordo para armazenar mercadorias no forte mercenário dos PJs. Aceitar concede dinheiro aos PJs, mas eles terão que lidar com as mercadorias desagradáveis do consórcio. Rejeitar a proposta pode desagradá-los, mas permite que os PJs demonstrem suas prioridades entre seguir a sua consciência e ganhar dinheiro.

Problema: Algo deu errado com a organização, exigindo a atenção ou assistência dos PJs para ser solucionado. Talvez a guilda de ladrões esteja lidando com um novo capitão da guarda que é mais esperto, e assim precisam da ajuda dos PJs para permanecer seguros. Normalmente os recursos que os PJs precisam investir para solucionar os problemas devem ser menores do que os benefícios que ganhariam nos eventos de sorte inesperada (descritos abaixo) para garantir que a organização esteja fornecendo um benefício substancial para os PJs em vez de simplesmente igualar os lucros com os prejuízos.

Sorte Inesperada: A organização recebeu um benefício inesperado que ajuda os PJs. Isto normalmente é acesso a uma opção incomum: talvez a organização tenha pesquisado uma nova magia ou descoberto as técnicas para um talento incomum. Entretanto, isso pode ser dinheiro extra ou recursos, pistas para as aventuras dos PJs, prestígio político ou qualquer coisa que você pensar. Os jogadores podem até mesmo sugerir algumas opções para seus seguidores e tenentes dedicarem seus esforços, o que pode lhe oferecer algumas ideias.

EXPLORAÇÃO DE HEXÁGONOS

Poucas atividades epitomizam a aventura quanto à pura exploração através de ermos desconhecidos. Deixar as ruas da cidade e rotas comerciais para trás e desbravar o desconhecido pode testar a coragem da maioria dos aventureiros experientes, mas esses esforços recompensam enormemente aqueles que buscam locais fantásticos, recursos naturais e oportunidades nunca antes vistas.

Embora longas jornadas heroicas possam ser representadas pela exploração normal, você pode usar o subsistema de exploração de hexágonos (abreviado e chamado de hexploração) se quiser acrescentar mais detalhes a essa parte da narrativa. Este é um método onde o mapa do território é dividido em seções hexagonais individuais. Durante sua exploração, os PJs viajam por e exploram hexágonos individuais, encontrando locais, segredos, recursos e perigos interessantes.

O ritmo de viagem é medido em dias em vez de horas ou minutos. Isto significa que escolher atividades de exploração de hexágonos é mais similar a escolher atividades de recesso do que atividades de exploração. A cada dia, os PJs exploram ou viajam por uma região erma medida em hexágonos no mapa, pesquisando, descobrindo recursos, forrageando, encontrando novos locais e conhecendo potenciais adversários e aliados.

Exploração de hexágonos é ideal para campanhas de mundo aberto, onde os jogadores têm liberdade para definir o ritmo de sua própria aventura. O MJ povoa uma região com locais e situações interessantes que os jogadores exploram em qualquer ordem que quiserem.

CRIANDO UM MAPA DE HEXPLORAÇÃO

A melhor forma de mapear uma área para hexploração é começando com uma grade de hexágonos. Cada hexágono representa uma área de 18 quilômetros de canto a canto, que pode ser atravessada e explorada em cerca de 1 dia até mesmo por grupos que estejam se movendo lentamente. Hexágonos medem a distância que o grupo viaja enquanto explora e define os limites de certos tipos de terreno.

Quando for criar seu próprio mapa de hexágono, é melhor estabelecer que cada hexágono representa um tipo de terreno primário. Isto não significa que esta é a única característica geográfica neste hexágono, mas esse é o tipo predominante e representa os desafios de viajar através desse hexágono e explorá-lo. Você também pode dar ao seu hexágono outros elementos: um rio ou estrada que cruza a área, ou um castelo, caverna, aldeia, forte ou outro tipo de local de encontro situado por lá. Você pode desenhar seu mapa rapidamente usando apenas algumas cores, alguns símbolos básicos e letras ou números para referência.

Mas isto é apenas o começo. Este mapa detalhado é seu mapa de MJ, que esconde todos os segredos que serão descobertos pelos PJs. Dê aos jogadores um mapa em branco que eles podem preencher enquanto exploram os ermos hexágono por hexágono. Quanto mais explorarem, mais o mapa deles se parecerá com o seu.

POPULANDO HEXÁGONOS

Quando for popular um mapa de hexploração, mantenha em mente que você não tem muito controle sobre quais áreas os jogadores escolhem explorar primeiro — ou se eles sequer

explorarão essas áreas. Como a exploração de hexágonos conduz naturalmente a um jogo não linear guiado pelos jogadores, considere fornecer ganchos nos encontros e locais para que eles explorem em várias direções a partir de seu ponto de partida. Você pode fornecer alguma orientação apresentando trabalhos ou missões como explorar um local para um PdM, escortar viajantes, entregar mercadorias ou patrulhar uma região para um nobre local. Isto normalmente leva a um encontro (veja abaixo).

ENCONTROS DETERMINADOS

Mesmo uma aventura de mundo aberto possui uma história ou serve de cenário para várias histórias. Encontros determinados, sejam eles simples ou um local de aventura inteiro, podem servir como pontos importantes na história por trás da exploração dos PJs. Eles normalmente são os pontos nos mapas de hexágonos que os PJs estão ativamente procurando, e a descoberta de um encontro desses frequentemente incorporará pontos de história que levarão aos próximos.

ENCONTROS ALEATÓRIOS

Você ainda pode gerar perigo adicional em sua exploração de hexágonos ao incluir encontros aleatórios, quer eles tomem a forma de características interessantes, perigos naturais ou criaturas nativas do terreno. Para isso, é útil criar uma série de listas curtas previamente, cada uma incluindo uma mescla de três tipos de encontros: inofensivos, perigos e criaturas. Depois, crie tabelas para tornar os resultados aleatórios ou simplesmente selecione o encontro que você considerar que funciona melhor para sua narrativa naquele momento (conforme descrito em Encontros Aleatórios, na página 173\$). Geralmente é mais fácil criar uma lista por terreno em vez de uma lista para cada hexágono. Hexágonos de floresta poderiam ter uma lista de encontros aleatórios, enquanto as planícies próximas teriam outra, possivelmente com alguma sobreposição.

Um encontro inofensivo é apenas isso: o grupo não corre risco. Encontros inofensivos podem ser oportunidades para dar vida ao mundo com pequenas chances interessantes de criar ambiência para o cenário, com um altar do lado da estrada dedicado a um deus menor, oportunidades para o grupo interagir com outros viajantes ou simplesmente momentos interessantes ou notáveis na estrada, como uma distante tempestade elétrica.

Encontros de perigo podem incluir aqueles localizados na seção Perigos, nas páginas 520\$ a 529\$ do *Livro Básico* e páginas 77\$ a 81\$ deste livro, primariamente assombrações e perigos ambientais. Você também pode criar seus próprios perigos utilizando as regras encontradas na seção Construindo Perigos, a partir da página 74\$.

Encontros de criatura podem utilizar as criaturas encontradas no *Bestiário* ou outras de sua própria criação usando as regras da seção Construindo Criaturas, a partir da página 56\$.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

Planeje seus encontros de perigos e monstros com um grau de flexibilidade para que possam ser ajustados ao nível atual dos PJs, possivelmente criando um encontro de nível inferior e incluindo anotações de como escaloná-lo para níveis superiores. Alternativamente, se quiser narrar uma hexploração de mundo aberto mais desafiadora, não adapte nada aos seus jogadores. Crie uma variedade de encontros, incluindo alguns tão poderosos que a tática correta seja fugir. Você pode até mesmo criar uma perseguição para tornar a fuga emocionante (veja Perseguições, na página 156\$).

TERRENO

Embora cada hexágono deva ter um tipo de terreno predominante, seu terreno pode ganhar vida se você usar as informações na seção Ambiente nas páginas 512 a 519 do *Livro Básico*. Um hexágono também pode incluir um rio ou estrada, possivelmente atravessando o terreno, facilitando a viagem dos PJs pelo hexágono desde que eles sigam o caminho. Adicionalmente, cada hexágono pode ter características especiais como recursos e segredos (veja o quatro Tipos de Terreno, na página 172\$).

GERANDO MAPAS DE HEXÁGONOS ALEATORIAMENTE

Se quiser criar seu mapa aleatoriamente, comece selecionando um hexágono em um mapa em branco como ponto de partida. Então, decida o tipo de terreno para esse ponto de partida ou role na Tabela 3-4: Tipo de Terreno Aleatório. Desse ponto em diante, deixe os jogadores decidirem em qual direção viajarão. Se entrarem em um hexágono inexplorado, gere esse hexágono rolando 1d20 na Tabela 3-4 e Tabela 3-5: Característica de Terreno Aleatória para determinar um tipo e elemento para esse hexágono. Aplique o seu bom senso quando criar terrenos desta

maneira. A menos que haja magia envolvida, é improvável que um trecho de gelo ártico apareceria no coração de um deserto — embora pensar em uma forma disso ter ocorrido possa levar a um encontro interessante ou subtrama posterior.

TABELA 3-4: TIPO DE TERRENO ALEATÓRIO

1d20	Resultado
1-3	Planície
4-5	Deserto
6-7	Aquático (lagoa, mar ou oceano)
8-9	Montanha
10-11	Floresta
12	Pântano
13	Ártico
14-20	Correspondente ao hexágono prévio

TABELA 3-5: CARACTERÍSTICA DE TERRENO ALEATÓRIA

1d20	Resultado
1-3	Marco Uma característica de alguma significância que distingue o hexágono como notável.
4-6	Segredo O hexágono contém um segredo que o grupo descobre ao explorar o hexágono.
7-9	Recurso O hexágono contém algum recurso valioso apropriado ao terreno.
10-20	Padrão Uma representação padrão do tipo de terreno.

NARRANDO HEXPLORAÇÃO

Com seu mapa de exploração de hexágonos pronto, é hora dos PJs começarem a explorar! A cada dia, os PJs decidem como planejam explorar, seja aprendendo mais sobre o hexágono que ocupam

TIPOS DE TERRENO

A seguir são apresentados tipos de terreno que você pode utilizar para criar seu mapa de exploração de hexágonos. Cada seção apresenta a dificuldade de viajar esse terreno (seja terreno aberto, terreno difícil ou terreno difícil maior) e os recursos e segredos potenciais encontrados nele.

AQUÁTICO

Terreno normalmente requer um barco ou velocidade de natação; depende das forças da corrente e do clima

Recursos coral, frutos do mar, naufrágios, pérolas

Segredos cidades inundadas ou submersas de criaturas aquáticas, comunidades isoladas, ilhas remotas cheias de monstros, piratas

ÁRTICO

Terreno normalmente terreno difícil ou terreno difícil maior

Recursos comida escassa (buracos no gelo que permitem a pesca, locais de procriação para focas e baleias)

Segredos cavernas escondidas, comunidades isoladas de habitantes árticos, passagens descongeladas que permitem travessia de navios

DESERTO

Terreno normalmente terreno difícil ou terreno difícil maior

Recursos recursos de água (fontes subterrâneas, oásis e veios), riqueza mineral

Segredos civilizações esquecidas sob as dunas

FLORESTA

Terreno normalmente terreno difícil ou terreno difícil maior para uma selva densa

Recursos caça abundante, flora e fauna diversas, remédios naturais

Segredos acampamento de bandidos, bosque feérico, círculo de cogumelos ou monumento druídico

MONTANHA

Terreno normalmente terreno difícil maior, ou terreno difícil para colinas

Recursos minerais (incluindo ouro, prata e pedras preciosas)

Segredos covil de dragão, esconderijo de bandidos, passagens ocultas, torres de vigia ou postos avançados construídos por um império próximo

PÂNTANO

Terreno normalmente terreno difícil maior

Recursos materiais úteis para medicina ou veneno

Segredos acampamentos de invasores fluviais, locais de significância mística, restos de equipamentos de viajantes desafortunados

PLANÍCIE

Terreno terreno aberto

Recursos plantas úteis (linho ou algodão)

Segredos artefatos abandonados após uma batalha histórica, itens valiosos enterrados por fora da lei para recuperarem depois

atualmente ou atravessando por um novo hexágono. Eles fazem isto ao declarar uma ou mais atividades de exploração para o dia. Estas atividades assumem duas formas: grupo ou individual. A quantidade de atividades de exploração de hexágonos que um grupo pode realizar a cada dia é baseada na Velocidade do seu membro mais lento. Se um grupo estiver disposto a se dividir, membros mais rápidos podem realizar mais atividades de exploração de hexágonos baseadas em suas próprias Velocidades, mas essa decisão pode ser mortal dada a ameaça de encontros aleatórios. Um grupo se movendo a uma Velocidade de 3 metros ou menos é tão lento que não é capaz nem mesmo de atravessar um hexágono aberto em um único dia; isso leva um grupo a usar 2 dias para cada atividade de exploração de hexágonos.

TABELA 3-6: ATIVIDADES DE EXPLORAÇÃO DE HEXÁGONOS POR DIA

Velocidade	Atividades por Dia
3 metros ou menos	1/2
4,5 a 7,5 metros	1
9 a 12 metros	2
13,5 a 16,5 metros	3
18 metros ou mais	4
12	Pântano
13	Ártico
14-20	Correspondente ao hexágono prévio

Esta velocidade assume que os PJs usam uma boa quantidade de tempo para acampar e descansar em intervalos saudáveis. Quando um novo dia de exploração de hexágonos começar, o grupo pode decidir fazer uma marcha forçada enquanto ninguém no grupo estiver fatigado. Fazer isso permite que eles ganhem uma atividade de Viagem extra (ou realizar uma atividade de Viagem total para cada dia se a Velocidade deles for 3 metros ou menos), mas esta é a única atividade que eles podem realizar nesse dia. Um personagem pode participar em uma marcha forçada de forma segura por uma quantidade de dias igual ao modificador de Constituição do personagem (mínimo 1 dia). Quaisquer dias adicionais de marcha forçada deixam o personagem fatigado até ele passar um dia inteiro de recesso descansando.

ATIVIDADES DE GRUPO

Atividades de grupo requerem que o grupo inteiro trabalhe em conjunto para realizá-las efetivamente; cada uma destas atividades conta como uma das atividades do dia de exploração para o grupo inteiro. Por exemplo, se o grupo tiver 2 atividades de exploração por dia e tiver decidido Viajar e Fazer Reconhecimento, ninguém teria quaisquer atividades de exploração de hexágonos além dessas duas nesse dia. Apresentamos duas atividades de grupo abaixo: Viajar e Fazer Reconhecimento.

FAZER RECONHECIMENTO

CONCENTRAÇÃO

Você passa um bom tempo inspecionando e explorando uma área específica, formando um panorama da terra e procurando por características inusitadas e locais específicos. Fazer Reconhecimento de um único hexágono exige uma quantidade de atividades de exploração igual à quantidade de atividades de Viajar necessárias para atravessar o hexágono – 1 para terreno aberto, 2 para terreno difícil e 3 para terreno difícil maior. Usar estradas não diminui o

tempo necessário para Fazer Reconhecimento. Depois de Fazer o Reconhecimento do hexágono, você pode Mapear a Área para reduzir sua chance de se perder nesse hexágono (veja abaixo). Você automaticamente encontra qualquer característica especial que não exigir um teste para ser encontrada e pode realizar os testes apropriados para encontrar características especiais escondidas.

Por exemplo, se estivesse procurando por formações de rocha óbvias entre algumas colinas, você gastaria 2 atividades de hexploração para Reconhecer o hexágono e então encontrar a formação rochosa. Porém, se estivesse procurando por um monastério tengu escondido em algum lugar nas profundezas das florestas, você precisaria usar 2 atividades de hexploração para Fazer Reconhecimento do hexágono de florestas e obter sucesso em um teste de Percepção como parte de sua atividade de Fazer Reconhecimento para encontrar o monastério.

VIAJAR

MOVIMENTO

Vocês se movem na direção de um hexágono adjacente. Em terreno aberto, como uma planície, usar 1 atividade de Viajar permite que vocês se movam de um hexágono para outro adjacente. Atravessar um hexágono com terreno difícil (como um deserto ou floresta típica) requer 2 atividades de Viajar, e hexágonos de terreno difícil maior (como uma montanha íngreme ou pântano típico) requer 3 atividades de Viajar. Viajar pela estrada utiliza um tipo de terreno um passo melhor que o terreno onde ela está situada. Por exemplo, se estiver viajando em uma estrada sobre uma passagem de montanha, a travessia será em terreno difícil em vez de terreno difícil maior.

A atividade Viajar assume que você está andando sobre a terra. Se estiver voando ou viajando pela água, a maioria dos hexágonos será terreno aberto, embora possam haver exceções. Voar em tempestades ou ventos fortes conta como terreno difícil ou terreno difícil maior. Viajar por um rio a favor da correnteza é terreno aberto, mas viajar contra a correnteza é terreno difícil ou terreno difícil maior.

ATIVIDADES INDIVIDUAIS

Nem todas as atividades de exploração de hexágonos precisam ser realizadas como um grupo. Em vez de usar uma atividade de exploração de hexágonos para Viajar ou Reconhecer, cada membro individual do grupo pode realizar uma das atividades individuais abaixo em vez das atividades de grupo.

FORTIFICAR ACAMPAMENTO

Você pode gastar tempo fortificando seu acampamento para defesa com um teste bem-sucedido de Manufatura (normalmente CD treinada ou especialista). Qualquer um que esteja mantendo vigília ou defendendo o acampamento recebe +2 de bônus de circunstância em rolagens de iniciativa e testes de Percepção para Buscar criaturas que tentem se esgueirar pelo acampamento.

MAPEAR A ÁREA

CONCENTRAÇÃO

Desde que seu grupo tenha obtido sucesso em Fazer Reconhecimento do hexágono, você pode usar esta atividade para criar um mapa apurado do hexágono com um teste bem-sucedido de Sobrevivência (normalmente CD treinada ou especialista). Quando você tiver um mapa apurado do hexágono, a CD de qualquer teste para se orientar nesse hexágono é reduzida em 2 pontos.

ATIVIDADES EXISTENTES

Os personagens também podem usar a atividade de recesso Subsistir, que segue as mesmas regras, mas assume-se que eles as utilizam após 8 horas ou menos de exploração. Quaisquer talentos de perícia ou outras habilidades que se apliquem a Subsistir normalmente também se aplicam nesta situação. No geral, as várias atividades de exploração encontradas na barra lateral da página 498 do *Livro Básico* (exceto Trotar) podem ser usadas como atividades de hexploração individuais, assim como as ações de perícia no Capítulo 4 do *Livro Básico* (a critério do MJ).

ENCONTROS ALEATÓRIOS

Durante a exploração, sempre há uma chance do PJ se deparar com encontros aleatórios, dependendo do terreno. No início de cada dia de exploração de hexágonos, role um teste simples e consulte o tipo de terreno apropriado na Tabela 3-7: Chance de Encontro Aleatório. Se o teste simples for bem-sucedido, os PJs enfrentam um encontro aleatório e, em um sucesso crítico, eles enfrentam dois encontros aleatórios. Role na Tabela 3-8: Tipo de Encontro Aleatório para determinar o tipo de encontro. Após determinar o tipo do encontro, role na lista feita para a região ou escolha a opção que achar mais adequada.

TABELA 3-7: CHANCE DE ENCONTRO ALEATÓRIO

Tipo de Terreno	CD do teste Simples*
Aquático	17
Ártico	17
Deserto	17
Floresta	14
Montanha	16
Pântano	14
Planície	12

*Em uma estrada ou rio, diminua a CD em 2 pontos. Se os PJs estiverem voando, aumente a CD em 3 pontos, mas escolha um perigo ou monstro que seja relevante para os PJs voadores.

TABELA 3-8: TIPO DE ENCONTRO ALEATÓRIO

1d10	Encontro
1-5	Inofensivo
6-7	Perigo
8-10	Criatura

MUDANDO DE HEXPLORAÇÃO PARA OUTROS MODOS

A maioria dos encontros curtos não afeta a quantidade de atividades de hexploração que os PJs podem realizar durante o dia, mas quando eles realizarem vários encontros ou se engajarem em atividades que levem horas em vez de minutos, você deve deduzir o tempo usado das atividades de hexploração disponíveis no dia. Para o bem da história, é melhor pensar em atividades de hexploração como as várias coisas que os PJs conseguem fazer antes do cair da noite. Por exemplo, talvez o grupo gaste 2 de suas 3 atividades de hexploração Fazendo Reconhecimento de um hexágono, encontrando um monastério tengu e descobrindo que se trata de um grande complexo sob uma pequena colina florestada. Você pode decidir que os PJs o encontram no começo da noite, e que eles têm a opção de escolher entrar no complexo nesse horário já avançado ou podem realizar algumas atividades individuais, acampar à noite e retomar a exploração descansados pela manhã.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

VEÍCULOS

Um vilão em fuga rouba uma carruagem e força os personagens a persegui-lo pela cidade, ou os personagens encontram um navio aéreo antigo e decidem dar uma volta nela. Qualquer que seja o caso, se veículos forem comuns pelo seu mundo, eles provavelmente surgirão em seu jogo. Esta seção fornece as ferramentas necessárias para quando isso acontecer.

Veículos podem desempenhar muitos papéis no jogo. Eles podem simplesmente servir como os meios de transporte usados pelo grupo para viajar de um local para outro, determinando apenas o Preço a ser pago pela passagem. Mas uma carroça de caravana que é atacada na estrada se torna parte de um encontro. Em uma campanha de piratas, o navio é tanto o lar do grupo como sua arma primária.

A maioria das regras nesta seção ajudam para utilizar veículos em encontros, mas os veículos também são úteis durante a exploração e até mesmo durante o recesso.

NOÇÕES BÁSICAS DE VEÍCULOS

No fim das contas, veículos são objetos. Eles possuem imunidades de objetos (*Livro Básico* 273\$) e não podem agir. Em adição às estatísticas possuídas pela maioria dos objetos, os veículos possuem várias estatísticas e habilidades adicionais. Veículos possuem um tamanho como qualquer objeto, mas seus espaços são definidos de forma mais específica. Veículos também possuem regras de movimento especializadas.

TAMANHO, ESPAÇO E CAPACIDADE

Veículos possuem traços de tamanho, mas não ocupam os mesmos espaços que a maioria das criaturas. Em vez disso, cada veículo possui dimensões específicas fornecidas em seu bloco de estatísticas.

A maioria dos veículos é Grande ou maior, e muitos veículos são feitos para transportar carga. Exceto se especificado o contrário, a quantidade de carga que um veículo pode transportar depende de seu tamanho, sua propulsão e do terreno. Um cavalo de tração ou criatura similar normalmente pode puxar cerca de 100 Volumes de mercadorias de forma consistente ao longo do dia, portanto, veículos de tração animal normalmente podem carregar 100 Volumes por cada criatura Grande que esteja puxando-o. Veículos aquáticos, como navios, possuem limites mais baseados em Volume do que peso; um navio pode conter a partir de 1.000 Volumes. Veículos voadores normalmente só conseguem carregar 1/10 do Volume de um veículo aquático similar; mais do que isso, eles geralmente não conseguem levantar voo.

MOVIMENTO E DIREÇÃO

O tipo de movimento de um veículo é determinado pelo próprio veículo, embora seu movimento a cada rodada seja baseado nas ações do piloto. Veículos, de forma similar às criaturas, acionam reações ao se moverem (as ações do piloto e quaisquer passageiros também o fazem).

Criaturas podem se virar rapidamente e fazer curvas livremente, portanto, você normalmente não precisa determinar para que lado elas estão viradas em um dado momento. Por outro lado, os veículos não podem se virar de uma vez, então você precisa se lembrar do lado para o qual ele está virado: esta é a direção do veículo.

Quando um veículo se move, ele deve se mover na direção para a qual está virado — ele não pode se mover para trás ou de lado, embora possa fazer curvas gradualmente enquanto se move para frente. A maioria dos veículos pode virar até 90 graus para cada distância igual ao comprimento do veículo que se ele mover para frente. Por exemplo, uma carruagem de 3 metros de comprimento poderia fazer uma curva apenas após 3 metros de deslocamento. Por outro lado, um navio de guerra de 30 metros de comprimento precisaria se deslocar 30 metros antes de fazer uma curva; dada a Velocidade de 9 metros do navio de guerra, fazer uma curva normalmente requer várias ações de movimento.

Algumas regras especificam que um veículo deve se mover em linha reta. Esta linha é medida a partir do centro da parte frontal do veículo, e pode formar um ângulo de até 45 graus em relação à direção presente do veículo.

Quando usar um veículo em modo de exploração, a Velocidade do veículo determina a velocidade de viagem dele da mesma forma que uma criatura (para mais informações, veja a Tabela 9-2: Velocidade de Viagem na página 479\$ do *Livro Básico*). Nenhuma ação de Conduzir ou testes de pilotagem são necessários para pilotar um veículo nestas velocidades.

PROPULSÃO

Veículos normalmente viajam sobre a terra, água ou pelo ar, e suas Velocidades indicam os tipos de terreno e movimento. Mas veículos também possuem uma forma de propulsão — a forma de energia que propela o seu movimento — e esta propulsão frequentemente possui considerações adicionais.

Há cinco tipos principais de propulsão: alquímica, eólica, mágica, tracionada e remada. Um veículo pode ter mais de um meio de propulsão, embora isso normalmente utilize somente um tipo de propulsão em um determinado momento. Por exemplo, uma galé possui os traços de propulsão eólica e remada, o que significa que ela pode velejar quando os ventos estiverem a favor e que a tripulação também pode baixar as velas e remar para mover o navio quando preciso. Os meios de propulsão do veículo informam as perícias que um piloto pode usar para testes de pilotagem (página 175\$) e alguns meios de propulsão possuem regras adicionais.

ALQUÍMICA

Energizados por reações de reagentes alquímicos, combustão interna controlada, gases mais leves que o ar ou vapor, veículos com propulsão alquímica tendem a ser poderosos, mas têm potencial para se comportarem imprevisivelmente. Veículos alquímicos frequentemente podem ser pilotados utilizando a perícia Manufatura.

EÓLICA

Veículos com propulsão eólica usam a força dos ventos, então requerem alguma forma de movimento de ar para energizá-

los (e condições adversas de vento podem fazê-lo ficar parados ou até mesmo sair de controle). Veículos movidos a vento que utilizem velas de tecido normalmente possuem fraqueza a fogo. Pilotos de veículos movidos a vento podem utilizar Natureza para testes de pilotagem.

MÁGICA

Veículos propelidos magicamente são energizados por magias, itens mágicos ou um motor inteiramente mágico. Um sistema de propulsão mágica pode ser alvo de efeitos neutralizantes como *dissipar magia*, utilizando o nível do veículo e uma CD padrão para esse nível para o teste de neutralização. Uma criatura pode utilizar Arcanismo, Natureza, Ocultismo ou Religião (dependendo do tipo de magia) para os testes de pilotagem de um veículo mágico.

REMADA

Estes veículos são propelidos pela força de criaturas remando de seu interior. As criaturas remando o veículo agem somente como parte das ações do veículo, e seu movimento como parte dessas ações aciona reações assim como o veículo e o piloto em si (embora remadores frequentemente possuam algum grau de cobertura).

Quando um veículo remado sofre dano de colisão, as criaturas que estão remando-o também sofrem esse dano (embora eles normalmente possam tentar a jogada de salvamento básica de Reflexos para mitigar o dano). A morte de uma ou mais criaturas podem atrasar o veículo ou fazê-lo perder o controle, mas normalmente não causa dano a ele.

Um piloto em um veículo remado por outras pessoas pode utilizar Diplomacia ou Intimidação para testes de pilotagem.

TRACIONADA

Este método de propulsão talvez seja o mais comum, onde um transporte com rodas (como uma carroça ou carruagem) é puxado por uma ou mais criaturas. A Velocidade do veículo nunca pode exceder a da criatura mais lenta que esteja puxando-o. As criaturas que estão puxando o veículo não agem por conta própria; em vez disso elas agem como parte das ações do veículo, e seus movimentos como parte dessas ações acionam reações assim como o veículo e o piloto em si.

Quando um veículo tracionado sofre dano de colisão, as criaturas que estão puxando-o também sofrem esse dano (embora normalmente possam tentar a jogada de salvamento básica de Reflexos para mitigar o dano). A morte de uma ou mais criaturas podem causar dano ou atrasar o veículo, o que pode fazer o piloto perder o controle.

Um piloto pode utilizar Natureza para os testes de pilotagem de um veículo de tração puxado por um animal ou criatura similar não inteligente; no caso de criaturas de tração que sejam sábias, o piloto pode utilizar Diplomacia ou Intimidação para estes testes em vez de Natureza.

PILOTANDO UM VEÍCULO

No modo de encontro, um veículo se move no turno de seu piloto, que deve usar suas ações para controlá-lo. Um veículo pode realizar apenas 1 ação de movimento a cada rodada, mesmo que várias criaturas Assumam Controle como piloto na mesma rodada.

IMPULSO DO VEÍCULO

Um veículo em movimento tende a continuar movendo-se. A cada rodada, se o veículo tiver se movido na rodada anterior, o piloto deve usar outra ação de movimento ou Parar o veículo. Se o piloto não fizer nenhuma destas ações no turno dele (ou mesmo se ele Adiar), o veículo continua a se mover e fica descontrolado, como descrito sob Veículos Descontrolados na página 176\$.

TESTES DE PILOTAGEM

Muitas ações relacionadas a veículos exigem que o piloto faça um teste de pilotagem. As perícias que um piloto pode utilizar para um teste de pilotagem são listadas no bloco de estatísticas do veículo, mas a maioria dos veículos utiliza Saber de Condução ou Saber de Pilotagem junto com outras perícias determinadas pelo tipo de propulsão. A criatura que estiver pilotando um veículo no início de um encontro normalmente pode rolar um teste de pilotagem apropriado para esse veículo como iniciativa.

O MJ determina a CD do teste de pilotagem utilizando uma CD padrão para o nível do veículo, com ajustes baseados nas circunstâncias. Geralmente falando, uma ação que moveria um veículo através de terreno difícil aumenta a CD para uma CD difícil do nível dele, e movimento através de terreno difícil maior aumenta a CD para incrivelmente difícil. Outros fatores, como ventos turbulentos para um veículo com propulsão eólica, monstros ameaçando as criaturas de tração ou mares agitados para veículos aquáticos também podem aumentar a CD dos testes de pilotagem.

AÇÕES DE PILOTAGEM

Personagens utilizam as ações listadas abaixo para mover e interagir com veículos. Os efeitos do traço imprudente são apresentados na página 176\$.

ASSUMIR CONTROLE

MANUSEIO

Requerimentos Você está a bordo de um veículo e adjacente aos controles dele.

Você pega as rédeas, o volante ou algum outro mecanismo para controlar o veículo. Faça um teste de pilotagem; em um sucesso, você se torna o piloto do veículo ou recupera o controle se ele estivesse descontrolado. Alguns veículos possuem controles complicados que tornam esta ação uma atividade de várias ações.

ATROPELAR

IMPRUDENTE MOVIMENTO

Requerimentos Você está pilotando um veículo.

Você tenta passar por cima de criaturas com seu veículo, possivelmente também abalroando uma criatura ou objeto maior. Se mantiver o controle de seu veículo, ele se move até duas vezes a Velocidade dele em uma linha reta na direção para a qual **o veículo estiver virado**. Você tenta atropelar quaisquer criaturas que sejam dois tamanhos menores que o seu veículo e estejam em seu caminho, e também pode tentar abalroar uma criatura ou objeto alvo em seu caminho que seja no mínimo um tamanho menor que o veículo.

Cada criatura em seu caminho, incluindo um alvo abalroado, sofre o dano de colisão do veículo (salvamento básico de Reflexos com a CD de colisão do veículo). Se o alvo abalroado for um veículo, o piloto dele pode fazer um teste de pilotagem no lugar

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE



de seu salvamento de Reflexos, com os mesmos resultados. Se o alvo de seu abaloamento sofrer dano, você e seu veículo sofrem o dano de colisão (sem salvamento) e seu movimento é encerrado.

CONDUZIR (VARIA)

MOVIMENTO

Requerimentos Você está pilotando um veículo.

Você pilota seu veículo para movê-lo. Decida quantas ações você pretende usar antes de começar a Conduzir. Os efeitos dependem da quantidade de ações usadas. Você não pode Conduzir através dos espaços ocupados por criaturas, mesmo que sejam aliadas (para isso, use a ação Atropelar).

- ◆ Faça um teste de pilotagem. Em um sucesso, o veículo se move até a Velocidade dele e pode fazer curvas normalmente. Em uma falha, o veículo se move a Velocidade dele em linha reta. Em uma falha crítica, o veículo se move a Velocidade dele em linha reta e fica descontrolado.
- ◆◆ (imprudente) O veículo se move até o dobro da Velocidade dele em uma linha reta na direção para a qual o veículo estiver virado.
- ◆◆◆ (imprudente) Você sofre -5 de penalidade em seu teste de pilotagem para manter o controle do veículo. O veículo se move até três vezes a Velocidade dele em uma linha reta na direção para a qual o veículo estiver virado.

EMBARCAR ◆

MOVIMENTO

Requerimentos Você está adjacente a um ponto de entrada do veículo no qual está tentando embarcar.

Você embarca em um veículo através de uma abertura, porta, portal ou escotilha; se já estiver a bordo, você pode usar esta

ação para desembarcar em um espaço vazio adjacente ao ponto de entrada do veículo. Usar esta ação enquanto o veículo estiver em movimento é desafiador, exigindo um teste bem-sucedido de Acrobatismo ou Atletismo contra a CD do veículo.

PARAR ◆

MANUSEIO

Requerimentos Você está pilotando um veículo em movimento.

Você faz o veículo parar.

PILOTAGEM IMPRUDENTE

Ações que possuem o traço imprudente colocam o piloto e o veículo além dos parâmetros normais para operação segura, e o piloto arrisca perder o controle do veículo. Quando realizar uma ação imprudente, o piloto deve primeiro fazer um teste de pilotagem apropriado para manter o controle do veículo, com os efeitos a seguir. Resolva este teste de pilotagem antes de resolver a ação em si.

Sucesso A ação ocorre conforme descrito.

Falha O veículo se move a Velocidade dele em uma linha reta na direção mais recente, vira até 45 graus (a critério do MJ) e fica descontrolado.

VEÍCULOS DESCONTROLADOS

Algumas situações podem fazer um piloto perder o controle de seu veículo. Isso geralmente acontece devido ao fracasso em um teste de pilotagem para realizar uma ação imprudente, mas também pode ocorrer se o piloto passar uma rodada sem usar uma ação de movimento para controlar ou Parar o veículo. Um veículo também pode ficar descontrolado se o piloto se

tornar incapaz de agir durante uma ação de movimento para controlar o veículo. Por exemplo, se um movimento do veículo acionar um Ataque de Oportunidade que deixar o piloto inconsciente ou o paralisado, o veículo fica descontrolado.

Um veículo descontrolado continua a se mover a cada rodada na posição de iniciativa de seu piloto mais recente. A distância que ele se move é 3 metros a menos do que a distância movida na rodada anterior, sempre em uma linha reta na sua direção atual, até ele bater ou parar. A seu critério, ele pode desacelerar mais se estiver em terreno irregular, terreno difícil, em uma subida ou enfrentando condições adversas de vento; da mesma forma, ele poderia permanecer à mesma velocidade ou até mesmo acelerar se estiver em uma descida ou estiver sendo empurrado por ventos fortes.

Um veículo descontrolado em movimento interage com obstáculos, outros veículos e criaturas utilizando os efeitos da ação Atropelar, exceto que a distância movida pelo veículo é determinada pelos fatores acima em vez da Velocidade especificada nessa ação.

VEÍCULOS EM COMBATE

Seja conduzindo um carro de guerra em uma arena ou lutando contra um grupo de abordagem, personagens às vezes atacam de um veículo ou miram em outras criaturas a bordo de um veículo. Ataques realizados enquanto você estiver em um veículo que se moveu desde a última rodada sofrem -2 de penalidade, ou -4 de penalidade se o veículo estiver descontrolado ou tiver usado qualquer ação com o traço imprudente desde a última rodada.

Enquanto estiver em um veículo, um personagem pode ter cobertura de certos ângulos de ataque. Um veículo com laterais, mas sem teto, como um carro de guerra ou um barco de quilha, normalmente fornece cobertura menor ou cobertura padrão de um atacante no solo. Um veículo fechado, como uma carruagem, fornece cobertura maior ou pode até mesmo impedir completamente ataques em passageiros que estejam em seu interior. Quebrar o veículo pode reduzir a cobertura que ele fornece.

Alguns veículos possuem armas montadas especiais que podem ser usadas pelo piloto ou passageiros. Elas normalmente são armas à distância, como uma besta, e usam as mesmas regras que qualquer outra arma, exceto que podem ser usadas apenas para mirar criaturas em uma determinada distância ou direção.

VEÍCULOS QUEBRADOS

Um veículo quebrado fica mais difícil de usar. Ele sofre -2 de penalidade na CA, salvamentos e CD de colisão, e a CD de todos os testes de pilotagem relacionados ao veículo são aumentadas em 5 pontos. As Velocidades de um veículo quebrado são reduzidas à metade.

Um veículo reduzido a 0 PV é destruído, como qualquer outro item. Se estiver na água quando for destruído, o veículo afunda; se estiver voando, ele cai e todos a bordo sofrem o dano da queda. Um veículo de tração ou remado que for destruído causa seu dano de colisão (sem jogada de salvamento) às criaturas que estejam puxando-o ou remando (mesmo que esse método de propulsão não estivesse sendo usado no momento), e pode ser necessário que elas sejam posteriormente removidas fisicamente dos destroços.

GALOPAR

Cavalos e algumas outras criaturas possuem a ação Galopar (Bestiário 209\$). Quando todas as criaturas que estão puxando um veículo possuírem essa ação, o piloto pode sofrer -2 de penalidade de circunstância no teste de pilotagem para Conduzir usando 2 ou 3 ações e receber o bônus de circunstância na Velocidade fornecido pela ação Galopar.

ESTATÍSTICAS DE VEÍCULOS

Veículos podem ser tão simples quanto o carrinho de um fazendeiro ou tão grandes e complexos quanto um dirigível. Qualquer que seja o tamanho ou complexidade do veículo, ele utiliza o formato de bloco de estatísticas a seguir.

NOME DO VEÍCULO VEÍCULO [NÍVEL]

TAMANHO OUTROS TRAÇOS

Preço Esta seção lista o Preço do veículo. Isto não inclui criaturas para puxar o veículo, materiais necessários para energizá-lo ou o custo de remadores.

Espaço Esta seção apresenta as dimensões do veículo, não incluindo quaisquer criaturas necessárias para puxá-lo.

Tripulação Os tripulantes necessários para operar o veículo;

Passageiros A quantidade de passageiros que o veículo é normalmente configurado para carregar (se houver).

Teste de Pilotagem Esta seção lista as perícias que podem ser utilizadas em testes de pilotagem para operar o veículo. Algumas perícias podem aumentar a CD; estes ajustes de CD são listados em parênteses logo após o nome da perícia.

CA A Classe de Armadura do veículo; **Salvamentos** Os salvamentos do veículo (normalmente apenas Fortitude). Se um veículo precisar tentar uma jogada de salvamento que não esteja listada, o piloto faz um teste de pilotagem contra a mesma CD para substituir essa jogada.

Dureza A dureza do veículo; **PV** Os Pontos de Vida do veículo, com seu Limiar de Quebra em parênteses; **Imunidades** As imunidades do veículo; **Fraquezas** As fraquezas do veículo (se houver); **Resistências** As resistências do veículo (se houver).

Velocidade As Velocidades do veículo, cada uma acompanhada pelo seu tipo de propulsão em parênteses. Um veículo de tração indica a quantidade e tamanho das criaturas necessárias.

Colisão O dano de colisão do veículo e a CD de jogadas de salvamento para mitigar esse dano. Exceto se especificado o contrário, colisões causam dano contundente. Se o veículo possuir qualquer outra forma de ataque, como armas montadas, elas aparecem em suas próprias seções abaixo desta.

Habilidades Especiais Quaisquer habilidades únicas do veículo são listadas ao final do bloco de estatísticas.

EXEMPLOS DE VEÍCULOS

Abaixo são apresentados vários veículos que podem ser encontrados em Golarion.

BARCO A REMO VEÍCULO 0

MÉDIO

Preço 15 po

Espaço 3 metros de comprimento, 1,5 metros de largura, 0,9 metros de altura

Tripulação 1 piloto; **Passageiros** 2

Teste de Pilotagem Atletismo (CD 16) ou Saber de Navegação (CD 14)
CA 10; **Fort** +6

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE



Dureza 5; **PV** 16 (LQ 8); **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto

Velocidade natação 6 metros (remada)

Colisão 2d4 (CD 14)

Transportado por Terra O barco a remo pode ser carregado por terra por 2 criaturas Médias ou 1 criatura Grande. Essas criaturas ficam sobrecarregadas enquanto o fazem.

CARRO DE GUERRA LEVE

VEÍCULO 0

GRANDE

Preço 10 po

Espaço 1,5 metros de comprimento, 1,5 metros de largura, 1,2 metros de altura

Tripulação 1 piloto

Teste de Pilotagem Natureza (CD 16 a CD 24, dependendo da criatura que estiver puxando-o) ou Saber de Condução (CD 14)

CA 10; **Fort** +6

Dureza 5; **PV** 14 (LQ 7); **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto

Velocidade A Velocidade da criatura que estiver puxando-o (puxado por 1 criatura Grande)

Colisão 1d12 (CD 14)

CARRO DE GUERRA PESADO

VEÍCULO 3

GRANDE

Preço 150 po

Espaço 3 metros de comprimento, 3 metros de largura, 1,2 metros de altura

Tripulação 1 piloto; **Passageiros** 3

Teste de Pilotagem Natureza (CD 20 a CD 28, dependendo da criatura que estiver puxando-o) ou Saber de Condução (CD 18)

CA 14; **Fort** +9

Dureza 5; **PV** 40 (LQ 20); **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto

Velocidade A Velocidade da criatura mais lenta que estiver puxando-o (puxado por 2 criaturas Grandes)

Colisão 2d10 (CD 18)

CARROÇA

VEÍCULO 0

GRANDE

Preço 3 po

Espaço 3 metros de comprimento, 1,5 metros de largura, 1,2 metros de altura

Tripulação 1 piloto; **Passageiros** 1

Teste de Pilotagem Natureza (CD 16 a CD 24, dependendo da criatura que estiver puxando-o) ou Saber de Pilotagem (CD 14)

CA 10; **Fort** +6

Dureza 5; **PV** 14 (LQ 7); **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto

Velocidade A Velocidade da criatura que estiver puxando-o (puxado por 1 criatura Grande)

Colisão 1d10 (CD 14)

CARRUAGEM

VEÍCULO 2

GRANDE

Preço 100 po

Espaço 3 metros de comprimento, 3 metros de largura, 2,1 metros de altura

Tripulação 1 piloto; **Passageiros** 2

Teste de Pilotagem Natureza (CD 18 a CD 26, dependendo da criatura que estiver puxando-o) ou Saber de Condução (CD 16)

CA 13; **Fort** +8

Dureza 5; **PV** 40 (LQ 20); **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto

Velocidade A Velocidade da criatura mais lenta que estiver puxando-o (puxado por 2 criaturas Grandes)

Colisão 2d8 (CD 16)

DIRIGÍVEL

VEÍCULO 12

RARO **IMENSO**

Preço 6.000 po

Espaço 27 metros de comprimento, 9 metros de largura, 18 metros de altura

Tripulação 1 piloto, 5 outros tripulantes; **Passageiros** 15

Teste de Pilotagem Arcanismo (CD 32), Manufatura (CD 32), Natureza (CD 32) ou Saber de Pilotagem (CD 30)

CA 28; **Fort** +22

Dureza 20; **PV** 210 (LQ 105); **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto; **Fraquezas** fogo 15 até ser quebrado

Velocidade voo 15 metros (alquímica, mágica)

Colisão 9d10 (CD 30)

Vagaroso Este veículo deve se mover o dobro de seu comprimento para cada curva de 90 graus que realizar.

GALÉ

VEÍCULO 10

IMENSO

Preço 3.000 po

Espaço 39 metros de comprimento, 6 metros de largura, 7,5 metros de altura

Tripulação 1 piloto, 20 remadores; **Passageiros** 6

Teste de Pilotagem Diplomacia (CD 29), Intimidação (CD 29) ou Saber de Navegação (CD 27)

CA 25; **Fort** +19

Dureza 15; **PV** 170 (LQ 85); **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto; **Fraquezas** fogo 15 até ser quebrado

Velocidade natação 9 metros (eólica, remada)

Colisão 7d10 (CD 27)

Manobrável Com um contingente de remadores habilidosos, uma galé a remo pode virar rapidamente, girando no mesmo local e até mesmo para trás. Cada curva de 90 graus feita em um movimento menor que o comprimento do veículo custa 1,5 metros extras de movimento. Ela **não pode** remar para trás mais rápido que metade de sua Velocidade, e não pode virar enquanto rema para trás.

GIGANTE A VAPOR

VEÍCULO 14

RARO **ENORME**

Preço 12.500 po

Espaço 6 metros de comprimento, 6 metros de largura, 7,5 metros de altura

Tripulação 1 piloto, 3 tripulantes; **Passageiros** 4

Teste de Pilotagem Manufatura (CD 34) ou Saber de Pilotagem (CD 32)

CA 33; **Fort** +28

Dureza 20; **PV** 200 (LQ 100); **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto

Velocidade 6 metros (alquímica)

Colisão 10d10 (CD 29)

Jato de Chamas **◆◆◆** (fogo) Dois tripulantes realizam uma atividade de 3 ações em seus turnos para produzirem um jato de chamas no final do turno do segundo tripulante. As chamas irrompem a partir de um canto de qualquer espaço ocupado pelo gigante, causando 6d8 de dano de fogo a cada criatura em um cone de 9 metros (Reflexos básico CD 32). O jato de chamas para de funcionar se o gigante a vapor estiver quebrado.

PLANADOR

VEÍCULO 0

INCOMUM **GRANDE**

Preço 15 po

Espaço 1,5 metros de comprimento, 3 metros de largura, 0,6 metros de altura

Tripulação 1 piloto

Teste de Pilotagem Natureza (CD 16) ou Saber de Pilotagem (CD 14)

CA 10; **Fort** +6

Dureza 0; **PV** 16 (LQ 8); **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto; **Fraquezas** fogo 5

Velocidade voo 7,5 metros (eólica)

Colisão 2d4 (CD 14)

Salto de Partida A única maneira de lançar um planador é saltar de uma inclinação íngreme com condições favoráveis de vento. O planador fica descontrolado e cai 18 metros a cada rodada até o piloto Assumir Controle. Se o planador atingir o chão antes do piloto Assumir Controle, ambos sofrem o dano de queda.

TRENÓ

VEÍCULO 1

GRANDE

Preço 50 po

Espaço 3 metros de comprimento, 1,5 metros de largura, 1,2 metros de altura

Tripulação 1 piloto; **Passageiros** 1

Teste de Pilotagem Natureza (CD 17 a CD 25, dependendo da criatura que estiver puxando-o) ou Saber de Condução (CD 15)

CA 11; **Fort** +7

Dureza 5; **PV** 18 (LQ 9); **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto

Velocidade A Velocidade da criatura mais lenta que estiver puxando-o (puxado por 2 criaturas Grandes ou 6 criaturas Médias)

Colisão 2d6 (CD 15)

Travessia de Gelo Gelo e neve não são terreno difícil para um trenó, mas todos os outros terrenos são terreno difícil para ele.

Vagaroso Este veículo deve se mover o dobro de seu comprimento para cada curva de 90 graus que realizar.

VAGÃO

VEÍCULO 1

GRANDE

Preço 25 po

Espaço 3 metros de comprimento, 3 metros de largura, 2,1 metros de altura

Tripulação 1 piloto; **Passageiros** 2

Teste de Pilotagem Natureza (CD 17 a CD 25, dependendo da criatura que estiver puxando-o) ou Saber de Condução (CD 15)

CA 11; **Fort** +7

Dureza 5; **PV** 18 (LQ 9); **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto

Velocidade A Velocidade da criatura mais lenta que estiver puxando-o (puxado por 2 criaturas Grandes)

Colisão 2d6 (CD 15)

VELEIRO

VEÍCULO 9

IMENSO

Preço 2.000 po

Espaço 22,5 metros de comprimento, 6 metros de largura, 7,5 metros de altura

Tripulação 1 piloto, 8 tripulantes; **Passageiros** 10

Teste de Pilotagem Diplomacia (CD 28), Intimidação (CD 28) ou Saber de Navegação (CD 26)

CA 23; **Fort** +18

Dureza 15; **PV** 150 (LQ 75); **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto; **Fraquezas** fogo 15 até ser quebrado

Velocidade natação 12 metros (eólica)

Colisão 6d10 (CD 26)

Vagaroso Este veículo deve se mover o dobro de seu comprimento para cada curva de 90 graus que realizar.



INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE



CAPÍTULO 4: REGRAS VARIANTES

Embora as regras apresentadas no Livro Básico sejam projetadas para fornecer a você e ao seu grupo um patamar de experiência que seja fácil de aprender e divertido de jogar, às vezes você procura por mais opções customizáveis. É aqui que as regras variantes entram: opções para alterar as regras do jogo e adequá-las às suas necessidades. Este capítulo adiciona uma coleção de regras variantes à sua caixa de ferramentas, frequentemente com opções adicionais para como usá-las.

A maioria das regras variantes neste capítulo envolvem personagens, como eles avançam e como estas peças se encaixam. As variações inclusas neste capítulo são divididas nas seguintes seções.

- **Atributos Variantes** (página 182\$) inclui um sistema de pontuação de atributos que funciona inteiramente através de Pontos de Atributo, além de formas de distribuir o que cada atributo impacta mais igualmente.
- **Biografias Profundas** (página 186\$) substitua a simples seleção de uma biografia por uma série de passos que detalha melhor o histórico do personagem.
- **Estamina** (página 200\$) concede aos personagens uma reserva de Pontos de Estamina que eles perdem antes dos Pontos de Vida e que podem recuperar com descanso para recuperar o fôlego.
- **Itens Mágicos Variantes** (página 196\$) contém regras desconstruindo os bônus de itens mágicos, permitindo que você os progrida automaticamente ou através de manufatura para narrar com mais facilidade um jogo de baixa magia.
- **Personagens de Nível 0** (página 195\$) podem jogar as aventuras dos personagens antes que eles selecionem classes de personagem.
- **Pontos de Perícia** (página 199\$) oferece um sistema mais granular para os personagens escolherem e aprimorar suas perícias.
- **Proficiência sem Nível** (página 198\$) muda a matemática fundamental do sistema para contar histórias onde ser cercado por oponentes fracos ainda é um desafio e personagens de nível elevado são menos super-humanos.
- **Talentos e Características** (página 192\$) mostra como construir personagens que recebem talentos e características de classe de forma diferente, dos personagens de classe dupla com todas as opções de duas classes de personagem, a personagens com um arquétipo grátis ou mais talentos de ancestralidade.
- **Tendência Variante** (página 184\$) contém opções para remover as tendências e um sistema de tendência incremental.

ESCOLHENDO REGRAS VARIANTES

Quando você e seu grupo estiverem decidindo quais regras variantes usar, pense sobre os tipos de história que vocês querem contar juntos, incluindo o gênero, temas e personagens e use estas informações para escolher quais regras variantes podem ser mais adequadas. Se jogadores diferentes acharem que opções variantes diferentes podem funcionar melhor para o jogo, deixe cada um deles apresentar seus pontos, mas é você, como MJ, quem decide.

Você pode descobrir que seu jogo requer algumas regras variantes além das listadas aqui — e tudo bem! Na verdade, isto é até esperado. Use estas opções como ponto de partida para algumas das ferramentas mais úteis, mas você e seu grupo devem trabalhar juntos para montar suas próprias regras variantes quando desejarem uma experiência diferente. Não fique com medo de desviar do ponto de partida — você e seu grupo sabem o que gostam e o que estão procurando melhor do que regras básicas estabelecidas jamais poderiam. Mais informações sobre a criação de suas próprias regras da casa podem ser encontradas na página 29\$.

Se não tiver certeza sobre uma regra variante, dê uma chance! Garanta que todos no seu grupo compreendam que este é um teste e que você pode resolver ajustar ou remover as regras variantes depois se elas estiverem causando efeitos colaterais inesperados ou não estiverem funcionando como você pretendia. Quando estiver jogando com regras variantes, garanta que jogadores novos que se unirem ao grupo tomem conhecimento das regras variantes escolhidas pelo grupo. Isto os ajuda a estabelecer a expectativa deles e garante que não se sintam emboscados por quaisquer regras variantes na primeira vez que a encontrarem no jogo, o que é importante para garantir que exista um sentimento de justiça entre seus jogadores.

COMBINANDO VARIANTES

Se o seu grupo estiver jogando com temas que peçam por regras variantes, você pode combinar várias delas, possivelmente aplicando múltiplas opções ao mesmo tempo. Por exemplo, em um jogo sombrio, de baixa magia, focado em sobrevivência e horror, você pode começar com os PJs sendo personagens de nível 0, remover a tendência para permitir mais tons de cinza, alterar a progressão de bônus de proficiência para remover o nível e remover itens mágicos — tudo ao mesmo tempo. Em geral, as opções variantes neste capítulo são suficientemente autocontidas — com explicações de como mudam o jogo — de forma que você possa combiná-las sem problemas. Quando projetar suas próprias regras variantes, fique atento para lugares onde as novas regras possam ter efeitos de sobreposição inesperados umas com as outras e com o jogo em geral.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

ATRIBUTOS VARIANTES

O método comum de gerar atributos apresentado no Livro Básico pode ajudá-lo a descobrir a história do seu personagem no caminho, enquanto o método alternativo, rolar os atributos, é uma tradição estabelecida. Mas existem outras formas de gerar atributos que podem ser mais apropriadas à história que você quer contar.

MELHORIA GRADUAL DE ATRIBUTO

Nesta variante, um personagem recebe melhorias de atributo mais gradualmente conforme sobe de nível, em vez de receber quatro melhorias de atributo no 5º, 10º, 15º e 20º níveis. Cada personagem recebe uma melhoria de atributo quando alcança o 2º, 3º, 4º e 5º níveis. Estas melhorias são, coletivamente, um único conjunto de melhorias de atributo, então um personagem não pode melhorar o mesmo atributo mais de uma vez por conjunto; jogadores podem colocar um ponto perto de cada atributo melhorado ou marcar de alguma outra forma para manter o controle. PJs também recebem uma melhoria de atributos no 7º, 8º, 9º e 10º nível (segundo conjunto); no 12º, 13º, 14º e 15º nível (terceiro conjunto); e no 17º, 18º, 19º e 20º nível (quarto e último conjunto).

Isto espalha as melhorias de atributo e usá-las antes significa que um personagem pode aumentar seus modificadores de atributo mais importantes em um nível menor. Isto deixa os personagens levemente mais poderosos em média, mas torna os níveis 5, 10, 15 e 20 menos importantes, pois os personagens normalmente escolhem a melhoria de atributo menos importante nestes níveis.

COMPRA POR PONTOS

Este método alternativo para gerar atributos substitui as melhorias e falhas de atributo por uma quantidade de Pontos de Atributo. Os jogadores determinam seus atributos investindo Pontos de Atributo em cada valor, como visto na Tabela 4-1\$: Custo de Atributo. Isto fornece mais customização dos atributos e pode permitir que um jogador realmente priorize seus favoritos, mas o sistema é significativamente mais complicado de usar.

PASSO 1: DIMINUA OS VALORES INICIAIS

Todos os atributos do personagem começam em 10. Se a ancestralidade do PJ possuir falha de atributo, diminua os atributos referentes para 8. Um jogador também pode diminuir voluntariamente qualquer atributo abaixo de 10 para receber mais Pontos de Atributo para usar no Passo 2. Ele recebe 1 Ponto de Atributo por diminuir um atributo para 9, ou 2 Pontos de Atributo por diminuir um atributo para 8.

PASSO 2: GASTE OS PONTOS

Agora que cada jogador possui seus atributos mínimos, eles gastam Pontos de Atributo para aumentar seus atributos. Pontos de Atributos existem em duas categorias: dedicados e flexíveis. Pontos de Atributo dedicados só podem ser gastos em atributos específicos, mas Pontos de Atributo flexíveis podem ser usados para aprimorar qualquer atributo. Estes Pontos de Atributo substituem todas as melhorias de atributo normalmente recebidas por um personagem.

A quantidade total de Pontos de Atributo gastos determina o atributo inicial do personagem, conforme indicado na Tabela

4-1\$: Custo de Atributo. O valor máximo que um jogador pode alcançar na criação do personagem é 18. Elevar um atributo custa 2 pontos a mais do que o valor listado se o atributo começar em 8, ou 1 ponto a mais se o atributo começar em 9 (depois do Passo 1). Qualquer Ponto de Atributo não gasto durante a criação do personagem é perdido.

- **Pontos de Atributo Dedicados:** Um personagem recebe 2 Pontos de Atributo dedicados para cada atributo o qual sua ancestralidade fornecer uma melhoria de atributo pré-determinada. Personagens humanos ou os com outra ancestralidade que conceda duas melhorias de atributo livres recebem 2 Pontos de Atributo flexíveis em vez disso. Cada personagem também recebe 2 Pontos de Atributo dedicados para uma das escolhas de atributos pré-determinadas da biografia e 2 Pontos de Atributo dedicados para o atributo chave de sua classe.
- **Pontos de Atributo Flexíveis:** Cada personagem recebe 15 Pontos de Atributo flexíveis mais quaisquer pontos recebidos por diminuir voluntariamente um atributo abaixo de 10 no Passo 1.

TABELA 4-1: CUSTO DE ATRIBUTO

Gasto Total de Pontos de Atributo	Valor de Atributo
-2	8
-1	9
0	10
1	11
2	12
3	13
5	14
7	15
10	16
13	17
17	18

AUMENTADO ATRIBUTOS EM NÍVEIS ELEVADOS

Quando um personagem sobe de nível, ele recebe Pontos de Atributo a cada nível, conforme indicado na Tabela 4-2\$: Pontos de Atributos Recebidos. Diferente dos Pontos de Atributo na criação do personagem, um jogador pode guardá-los para comprar uma melhoria mais cara e podem aumentar atributos até o valor máximo de 22. Quando um jogador estiver pronto para aumentar um ou mais atributos, ele gasta a quantidade de Pontos de Atributo listada na Tabela 4-3\$: Elevando um Atributo e aumenta o atributo de acordo. Um jogador pode aumentar um atributo mais de uma vez, mas deve pagar cada aumento individualmente, como ir do 14 para o 16 ao gastar 2 pontos para aumentar do 14 para o 15 e então mais 3 pontos para aumentar do 15 para o 16. Na maioria dos jogos, é melhor aumentar atributos quando estiver subindo de nível, entre sessões de jogo ou durante o recesso.

Itens de apogeu funcionam como descritos no Livro Básico. Eles podem aumentar um atributo até o valor máximo de 24.

TABELA 4-2: CUSTO DE ATRIBUTO

Nível	Pontos de Atributo Recebidos
1	Pontos Iniciais
2	2
3	2
4	2
5	2
6	3
7	3
8	3
9	3
10	3
11	4
12	4
13	4
14	4
15	4
16	5
17	5
18	5
19	5
20	5

TABELA 4-3: ELEVANDO UM ATRIBUTO

Valor de Atributo Atual	Custo para elevar em 1
8	1
9	1
10	1
11	1
12	1
13	2
14	2
15	3
16	3
17	4
18	5
19	6
20	7
21	8

EXEMPLO

Merisiel é uma elfa ladina com a biografia criminosa. Ela começa com valor de 10 em todos os seus atributos e reduz sua Constituição para 8 por ser uma elfa. Ela decide diminuir voluntariamente sua Força e Inteligência para 8 cada, recebendo 4 Pontos de Atributo flexíveis. Ela agora estabeleceu seus atributos mínimos: For 8, Des 10, Con 8, Int 8, Sab 10 e Car 10.

No Passo 2, ela começa determinando quantos pontos tem para gastar. Ela recebe 2 Pontos de Atributo dedicados em Inteligência e Destreza por ser uma elfa, 2 na Destreza por ser uma criminosa e mais 2 em Destreza por ser uma ladina. Ela também possui 19 pontos flexíveis para gastar: 15 mais 4 pontos dos dois atributos que ela voluntariamente diminuiu o valor para 8.

Merisiel compra um 18 em Destreza, o que custa a ela 6 Pontos de Atributo dedicados mais 11 Pontos de Atributo flexíveis. Gasta seus 2 Pontos de Atributo dedicados em Inteligência, elevando-a para 10, o que ela acha suficiente. Ela agora possui 8 Pontos de Atributo flexíveis. Ela está

preocupada em ser muito frágil com uma Constituição de apenas 8, então gasta 4 Pontos de Atributo flexíveis para aumentá-la para 12, deixando-a com apenas 4 Pontos de Atributo sobrando. Finalmente, ela eleva Sabedoria e Carisma para 12, pois é barato, mas ainda lhe concede bônus; isto usa todos os Pontos de Atributo disponíveis, deixando-a com For 8, Des 18, Con 12, Int 10, Sab 12, Car 12.

Quando chega no 2º nível, ela recebe 2 Pontos de Atributo. Ela decide guardá-los até o 3º nível, quando recebe mais 2 pontos. Ela então gasta 3 de seus 4 Pontos de Atributo para elevar sua Constituição de 12 para 14. Então, ela guarda mais para sua Destreza, recebendo 2 Pontos de Atributo no 4º e 5º níveis, e mais 3 no 6º e 7º níveis. Ela gasta todos os 11 Pontos de Atributo no nível 7º para receber um 20 na Destreza! A menos que possuir um atributo ímpar lhe ajude de alguma forma (por exemplo, para satisfazer algum pré-requisito de algum talento), normalmente é melhor esperar até que ela possua Pontos de Atributo o suficiente para que o aumento de atributo melhore seu modificador — caso mude de ideia.

ATRIBUTOS ALTERNATIVOS

Os atributos clássicos não possuem valores iguais em regras. Destreza, Constituição e Sabedoria tendem a ser mais importantes a menos que um personagem necessite de um atributo em particular entre os outros três para um propósito específico. Se preferir que os atributos possuam um valor aproximadamente equivalente na construção do personagem, esta variante cria atributos que são muito mais equilibrados entre si.

Faça os seguintes ajustes.

- **Força** faz tudo o que Força e Constituição fazem no *Livro Básico* e elimina o atributo Constituição. Um personagem utiliza sua Força para ataques corpo a corpo com armas e desarmados, rolagens de dano, Atletismo, Pontos de Vida, salvamentos de Fortitude e assim por diante.
- **Destreza** é separada em dois atributos. O primeiro, ainda chamado de Destreza, representa destreza manual e é aplicado a rolagens de ataque com armas à distância e ataques desarmados, rolagens de ataque e dano com ataques de acuidade (se melhor que Força) e testes de Ladragem. O outro, Agilidade, representa o jogo de pés, e é aplicado na Classe de Armadura, salvamentos de Reflexos e testes de Furtividade.
- **Carisma** é aplicado a salvamentos de Vontade em vez de Sabedoria.
- **Saberia**, exceto o mencionado acima, permanece igual.
- **Inteligência** não muda.

Você precisará fazer pequenos ajustes no jogo. *Tornozeleiras da vivacidade* se tornam um item de apogeu de Agilidade, tanto o *cinto da força de gigante* quanto o *cinto da regeneração* tornam-se itens de apogeu de Força e assim por diante. O esquema de ladino ladrão fica obsoleto, portanto, você pode permitir que ladinos escolham um esquema diferente, mas ainda recebem Ladragem. Para qualquer outra coisa que faça referência a um atributo, como talentos com um pré-requisito de Destreza, decida com seu grupo se faz mais sentido o uso de Destreza ou Agilidade. Por exemplo: Agilidade faria sentido para Passo Aprumado, já que o talento envolve jogo de pés. Monstros e PdMs prontos podem utilizar seu modificador de Destreza, quando o modificador de Agilidade for necessário.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

BIOGRAFIAS PROFUNDAS

Decidir a biografia do personagem não é algo necessariamente complicado; o jogador simplesmente seleciona dentre as opções disponíveis de biografia para refletir a vida de seu personagem antes de se aventurar. Embora este seja um bom método para determinar o histórico do personagem, alguns jogadores podem querer mais detalhes sobre a família ou vida pregressa do personagem.

USANDO BIOGRAFIAS PROFUNDAS

Esta variante substitui o Passo 4 da Criação de Personagens (*Livro Básico* página 25). O jogador rola nas tabelas desta seção para determinar a família, terra natal, evento marcante na infância, associado influente, relacionamentos e revezes de seu personagem. Cada elemento na biografia do personagem



adiciona opções à lista final de melhorias de atributo, talentos, perícias e outras opções que sua biografia pode conceder. O jogador anota estas opções conforme monta a biografia do personagem. No fim do processo, ele seleciona o seguinte dentre as opções anotadas:

- Duas melhorias de atributo, cada uma em um atributo diferente.
- Treinamento em uma perícia Saber.
- Um talento de perícia (ou possivelmente outro talento ou um equipamento). Se o jogador escolher um talento de perícia, ele se torna treinado na perícia necessária ou em uma das possíveis perícias necessárias, se ele possuir múltiplas opções (como Identificação Rápida). Se o resultado aleatório incluir um talento que não seja um talento de perícia e o jogador selecionar esse talento, ele não recebe treinamento em uma perícia. Se escolher um equipamento em vez de um talento de perícia, a seção indica qual perícia treinada ele recebe, se receber alguma.

ERROLANDO E SELECIONANDO

Se você preferir, os jogadores não precisam ficar vinculados aos resultados das tabelas a seguir. Dependendo de como seu grupo quiser usar as biografias profundas, os jogadores podem rerrolar qualquer resultado que não gostem, ou até mesmo selecionar opções específicas da tabela que se adequem à visão emergente de seus personagens. Entretanto, se permitir que os jogadores rerrolem ou selecionem diretamente as opções (e, potencialmente, mesmo se não o fizer), você pode querer excluir opções que concedam talentos que não sejam de perícia; estas opções são incomuns o suficiente para que possam colocar muita pressão para que os jogadores selecionem apenas estas opções. Note que as tabelas a seguir refletem o *Livro Básico* e o cenário *Presságios Perdidos* — se o seu jogo ocorrer em um cenário diferente, sintase livre para ajustar as tabelas ou permitir que os jogadores selecionem as opções que se adequem melhor ao seu cenário.

GERANDO BIOGRAFIAS PROFUNDAS

Como jogador, siga os passos a seguir para gerar a biografia profunda de seu personagem

PASSO 1: BIOGRAFIA DA FAMÍLIA

A palavra família significa algo diferente para cada pessoa. Você pode possuir uma família biológica, adotada, emprestada ou qualquer outro tipo de combinação à sua escolha; eles familiares vêm em todos os tipos. Para determinar a quantidade dos membros da família que você cresceu tendo uma participação ativa da sua família, role 1d% na tabela a seguir. Utilize a família média para a maioria das ancestralidades, pequena se você for um meio-

elfo ou meio-orc e grande se for um goblin ou halfling. Para ancestralidades diferentes das apresentadas no *Livro Básico*, utilize a coluna que se adequar melhor à ancestralidade. Você decide se estes membros da família são pais, irmãos, avós ou outros parentes próximos.

TABELA 4-5: TAMANHO DA FAMÍLIA

d%	Família Pequena	Família Média	Família Grande
1-4	0	0	0
5-8	0	0	1
9-20	0	0	2
21-34	0	1	3
35-39	1	2	3
40-50	1	2	4
51-60	2	3	4
61-65	2	3	5
66-69	2	4	5
70-78	3	4	5
79-80	4	4	6
81-87	4	5	6
88-90	5	5	6
91-93	5	6	7
94-95	6	6	7
96-97	6	7	7
98-99	7	7	8+
100	8+	8+	8+

Se cresceu sem família, você precisou aprender a sobreviver sozinho. Adicione uma melhoria de Força e uma melhoria de Constituição às suas opções.

Se cresceu com um ou dois membros da família, sua proximidade com eles lhe tornou bem ciente dos sentimentos deles e dos seus. Adicione uma melhoria de Inteligência e uma melhoria de Sabedoria às suas opções.

Se cresceu com três ou mais membros da família, você precisou mediar conflitos de família e negociar em uma casa lotada. Adicione uma melhoria de Carisma e uma melhoria de Destreza às suas opções.

PASSO 2: TERRA NATAL

Onde você cresce é muito importante. Role na tabela a seguir para determinar a natureza de sua terra natal. Se seu personagem for um anão, subtraia 3; se for um elfo, adicione 2; se for um goblin, subtraia 4. Para ancestralidades diferentes das apresentadas no *Livro Básico*, aplique um modificador que se aplique melhor à ancestralidade, se necessário. Trabalhe com seu MJ para detalhar sua terra natal. Com qualquer uma destas opções, você adiciona uma perícia de Saber baseada no terreno de suas opções de histórico, como Saber de Florestas para um bosque fronteiriço ou Saber de Absalom se cresceu naquela cidade.

TABELA 4-6: TERRAS NATAIS

1d20	Resultado
1 ou menos	Subterrâneo Você cresceu em uma região parcial ou inteiramente subterrânea, como uma cidade mineira humana, uma toca goblin ou uma caverna dominada por anões. Adicione Saber de Engenharia, Saber de Mineração e Saber de Trabalho às suas opções de biografia.

2-3 Fronteira Você cresceu nos limites de uma região colonizada. Isto pode significar colinas isoladas, caso você seja um anão, um rancho ou fazenda caso seja um humano ou outra fronteira similar. Adicione Saber de Agricultura, Saber de Caça, Saber de Escotismo, Saber de Pesca e Saber pertinente ao tipo de criatura que ameaçava sua terra natal regularmente (como Saber de Gigantes) às suas opções de biografia.

4-5\$ Vila Mercante As pessoas passavam frequentemente por sua terra natal. Você pode ter sido criado perto de um cruzamento maior ou em uma pequena aldeia mercante. Adicione Saber de Contabilidade, Saber de Estábulo, Saber de Guildas, Saber de Mercadores e Saber de uma ancestralidade comum (como Saber de Anões) às suas opções de biografia.

6-7 Aldeia Simples Você foi criado em uma aldeia sonolenta, como um bucólico burgo gnomos, uma vila humana unida, ou um forte goblin estabelecido. Adicione Saber de Herbalismo, Saber de Moagem, Saber de Obstetrícia e Saber de um tipo de comida, bebida ou produto pelo qual a aldeia é conhecida por produzir (como Saber de Alcool ou Saber de Carroça) às suas opções de biografia.

8-9 Cidade Cosmopolita Você foi criado em uma comunidade onde nenhuma ancestralidade era predominante. Isto pode ter criado tensões, mas a comunidade também pode ter se unido sobre diversas fundações. Adicione Saber de Artes, Saber de Guildas, Saber de Leis e Saber de Submundo às suas opções de biografia.

10-11 Metrópole Você cresceu em uma das maiores cidades do mundo, como Absalom ou Coroa-do-Oeste. Adicione Saber de Arquitetura, Saber de Gladiador, Saber de Guildas, Saber de Leis e Saber de Teatro às suas opções de biografia.

12 Linhas de Frente Você cresceu em uma terra assolada pela guerra. Mesmo que não tenha participado pessoalmente, ela nunca estava muito longe. Adicione Saber de Escotismo, Saber de Guerra e Saber de Heráldica às suas opções de biografia.

13-14 Itinerante Você nunca possuiu um único lugar para chamar de lar. Você pode ter sido parte de uma caravana nômade, um grupo de artistas viajantes ou um grupo de contrabandistas. Adicione Saber de Circo, Saber de Jogos, Saber de Submundo, Saber de Trabalho e Saber de Vidência às suas opções de biografia.

15 Assentamento de Outra Ancestralidade Determine aleatoriamente outra ancestralidade comum; você cresceu cercado por aquela ancestralidade. Rerrole nesta tabela (com o modificador da nova ancestralidade, se aplicável) para determinar o tipo de comunidade na qual você cresceu (por exemplo, se o seu gnomos cresceu entre anões e rolar um 3, ele cresceu no subterrâneo). Adicione o talento Ancestralidade Adotada e a perícia Saber relacionada à sua ancestralidade adotada (como Saber de Anões) às suas opções de biografia. Se selecionar este talento em vez de um talento de perícia, você não é treinado em uma perícia de biografia.

16 Comunidade Costeira Você cresceu ao longo de um rio amplo, em terras alagadas, ao lado do oceano ou em uma ilha. Adicione Saber de Navegação, Saber de Pesca e Saber de um tipo específico de criatura marinha (como Saber de Tubarões) às suas opções de biografia.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE



- 17-18 Comunidade Religiosa Você foi criado em uma comunidade de estudiosos da religião, como em uma aldeia ao redor de uma abadia, de um remoto altar florestal élfico, ou em uma cidade-templo enânica. Adicione Saber de Artes, Saber de Escriba, Saber sobre a divindade que era o foco ou inimigo de sua comunidade (como Saber de Phasma) e Saber sobre um plano (diferente do Plano Material) onde aquela divindade reside às suas opções de biografia.
- 19+ Comunidade Acadêmica Você foi criado dentro ou perto de uma universidade, academia ou outro centro de aprendizado. Adicione Saber Acadêmico, Saber de Biblioteconomia, Saber de Escriba e Saber de Genealogia às suas opções de biografia.

PASSO 3: EVENTO MARCANTE NA INFÂNCIA

Durante sua infância, você foi influenciado por um evento significativo que ajudou a moldar a pessoa na qual se tornou. Role na tabela abaixo para determinar o tipo de evento que lhe moldou.

TABELA 4-7: EVENTO MARCANTE NA INFÂNCIA

1d20	Resultado
1	Abandonado em uma Terra Distante Devido a algum infortúnio (como vagar para longe enquanto viaja ou ser recrutado à força para um navio), você precisou sobreviver em uma terra distante por um tempo. Adicione o talento de perícia Poliglota às suas opções de biografia.
2	Treinado na Academia Você foi aluno em uma academia onde estudou uma variedade de tópicos e perícias. Sendo um pupilo estudioso ou tendo largado os estudos, a academia foi seu lar por uma boa parte de seus anos de formação. Adicione o talento de perícia Saber Adicional às suas opções de biografia. Se selecionar Saber Adicional como seu talento de perícia, em vez de tornar-se treinado em Saber, você se torna treinado, à sua escolha, em Arcanismo, Ocultismo ou Sociedade.
3	Obteve um Presente Mágico Quando era criança, você encontrou, roubou ou ganhou um item mágico que lhe forneceu uma habilidade extraordinária. Adicione o talento de perícia Sentido Arcano às suas opções de biografia.
4	Traído Um amigo ou parente no qual você confiava acima de todos lhe traiu. Adicione o talento de perícia Mente na Minha Cara às suas opções de biografia.
5	Intimidado No início da sua vida, você frequentemente era caçoado. A insensibilidade dos valentões afiou sua determinação em defender a si e aos outros. Adicione o talento de perícia Olhar Intimidante às suas opções de biografia.
6	Capturado por Gigantes Você foi capturado por gigantes saqueadores e conseguiu fugir. Adicione o talento de perícia Lutador Titânico às suas opções de biografia.
7	Reivindicou uma Herança Você recebeu grande riqueza ou propriedades no início da vida. Você retém parte dela; adicione um equipamento de aventura comum que valha 15 po ou menos às suas opções de biografia. Se selecionar esta opção em vez de um talento de perícia, você é treinado em Sociedade.
8	Morreu Você morreu ou chegou tão perto que andou no limiar entre a vida e a morte. Adicione o talento Duro de Matar às suas opções de biografia. Se selecionar esta opção em vez de um talento de perícia, você não é treinado em uma perícia de biografia.

- 9 Uniu-se a um Grupo Ruim Em sua juventude, você andava com um elemento criminoso: uma gangue, guilda de ladrões ou organização similar. Adicione o talento de perícia Contrabandista Experiente às suas opções de biografia.
- 10 Teve uma Infância Comum Sua infância foi bem comum, sem grandes catástrofes – um grande contraste à maioria dos aventureiros. Adicione o talento de perícia Certeza para uma perícia a sua escolha às suas opções de biografia.
- 11 Teve sua Primeira Morte Você teve sangue em suas mãos desde a juventude, quando tomou a vida de outra pessoa pela primeira vez. Você ainda possui a arma usada para isto; adicione uma arma comum que custe 15 po ou menos às suas opções de biografia. Se selecionar esta opção em vez de um talento de perícia, você é treinado em Atletismo.
- 12 Sequestrado Você foi sequestrado em algum ponto de sua infância e precisou fugir, talvez de piratas, escravagistas, um culto ou outra coisa. Adicione o talento de perícia Espremer-se Rapidamente às suas opções de biografia.
- 13 Perdido nos Ermos Seja por ter sido atraído para os ermos por uma força malévola ou por ter simplesmente se perdido, você precisou sobreviver sozinho por um tempo. Adicione o talento de perícia Procurar Vida Selvagem às suas opções de biografia.
- 14 Encontrou uma Criatura Fantástica Quando era uma criança, você fez contato com uma criatura mágica, como um dragão, unicórnio, gênio, pixie ou criatura similar. Adicione o talento de perícia Reconhecer Magia às suas opções de biografia.
- 15 Saqueado Uma horda de saqueadores atacou seu assentamento, matou e feriu várias pessoas. Isto pode representar um bando de salteadores de estrada ou um exército conquistador. Você possui uma relíquia deste tempo; adicione uma armadura ou escudo que custe 15 po ou menos às suas opções de biografia. Se selecionar esta opção em vez de um talento de perícia, você é treinado em Medicina.
- 16 Roubado As posses de sua família foram roubadas e você jurou capturar o próximo assaltante no ato. Adicione o talento de perícia Manufaturar Arapuca às suas opções de biografia.
- 17 Sobreviveu a um Desastre Você testemunhou e sobreviveu a um desastre maior nos seus anos de infância – como um grande incêndio, enchente, terremoto, vulcão ou tempestade – usando o que tinha à mão. Adicione o talento de perícia Reparo Rápido às suas opções de biografia.
- 18 Treinado por um Mentor Um mentor ou patrono se interessou pelo seu desenvolvimento e se voluntariou para treiná-lo ou patrociná-lo. Adicione o talento de perícia Profissional Experiente às suas opções de biografia.
- 19 Testemunha de Guerra Você cresceu em um lugar assolado por um conflito militar maior que afetou boa parte do mundo de sua infância. Adicione o talento de perícia Medicina de Batalha às suas opções de biografia.
- 20 Venceu uma Competição Você se distinguiu muito jovem quando venceu uma competição. Isto pode ter sido um desafio marcial de armas, uma demonstração de aprendizes de mágicos, um jogo de azar com apostas altas ou algo mais mundano, como um desafio de comer mais. Adicione o talento de perícia Performance Fascinante às suas opções de biografia.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

PASSO 4: ASSOCIADO INFLUENTE

Você pode ter tido várias pessoas com funções chave no desenvolvimento de suas perícias e personalidade, mas provavelmente uma delas se destaca como mais influente. Use um dos resultados abaixo como modelo para desenvolver o PdM em mais detalhes. Trabalhe com seu MJ para determinar o destino atual deste PdM e se você ainda pode procurá-lo em busca de auxílio.

TABELA 4-8: ASSOCIADO INFLUENTE

1d20	Resultado
1	O Acadêmico Um de seus associados possuía uma sede por conhecimento que nunca era satisfeita com respostas simples. Através desta associação, você desenvolveu uma grande apreciação por números, geometria, lógica, estudo e resolução de problemas. Adicione uma melhoria de Inteligência às suas opções de biografia.
2	O Chefe Você outrora trabalhou com um indivíduo poderoso com ampla influência. Quando o chefe falava, todos ouviam. Isto pode ter sido um comandante militar, líder de aldeia, diretor de guilda ou chefe de gangue. Com o chefe, você aprendeu como fazer as pessoas ouvirem e como mantê-las na linha. Adicione uma melhoria de Carisma às suas opções de biografia.
3	O Campeão Você era próximo de alguém que se destacava em empreitadas atléticas e testes de força ou habilidade. Através desta amizade ou rivalidade, você desenvolveu um espírito competitivo que continua a incentivar tudo o que você faz. Adicione uma melhoria de Força às suas opções de biografia.
4	O Confidente Você podia contar qualquer coisa para esta pessoa. Ela sabia seus maiores segredos e vulnerabilidades, assim como você sabia os dela, e pensar criticamente sobre a perspectiva de outro se tornou uma segunda natureza para você. Adicione uma melhoria de Inteligência às suas opções de biografia.
5	O Artesão Uma de suas maiores influências apreciava a perfeição através da arte. Com esta pessoa, você desenvolveu uma mente disciplinada, um foco solitário e a habilidade de criar algo útil e belo. Adicione uma melhoria de Inteligência às suas opções de biografia.
6	O Criminoso Um de seus associados cometia crimes regularmente. Ele o entretinha com muitas histórias de roubos e invasões ousadas – talvez até assassinatos. Você aprendeu o que sabe sobre crimes com este amigo. Adicione uma melhoria de Destreza às suas opções de biografia.
7	O Morto Uma de suas maiores influências era um morto-vivo sábio, como um fantasma, lich, cavaleiro do túmulo ou vampiro. Através deste relacionamento estranho, você aprendeu sobre a vida mortal dele, o que lhe forneceu perspectiva sobre sua própria vida. Adicione uma melhoria de Constituição às suas opções de biografia.
8	O Inferno Você lidou com, ou foi possuído por, um inferno que lhe emprestou poder em um momento de grande necessidade. Alguma parte dele ainda reside em você, influenciando-o a fins destrutivos. Adicione uma melhoria de Força às suas opções de biografia.



- 9 O Tolo Um de seus associados próximos zombava da propriedade e dos costumes, executando ações selvagens e um pouco aleatórias de tempos em tempos. Depois de um tempo, você aprendeu que havia sabedoria na tolice dele – uma visão de mundo descuidada lhe ensinou a afastar suas preocupações. Adicione uma melhoria de Sabedoria às suas opções de biografia.
- 10 O Caçador Esta pessoa era um lobo solitário que cautelosamente permitiu que você se tornasse um membro da solitária alcateia dele. Ela lhe ensinou como ficar quieto e a prosperar sozinho a despeito dos perigos naturais. Adicione uma melhoria de Destreza às suas opções de biografia.
- 11 O Suserano Você se tornou próximo de alguém a quem era jurado a servir, como um empregador, um senhor ou senhora menor ou até mesmo um rei ou rainha. Embora esta pessoa possuísse poder sobre você, ela o considerava mais próximo do que um súdito ou servo. Por isso, você está acostumado a lidar e a ficar próximo ao poder. Adicione uma melhoria de Carisma às suas opções de biografia.
- 12 O Amante Você teve uma conexão romântica em seu passado, e esta pessoa influenciou profundamente sua personalidade. Isto pode representar um primeiro amor, um parceiro casual de quem se aproximou ou o que partiu. A experiência melhorou sua confiança em interações românticas, mesmo que seus pensamentos ainda vaguem na direção daquela pessoa especial do passado. Adicione uma melhoria de Carisma às suas opções de biografia.
- 13 O Mentor Você teve um mentor que lhe ensinou tudo o que você sabe sobre a vida. Isto pode representar a pessoa que lhe ensinou suas habilidades heroicas ou um simples espírito semelhante que ajudou a formar sua visão de mundo. Adicione uma melhoria de Constituição às suas opções de biografia.
- 14 O Mercenário Com esta pessoa, sempre havia um custo. Nenhum feito vinha sem uma troca por algo de valor igual ou superior. Você respeitava os acordos cínicos, ainda que justos, dela e ela influenciou sua filosofia. Adicione uma melhoria de Força às suas opções de biografia.
- 15 O Místico Você era especialmente próximo de uma pessoa sagrada em sua comunidade e que fundamentalmente mudou sua vida, abrindo seus olhos para os poderes incríveis que existem além do mundo natural. Independentemente de seguir uma fé agora, certos artefatos, rituais e textos religiosos possuíram grande importância, fazendo de você a pessoa que é hoje. Adicione uma melhoria de Sabedoria às suas opções de biografia.
- 16 O Pária Você conheceu um exilado desgraçado e encontrou, nas palavras dele, algo que lhe tocou. O que outrora pareceu verdadeiro em sua religião, sociedade ou família, começou a parecer falso, e você rapidamente aprendeu a não confiar em todos que encontrava. Adicione uma melhoria de Sabedoria às suas opções de biografia.
- 17 O Parente Você era especialmente próximo de um parente específico. Para você, esta pessoa era o que significava família. Ela ajudou a lhe conduzir à idade adulta, ensinando-lhe tudo sobre o mundo. Você busca resolutamente manter uma promessa, voto ou juramento feito a ela. Adicione uma melhoria de Constituição às suas opções de biografia.

- 18 O Vidente Você era próximo de uma pessoa que alegava ver o futuro – talvez um oráculo, vidente, profeta ou meramente um charlatão de festival. A influência do vidente pode ter feito de você tanto um otimista com ímpeto para alcançar determinado futuro, quanto um fatalista resignado a aceitá-lo. Adicione uma melhoria de Sabedoria às suas opções de biografia.
- 19 O Andarilho Você conheceu alguém que viajava de um lugar para o outro com a mudança do vento, como um menestrel, mercador, exilado, mercenário ou marinheiro. Esta pessoa lhe trouxe mementos maravilhosos e inspirou em você a vontade de viajar. Adicione uma melhoria de Destreza às suas opções de biografia.
- 20 O Amigo Bem-Conectado Em seu círculo de associados, havia alguém que todos conheciam. Esta pessoa possuía contatos em todos os círculos sociais. Através desta conexão, você continua a encontrar e se associar com uma ampla variedade de pessoas em década caminho da vida. Adicione uma melhoria de Carisma às suas opções de biografia.

PASSO 5: RELACIONAMENTOS

Este aspecto da geração da biografia determina os relacionamentos que você teve com outros PJs e por que seu personagem pode querer se aventurar com eles. Este passo é executado melhor quando o grupo inteiro está sentado junto e pode gerar e discutir estas conexões uns com os outros. Você deve selecionar outro personagem e rolar na primeira tabela para gerar uma conexão inspiradora, e então determinar um personagem diferente e rolar na segunda tabela para gerar uma conexão desafiadora. Você pode escolher estes personagens aleatoriamente ou o grupo pode decidir que cada personagem possui uma conexão inspiradora com o personagem do jogador à sua esquerda e uma conexão desafiadora com o personagem do jogador à sua direita.

Outros jogadores podem rejeitar uma conexão de relacionamento que julguem não se adequar à visão deles a respeito de seu próprio personagem; neste caso, escolha outro personagem ou um relacionamento diferente. Mesmo que você e os outros personagens partilhem uma conexão, apenas você adiciona o talento de perícia dos relacionamentos que rolar para as suas opções de biografia.

TABELA 4-9: RELACIONAMENTO INSPIRADOR

1d12	Resultado
1	Cuidador de Animais Quando você e este personagem eram mais jovens, vocês trabalharam juntos para cuidar de animais doentes. Adicione o talento de perícia Treinar Animal às suas opções de biografia.
2	Irmão-de-Armas Você e este personagem outrora foram companheiros no serviço militar e você treinou a si mesmo e a este personagem para aprimorar a aptidão física de vocês. Adicione o talento de perícia Certeza para a perícia Atletismo às suas opções de biografia.
3	Intimidação Desesperada Você precisou afugentar piratas ou escrivães que buscavam capturar você e a este personagem. Adicione o talento de perícia Coagir Grupo às suas opções de biografia.

- 4 Sem Teto Em um período em que ambos moraram nas ruas, você deu dicas valiosas para que este personagem sobrevivesse. Adicione o talento de perícia Manha das Ruas às suas opções de biografia.
- 5 Bruxa Gentil Este personagem lhe conectou a uma pessoa gentil, mas reclusa, que vivia nos limites da civilização, mas que possuía extenso conhecimento a partilhar. Adicione o talento de perícia Medicina Natural às suas opções de biografia.
- 6 Libertadores Você e este personagem trabalharam juntos para libertar alguns cativos – incluindo um de seus amigos ou parentes – de uma gangue de escravagistas. Adicione o talento de perícia Distração Prolongada às suas opções de biografia.
- 7 Mágico Este personagem apoiou sua breve fase como mágico de palco, que você teve antes de aprender magia de verdade ou simplesmente como uma forma de manter a agilidade dos dedos. Adicione o talento de perícia Furto Súbito às suas opções de biografia.
- 8 Criança Perdida Quando um jovem parente desapareceu em um mercado lotado, este personagem lhe ajudou a questionar os mercadores e lojistas e a encontrar a criança antes que ela se ferisse. Adicione o talento de perícia Camarada às suas opções de biografia.
- 9 Patrono das Artes Este personagem lhe encorajou a se destacar em um tipo de performance que você amava, chegando até mesmo a bancá-lo durante o período das “vacas magras”. Adicione o talento de perícia Artista Virtuoso às suas opções de biografia.
- 10 Estudantes Religiosos Você e este personagem partilharam algum treinamento religioso no passado, mesmo que não tenham seguido com isso, e você admirava a devoção sincera dele. Adicione o talento de perícia Estudante do Cânone às suas opções de biografia.
- 11 Cura Oportuna Quando um membro da sua família estava morrendo e não parecia haver muita esperança, este personagem trouxe uma cura alquímica simples, mas eficiente. Você está determinado a pagar este favor. Adicione o talento de perícia Manufatura Alquímica às suas opções de biografia.
- 12 Sobreviventes da Desolação Você e este personagem estavam perdidos em uma terra desolada perigosa e dependeram um do outro para sobreviver; você ainda não tem certeza se algum de vocês teria sobrevivido ao ordálio sem a ajuda um do outro. Adicione o talento de perícia Forrageador às suas opções de biografia.
- 2 Acusação de Furto Uma vez você teve, secretamente, a certeza de que este personagem roubou algo precioso de você. Você ficou determinado a roubá-lo de volta, até que descobriu que este personagem não era o verdadeiro culpado e que você tinha apenas perdido o item. Adicione o talento de perícia Punga às suas opções de biografia.
- 3 Chamado para Depor Informação fornecida por este personagem – dada de forma intencional ou não – fez com que você precisasse se justificar perante um grupo de burocratas ou magistrados. Adicione o talento de perícia Impressionar Grupo às suas opções de biografia.
- 4 Questão de Força Você há muito considerou este personagem um rival em uma questão de força física. Você estava determinado a se provar mais forte, talvez através de uma aplicação inteligente de força se você não for fisicamente imponente. Adicione o talento de perícia Carregador Robusto às suas opções de biografia.
- 5 Especialização Mercante Para encorajar um empregador a lhe contratar em vez deste personagem, você trabalhou duro para demonstrar seu sentido mercante afiado. Não funcionou; o empregador contratou este personagem de qualquer forma. Adicione o talento de perícia Pechinchador às suas opções de biografia.
- 6 Posição Privilegiada Uma vez você procurou um conjurador poderoso como mentor, mas este personagem era claramente o favorito do mentor, não importando o quanto você se esforçasse. Adicione o talento de perícia Identificação Rápida às suas opções de biografia.
- 7 Encerrador de Relacionamento Uma vez você afastou um admirador que buscava o afeto deste personagem. Você ainda tem certeza de que a união seria ruim e que você fez um favor a este personagem. Adicione o talento de perícia Coação Rápida às suas opções de biografia.
- 8 Rastreadores Rivals Você e este personagem trabalharam por um tempo como caçadores rivais, seja rastreando animais ou criminosos em fuga. Adicione o talento de perícia Rastreador Experiente às suas opções de biografia.
- 9 Buscando Elogios Você nunca pareceu atrair a atenção das multidões nas tavernas com a mesma facilidade que este personagem, e você então trabalhou duro para praticar seu espetáculo. Adicione o talento de perícia Performance Impressionante às suas opções de biografia.
- 10 Calúnia Você e este personagem eram rivais pela afeição da mesma pessoa, e você se dedicou a espalhar mentiras viciosas antes que a situação inteira desabasse. Adicione o talento de perícia Mentiroso Charmoso às suas opções de biografia.
- 11 Manobra Social Você sempre quis se provar melhor do que este personagem em uma situação social chamativa, mas a situação ainda deve surgir. Adicione o talento de perícia Gracejos da Corte às suas opções de biografia.
- 12 Espião Você espionou este personagem no passado, seja para outra pessoa, seja por suspeitas próprias. Adicione o talento de perícia Ler Lábios às suas opções de biografia.

TABELA 4-10: RELACIONAMENTO DESAFIADOR

1d12	Resultado
1	Queda Acidental Uma vez este personagem inadvertidamente lhe empurrou de uma borda ou sacada. Você tem quase certeza de que foi por acidente, mas a queda foi assustadora e você resolveu nunca mais ser pego desprevenido novamente. Adicione o talento de perícia Queda do Gato às suas opções de biografia.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

IMPACTO DA ESTAMINA

A principal consequência do uso das regras de estamina no jogo é que um descanso rápido de 10 ou 20 minutos pode restaurar a maioria do grupo à saúde plena ou quase isso através de Recuperar o Fôlego e Tratar Ferimentos conforme necessário, permitindo mais encontros com intervalos menores entre eles.

Adicionalmente, personagens carismáticos ou diplomáticos ganham formas divertidas e úteis de ajudar seus aliados.

Como magias que curam Pontos de Vida não restauram Pontos de Estamina, é um pouco mais difícil se curar completamente no meio de uma luta. Isto pode significar que as lutas ficam mais mortais depois dos personagens apanharem de forma significativa, possivelmente gerando recuos mais frequentes, mas com os recuos em si ficando mais curtos. O foco do jogo pode continuar consistentemente dentro dos encontros, com menos gerenciamento de tempo e recursos fora de batalha.

ESTAMINA

Em algumas histórias de fantasia, os heróis são capazes de evitar quaisquer ferimentos sérios até que a situação fique muito ruim, saindo com escoriações ou ferimentos leves e precisando apenas de um descanso rápido para estar prontos para outra. Se o grupo quiser contar histórias como estas, você pode usar a variante de estamina para ajudar a fazer isso acontecer.

PONTOS DE ESTAMINA

Pontos de Estamina representam a energia e prontidão do personagem. Eles são reduzidos através de dano da mesma forma que Pontos de Vida, mas o personagem sempre perde seus Pontos de Estamina primeiro, e perde Pontos de Vida apenas quando estiver sem Pontos de Estamina. Se um personagem sofrer dano que exceda seus Pontos de Estamina restantes, o dano em excesso reduz seus Pontos de Vida.

Embora Pontos de Estamina e Pontos de Vida funcionem de forma similar quando um personagem sofre dano, eles são recuperados de forma diferente. A magia *curar* restaura Pontos de Vida, mas não Pontos de Estamina, e as ações descritas abaixo (como Recuperar o Fôlego) restauram apenas Pontos de Estamina, mas não Pontos de Vida. Um personagem recupera todos seus Pontos de Estamina depois de uma noite inteira de descanso. Pontos de Vida ainda determinam quando o personagem continua consciente — um personagem com 0 PV sempre estará inconsciente, independentemente de quantos Pontos de Estamina possuir.

Além dos Pontos de Vida de sua ancestralidade, um PJ recebe uma quantidade de Pontos de Estamina e Pontos de Vida indicados na segunda e terceira colunas da Tabela 4–21\$ no 1º nível. Os dois valores aumentam na mesma quantidade a cada nível posterior. Isto substitui os Pontos de Vida que o personagem recebe devido à classe em um jogo padrão.

PONTOS DE DETERMINAÇÃO

Nesta variante, cada PJ também possui uma reserva de Pontos de Determinação representando sua coragem e sorte. Os Pontos de Determinação máximos de um personagem são iguais ao seu modificador de atributo chave, e um personagem recupera todos os Pontos de Determinação com uma noite inteira de descanso. Além de gastar Pontos de Determinação para recuperar Pontos de Estamina (conforme descrito em Ações de Estamina), personagens podem gastar Pontos de Determinação das maneiras a seguir.

ESTABILIZAR

Se um personagem estiver morrendo no início do turno dele, o jogador pode gastar 1 Ponto de Determinação para estabilizá-lo em 0 PV, sofrendo ou aumentando a condição ferido normalmente por ter se estabilizado. No início do próximo turno do personagem, ele recebe 1 PV e acorda (a menos que tenha começado a morrer novamente). O personagem pode agir nesse turno. Considere esta como uma regra opcional mais apropriada a grupos que possuam pouco acesso a cura. Quando usar esta regra, você pode remover a habilidade dos personagens de usar Pontos de Heroísmo para se estabilizar.

AÇÕES DE ESTAMINA**RECUPERAR O FÔLEGO****MANUSEIO**

Custo 1 Ponto de Determinação

Você descansa por 10 minutos e recupera sua estamina. Depois que completar esta atividade, você recupera todos os seus Pontos de Estamina.

TABLE 4-11: PONTOS DE ESTAMINA E PONTOS DE VIDA POR CLASSE

PV Normal da Classe	Pontos de Estamina da Classe	Pontos de Vida da Classe	Classes
6 + modificador de Con	3 + modificador de Con	3	Feiriceiro, mago
8 + modificador de Con	4 + modificador de Con	4	Alquimista, bardo, clérigo, druida, ladino
10 + modificador de Con	5 + modificador de Con	5	Campeão, guerreiro, monge, patrulheiro
12 + modificador de Con	6 + modificador de Con	6	Bárbaro

INCENTIVAR

AUDITIVO EMOÇÃO EXPLORAÇÃO LINGÜÍSTICO MENTAL

Pré-requisitos treinado em Diplomacia, Intimidação ou Performance

Você gasta 1 minuto encorajando seu aliado. Embora esta ação normalmente possua os traços auditivo e linguístico, se utilizar a perícia Performance, o MJ pode ajustar os traços desta ação para que se adequem aos traços do seu tipo de performance.

Faça um teste de perícia CD 15. O MJ pode ajustar esta CD de acordo com as circunstâncias, como ao tentar Incentivar um aliado que acabou de sofrer uma derrota humilhante.

Sucesso Crítico O aliado pode gastar 1 Ponto de Determinação para recuperar todos os Pontos de Estamina dele.

Sucesso Você continua encorajando seu aliado por um total de 10 minutos. Se o fizer, ele pode gastar 1 Ponto de Determinação para recuperar todos os Pontos de Estamina dele.

Falha Crítica O aliado sofre 1d8 de dano mental, mas isto só pode reduzir Pontos de Estamina, nunca Pontos de Vida.

TALENTOS DE ESTAMINA

PALAVRAS ENCORAJADORAS

AUDITIVO GERAL LINGÜÍSTICO MENTAL PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Diplomacia

Requerimentos O aliado alvo perdeu Pontos de Estamina dentro da última rodada.

Você fornece uma rápida palavra de incentivo a um aliado a até 9 metros, ajudando-o a se recuperar. Faça um teste de Diplomacia. A CD do teste de Medicina normalmente é 15, embora o MJ possa ajustá-la de acordo com as circunstâncias (como tratar um aliado que sofreu um golpe humilhante). Se for especialista em Diplomacia, você pode escolher fazer um teste de CD 20 para aumentar a quantidade de Pontos de Estamina recuperados em 5 pontos; se for mestre em Diplomacia, você pode escolher fazer um teste de CD 30 para aumentar a quantidade de Pontos de Estamina recuperados em 15; e se for lendário em Diplomacia, pode escolher fazer um teste de CD 40 para aumentar a quantidade de Pontos de Estamina recuperados em 25. Não importa o resultado, o aliado fica temporariamente imune a Palavras Encorajadoras até Recuperar o Fôlego ou descansar por uma noite inteira.

Sucesso Crítico O aliado recupera 2d8 Pontos de Estamina.

Sucesso O aliado recupera 1d8 Pontos de Estamina.

Falha Crítica O aliado sofre 1d8 de dano mental, mas isto só pode reduzir Pontos de Estamina, nunca Pontos de Vida.

TALENTO 2

CERRAR OS DENTES

GERAL

Custo 1 Ponto de Determinação

Você Recupere Pontos de Estamina igual à metade do seu máximo.

TALENTO 3

OUTRAS CRIATURAS

Não é necessário fornecer Pontos de Estamina a monstros que se espera encontrar, e provavelmente derrotar, uma única vez. Entretanto, você pode usar Pontos de Estamina para personagens recorrentes, especialmente um PdM que lute junto dos PJs. Normalmente é mais fácil transformar metade dos Pontos de Vida da criatura em Pontos de Estamina. Embora curandeiros inimigos ainda funcionem como pretendido, os jogadores podem ficar incomodados com a habilidade dos inimigos de curar seus aliados até os Pontos de Vida máximos enquanto os PJs não são capazes de curar os Pontos de Estamina de seus aliados. Nesse caso, dê Pontos de Estamina a mais inimigos para compensar.

ESTAMINA SEM LIMITE

Se quiser um jogo acelerado e quase super-heróico, você pode pular o componente dos Pontos de Determinação desse subsistema e simplesmente tornar gratuitas as atividades Recuperar o Fôlego e Incentivar. Isto fornece aos personagens bem mais capacidade de durabilidade, significando que o grupo continuará se aventurando até que fique sem magias para o dia em vez de ter a pressão adicional de ficar sem Pontos de Determinação. Se usar este formato, omite o talento Cerrar os Dentes, pois ele ficaria poderoso demais se não houver um custo para usá-lo. Alternativamente, se quiser mantê-lo, você pode adicionar o requerimento que um personagem deve Recuperar o Fôlego antes de poder Cerrar os Dentes novamente.



INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

ITENS MÁGICOS VARIANTES

O sistema de itens mágicos de Pathfinder é calibrado para mundos de alta-fantasia como Golarion, com muito acesso a magia. Entretanto, nem todos os cenários, jogos e subgêneros seguem estas assunções. Variar o sistema padrão de itens mágicos pode ajudar seu grupo a construir jogos em cenários de baixa magia, onde a disponibilidade de itens mágicos é inconstante ou onde a maioria de seus poderes vêm do personagem e não de seus equipamentos.

PROGRESSÃO AUTOMÁTICA DE BÔNUS

Esta variante remove o bônus de item em rolagens e CDs normalmente fornecido por itens mágicos (com exceção do bônus de item de armaduras) e substitui por um novo tipo de bônus — potência — para refletir a capacidade inata do personagem. Nesta variante, itens mágicos, se existirem, podem fornecer habilidades especiais únicas em vez de aumentos numéricos.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE ESPECIAIS

Cada personagem recebe automaticamente as características de classe na Tabela 4-12: Progressão Automática de Bônus.

TABELA 4-12: PROGRESSÃO AUTOMÁTICA DE BÔNUS

Nível	Benefício
1	—
2	Potência de ataque +1
3	Potência de perícia (+1 em uma)
4	Ataques devastadores (dois dados)
5	Potência de defesa +1
6	Potência de perícia (+1 em duas)
7	Potência de percepção +1
8	Potência de salvamento +1
9	Potência de perícia (+2 em uma, +1 em uma)
10	Potência de ataque +2
11	Potência de defesa +2
12	Ataques devastadores (três dados)
13	Potência de percepção +2, potência de perícia (+2 em duas, +1 em uma)
14	Potência de salvamento +2
15	Potência de perícia (+2 em três, +1 em uma)
16	Potência de ataque +3
17	Apogeu de atributo; potência de perícia (+3 em uma, +2 em duas, +1 em duas)
18	Potência de defesa +3
19	Ataques devastadores (quatro dados), potência de percepção +3
20	Potência de perícia (+3 em duas, +2 em duas, +1 em duas); potência de salvamento +3

POTÊNCIA DE ATAQUE

2°

A partir do 2° nível, você recebe +1 de bônus de potência em rolagens de ataque com todas as armas e ataques

desarmados. Este bônus aumenta para +2 no 10° nível e +3 no 16° nível.

POTÊNCIA DE PERÍCIA

3°

No 3° nível, escolha uma única perícia. Você recebe +1 de bônus de potência nessa perícia. No 6° nível, escolha uma segunda perícia para receber +1 de bônus de potência. No 9° nível, escolha uma destas perícias e aumente seu bônus de potência para +2. No 13° nível, aumente o bônus de potência da sua segunda perícia para +2 e escolha uma terceira perícia para receber +1 de bônus de potência. No 15° nível, aumente o bônus de potência da terceira perícia para +2 e escolha uma quarta perícia para receber +1 de bônus de potência. No 17° nível, escolha uma de suas três perícias com +2 de bônus de potência para aumentá-lo para +3 e escolha uma quinta perícia para receber +1 de bônus de potência. Finalmente, no 20° nível, escolha uma das duas perícias com +2 de bônus de potência para aumentá-lo para +3, escolha uma das três perícias com +1 de bônus de potência para aumentá-lo para +2 e escolha uma nova perícia para receber +1 de bônus de potência. Você pode gastar 1 semana para retrainar uma destas escolhas a qualquer momento.

ATAQUES DEVASTADORES

4°

No 4° nível, seus Golpes com armas e desarmados causam dois dados de dano em vez de um. Isto aumenta para três dados no 12° nível e para quatro dados no 19° nível.

POTÊNCIA DE DEFESA

5°

No 5° nível, você recebe +1 de bônus de potência na CA. No 11° nível, este bônus aumenta para +2, e no 18° nível para +3.

POTÊNCIA DE PERCEPÇÃO

7°

No 7° nível, você recebe +1 de bônus de potência em Percepção. No 13° nível, este bônus aumenta para +2, e no 19° nível para +3.

POTÊNCIA DE SALVAMENTO

8°

No 8° nível, você recebe +1 de bônus de potência em salvamentos. No 14° nível, este bônus aumenta para +2, e no 20° nível para +3.

APOGEU DE ATRIBUTO

17°

No 17° nível, escolha um atributo para aumentar seu valor em 2 pontos ou para 18 pontos totais, o que lhe fornecer um valor maior.



TABELA 4-13: ARMAS DE ALTA QUALIDADE

Qualidade	Bônus de Item	Espaços para Runas de Propriedade	Nível do Item	Preço
Especialista	+1	1	2	35 po
Mestre	+2	2	10	935 po
Lendário	+3	3	16	8.935 po

TABELA 4-14: ARMADURAS DE ALTA QUALIDADE

Qualidade	Bônus de Item	Espaços para Runas de Propriedade	Nível do Item	Preço
Especialista	+1	1	5	160 po
Mestre	+2	2	11	1.060 po
Lendário	+3	3	18	20.560 po

TABELA 4-15: ARMAS DEVASTADORAS

Qualidade	Bônus de Item	Dado de Dano	Espaços para Runas de Propriedade	Nível do Item	Preço
Especialista	+1	1	1	2	35 po
Especialista devastador	+1	2	1	4	100 po
Mestre	+2	2	2	10	1.000 po
Mestre devastador	+2	3	2	12	2.000 po
Lendário	+3	3	3	16	10.000 po
Lendário devastador	+3	4	3	19	40.000 po

TABELA 4-16: ARMADURAS RESILIENTES

Qualidade	Bônus de Item	Bônus de Salvamento	Espaços para Runas de Propriedade	Nível do Item	Preço
Especialista	+1	–	1	5	160 po
Especialista resiliente	+1	+1	1	8	500 po
Mestre	+2	+1	2	11	1.400 po
Mestre resiliente	+2	+2	2	14	4.500 po
Lendário	+3	+2	3	18	24.000 po
Lendário resiliente	+3	+3	3	20	70.000 po

AJUSTANDO ITENS E TESOURO

Com esta variante, você pode ignorar o quanto desejar da Tabela 10–9: Tesouro do Grupo por Nível na página 509 do *Livro Básico*, embora normalmente deva fornecer moedas consistentemente. A principal área afetada por sua escolha será a de itens de conjuração, como pergaminhos e varinhas.

Remova todas as runas de potência, runas impactantes e runas resilientes do jogo. Itens que normalmente concedam um bônus de item nas estatísticas ou dados de dano não mais o fazem, exceto o bônus de item na CA concedido por armaduras. Itens de apogeu não melhoram atributos. Se o seu mundo ainda incluir itens mágicos, a aposta segura é continuar a fornecer itens consumíveis mais ou menos na mesma proporção da Tabela 10–9: Tesouro do Grupo por Nível do *Livro Básico*.

Se optar por eliminar inteiramente todas as runas, isto pode reduzir o dano dos PJs, já que eles não possuirão runas como *flamejante* ou *sagrada*. Se remover praticamente todo o tesouro, os desafios podem ficar muito mais difíceis, mesmo com bônus automáticos.

ALTA QUALIDADE

Nesta variante, equipamentos podem fornecer bônus mesmo se não forem mágicos. Isto é útil para jogos e cenários que estabelecem que itens não-mágicos bem-feitos possuem o mesmo destaque que itens mágicos. Equipamentos de alta qualidade requerem a graduação de proficiência correspondente em Manufatura para serem Manufaturados.

ARMAS E ARMADURAS DE ALTA QUALIDADE

Armas e armaduras de alta qualidade fornecem os mesmos benefícios que as runas de potência de armas e armaduras (Tabelas 4–12\$ e 4–13\$). Para remover a magia das armas e armaduras, você pode usar as seções de ataques devastadores e potência de salvamento da variante de progressão automática de bônus ou pode fazer com que a qualidade também forneça os efeitos das runas *impactante* e *resiliente*, utilizando as tabelas 4–14\$ e 4–15\$. Se optar que ainda existam armas e armaduras mágicas, seus efeitos não se acumulam com qualidade.

ITENS DE PERÍCIA DE ALTA QUALIDADE

Itens com bônus de perícia ou Percepção não possuem runas fundamentais. Se um item de bônus de perícia existente custar menos do que o Preço listado para um item de perícia de alta qualidade ou for de um nível menor do que o deste, ele provavelmente possui uma característica limitante, portanto, ajuste-o de acordo. Um personagem em um jogo com esta variante pode Manufaturar ou comprar um item não-mágico para aprimorar Percepção ou uma perícia utilizando a tabela abaixo.

TABELA 4-17: ITENS DE PERÍCIA DE ALTA QUALIDADE

Qualidade	Bônus de Item	Nível do Item	Preço
Especialista	+1	3	40 po
Mestre	+2	9	550 po
Lendário	+3	17	11.000 po



INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

PERSONAGENS DE NÍVEL 0

Antes de se tornar um herói, cada PJ veio de algum lugar, seja trabalhando em uma fazenda como Valeros ou batendo carteiras nas ruas como Seelah. Às vezes, pode ser divertido jogar um prólogo anos antes das primeiras aventuras dos PJs como heróis — ou você pode ter uma ideia para uma aventura de baixo poder voltada para plebeus e aprendizes. As regras abaixo fornecem formas mais fáceis de montar e usar PJs nível 0 em seus jogos.

MONTANDO PERSONAGENS

Montar um personagem de nível 0 é parecido com montar um personagem de 1º nível, mas você para depois de escolher sua ancestralidade e biografia. Um personagem de nível 0 ainda recebe as quatro melhorias de atributos no Passo 6 do processo de criação de personagens normais, mas não a melhoria de atributo de classe.

PROFIÊNCIA INICIAL

Um personagem de nível 0 é treinado em Percepção, todos os salvamentos, ataques desarmados, defesa sem armadura e uma arma simples à escolha. Adicionalmente, ele é treinado em uma quantidade de perícias igual a 2 + o modificador de Inteligência dele. O bônus de proficiência para um personagem de nível 0 funciona normalmente, mas como seu nível é 0, o bônus de proficiência total por ser treinado é simplesmente +2.

PONTOS DE VIDA

Um personagem de nível 0 adiciona seu modificador de Constituição aos Pontos de Vida de sua ancestralidade para determinar seus Pontos de Vida iniciais.

DINHEIRO INICIAL

Um personagem de nível 0 começa com 5 po (50 pp) para gastar em equipamentos.

OPÇÃO DE APRENDIZ

Se a história que pretende contar é sobre personagens que começaram a treinar para uma classe em particular, você pode conceder uma pequena quantidade de habilidades adicionais. Um personagem aprendiz é treinado na perícia (ou perícias) especificada na classe escolhida (como Ocultismo ou Performance para um bardo) além das perícias que receberia através de suas proficiências iniciais. Ele também recebe alguns benefícios baseados na classe.

ALQUIMISTA

Um alquimista aprendiz recebe a habilidade alquimia avançada da característica de classe de alquimista. Seu nível em alquimia avançada é 1

e ele possui somente um lote de reagentes infundidos a cada dia. Ele só pode criar itens alquímicos infundidos.

CONJURADOR

Um aprendiz de conjurador é treinado em uma tradição mágica apropriada e recebe dois truques mágicos da classe. Um conjurador preparado não pode mudar estes truques mágicos a cada dia.

MONGE

Um aprendiz de monge recebe a característica de classe punho poderoso.

OUTRAS CLASSES MARCIAIS

Um aprendiz de outra classe marcial (bárbaro, campeão, guerreiro, ladino ou patrulheiro) é treinado em armaduras leves, em todas as armas simples e em uma arma marcial listada nas proficiências iniciais da classe. Se uma classe marcial não listada aqui não possuir armaduras leves ou treinamento com armas marciais (como o monge), forneça uma habilidade diferente também.

JOGANDO

Combates podem ser especialmente perigosos para personagens de nível 0. Por segurança, você pode tratar os personagens como nível -1 quando determinar quais encontros de combate são apropriados. Para testes de perícia, eles ainda podem completar tarefas com uma CD treinada simples utilizando suas perícias treinadas, mas o sucesso é menos garantido. Como possuem menos perícias, o grupo pode não ter ninguém treinado para uma determinada tarefa.

Se estiver jogando com estes personagens por mais que algumas sessões, considere avançá-los para o 1º nível usando a velocidade de progressão rápida (800 XP). Se grupo quiser uma experiência mais longa no nível 0, inicie o grupo sem os benefícios de aprendiz e então os evolua para aprendiz (recebendo os benefícios e ajustes de aprendiz para suas classes) e, apenas depois, avance-os para o 1º nível.

TESOURO

Como o personagem começa com 5 po, suas aventuras até o 1º nível devem garantir o restante do dinheiro inicial de 1º nível. Isto significa que você deve distribuir um tesouro equivalente a 10 po × a quantidade de PJs, sendo que uma grande porcentagem dela deve ser em moedas.



PONTOS DE PERÍCIA

A progressão padrão das graduações de proficiência de perícia é simples e não requer muitos cálculos matemáticos conforme o jogador escolhe perícias. Entretanto, alguns jogadores preferem um sistema mais granular, com uma habilidade maior de diversificar suas perícias. Esta variante permite que personagens escolham seus incrementos de perícia com mais flexibilidade, potencialmente possuindo menos perícias na maior graduação possível em troca de mais perícias em uma graduação mais baixa.

DESIGNANDO PONTOS DE PERÍCIA

No 1º nível, um personagem utilizando a variante Pontos de Perícia recebe suas proficiências iniciais conforme descrito no *Livro Básico*. Entretanto, a cada nível além do 1º, em vez de receber incrementos de perícia, o personagem recebe uma quantidade de Pontos de Perícia, conforme indicado na Tabela 4-19\$: Pontos de Perícia por Nível. O personagem pode gastar estes Pontos de Perícia para aumentar sua graduação de proficiência em várias perícias, conforme indicado na Tabela 4-20\$: Custo para Aumentar Graduação. Um personagem deve atender ao requisito mínimo de nível indicado na tabela para aumentar sua graduação, principalmente para evitar que um jogador se torne irrealisticamente bom em uma perícia no início de sua carreira aventureira enquanto negligencia o restante. Personagens podem guardar Pontos de Perícia entre níveis para obter um aumento mais caro em níveis posteriores.

TABELA 4-18: PONTOS DE PERÍCIA POR NÍVEL

Nível	Pontos de Perícia Recebidos
1	Proficiências iniciais
2-5	1
6-13	2
14-20	4

TABELA 4-19: CUSTO PARA AUMENTAR GRADUAÇÃO

Graduação	Nível Mínimo	Custo em Perícia
Destreinado para treinado	1	1
Treinado para especialista	3	2
Especialista para mestre	7	4
Mestre para lendário	15	8

LADINOS

Como ladinos recebem incrementos de perícia em todo o nível sob as regras básicas, eles também recebem mais Pontos de Perícia. Ladinos recebem o dobro da quantidade de Pontos de Perícia listados na Tabela 4-19\$.

RETREINANDO

Um personagem pode retreinar as graduações de proficiência que receberam usando Pontos de Perícia da mesma forma que retreinariam um incremento de perícia sob as regras básicas. Com uma semana de recesso, um personagem pode reduzir sua graduação de proficiência em uma perícia em um passo para obter de volta a quantidade de Pontos de Perícia gastos para receber aquele incremento. Por exemplo: reduzir uma graduação de proficiência de mestre para especialista concederia 4 Pontos de Perícia ao personagem. O personagem então pode redistribuir estes pontos como preferir ou guardá-los para uso posterior. Reduzir as gra-

duações de proficiência de várias perícias ou reduzir uma única graduação de proficiência em vários passos necessita de semanas adicionais de recesso.

PONTOS DE PERÍCIA EM JOGO

Jogadores usando Pontos de Perícia possuem mais flexibilidade para construir personagens com uma variedade mais ampla de perícias nas quais são treinados ou melhores, e esta variante encoraja esta flexibilidade ao aumentar o custo da especialização. Por exemplo, um guerreiro de 19º nível poderia usar Pontos de Perícia para ser mestre em sete perícias diferentes, ou ser lendário em três perícias. Embora isto torne a variância nas perícias um pouco menos previsível, não deve gerar um efeito grande o suficiente nas capacidades de seu grupo a ponto de tornar necessário que se ajuste o jogo.



INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

PROFICIÊNCIA SEM NÍVEL

Esta variante apresenta uma mudança no sistema de bônus de proficiência, escalonando-o de forma diferente para um estilo de jogo que está fora da norma. Esta é uma mudança significativa no sistema.

A progressão da graduação de proficiência apresentada no *Livro Básico* é projetada para jogos de fantasia heroica onde os heróis se elevam de origens humildes até uma força capaz de abalar o mundo. Para alguns jogos, este arco de narrativa não é adequado. Tais jogos são sobre cobrir apostas em um mundo incerto e cinzento, na qual mesmo o melhor guerreiro do mundo não pode garantir uma vitória contra um grande grupo de salteadores moderadamente talentosos. Em jogos como estes, seu grupo pode considerar remover o nível do personagem dos bônus de proficiência.

A implementação é bem direta: o bônus de proficiência torna-se +2 para treinado, +4 para especialista, +6 para mestre e +8 para lendário. Recomenda-se, ainda, impor um modificador de proficiência de -2 para um personagem destreinado em vez de +0 de bônus de proficiência.

Além disso, para criaturas, perigos, itens mágicos e assim por diante, reduza cada estatística que incluiria um bônus de proficiência pelo nível da criatura ou outro elemento de regra. Estas estatísticas normalmente são modificadores e CDs para ataques, CA, salvamentos, Percepção, perícias e magias.

Finalmente, diminua as CDs de perícia para a maioria das tarefas para levar em conta o nível sendo removido. Você pode simplesmente subtrair o nível das tabelas de CD da página 503 do *Livro do Jogador* ou pode usar a Tabela 4-17\$: CDs Simples de Perícia (Sem Nível) para um conjunto de CDs mais fáceis de lembrar. As novas CDs tornam um pouco mais difícil que personagens de nível alto obtenham sucesso do que ao usar os números resultantes do *Livro Básico*, conforme mencionado anteriormente. O resultado dos combates tende a achatar, com sucessos críticos e falhas críticas sendo menos prováveis ao longo do jogo. Isto é particularmente notável nas magias, onde é menos provável que se veja os efeitos extremos de falhas críticas nos salvamentos.

TABELA 4-20: CDS SIMPLES DE PERÍCIA (SEM NÍVEL)

Proficiência	CD
Destreinado	10
Treinado	15
Especialista	20
Mestre	25
Lendário	30

AJUSTANDO ENCONTROS

Contar histórias nas quais um grande grupo de monstros de nível baixo ainda pode ser uma ameaça significativa para PJs de nível alto (e alternativamente, um único monstro de nível alto não ser uma ameaça tão grande para um grupo de PJs) requer algumas mudanças significativas na construção de encontros, incluindo mudanças nas recompensas dos PJs.

Sob a matemática do *Livro Básico*, dois monstros de um certo nível são aproximadamente tão desafiadores quanto um único monstro com 2 níveis a mais. Entretanto, com o nível

removido da proficiência, esta assunção deixa de ser verdadeira. O orçamento de XP para criaturas utiliza uma escala diferente, conforme indicado na Tabela 4-18\$: XP de Criaturas (Sem Nível). Você ainda deve utilizar o mesmo orçamento de XP para um determinado nível de ameaça conforme indicado na Tabela 10-1: Orçamento de Encontro na página 489 do *Livro Básico* (80 XP para um encontro de ameaça moderada, 120 XP para um encontro de ameaça severa e assim por diante).

Embora os valores de XP na Tabela 4-18\$ funcionem bem na maioria dos casos, às vezes eles não levam em conta os efeitos das habilidades especiais das criaturas quando enfrentando um grupo de nível drasticamente diferente. Por exemplo, um mago fantasma poderia se mostrar forte demais para um grupo de PJs de 5º nível devido à sua incorporeabilidade, voo e magias de nível elevado, mesmo que esteja em desvantagem numérica.

TABELA 4-21: XP DE CRIATURA (SEM NÍVEL)

Nível da Criatura	XP
Nível do grupo -7	9
Nível do grupo -6	12
Nível do grupo -5	14
Nível do grupo -4	18
Nível do grupo -3	21
Nível do grupo -2	26
Nível do grupo -1	32
Nível do grupo	40
Nível do grupo +1	48
Nível do grupo +2	60
Nível do grupo +3	72
Nível do grupo +4	90
Nível do grupo +5	108
Nível do grupo +6	135
Nível do grupo +7	160

AJUSTANDO TESOURO

Tesouro e o custo dos itens no *Livro Básico* são projetados para facilitar ao máximo possível a construção de encontros sem se preocupar muito com recompensar com tesouro demais ou de menos de acordo com o que as criaturas carregam. Entretanto, usando esta variante, os PJs podem derrotar uma criatura 5 níveis acima deles, ou até mais! Encontros demais com oponentes de nível alto pode acabar dando aos PJs mais tesouros do que você esperava, ou o contrário se estiverem lutando com oponentes mais fracos que ainda garantam uma boa luta, mas possuem menos tesouros. Você pode impulsionar isto na direção certa ao fazer ajustes periódicos se os tesouros dos PJs ficarem longe demais do esperado. Fazer com que eles não possam comprar ou vender itens mágicos com facilidade significa que ficará mais difícil para eles explorar os tesouros que ganharem. Para ignorar inteiramente a economia de tesouro, você pode usar a progressão automática de bônus de item encontrada na página 196\$.

TALENTOS E CARACTERÍSTICAS

O Livro Básico apresenta uma progressão de personagem cuidadosamente projetada para oferecer muitas opções e profundidade sem sobrecarregar os jogadores com escolhas demais de uma vez. Entretanto, você pode usar as regras de Pathfinder para criar uma infinidade de progressões variantes. Se o seu grupo quiser personagens mais poderosos, temas específicos para todos os personagens ou coisa semelhante, você pode implementar estas variantes.

PJS DE CLASSE DUPLA

Às vezes, especialmente quando possui um grupo de jogo particularmente pequeno ou quer jogar com personagens incrivelmente versáteis, você pode permitir personagens de classe dupla que possuem o benefício completo de duas classes diferentes.

MONTANDO UM PERSONAGEM DE CLASSE DUPLA

Quando construir um personagem de classe dupla, as principais mudanças no processo de criação de personagem são bem diretas. Escolha e implemente a ancestralidade e biografia de seu personagem normalmente. Então, quando chegar no passo de escolher uma classe, selecione duas classes e adicione tudo — exceto Pontos de Vida e perícias iniciais — de cada classe: proficiências iniciais, características de classe, talentos de classe, talentos de perícia extras e incrementos de perícia para ladinos e assim por diante. Como sempre, utilize a proficiência mais elevada concedida para uma dada estatística. Por exemplo, se uma classe conceder proficiência especialista em salvamentos de Vontade e a outra fornecer proficiência mestre em salvamentos de Vontade, você seria um mestre em salvamentos de Vontade.

Utilize apenas os Pontos de Vida por nível mais altos das duas classes. Para as perícias iniciais, aplique as perícias concedidas automaticamente por cada classe e então aplique a maior quantidade de perícias adicionais. Por exemplo, um clérigo de Shelyn/patrolheiro receberia Pontos de Vida iguais a 10 + seu modificador de Constituição por nível, com proficiência inicial treinado em Natureza e Sobrevivência do patrolheiro e Religião e Manufatura ou Performance do clérigo, e então recebe uma quantidade de perícias adicionais à escolha dele igual a 4 + seu modificador de Inteligência, já que o patrolheiro fornece proficiência treinada em mais perícias adicionais do que o clérigo (este exemplo não inclui quaisquer perícias recebidas das biografias ou de outras fontes). Este personagem também possuiria as características de classe de clérigo (divindade, conjuração divina, fonte divina e doutrina) além das características de patrolheiro (Caçar Presa e excelência de caçador e um talento de classe de patrolheiro do patrolheiro).

MAGIAS

Conjuradores de classe dupla obtêm acesso completo a todas as magias de qualquer classe conjuradora que possuam. Por exemplo, um feiticeiro/mago recebe cinco truques mágicos em seu repertório de magias de feiticeiro, cinco truques mágicos preparados de mago, três espaços de magia espontânea de 1º nível de feiticeiro (com três magias de 1º nível em seu repertório) e dois espaços de magia preparada de 1º nível de mago (ou três para um especialista). Eles mantêm estas magias completamente separadas e obtêm os

benefícios completos de ambas as habilidades de classe, mesmo se ambas as classes usarem a mesma tradição.

Classes com reservas de foco recebem todos os Pontos de Foco concedidos por todos eles. Elas ainda partilham uma reserva de foco normalmente, obedecendo ao limite máximo padrão de 3 Pontos de Foco.

AVANÇO DE PERSONAGEM

Um personagem de classe dupla recebe os talentos de classe e características de classe das duas classes a cada nível que avançar, com exceção de melhorias de atributo, talentos gerais, talentos de perícia e incrementos de perícia — o personagem recebe cada um destes benefícios apenas uma vez por nível, já que ambas as classes forneceriam o mesmo benefício. (Um ladino/patrolheiro classe dupla ainda receberia o talento de perícia e incremento de perícia extras de ladino nos níveis em que a outra classe não os fornecesse.)



INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

Se o personagem receber a mesma graduação de proficiência em uma estatística mais de uma vez, ele ainda utiliza apenas a graduação mais alta. No exemplo acima, quando o clérigo recebesse Prontidão no 5º nível, ele não mudaria sua graduação de Percepção, pois já é um especialista devido às proficiências iniciais do patrulheiro.

JOGANDO COM PERSONAGENS DE CLASSE DUPLA

Jogar com um personagem de classe dupla certamente fornece mais opções ao personagem, e adicionar classes conjuradores extras pode resultar em uma variedade significativamente mais ampla de efeitos mágicos poderosos disponíveis a cada personagem. Ainda assim, este tipo de classe dupla tende mais a aumentar a longevidade do grupo do que de ajustar drasticamente o nível dos oponentes que um personagem de classe dupla deveria enfrentar. O aumento em proficiências de salvamento e Pontos de Vida tornam os personagens um pouco mais resistentes e capazes de assumir riscos ligeiramente maiores, mas nem toda a luta deve ser mais difícil, nem os encontros devem exceder a dificuldade de ameaça extrema.

Classe dupla com duas classes marciais similares para dobrar suas vantagens pode resultar em personagens que, em vez de aumentarem sua flexibilidade, se tornam drasticamente mais poderosos em um foco. Por exemplo, um guerreiro/patrulheiro com a excelência do caçador de rajada obtém acesso a ações de pressão incrivelmente precisas, e um bárbaro/guerreiro possui o dano elevado do bárbaro com a alta precisão do guerreiro. Uma forma de contornar isso é simplesmente não permitir combinações que dobrem uma habilidade estreita e, em vez disso, encorajar personagens de classe dupla que abram opções narrativas e aumentem a flexibilidade do personagem. Outra solução é aumentar o desafio da oposição, ameaçando o grupo como se os personagens fossem de um nível superior. Entretanto, esta é uma opção que afeta o grupo inteiro, mesmo que apenas um personagem seja montado para moer oponentes.

Devido à quantidade aumentada de talentos de classe que um personagem de classe dupla possui, você deve limitar quanto benefício um personagem pode obter de talentos que escalonem de acordo com a quantidade de talentos que possui, como o talento Resiliência de alguns arquétipos de multiclasse. Normalmente, o limite deve ser metade da quantidade total de talentos de classe possuído pelo personagem.

ARQUÉTIPO GRATUITO

Às vezes a história de seu jogo pede por um grupo onde todo mundo seja um pirata ou um aprendiz em uma escola mágica. A variante arquétipo gratuito introduz um aspecto partilhado por todos os personagens sem tirar quaisquer escolhas existentes do personagem. Ela também fornece uma versão mais leve de classe dupla ao fornecer a todos um arquétipo multiclasse gratuito.

MONTANDO UM PERSONAGEM COM ARQUÉTIPO GRATUITO

A única diferença entre um personagem normal e um personagem com arquétipo gratuito é que o personagem recebe um talento de classe extra no 2º nível e a cada nível par posterior que só pode ser usado para talentos de arquétipo. Dependendo das necessidades do grupo e do tema

do jogo, você pode restringir os talentos gratuitos aos de um único arquétipo que todo personagem no grupo possui (por um histórico partilhado), aos arquétipos adequados a um certo tema (como apenas arquétipos mágicos em um jogo que se passa em uma escola de magia) ou inteiramente sem restrição, se você apenas quiser um jogo com mais poder.

Se o grupo todo possuir o mesmo arquétipo ou for restrito a uma lista limitada deles, você pode optar por ignorar as restrições normais do arquétipo gratuito de selecionar uma certa quantidade de talentos antes de selecionar um arquétipo novo. Dessa forma, um personagem ainda pode buscar outro arquétipo que também seja adequado ao seu personagem.

JOGANDO COM PERSONAGENS COM ARQUÉTIPOS GRATUITOS

Personagens de arquétipo gratuito são um pouco mais versáteis e poderosos do que o normal, mas normalmente não ao ponto de desbalancear o jogo. Entretanto, devido ao acesso ampliado a talentos de arquétipo, você deve colocar um limite na quantidade de talentos que escalam de acordo com a quantidade de talentos de arquétipo (principalmente o talento Resiliência de alguns arquétipos de multiclasse). O apropriado é permitir que um personagem se beneficie de uma variedade destes talentos igual à metade do nível dele, já que esta é a quantidade máxima de talentos possível de selecionar para talentos de arquétipos sem esta variante.

PARADIGMA DE ANCESTRALIDADE

A maioria dos personagens possui alguns elementos que os conecta à ancestralidade deles, mas se conecta mais fortemente com suas classes ou personalidades únicas. Entretanto, às vezes um personagem é a personificação de sua ancestralidade, ao ponto de possuir importância igual à classe dele. Para um jogo onde uma biografia ancestral é um tema principal e tais personagens são a norma, seu grupo pode considerar utilizar a variante paradigma de ancestralidade.

MONTANDO UM PERSONAGEM PARADIGMA DE ANCESTRALIDADE

Quando criar um personagem paradigma de ancestralidade, em vez de começar com um talento de ancestralidade e receber outro no 5º, 9º, 13º e 17º níveis, o personagem começa com dois talentos de ancestralidade e recebe outro a cada nível ímpar posterior (3º, 5º, 7º, 9º, e assim por diante), para um total de 11 talentos de ancestralidade.

JOGANDO COM PERSONAGENS PARADIGMAS DE ANCESTRALIDADE

Personagens paradigmas de ancestralidade possuem um pouco mais de versatilidade e poder que outros personagens, embora suas habilidades extras normalmente sejam limitadas a temas aos quais a ancestralidade já era apropriada. É improvável que isto afete o equilíbrio do jogo em encontros de combate, mas pode facilitar desafios de exploração e sociais para os heróis.

ANCESTRALIDADES SIMPLIFICADAS

As variantes apresentadas até agora foram feitas principalmente para grupos buscando aumentar sua nuance em troca

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

de uma maior complexidade de personagem. Entretanto, às vezes os jogadores estão procurando algo um pouco mais simples ou querem aumentar a complexidade em uma área e diminuí-la em outra, mantendo um equilíbrio aproximado. Em jogos onde a ancestralidade do personagem é apenas incidental e cada PJ é mais definido por suas classes e características individuais, ancestralidades simplificadas permitem que seu grupo selecione uma ancestralidade e siga em frente sem tomar mais decisões.

MONTANDO UM PERSONAGEM COM ANCESTRALIDADE SIMPLIFICADA

Quando escolher uma ancestralidade para um personagem com ancestralidade simplificada, você recebe as habilidades normais do 1º nível, escolhe uma herança e recebe o talento de Saber apropriado (Saber Enânico para anões, por exemplo) como seu talento de ancestralidade. Personagens com ancestralidade simplificada nunca recebem talentos de ancestralidade além do talento de Saber inicial. Se quiser manter o nível de poder de seu jogo consistente, você pode substituir os talentos de ancestralidade recebidos em níveis mais altos por talentos gerais.

TALENTOS DE PERÍCIA SIMPLIFICADOS

O sistema padrão fornece talentos para serem gastos especificamente em perícias, de modo a deixar que os PJs ganhem opções divertidas baseadas em perícias sem parecer que eles devam sacrificar um talento que poderia aprimorar

as especialidades principais da classe. Em alguns jogos, especialmente naqueles focados em combate com pouca exploração, recesso ou interações sociais, os PJs podem possuir mais talentos de perícia do que precisam. A variante de talentos de perícia simplificados permite que você reduza este aspecto da tomada de decisões.

MONTANDO UM PERSONAGEM COM TALENTOS DE PERÍCIA SIMPLIFICADOS

Personagens com talentos de perícia simplificados não recebem quaisquer talentos de perícia, mesmo de suas biografias. Contudo, eles ainda recebem talentos gerais e podem usá-los para selecionar talentos de perícia se desejarem uma habilidade crucial. Você pode optar por permitir que ladinos recebam talentos de perícia, mas no avanço normal que a maioria dos personagens teria em vez de seu avanço maior do que o normal.

JOGANDO COM PERSONAGENS COM TALENTOS DE PERÍCIA SIMPLIFICADOS

Embora você provavelmente não precise ajustar desafios de combate para personagens com talentos de perícia simplificados, desafios baseados em perícia — especialmente desafios sociais — serão mais difíceis, especialmente em níveis mais altos onde é esperado que os personagens possuam habilidades mais eficientes baseadas em perícias devido aos talentos de perícia que supostamente possuiriam. Se preferir dificuldades mais básicas, você pode ajustar as expectativas ligeiramente para baixo.

TENDÊNCIA VARIANTE

O sistema de tendência possui uma longa história nos jogos de RPG e ajuda a definir vários aspectos dos mundos e personagens de Pathfinder. Ainda assim, ele não funciona bem para todos os jogos e grupos. Alterá-lo ou removê-lo oferece novas oportunidades para seu jogo.

O sistema de tendência de Pathfinder resume os ideais de um personagem, sinaliza que alguns oponentes dos jogadores são vilões desprezíveis e estabelece que monstros verdadeiramente malignos existem. O sistema de tendências pode incomodar alguns jogadores porque não simula a nuance e a complexidade dos dilemas morais do mundo real, que frequentemente não são categorizadas tão facilmente. O que é considerado “bom” pode ser pesadamente influenciado por normas sociais ou crenças religiosas. Não é difícil encontrar duas pessoas gentis e generosas que possuam interpretações imensamente diferentes do que seria bom em situações específicas. As ideias de tendência variante abaixo fornecem exemplos de outras opções que podem servir como inspiração para seus próprios jogos.

MUDANÇAS MENORES

Se quiser manter partes do sistema existente de tendências, você pode usar as variantes a seguir para fazer mudanças sem precisar remover ou substituir inteiramente as tendências. Efeitos baseados em tendência ainda existem em ambas estas variantes, mas podem não ser tão úteis quanto nas regras básicas de Pathfinder.

BEM E MAL EXTREMOS

Nesta variante, algumas criaturas exemplificam os conceitos extremos de bem e mal por sua própria natureza. Apenas íferos, celestiais e outros residentes dos planos da Esfera Externa possuem uma tendência. Remova a maioria das restrições de tendência — como as restrições de clérigo e paladino — mas não as relacionadas a estas criaturas extraplanares. Substitua as restrições removidas pelos anátemas apropriados, se necessário.

TENDÊNCIA INCREMENTAL

Mudar a tendência dos personagens pode ser extremamente dramático sob as regras do *Livro Básico*. Às vezes, isto vem como uma surpresa para o jogador, especialmente quando se descobre que ele e o MJ possuem ideias diferentes sobre como seus atos impactam a tendência. A variante de tendência incremental quebra cada eixo da tendência em sete passos que refletem o quão perto um personagem está de mudar sua tendência.

Isto permite que você e o jogador compreendam melhor onde os personagens se encaixam e permite que um jogador que queira interpretar um personagem vivendo no limite entre as tendências veja isto representado nas regras. Isto não é feito para ser um sistema altamente granular ou um que um jogador possa explorar realizando repetidamente gestos triviais para uma determinada tendência. Ele é feito para indicar a inclinação do comportamento de um personagem e indicar quaisquer mudanças de tendência que possam ocorrer com o tempo. Normalmente é mais difícil de alcançar os limites da escala através de atos menores, especialmente no eixo bem contra mal. Um personagem que cometa vários atos menores para uma tendência pode mudar um passo, mas seria necessário um ato verdadeiramente repreensível para mudá-lo imediatamente para mal — e, para recuperá-lo, pode ser necessária uma penitência longa e comprometimento com o bem.

Se uma regra depender da tendência de um personagem, ignore as distinções “completamente” e “ligeiramente”. Uma magia de *proteção* feita contra o mal funciona tanto contra personagens ligeiramente malignos quanto inteiramente malignos. Entretanto, algumas magias — como *detectar tendência* — podem fornecer informações mais precisas.

MUDANÇAS MAIORES

Estas duas variantes mudam imensamente como o sistema de tendências funciona. De fato, uma delas o remove por completo!

SEM TENDÊNCIA

A variante mais simples é não usar o sistema de tendência. Para muitos jogadores, isto parece a variante mais próxima da moralidade do mundo real. Criaturas, PdMs e jogadores possuem crenças e motivações complexas e multifacetadas, assim como os humanos no mundo real. Não usar o sistema de tendência simultaneamente abraça a complexidade e variedade do que é visto como comportamento moral. Por exemplo, adoradores de um poderoso deus sol podem sentir que espalhar a luz de sua divindade é um comportamento virtuoso. Alguns podem até dizer que isto significa que eles devem conquistar seus vizinhos para alcançar esse objetivo.

TABELA 4-22: MUDANDO DE TENDÊNCIA

1	2	3	4	5	6	7
INTEIRAMENTE ORDEIRO	LIGEIRAMENTE ORDEIRO	LIGEIRAMENTE NEUTRO	INTEIRAMENTE NEUTRO	LIGEIRAMENTE NEUTRO	LIGEIRAMENTE CAÓTICO	INTEIRAMENTE CAÓTICO
1	2	3	4	5	6	7
INTEIRAMENTE BOM	LIGEIRAMENTE BOM	LIGEIRAMENTE NEUTRO	INTEIRAMENTE NEUTRO	LIGEIRAMENTE NEUTRO	LIGEIRAMENTE MAU	INTEIRAMENTE MAU

Outro exemplo pode ser um governo grande e poderoso colocando a segurança e proteção como principal preocupação, chegando à conclusão de que é aceitável sacrificar algumas liberdades individuais para aumentar a segurança de seus cidadãos.

INTENÇÕES MORAIS

Nesta variante, cada personagem, PdM e monstro seleciona uma ou mais crenças, intenções ou lealdades muito valorizadas. Afirmações simples sobre as intenções do personagem, como os exemplos listados na barra lateral, dão profundidade aos personagens e inspiram cenas de interpretação. Este sistema requer uma conversa entre o MJ e os jogadores e mais atenção ao papel de todos da mesa.

Normalmente, especificar três intenções ou lealdades funciona bem para definir um personagem. Estas intenções pessoais cobrem um amplo espectro de comportamento e, em grande parte, delineiam a definição subjetiva de bem para aquele indivíduo. Intenções podem ser tão abstratas quanto agir com honra ou tão concreta quanto a devoção do personagem à mãe. Uma pessoa seguindo suas crenças e intenções basais sente que está agindo de forma boa e tende a ver ações contrárias ou restrições a estas crenças como malignas. Por exemplo, um personagem que acredite fortemente na lei veria um crime impune como algo maligno.

Um indivíduo específico provavelmente possuirá níveis diferentes de comprometimento com cada intenção. Determine uma ordem relativa de comprometimento ao considerar o que os personagens fariam se estas intenções entrassem em conflito.

AJUSTES DE REGRAS

Não existem restrições de tendência em qualquer variante maior. Você pode substituí-los por éditos e anátemas, se necessário, e fazer os ajustes a seguir.

DANO DE TENDÊNCIA

Se estiver usando a variante sem tendência, remova ou substitua os danos de tendência (bondoso, caótico, maligno e ordeiro), o que requer ajustes significativos em criaturas como anjos e diabos que foram construídos com fraquezas a dano de tendência. Uma opção é substituí-los um a um por novos tipos de dano como “radiante” e “sombra” que não possuem quaisquer inclinações morais. Outra opção é simplesmente mudar o tipo de dano necessário para a fraqueza da criatura para um outro tipo de dano, caso a caso. Uma terceira opção é remover a fraqueza, reduzir os Pontos de Vida máximos do monstro e pronto. Independentemente do que fizer com as criaturas, você também precisa substituir habilidades como a do campeão, que causa dano de tendência, de forma similar ou remover estas habilidades.

Se estiver usando a variante de intenções morais, você pode substituir dano bondoso, caótico, maligno e ordeiro por um único tipo de dano chamado dano de tendência, que fere aqueles que possuem intenções diretamente opostas às que o personagem mantém, conforme determinado por seu MJ.

DETECÇÃO

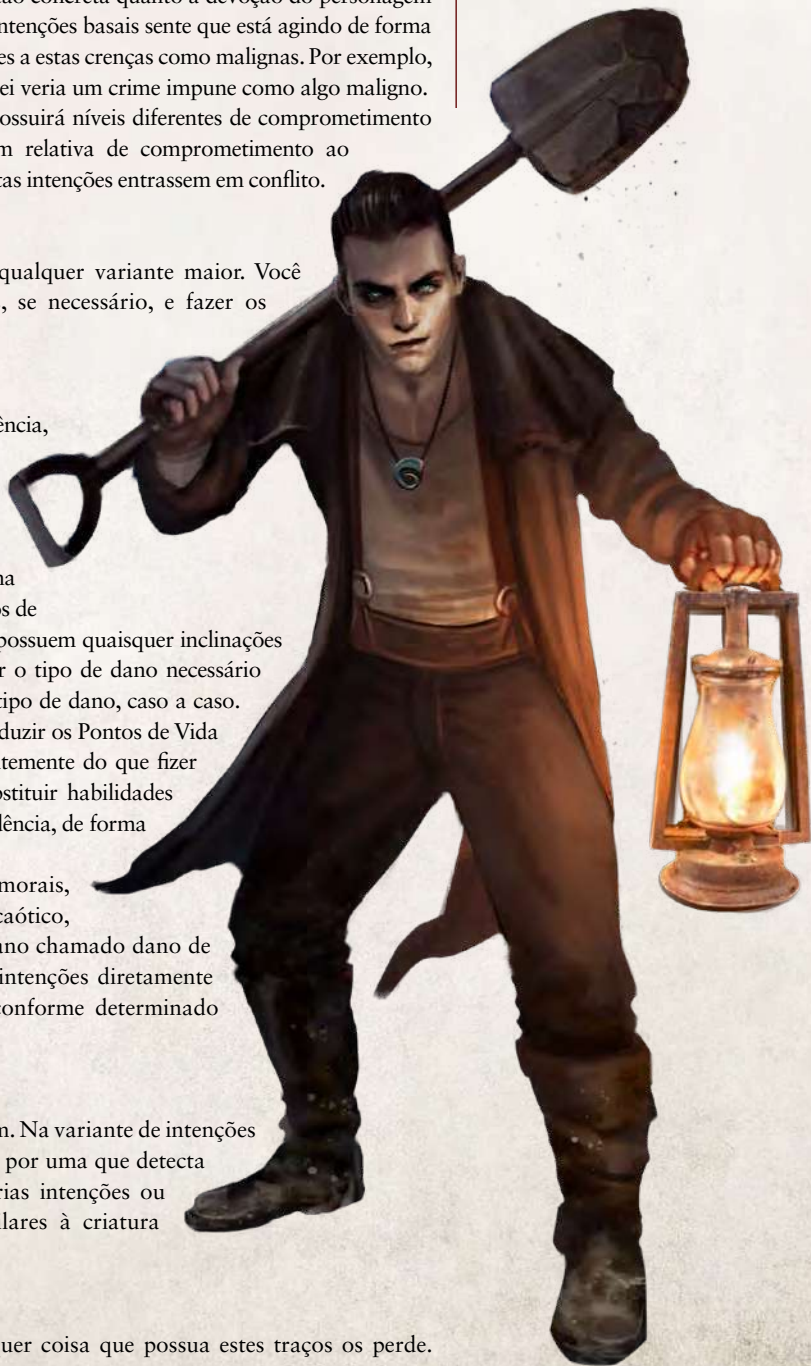
Efeitos que detectam tendências não existem. Na variante de intenções morais, você pode substituir tal habilidade por uma que detecta se uma criatura está seguindo suas próprias intenções ou para detectar outros com intenções similares à criatura usando a habilidade.

TRAÇOS

Traços de tendência não existem, e qualquer coisa que possua estes traços os perde. Efeitos que requeiram estes traços para funcionar, como *proteção*, não existem.

EXEMPLOS DE INTENÇÕES MORAIS

- Eu nunca decepcionarei meus companheiros.
- Eu vingarei minha família.
- Eu protegerei o mundo natural.
- Eu conquistarei grande fortuna.
- Eu espalharei a palavra de minha divindade.
- Eu ajudarei os necessitados.
- Eu expandirei o domínio do governo legítimo.



INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE



CAPÍTULO 5: GALERIA DE PdMS

Monstros e PJs não são os únicos habitantes do seu mundo. Embora possam não ser heróis, PdMs podem cumprir várias funções em seu jogo, como convocar os PJs para a aventura, servir como obstáculos em encontros sociais ou se opor aos PJs em batalha. Este capítulo apresenta quase uma centena de PdMs para o seu jogo, além de regras para modificá-los para que se encaixem em qualquer nicho particular.

USANDO A GALERIA DE PdMS

Nesta seção, você encontrará todos os tipos de PdMs de uma variedade de categorias e funções para seu uso em jogo. Seus níveis variam entre -1 e 8, a variedade com que você mais frequentemente deve precisar destes personagens sortidos. Como oponentes de nível alto, vilões maiores, monarcas governantes e PdMs semelhantes tendem a ser indivíduos únicos, você provavelmente criará estes PdMs especificamente para a função que servem, usando as regras para Construir Criaturas na página 56\$. Mas você nunca terá PdMs suficientes de nível baixo à mão quando os PJs inesperadamente se interessarem de forma incomum por um PdM, ou começarem uma luta em uma taverna na beira da estrada.

O nível listado no bloco de estatísticas de um PdM é o nível dele assumindo seu uso em combate; qualquer PdM desses deve ser capaz de funcionar tão bem quanto qualquer outra criatura de mesmo nível. Porém, muitos destes PdMs são primariamente não-combatentes muito mais talentosos em suas ocupações do que seriam em combate. Para este fim, as seções destes PdMs especialistas também mencionam um nível mais elevado que você deve utilizar quando os PJs competirem contra eles em suas áreas de especialização.

CUSTOMIZANDO PdMS

Os PdMs nesta galeria são todos humanos sem qualquer idioma além do Comum. Em alguns casos, como na humanocêntrica Taldor onde o Comum é o idioma oficial, você provavelmente pode usar os PdMs desta seção exatamente como estão escritos. Mas, com relativa frequência, você precisará realizar ajustes menores nos detalhes para retratar um PdM em particular. Como estes blocos de estatísticas apresentam a versão mais básica possível para cada personagem, você não deve precisar remover qualquer estatística ou habilidade, a menos que seu PdM não fale Comum.

As próximas seções fornecem orientações e ajustes de ancestralidade para que você possa customizar rapidamente o PdM padrão.

AJUSTANDO NÍVEL

Às vezes você precisa que um PdM preencha uma função em particular — como um bêbado nervoso — mas o nível no bloco de estatísticas não é adequado para o seu grupo. Você pode começar aplicando os ajustes elite ou fraco da página 6 do *Bestiário* para ajustar o nível do PdM em 1 para cima ou para baixo.

Se precisar mudar mais o nível do PdM do que isso, utilize os valores nas tabelas em Construindo Criaturas no Capítulo 2 e adicione ou remova habilidades especiais conforme for necessário para adequar o PdM ao novo nível.

MUDANDO A TENDÊNCIA

Tirando os PdMs de tendência óbvia, como os vilões, a maioria dos PdMs nesta galeria são apresentados como neutros. Se quiser mudar a tendência de um PdM, tudo o que você precisa fazer é alterar o traço de tendência. Você pode considerar como a nova tendência afeta a personalidade do PdM e ajustar suas perícias de acordo; por exemplo, um professor ordeiro e maligno pode possuir um modificador de Intimidação mais elevado do que o de Diplomacia.

MUDANDO IDIOMAS

Se precisar de um personagem humano que fale mais idiomas para adequá-lo ao histórico, nação de origem ou função dele, simplesmente adicione estes idiomas.

MAPA DO CAPÍTULO

O capítulo divide os PdMs em 18 seções para facilitar que você encontre os tipos de personagens necessários para o seu jogo.

- Artistas (página 236\$)
- Cortesãos (página 206\$)
- Criminosos (página 208\$)
- Curandeiros (página 220\$)
- Devotos (página 212\$)
- Estudiosos (página 240\$)
- Exploradores (página 216\$)
- Magistrados (página 224\$)
- Marinheiros (página 242\$)
- Mateiros (página 218\$)
- Mercenários (página 226\$)
- Místicos (página 228\$)
- Oficiais da Lei (página 232\$)
- Oprimidos (página 214\$)
- Profissionais (página 244\$)
- Taverneiros (página 238\$)
- Trabalhadores (página 222\$)
- Vilões (página 246\$)

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE PdMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

MODELOS D ORGANIZAÇÃO E DIVINDADE

Além dos modelos neste livro, o *Presságios Perdidos: Guia de Personagens* apresenta modelos de temas para que você possa adaptar rápida e facilmente os PdMs membros de várias organizações (veja Modelos de Temas na página 116\$). Se estiver procurando por adeptos de uma divindade específica, o *Presságios Perdidos: Deuses & Magia* oferece um modelo de tema (veja Modelos de Tema na página 9\$) que permite customizar um PdM para se adequar a qualquer divindade ou mesmo a uma divindade criada por você!

AJUSTES DE ANCESTRALIDADE DE PdM

Para usar um ou mais PdMs nesta seção para representar um PdM de uma ancestralidade diferente de humano, aplique os ajustes abaixo para a ancestralidade desejada. Elas fornecem as características básicas da ancestralidade, como visão no escuro, Velocidade alterada e habilidades únicas como os olhos aguçados de um halfling. Além destas mudanças básicas, você pode adicionar os efeitos de uma herança específica: aplicando a herança goblin das neves se o seu PdM for um goblin pelogelado e desejar que ele possua resistência a frio. Você também pode fornecer ao PdM um talento de ancestralidade ou até mesmo ajustar os atributos e perícias dele para refletir as forças e fraquezas da nova ancestralidade.

Para um meio-elfo, meio-orc ou qualquer outra herança essencial para o personagem, você sempre deve aplicar o efeito da herança.

ANÃO

- Mude o traço humano para anão.
- Adicione Enânico aos idiomas do PdM.
- Adicione visão no escuro.
- Diminua a Velocidade do PdM em 1,5 metros. Se o PdM já possuir uma Velocidade reduzida devido à armadura, considere aplicar o talento de ancestralidade Ferro Desimpedido.

ELFO

- Mude o traço humano para elfo.
- Adicione Élfico aos idiomas do PdM.
- Adicione visão na penumbra.
- Aumente a Velocidade do PdM em 1,5 metros.

GNOMO

- Mude o traço humano para gnomo.
- Adicione Gnômico e Silvestre aos idiomas do PdM.
- Adicione visão na penumbra.

GOBLIN

- Mude o traço humano para goblin.
- Adicione Goblin aos idiomas do PdM.
- Adicione visão no escuro.

HALFLING

- Mude o traço humano para halfling.
- Adicione Halfling aos idiomas do PdM.
- Adicione a habilidade olhos aguçados, descrita abaixo.

OLHOS AGUÇADOS

Sua visão é aguçada, permitindo que você perceba os pequenos detalhes deixados para trás por criaturas ocultadas ou até mesmo invisíveis que outras pessoas deixariam passar despercebidos. Você recebe +2 de bônus de circunstância quando usar a ação Buscar para encontrar criaturas escondidas ou indetectadas a até 9 metros de distância. Quando mirar um oponente que está ocultado ou escondido para você, reduza a CD do teste simples para 3 contra um alvo ocultado ou para 9 contra um alvo escondido.

FAZENDO UM ESPECIALISTA

Esta galeria de PdMs contém vários especialistas, como advogados e navegadores, que são um desafio de nível mais elevado em suas especialidades do que em combate e frequentemente possuem uma habilidade especial relacionada a isto. Para criar seus próprios especialistas, você pode facilmente trocar as perícias deles, mas considere utilizar as habilidades a seguir especiais para tornar estes PdMs mais evocativos!

Azeitir (emocional, mental) Quando alguém come um prato ou petisco feito por este PdM, o PdM pode fazer um teste de Saber de Confeitaria, Saber de Culinária ou similar contra a


TABELA 5-1: PdMS

PdM	Nível	Página			
Acólito de Nethys	1	212\$	Falso sacerdote	4	229\$
Acrobata	2	236\$	Fazendeiro	0	222\$
Adepto	-1	228\$	Ferreiro	3 (6)*	245\$
Advogado	-1 (4)*	232\$	Gatuno	4	210\$
Antipaladino	5	247\$	Guarda	1	232\$
Apotecário	-1 (3)*	220\$	Guarda do palácio	4	206\$
Aprendiz	-1	244\$	Guarda-costas	1	226\$
Arqueiro sentinela	2	233\$	Guia	4	216\$
Assassino	8	211\$	Juiz	-1 (6)*	224\$
Astrônomo	2	241\$	Ladrão de tumbas	1	208\$
Atravessador	5	210\$	Leitor de presságio	-1 (3)*	228\$
Bandido	2	208\$	Líder de culto	7	230\$
Barista	1	238\$	Líder de gangue	7	249\$
Bêbado	2	239\$	Mago para contratar	3	226\$
Bibliotecário	-1 (3)*	240\$	Médico	-1 (4)*	220\$
Caçador	7	219\$	Médico da peste	5	221\$
Caçador clandestino	2	218\$	Mercador	-1 (4)*	244\$
Caçador de monstros	6	227\$	Mestre de guilda	8 (12)*	245\$
Caçador de recompensas	4	226\$	Mestre do porto	3	225\$
Camponês	-1	214\$	Mineiro	0	223\$
Capitão da guarda	6	234\$	Navegador	2 (4)*	242\$
Capitão do navio	6	243\$	Necromante	5	230\$
Carcereiro	3	233\$	Nobre	3	206\$
Carregador de tocha	0	216\$	Oficial da vigília	3	234\$
Charlatão	3	209\$	Pedinte	-1	214\$
Cientista impetuoso	6	248\$	Pirata	2	242\$
Cirurgião	2 (6)*	220\$	Pivete	-1	215\$
Coletor de impostos	-1 (3)*	224\$	Planejador	4 (7)*	246\$
Conselheiro	5	207\$	Prisioneiro	1	215\$
Contramestre	3	234\$	Professor	-1 (3)*	240\$
Coveiro	1	223\$	Profeta	2	212\$
Cronista	3	216\$	Protetor	6	225\$
Cultista	1	228\$	Rastreador	3	218\$
Dançarino	1	236\$	Rufião	2	209\$
Demonologista	7	231\$	Sábio	6	241\$
Déspota	5	248\$	Sabotador	2	246\$
Domador de feras	4	237\$	Sacerdote de Pharamasma	6	213\$
Espião	6	207\$	Saqueador de tumbas	5	217\$
Estalajadeiro	1	239\$	Servente	-1	222\$
Estivador	0	222\$	Servo	-1	238\$
Executor	6	235\$	Trovador	3	237\$
			Zelote de Asmodeus	4	212\$

CD de Vontade da criatura, com o mesmo resultado da ação Impressionar de Diplomacia. Se mais de uma criatura comer a refeição, o PdM usa o mesmo resultado do teste contra a CD de Vontade de cada criatura.

Pagar para Ver Quando estiver apostando, o PdM pode utilizar Saber de Jogos para Sentir Motivação (em vez de Percepção).

Cuidar de Crianças Quando tratar infantes, o PdM pode utilizar sua perícia Saber de Obstetrícia em vez de Medicina e também pode usar ações treinadas de Medicina em infantes.

Encontrar Fundação  (concentração) O PdM realiza um teste de Saber de Arquitetura, Saber de Engenharia ou perícia similar para encontrar um caminho estável através de terreno desnivelado. Isto concede +2 de bônus de

circunstância a ele e a qualquer um com quem partilhe esta informação em testes de Acrobatismo para se Equilibrar naquele terreno.

Foi Pescar O PdM pode utilizar Saber de Pescaria para Rastrear criaturas aquáticas ou para Auxiliar testes para Rastreá-las.

Saber Local Quando encontrarem uma dada pessoa de seu assentamento natal, o PdM pode tentar automaticamente um teste para Recordar Conhecimento sobre aquela pessoa. Isto usa a perícia Saber daquele assentamento.

Transcrição Rápida O PdM pode tentar copiar um documento mais rápido do que o normal, conquanto não altere o conteúdo. Ele realiza um teste de Saber de Escriba, completando a tarefa em metade do tempo em um sucesso (um quarto em um sucesso crítico).

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE PdMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE



ARTISTAS

Artistas podem servir como entretenimento, expressões de beleza ou parte de uma cultura compartilhada.

DANÇARINO

A dança pode ser usada para contar histórias, partilhar emoções, fornecer entretenimento e mostrar a habilidade atlética do artista. O dançarino é um desafio de 5º nível em disputas de dança.

DANÇARINO

CRIATURA 1

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +3

Idiomas Comum

Perícias Acrobatismo +8, Atletismo +8, Intimidação +13. Diplomacia +7, Furtividade +6, Performance +13 (+15 para dançar), Saber de Teatro +5

For +1, Des +3, Con +1, Int +0, Sab +0, Car +4

Itens adaga (3), roupas e joias (valem 10 po)

CA 16; Fort +6, Ref +8, Von +3

PV 20

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ adaga +8 (acuidade, ágil, versátil Ct), **Dano** 1d4+3 perfurante

Corpo a Corpo ♦ pé +8 (acuidade, ágil, não-letal), **Dano** 1d4+3 contundente

Distância ♦ adaga +8 (ágil, arremesso 3 metros, versátil Ct), **Dano** 1d4+3 perfurante

Dança Fascinante ♦ **Frequência** uma vez por rodada; **Efeito** O dançarino Anda até a Velocidade dele. Uma vez durante este movimento, quando estiver adjacente a uma criatura, o dançarino pode fazê-la tentar um salvamento de Vontade CD 17. Caso falhe, a criatura fica fascinada pelo dançarino até o final do próximo turno dela.

ACROBATA

Acrobatas executam feitos de agilidade, equilíbrio e força. O acrobata é um desafio de

5º nível em acrobacias e atividades semelhantes.

ACROBATA

CRIATURA 2

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +6

Idiomas Comum

Perícias Acrobatismo +15, Atletismo +8, Dissimulação +5, Furtividade +8, Performance +9, Saber de Circo +5

For +2, Des +4, Con +2, Int +1, Sab +0, Car +1

Itens adaga (5), corda (15 metros), kit de escalada

Equilíbrio Estável Sempre que o acrobata rolar um sucesso em um teste de Acrobatismo, trate o resultado como um sucesso crítico. Ele não fica desprevenido enquanto tenta se Equilibrar e pode utilizar Acrobatismo em vez de Reflexos para Segurar numa Beirada.

CA 18; Fort +8, Ref +12, Von +4

PV 28

Queda do Gato O acrobata trata todas as quedas como se fossem 15 metros mais curtas.

Esquiva Ágil ↻ **Acionamento** Uma criatura mira o acrobata com um ataque e ele consegue vê-la; **Efeito** O acrobata recebe +2 de bônus de circunstância na CA contra o ataque acionador.

Velocidade 9 metros

Corpo a Corpo ♦ adaga +10 (acuidade, ágil, versátil Ct), **Dano** 1d4+4 perfurante

Corpo a Corpo ♦ pé +10 (acuidade, ágil, não-letal), **Dano** 1d4+4 contundente

Distância ♦ adaga +11 (ágil, arremesso 3 metros, versátil Ct), **Dano** 1d4+4 perfurante

Ataque Furtivo O acrobata causa 1d6 de dano de precisão extra em criaturas desprevenidas.

Golpe Balançante ♦♦ O acrobata se balança em uma corda ou trapézio, movendo-se o dobro de sua Velocidade. Em qualquer ponto durante o balanço, ele pode realizar um Golpe corpo a corpo.



ACROBATA

TROVADOR

Trovadores mantêm vivas as canções tradicionais de sua cultura e escrevem trabalhos originais para comemorar eventos importantes.

TROVADOR**CRIATURA 3**

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +8

Idiomas Comum

Perícias Acrobatismo +8, Diplomacia +9, Dissimulação +9, Furtividade +8, Ocultismo +7, Performance +13 (+14 para tocar alaúde), Saber de Teatro +9, Sociedade +7

For +0, **Des** +3, **Con** +0, **Int** +2, **Sab** +1, **Car** +4

Itens alaúde, armadura de couro, besta (10 viroles), livro de poesia, rapieira

Saber Bárdico O trovador pode Recordar Conhecimento sobre qualquer assunto com +7 de modificador.

CA 19; **Fort** +5, **Ref** +10, **Von** +8

PV 38

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo **◆** rapieira +12 (acuidade, desarmar, mortal 1d8), **Dano** 1d6+3 perfurante

Distância **◆** besta +12 (incremento de distância 36 metros, recarga 1), **Dano** 1d8+3 perfurante

Magias Ocultistas Espontâneas CD 21; **2º** (2 espaços) *acalmar emoções, cativar, boca mágica*; **1º** (3 espaços) *abrandar, cativar, disfarce ilusório, ventriloquismo*; **Truques Mágicos (2º)** *detectar magia, ler, mensagem, prestidigitação, ler aura, som fantasma*

Magias de Composição de Bardo 2 Pontos de Foco, CD 22; **2º** *composição prolongada* (Livro Básico 386), *contraperformance* (Livro Básico 386); **Truques Mágicos (2º)** *inspirar coragem* (Livro Básico 387)

DOMADOR DE FERAS

Domadores de feras trazem a selva para a civilização, domando e treinando criaturas para que sigam seus comandos e executem truques chamativos que entretenham audiências.

DOMADOR DE FERAS**CRIATURA 4**

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +12

Idiomas Comum, Druídico

Perícias Atletismo +8, Diplomacia +8, Intimidação +8, Natureza +12, Performance +8, Saber de Circo +6, Sobrevivência +10

For +2, **Des** +1, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +2

Itens armadura de couro, azevinho e visco, chicote, corda (15 metros)

Empatia Selvagem O domador de feras pode utilizar Diplomacia para Impressionar animais e pode fazer Pedidos simples a eles.

CA 20; **Fort** +10, **Ref** +7, **Von** +12

PV 54

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo **◆** chicote +11 (alcance, derrubar, desarmar, não-letal), **Dano** 1d4+5 cortante

Magias Primais Preparadas CD 22, ataque +14; **2º** *falar com animais, forma animal, mensageiro animal*; **1º** *lubrificar, presa mágica, salto*; **Truques Mágicos (2º)** *emaranhapé, estabilizar, luzes dançantes, orientação, produzir chamas*

Magias de Ordem de Druida 1 Ponto de Foco, CD 22; **1º** *curar animal* (Livro Básico 400)

Animal Treinado O domador de feras luta junto com um animal treinado aliado do nível dele ou inferior, provavelmente um tigre (Bestiário 53\$). O animal possui a quantidade padrão de ações, usa seu bloco de estatísticas normal e conta para o orçamento de XP normalmente.

O domador de feras pode gastar 1 ação para receber o benefício de suporte apropriado a seu animal treinado (Livro Básico 215). Diferente do companheiro animal, isto não requer que o animal use qualquer ação dele.

**ASSISTIR A UMA APRESENTAÇÃO**

Preços para uma noite de entretenimento são por cabeça e podem ser bem mais altos para artistas mundialmente famosos. **Circo** 1 pp; **Dança** 2 pc social, 6 pc performance de palco, 1 po baile de alta sociedade; **Peça Teatral** 6 pc teatro pequeno, 1 pp teatro maior; **Ópera** 5 po entrada geral, 20 po camarote; **Música** 5 pc trovadores, 2 pp orquestra; **Apresentação de Rua** gorjetas de 1 a 2 pc.

**TROVADOR**

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE PDMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE



POSTOS DA NOBREZA

Alguns postos nobres, do mais alto para o mais baixo: rei/rainha, grande duque/ grande duquesa, duque/duquesa, marquês, conde/condessa, landegrave, visconde/viscondessa, barão/baronesa, baronete/baronetesa, tribuno, lorde/dama, cavaleiro.

CORTESÃOS

Embora aventureiros viajem por masmorras perigosas e por ermos enganosos, às vezes o lugar mais perigoso que eles podem entrar é em uma corte nobre.

NOBRE

Invejados por muitos e detestados por outros, nobres emanam confiança e gentileza. Fofocas e apostas são, frequentemente, seus passatempos favoritos. A vida diária de um nobre normalmente é uma mistura de negócios e prazer e, para quem vê de fora, tal estilo de vida pode parecer nada mais do que uma sequência de refeições, festas e salões de jogos. Entretanto, a despeito do que se pode acreditar, a vida como um nobre frequentemente é bem perigosa e requer bem mais intelecto do que pode parecer — junto com uma saudável dose de suspeita.



GUARDA DO PALÁCIO

NOBRE

CRIATURA 3

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +11

Idiomas Comum

Perícias Diplomacia +10, Dissimulação +10, Intimidação +9, Saber de Apostas +8
For +2, **Des** +3, **Con** +1, **Int** +1, **Sab** +2, **Car** +4

Itens anel sinete, cantil de prata, dados viciados, rapieira, roupas finas na moda

Ler Lábios Depois de anos metendo o nariz onde não era chamado, o nobre aprendeu a ler lábios à distância, com os efeitos do talento *Ler Lábios* (Livro Básico 263).

CA 18; **Fort** +6, **Ref** +10, **Von** +11

PV 45

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ rapieira +12 (acuidade, desarmar, mortal 1d8), **Dano** 1d6+5 perfurante

Corpo a Corpo ♦ punho +12 (acuidade, ágil, não-letal), **Dano** 1d4+5 contundente

Artimanha do Nobre ♦ **Frequência** uma vez por rodada; **Efeito** O nobre Finta. Em um sucesso, o nobre Golpeia o alvo.

Ataque Furtivo O nobre causa 1d6 de dano de precisão extra em criaturas desprevenidas.

GUARDA DO PALÁCIO

Cada palácio possui seus guardiões dos portões. Frequentemente a prole mais nova de um nobre menor ou vindos de uma longa linhagem de servos confiáveis, os guardas do palácio são encarregados de defender a família real e sua fortaleza interna. Seus dias consistem em guardar passagens, escoltar nobres a locais variados e manter os que estão sob sua responsabilidade o mais seguros possível. As estatísticas abaixo são para os membros de posto mais baixo dos guardas de palácio de uma nação pequena; eles também funcionam bem para guardas de elite de um nobre menor.

GUARDA DO PALÁCIO

CRIATURA 4

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +15

Idiomas Comum

Perícias Atletismo +12, Diplomacia +10, Intimidação +8

For +4, **Des** +2, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +2

Itens alabarda, algemas simples, cota de malha com insígnia do palácio

CA 22; **Fort** +13, **Ref** +8, **Von** +10

PV 60

Ataque de Oportunidade ↻

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ alabarda +14 (alcance, versátil Ct), **Dano** 1d10+7 perfurante

Corpo a Corpo ♦ punho +12 (ágil, não-letal), **Dano** 1d4+7 contundente

Defensor Real Sempre leal, o guarda do palácio recebe +2 de bônus de circunstância em rolagens de ataque quando estiver defendendo seu protegido.

CONSELHEIRO

Conselheiros confiáveis da corte sussurram palavras de orientação nos ouvidos de quem está no poder. Muitos nobres dependem tão pesadamente do conselho deles que tomam poucas decisões sem consultá-los e insistem que eles compareçam em todos os encontros e eventos públicos. Conselheiros frequentemente são mestres manipuladores e a orientação deles pode moldar um baronato ou até mesmo um reino — para o bem ou para o mal.

CONSELHEIRO

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +14

Idiomas Comum

Perícias Diplomacia +15, Dissimulação +15, Ocultismo +9, Performance +11, Saber de Leis +11, Sociedade +11

For +0, **Des** +2, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +4

Itens adaga (2), chicote, harpa pequena, *poção de cura mínima*, roupas finas

Aplacar Um conselheiro é bem versado em acalmar nobres agitados. Sua voz calmante o fornece +2 de bônus de circunstância em testes de Diplomacia e Dissimulação quando estiver lidando com membros da nobreza.

CA 21; **Fort** +9, **Ref** +11, **Von** +15

PV 56

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ chicote +11 (acuidade, alcance, desarmar, derrubar, não-letal), **Dano** 1d4+2 cortante

Distância ♦ adaga +11 (ágil, arremesso 3 metros, versátil Ct), **Dano** 1d4+2 perfurante

Magias Ocultistas Espontâneas CD 22, ataque +13, **3°** (2 espaços) *abrandar, ler mente, zona da verdade*; **2°** (3 espaços) *abrandar, augúrio, restauração, toque da idiotice*; **1°** (3 espaços) *abrandar, armadura mística, cativar, mísseis mágicos*;
Truques Mágicos (3°) *escudo místico, luz, pasmarr, prestidigitação, toque gélido*

Magias de Composição de Bardo 1 Ponto de Foco, CD 22; **3°** *contraperformance* (Livro Básico 386); **Truques Mágicos (3°)** *inspirar competência* (Livro Básico 386), *inspirar coragem* (Livro Básico 387), *inspirar defesa* (Livro Básico 387)

ESPIÃO

Nenhum império seria completo sem seus espões. O espião é um mestre em se infiltrar em uma corte e se misturar: ele pode ser um dentre uma variedade de nobres, um amado confidente da rainha ou até mesmo o bobo da corte. Espões usam suas perícias para manipular sutilmente os cortesões, voltar inimigos uns contra os outros e coletar informações valiosas, seja para chantagear ou para leiloar pela oferta mais alta.

ESPIÃO

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +17

Idiomas Comum

Perícias Diplomacia +13, Dissimulação +15, Furtividade +14, Intimidação +15, Ladragem +12, Saber de Corte Local +16, Sociedade +12

For +0, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +4

Itens adaga (4), armadura de couro, ferramentas de ladrão, kit de disfarce, *rapieira* +1, roupas finas

Aliado do Nobre O espião se infiltrou de forma a parecer um aliado confiável, recebendo +2 de bônus de circunstância para Impressionar ou Obter Informação entre os nobres daquela corte.

CA 23; **Fort** +11, **Ref** +17, **Von** +14

PV 90

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ *rapieira* +16 (acuidade, desarmar, mágico, mortal 1d8), **Dano** 1d6+7 perfurante

Corpo a Corpo ♦ adaga +12 (ágil, arremesso 3 metros, versátil Ct), **Dano** 1d4+6 perfurante

Ataque Furtivo O espião causa 2d6 de dano de precisão extra em criaturas desprevenidas.

Lâmina Oculta ♦ **Frequência** uma vez por rodada; **Efeito** O espião saca uma arma e então Golpeia com ela. O alvo do Golpe fica desprevenido contra o ataque.



ENREDOS INTRIGANTES

A corte real é cheia de intriga! Aqui estão alguns exemplos de quem pode estar planejando.

- O cônjuge ou filhos do monarca
- O animal de estimação real (um druida disfarçado)
- O grande vizir
- Embaixadores ou nobres visitantes
- O campeão do palácio
- O médico do palácio
- A equipe da cozinha
- O bobo da corte



INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE PDMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE



GOLPES CRIMINOSOS

Golpes criminosos comuns incluem enviar coletores falsos de projetos de caridade inexistentes em busca de doações para os pobres e enfermos; jogos de sorte fraudados em feiras locais oferecendo prêmios sem valor; shows chamativos nas calçadas ocultando o trabalho de batedores de carteiras na audiência e crianças que se oferecem para ajudar viajantes a encontrar acomodações, mas os levam para estalagens com preços exorbitantes.

CRIMINOSOS

Alguns criminosos são pessoas desesperadas que não possuem outra opção além de quebrar a lei para sobreviver, enquanto outros escolhem uma vida de crimes pela adrenalina, formando gangues ou guildas do submundo especializadas em certos investimentos ilegais.

LADRÃO DE TUMBAS

Muitas culturas possuem uma tradição de enterrar seus mortos com uma seleção das posses mais preciosas do falecido e algumas incluem presentes que acreditam fornecer uma vantagem no pós-vida. Tais preciosidades podem ser alvos fáceis para os que não possuem respeito — ou medo — pelos mortos.

LADRÃO DE TUMBAS

CRIATURA 1

N **MÉDIO** **HUMANO** **HUMANOIDE**

Percepção +5

Idiomas Comum

Perícias Dissimulação +2, Intimidação +2, Furtividade +5, Manufatura +6, Saber de Submundo +6, Sociedade +5

For +1, **Des** +2, **Con** +2, **Int** +3, **Sab** +2, **Car** -1

Itens adaga, *água benta*, armadura de couro batido, ferramentas de alquimista, livro de fórmulas, pá

Itens Infundidos Um ladrão de tumbas carrega os seguintes itens infundidos: frasco congelado menor, pedra-trovão menor, relâmpago engarrafado menor (2)

CA 17; **Fort** +7, **Ref** +7, **Von** +5

PV 18

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ pá +6, **Dano** 1d6+1 contundente

Distância ♦ bomba alquímica +7 (incremento de distância 6 metros, respingo), **Dano** varia por bomba

BANDIDO

Ao armar emboscadas e armadilhas escondidas em ermos como florestas e montanhas, bandidos assediam viajantes e saqueiam suas preciosidades antes de desaparecer novamente em seus esconderijos. Muitos bandidos buscam apenas roubar e libertam suas vítimas vivas, embora alguns poucos prefiram não deixar testemunhas.

BANDIDO

CRIATURA 2

N **MÉDIO** **HUMANO** **HUMANOIDE**

Percepção +6

Idiomas Comum

Perícias Atletismo +6, Dissimulação +5, Intimidação +6, Furtividade +8, Ladroagem +8, Saber de Floresta +4, Sobrevivência +6

For +3, **Des** +3, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +1

Itens armadura de couro batido, funda (10 balas), machadinha

CA 19; **Fort** +7, **Ref** +9, **Von** +6

PV 30

Emboscada do Bandido Quando um bandido rola iniciativa usando Dissimulação ou Furtividade, ele pode tentar Desmoralizar uma criatura como uma ação livre.

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ machadinha +9 (ágil, amplitude), **Dano** 1d6+5 cortante

Distância ♦ funda +9 (incremento de distância 15 metros, propulsivo, recarga 1), **Dano** 1d6+3 contundente

Distância ♦ machadinha +9 (ágil, amplitude, arremesso 3 metros), **Dano** 1d6+5 cortante

Golpeador Pavoroso Criaturas assustadas ficam desprevenidas contra o bandido.

Terreno Predileto O bandido ignora os efeitos de terreno difícil não-mágico em florestas.



BANDIDO

RUFIÃO

Usando sua força para forçar os outros a se submeterem, rufiões frequentemente trabalham como guarda-costas e capangas para criminosos mais poderosos como charlatões e atravessadores.

RUFIÃO

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +8

Idiomas Comum

Perícias Atletismo +7, Intimidação +6, Furtividade +6

For +3, **Des** +2, **Con** +3, **Int** -1, **Sab** +2, **Car** +0

Itens armadura de couro batido, clava, funda (10 balas)

CA 18; **Fort** +9, **Ref** +8, **Von** +6

PV 32

Ataque de Oportunidade ↻

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ↻ clava +9, **Dano** 1d6+5 contundente

Distância ↻ funda +8 (incremento de distância 15 metros, propulsivo, recarga 1), **Dano** 1d6+5 contundente

Distância ↻ clava +8 (arremesso 3 metros), **Dano** 1d6+5 contundente

Ataque Fisgador ↻ **Acionamento** O rufião possui uma mão livre e seu alvo está dentro do alcance desta mão; **Efeito** O rufião faz um Golpe corpo a corpo enquanto tiver uma mão livre. Se este Golpe acertar, o alvo fica desprevenido até o início do próximo turno do rufião ou até que não esteja mais ao alcance da mão dele, o que ocorrer primeiro.

Ataque Furtivo O rufião causa 1d6 de dano de precisão extra em criaturas desprevenidas.

Surra Brutal A brutalidade do rufião abala a confiança dos oponentes. Quando o rufião causar dano em um acerto crítico, o alvo fica assustado 1 e o rufião pode empurrar o alvo até 3 metros para longe (isto é um movimento forçado).

CHARLATÃO

Charlatões usam fingimento e enganação para arrancar dinheiro e outras preciosidades dos crédulos e confusos. Vender óleo de cobra (literal ou figurativamente), distrair alvos para roubar seus pertences ou fingir mediunidade são golpes clássicos.

CHARLATÃO

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +6

Idiomas Comum

Perícias Acrobatismo +8, Diplomacia +9, Dissimulação +11, Furtividade +9, Ladragem +8, Ocultismo +7, Performance +11, Saber de Submundo +9, Sociedade +7

For +0, **Des** +3, **Con** +0, **Int** +2, **Sab** +1, **Car** +4

Itens alaude, espada curta, ferramentas de ladrão, kit de disfarce, porrete

Performance Versátil O charlatão pode utilizar Performance em vez de Diplomacia para Impressionar e em vez de Intimidação para Desmoralizar. Ele também pode utilizar uma Performance de atuação em vez de Dissimulação para Personificar.

CA 18; **Fort** +5, **Ref** +8, **Von** +10

PV 40

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ↻ espada curta +10 (ágil, versátil Ct), **Dano** 1d6+2 perfurante

Corpo a Corpo ↻ porrete +7 (ágil, não-letal), **Dano** 1d6+2 contundente

Magias Ocultistas Espontâneas CD 20, ataque +10, **2º** (2 espaços) *cativar*, *disfarce ilusório*, *invisibilidade*; **1º** (3 espaços) *aura mágica*, *disfarce ilusório*, *servo invisível*, *ventriloquismo*;

Truques Mágicos (2º) *mão mística*, *mensagem*, *psamar*, *prestidigitação*, *som fantasma*

Magias de Composição de Bardo 1 Ponto de Foco, CD 19; **1º** *contraperformance* (Livro Básico 386); **Truques Mágicos (1º)** *inspirar coragem* (Livro Básico 387)

Ataque Furtivo O charlatão causa 1d6 de dano de precisão extra em criaturas desprevenidas.



MAIS GOLPES

- Estelionatários vendem itens alquímicos, remédios, talismãs, berloques ou outros itens mágicos menores falsificados.
- Agiotas inescrupulosos se aproveitam de legislações frouxas para exigir termos de pagamentos abusivos.
- Médiuns e videntes impostores usam técnicas de leitura de expressão para enganar vítimas crédulas.



CHARLATÃO

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE PDMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE



CRIMES FANTÁSTICOS

Embora muitos crimes no *Pathfinder* sejam similares a crimes no mundo real, certos crimes só são possíveis em um mundo de magia.

Estes incluem usar magia para vencer uma aposta, usos maliciosos de maldições, violar a autonomia com magias de encantamento, falsificar adivinhações, violar a privacidade com adivinhações ou invadir através de teleportes.

GATUNO

Gatunos se especializam em arrombar e invadir casas e negócios para assaltar. Estes criminosos ganham acesso às estruturas seguras ao ultrapassar armadilhas e outras medidas de segurança enquanto continuam indetectados durante a ocorrência.

GATUNO

CRIATURA 4

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +10 (+11 para encontrar armadilhas)

Idiomas Comum

Perícias Acrobatismo +10, Atletismo +8, Dissimulação +7, Furtividade +12, Ladragem +12 (pode Desabilitar armadilhas que requeiram proficiência mestre), Saber de Submundo +7, Sociedade +7
For +2, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +1, **Sab** +2, **Car** +1

Itens arco curto composto (10 flechas), armadura de couro, elixir de visão no escuro menor, ferramentas de ladrão, kit de escalada, porrete

CA 21 (22 contra armadilhas); **Fort** +7, **Ref** +12, **Von** +10; +1 de circunstância em todos os salvamentos contra armadilhas

PV 60

Negar Vantagem O gatuno não fica desprevenido para criaturas de 4º nível ou inferior que estejam escondidas, indetectadas, flanqueando-o ou usando um ataque surpresa.

Esquiva Ágil ➔ **Acionamento** Uma criatura mira o gatuno com um ataque e ele consegue vê-la; **Efeito** O gatuno recebe +2 de bônus de circunstância na CA contra o ataque acionador.

Velocidade 9 metros

Corpo a Corpo ➔ espada curta +14 (acuidade, ágil, versátil Ct), **Dano** 1d6+6 perfurante

Corpo a Corpo ➔ porrete +12 (ágil, não-letal), **Dano** 1d6+4 contundente

Distância ➔ arco curto composto +14 (incremento de distância 18 metros, mortal 1d10, propulsivo, recarga 0), **Dano** 1d6+4 perfurante

Ataque Furtivo O gatuno causa 1d6 de dano de precisão extra em criaturas desprevenidas.

Ataque Surpresa Na primeira rodada do combate, se o gatuno rolar Dissimulação ou Furtividade para iniciativa, criaturas que não tiverem agido ficam desprevenidas contra ele.

Mobilidade Quando o gatuno Andar para se mover metade de sua Velocidade ou menos, esse movimento não aciona reações.

ATRAVESSADOR

Quanto mais tempo um criminoso mantém o que roubou, maior a chance dele ser pego. Atravessadores se fazem indispensáveis no submundo ao pagar por bens roubados para revendê-los posteriormente, seja através de um negócio aparentemente legítimo ou para um grupo fechado de compradores de elite.

ATRAVESSADOR

CRIATURA 5

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +11

Idiomas Comum

Perícias Acrobatismo +10, Dissimulação +13, Diplomacia +11, Furtividade +10, Intimidação +11, Ladragem +10, Manufatura +13, Saber de Contabilidade +13, Saber de Submundo +15, Sociedade +11

For +0, **Des** +3, **Con** +0, **Int** +4, **Sab** +2, **Car** +4

Itens adaga (10), bastão de fumaça menor (2), elixir de visão no escuro menor, *emblemata de penas (pássaro)*, espada curta, ferramentas de ladrão, kit de disfarces

Olho de Atravessador Atravessadores ganham a vida com sua habilidade de reconhecer produtos viáveis. Eles podem utilizar Saber de Submundo para identificar o valor de um item e Identificar Magia em um item. Eles recebem +2 de bônus de circunstância em testes de Saber de Submundo quando fizerem isso, e em testes de Saber de Submundo para determinar se um item foi roubado, se um item roubado seria reconhecível demais para ser facilmente movido e quem estaria interessado em comprar tal item.

GATUNO

CA 20; Fort +9, Ref +12, Von +15

PV 70

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ espada curta +12 (acuidade, ágil, versátil Ct), **Dano** 1d6+5 perfurante

Corpo a Corpo ♦ adaga +12 (acuidade, ágil, versátil Ct), **Dano** 1d4+5 perfurante

Distância ♦ adaga +12 (ágil, arremesso 3 metros, versátil Ct), **Dano** 1d4+2 perfurante

Ataque Furtivo O atravessador causa 2d6 de dano de precisão extra em criaturas desprevenidas.

Finta do Canalha Quando o atravessador obtiver sucesso em Fintar, o alvo dele fica desprevenido contra os ataques do atravessador até o final do próximo turno do atravessador. Em um sucesso crítico, o alvo fica desprevenido contra todos os ataques até o final do próximo turno do atravessador.

Remexida Rápida ♦ O atravessador sempre possui alguns itens à mão. O atravessador Interage para sacar uma arma ou item que precise de uma ação única para ativar, e então Golpeia com a arma ou Ativa o item.

ASSASSINO

Assassinos cometem homicídios, seja por causa de pagamento ou por acreditar em uma causa, como uma religião ou movimento político. Alguns assassinos trabalham sozinhos e escolhem suas próprias vítimas. Outros são membros de guildas de assassinos, organizações que aceitam contratos para matar em troca de dinheiro, favores ou ambos.

ASSASSINO

CRIATURA 8

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +16

Idiomas Comum

Perícias Acrobatismo +17, Atletismo +13, Dissimulação +12, Diplomacia +10, Furtividade +19, Intimidação +10, Ladrageira +15, Medicina +14, Saber de Submundo +14, Sobrevivência +12, Sociidade +12

For +3, **Des** +5, **Con** +2, **Int** +2, **Sab** +2, **Car** +0

Itens arco curto composto +1 impactante (20 flechas), armadura de couro, elixir de visão no escuro menor, poção da invisibilidade, rapieira +1, veneno de centopeia gigante (3), veneno de ferimento simples (8 doses, 2d4 de dano de veneno), veneno de sono (2)

Esgueirar-se Rapidamente O assassino pode se mover com sua Velocidade completa quando se Esgueira.

CA 26; Fort +12, Ref +19, Von +14

PV 130

Negar Vantagem O assassino não fica desprevenido para criaturas de 8º nível ou menos que estejam escondidas, indetectadas, flanqueando ou usando um ataque surpresa.

Esquiva Ágil ↻ **Acionamento** Uma criatura mira o assassino com um ataque e ele consegue vê-la; **Efeito** O assassino recebe +2 de bônus de circunstância na CA contra o ataque acionador.

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ rapieira +18 (acuidade, desarmar, mágica, mortal 1d8), **Dano** 1d6+8 perfurante

Distância ♦ arco curto composto +20 (incremento de distância 18 metros, mágico, mortal 1d10, propulsivo, recarga 0), **Dano** 2d6+4 perfurante

Ataque Furtivo O assassino causa 2d6 de dano de precisão extra em criaturas desprevenidas.

Ataque Surpresa Na primeira rodada do combate, criaturas que não ainda não tiverem agido ficam desprevenidas contra o assassino.

Envenenar Arma ♦ (manusear) **Requerimentos** O assassino está empunhando uma arma cortante ou perfurante e possui uma mão livre; **Efeito** O assassino aplica um veneno à arma requerida.

Saque Rápido ♦ O assassino Interage para sacar uma arma, e depois Golpeia com ela.



COBRAR POR PROTEÇÃO

Organizações criminosas frequentemente descobrem que é mais fácil pedir pagamentos por proteção dos habitantes locais do que se dar ao trabalho de roubá-los. "Proteção" inclui um entendimento implícito de que os que pagarem estão a salvo daqueles criminosos e alguns até prometem retribuição contra outros meliantes que atuarem na região.



ATRAVESSADOR

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE PDMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE



PREÇOS DOS SERVIÇOS MÉDICOS

O médico e o cirurgião são mestres em Medicina; o apotecário e o médico da peste são especialistas. Médicos da peste cobram cinco vezes estes valores, e cirurgiões cobram 10 vezes.

Identificar Aflição: 1 pp.

Primeiros Socorros ou Tratar um Veneno: 1 pp.

Tratar Doença: 1 po.

Tratar Ferimentos: 2 pp.



MÉDICO

CURANDEIROS

O mundo é um lugar perigoso. Felizmente, existem aqueles que devotam suas vidas a aliviar a dor e o sofrimento dos outros.

APOTECÁRIO

Cercado de garrafas e caixas de ervas amassadas, minerais curativos e extratos potentes, o apotecário talentosamente combina materiais formando unguentos e remédios. Para encontros envolvendo a criação de remédios ou disputas alquímicas, o apotecário é um desafio de 3º nível.

APOTECÁRIO

CRIATURA -1

N MÉDIO **HUMANO** **HUMANOIDE**

Percepção +5

Idiomas Comum

Perícias Manufatura +5 (+8 para alquimia e medicamentos), Medicina +10, Natureza +8

For +0, **Des** +1, **Con** +1, **Int** +3, **Sab** +3, **Car** +1

Itens adaga, almofariz e pilão, avental de couro (funciona como armadura acolchoada), elixir da vida mínimo (2), ferramentas de curandeiro, frascos de ácido menores (2)

Sabedoria Médica O apotecário pode identificar os efeitos de qualquer composição alquímica ou ingrediente médico usando apenas seus sentidos. Isto normalmente leva 1 minuto.

CA 14; **Fort** +8, **Ref** +3, **Von** +5; +1 de circunstância em todos os salvamentos contra venenos

PV 9; **Resistências** veneno 2

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ pilão de pedra +4, **Dano** 1d6 contundente

Corpo a Corpo ♦ punho +5 (ágil, não-letal), **Dano** 1d4 contundente

Distância ♦ frasco de ácido +5 (incremento de distância 6 metros, respingo), **Dano** 1 de ácido mais 1d6 persistente de ácido e 1 de respingo de ácido

MÉDICO

A arte da medicina é uma mistura de teoria e prática, preocupada o funcionamento das doenças e como preveni-las. O médico pode ser encontrado consultando tomos gastos enquanto examina meticulosamente os pacientes para compreender melhor sua condição, antes de determinar o tratamento mais eficiente. Para questões médicas, o médico é um desafio de 4º nível.

MÉDICO

CRIATURA -1

N MÉDIO **HUMANO** **HUMANOIDE**

Percepção +6 (+8 para notar doenças)

Idiomas Comum

Perícias Diplomacia +8, Medicina +12, Sociedade +10

For -1, **Des** +1, **Con** +1, **Int** +4, **Sab** +2, **Car** +2

Itens elixir da vida mínimo (2), ferramentas de curandeiro, textos médicos

Mão do Doutor Quando um médico rolar uma falha crítica em um teste para Tratar Doença, Tratar Ferimentos ou Tratar Veneno, trate o resultado como uma falha.

Modos de Cabeceira Um médico recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Diplomacia para Impressionar ou fazer um Pedido para uma criatura doente, envenenada ou ferida.

CA 13; **Fort** +9, **Ref** +3, **Von** +8

PV 9

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ punho +5 (ágil, não-letal), **Dano** 1d4-1 contundente

Distância ♦ texto médico +5 (arremesso 3 metros, não-letal), **Dano** 1d4-1 contundente

CIRURGIÃO

O cirurgião se especializa na alteração física do corpo para impedir que a doença se espalhe, removendo necroses e carne em decomposição para ajudar o todo a sobreviver. Poucos curandeiros conhecem a ciência da anatomia e da fisiologia melhor que o cirurgião. Embora sua especialidade seja de grande importância no

mundo médico, o lado ruim é que quando alguém precisa dos talentos deles, é provável que o problema seja sério. Em questões médicas, um cirurgião é um desafio de 6º nível.

CIRURGIÃO

CRIATURA 2

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +14

Idiomas Comum

Perícias Diplomacia +8, Manufatura +10, Medicina +16

For +1, **Des** +3, **Con** +1, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +0

Itens bisturi (3), ferramentas de curandeiro

Mão do Doutor Quando um cirurgião rolar uma falha crítica em um teste para Tratar Doença, Tratar Ferimentos ou Tratar Veneno, trate o resultado como uma falha.

CA 17; **Fort** +7, **Ref** +7, **Von** +10

PV 30

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ bisturi +11 (ágil, versátil Pf), **Dano** 1d4+1 cortante

Distância ♦ bisturi +11 (ágil, arremesso 3 metros, versátil Pf), **Dano** 1d4+1 cortante

Delito Médico ♦ O cirurgião faz um teste de Medicina contra a CD de Fortitude de uma criatura viva que ele possa ver a até 18 metros. Em caso de sucesso, o Golpe corpo a corpo do cirurgião causa 1d6 de dano de precisão extra contra essa criatura (2d6 em um sucesso crítico) até que se passe 1 minuto ou o cirurgião atinja um acerto crítico naquela criatura, o que ocorrer primeiro. Usar esta ação novamente designa um novo alvo e encerra o efeito para qualquer alvo anterior. Um cirurgião não pode afetar uma criatura individual mais que uma vez por dia com esta habilidade.

MÉDICO DA PESTE

Estes curandeiros, frequentemente vistos usando máscaras distintas e queimando talcos para se protegerem contra pragas transmitidas pelo ar, são tão temidos quanto respeitados. Ver um médico da peste sinaliza que uma doença chegou ao lugar — e pode já ter se espalhado. A despeito de seu trabalho dedicado a curar os intocáveis, eles às vezes são tratados com suspeita, como se, de alguma forma, fossem a causa da praga.

MÉDICO DA PESTE

CRIATURA 5

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +13

Idiomas Comum

Perícias Intimidação +9, Medicina +13, Religião +13, Saber da Praga +13

For +0, **Des** +1, **Con** +4, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +2

Itens armadura de couro batido, besta (10 virotes), cajado, ferramentas de curandeiro, poção de cura mínima (4)

CA 20; **Fort** +13, **Ref** +8, **Von** +13

PV 73

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ cajado +9 (duas mãos d8), **Dano** 1d4 contundente

Distância ♦ besta +10 (incremento de distância 36 metros, recarga 1), **Dano** 1d8 perfurante

Magias Divinas Preparadas CD 23, **3º** curar (×3), neutralizar veneno, remover doença; **2º** remover medo, restauração, reverberação da morte; **1º** detectar veneno, purificar comida e bebida (×2); **Truques Mágicos (3º)** estabilizar, luz, mensagem, orientação, sigilo

Magias de Domínio de Clérigo 1 Ponto de Foco, CD 23; **3º** benção do curandeiro (Livro Básico 390)

Cura Comunal Aprimorada Quando conjurar curar para curar uma única outra criatura, o médico da peste restaura uma quantidade de Pontos de Vida igual ao nível da magia em si mesmo ou em qualquer outra criatura dentro da distância da magia.

Mãos Curandeiras Quando conjurar curar, o médico da peste rola d10s em vez de d8s.



DOENÇAS

Doenças comuns são apresentadas na página 118\$. Elas podem ser tratadas pela maioria dos curandeiros, embora os pacientes ainda possam sofrer impactos fisiológicos a longo prazo. Para condições incomuns, como febre do carniçal ou podridão da múmia, você pode impor penalidades para um curandeiro normal tentar remediá-las.



CIRURGIÃO

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE PDMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE



TROCANDO DIVINDADES

Customize um acólito ou sacerdote deixando sua tendência e arma favorecida igual à da divindade, adicionando a perícia divina da divindade com +14 (ou +7) e trocando magias. Um exemplo é fornecido na página seguinte. (Um acólito recebe apenas magias de 1º nível, magia de domínio e truques mágicos e possui duas magias *curar* de 1º nível em vez de três magias *curar* de 3º nível). Se trocar as magias *curar* por *ferir*, substitua o talento de clérigo Mãos Curandeiras por Energia Seletiva.



ACÓLITO

DEVOTOS

Religiões inspiram indivíduos devotos a seguir seus dogmas. Muitos destes devotos buscam trazer alívio e esperança, mas outros possuem objetivos mais nefastos.

ACÓLITO

Clérigos subalternos que ainda estão aprendendo os dogmas da fé e respondem a um sacerdote superior. Seus dias são gastos em devoção e aprendizado, isolados nos templos.

ACÓLITO DE NETHYS

CRIATURA 1

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +7

Idiomas Comum

Perícias Arcanismo +5, Diplomacia +4, Manufatura +5, Ocultismo +5, Religião +7

For +1, Des +2, Con -1, Int +2, Sab +4, Car +1

Itens besta (10 virotes), cajado, símbolo religioso de Nethys, texto religioso de Nethys

CA 15; Fort +2, Ref +5, Von +9

PV 16

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ cajado +4 (duas mãos d8), Dano 1d4+1 contundente

Distância ♦ besta +5 (incremento de distância 36 metros, recarga 1), Dano 1d8 perfurante

Magias Divinas Preparadas CD 17, ataque +9, 1º curar (x2), ferir, misseis mágicos; Truques

Mágicos (1º) detectar magia, escudo místico, ler aura, luz, prestidigitação, toque gélido

Magias de Domínio de Clérigo 1 Ponto de Foco, CD 17; 1º brado de destruição (Livro Básico 390)

PROFETA

Os deuses ocasionalmente enviam mensagens em sonhos para indivíduos que rumam pela terra, ganhando seguidores com suas habilidades de oratória. Alguns profetas não receberam missivas divinas verdadeiras, mas interpretaram sonhos normais erroneamente.

PROFETA

CRIATURA 2

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +10

Idiomas Comum

Perícias Diplomacia +8, Performance +8 (+10 para pronunciar profecias), Religião +7, Sobrevivência +7

For +2, Des +1, Con +0, Int +1, Sab +3, Car +4

Itens bolsa de pedras, mangual, manifesto (funciona como texto religioso), robes

CA 17; Fort +8, Ref +7, Von +11

PV 24

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ mangual +8 (amplitude, desarmar, derrubar), Dano 1d6+2 contundente

Corpo a Corpo ♦ punho +8 (ágil, não-letal), Dano 1d4+2 contundente

Distância ♦ rocha +7 (arremesso 3 metros), Dano 1d4+2 contundente

Magias Divinas Espontâneas CD 18, ataque +10, 1º (4 espaços) benção, curar, raio de enfraquecimento, santuário; Truques Mágicos (1º) detectar magia, intuir direção, ler aura, luz, orientação, pasmarr, prestidigitação

Magias de Domínio de Clérigo 1 Ponto de Foco, CD 18; 1º ler destino (Livro Básico 392)

ZELOTE

Zelotes investigam planos contra sua religião e buscam justiça para os seguidores da sua igreja. Este zelote serve Asmodeus, mas outros podem servir Abadar, Calistria, Iomedae, Norgorber, Pharasma, Sarenarae ou Zon-Kuthon. Eles frequentemente cavalgam um cavalo de guerra (Bestiário 60) usando uma armadura de montaria leve, acrescentando um monstro adicional na luta.

ZELOTE DE ASMODEUS

CRIATURA 4

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +9

Idiomas Comum

Perícias Atletismo +9, Dissimulação +10, Intimidação +10, Religião +10, Sociedade +7

For +4, Des +1, Con +1, Int +0, Sab +3, Car +2

Itens arco curto composto (20 flechas), escudo de aço (Dureza 5, PV 20, LQ 10), maça, meia armadura

CA 22 (24 com escudo erguido); Fort +9, Ref +7, Von +11

PV 58

Bloqueio com Escudo ↻

Jurar Vingança ↻ **Acionamento** Uma criatura que o zelote possa ver causa dano a um seguidor de Asmodeus diferente do zelote; **Efeito** O zelote recebe o efeito de uma magia *golpe certo* de primeiro nível. Se o zelote fizer uma rolagem de ataque contra qualquer um que não seja a criatura acionadora, o *golpe certo* se encerra sem efeitos.

Velocidade 6 metros

Corpo a Corpo ↻ maça +12 (empurrar), **Dano** 1d8+4 contundente**Distância** ↻ arco curto composto +9 (incremento de distância 18 metros, mortal 1d10, propulsivo, recarga 0), **Dano** 1d6+2 perfurante**Magias Divinas Preparadas** CD 19, ataque +11, **2º** *ferir* (x3), *proteger outro*, *restauração*, *ver invisibilidade*; **1º** *arma mágica*, *detectar tendência*, *vínculo espiritual*; **Truques Mágicos (2º)** *detectar magia*, *lança divina*, *ler aura*, *proteção proibitiva*, *sigilo***Canalizar Punição** ↻↻ (divino, necromancia) O zelote gasta uma magia *ferir* preparada e faz um Golpe corpo a corpo. Em vez do efeito normal da magia, o dano negativo da magia é somado ao dano do Golpe.**Simplicidade Mortal** A maça do zelote causa 1d8 de dano (em vez de 1d6).

SACERDOTE

Sacerdotes enclausurados salvaguardam seus templos e comunidades. Eles são os mantenedores dos dogmas de seu deus, devotados a espalhar a palavra. Sua orientação e serviços de cura são recebidas mediante doações.

SACERDOTE DE PHARASMA

CRIATURA 6

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +14

Idiomas Comum

Perícias Diplomacia +12, Medicina +14, Religião +14, Sobrevivência +12, Sociedade +11

For +3, Des +3, Con +1, Int +0, Sab +4, Car +2

Itens *adaga* +1, símbolo religioso de Pharsma

CA 21; Fort +11, Ref +11, Von +14

PV 80

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ↻ *adaga* +13 (ágil, mágica, versátil Ct), **Dano** 1d6+5 perfurante**Distância** ↻ *adaga* +13 (ágil, arremesso 3 metros, mágica, versátil Ct), **Dano** 1d6+5 perfurante**Magias Divinas Preparadas** CD 24, ataque +16; **3º** *círculo de proteção*, *curar* (x3), *luz abrasadora* (x2); **2º** *arma espiritual*, *repouso gentil*, *silêncio*; **1º** *arma disruptiva*, *vínculo espiritual*, *vínculo mental*; **Truques Mágicos (3º)** *detectar magia*, *disrupção de morto-vivo*, *escudo místico*, *ler aura*, *luz***Magias de Domínio de Clérigo** 1 Ponto de Foco, CD 24; **3º** *chamado da morte* (Livro Básico 390)**Ritual Divino** CD 24, *consagrar***Conjuração Consistente** Se a reação de outra criatura fosse interromper a ação de conjuração do sacerdote, ele realiza um teste simples CD 15. Se obtiver sucesso, a ação dele não é interrompida.**Mãos Curandeiras** Quando conjurar *curar*, o sacerdote rola d10s em vez de d8s.

EXEMPLO DE TROCA DE MAGIAS

Para fazer um acólito ou sacerdote NM de Urgathoa, você pode usar estas magias: **3º** *círculo de proteção*, *compelir morto-vivo*, *ferir* (x3), *toque vampírico*; **2º** *ânsias de carníçal*, *dissipar magia*, *vida falsa*; **1º** *medo*, *raio de enfraquecimento*, *ruína*; **Truques Mágicos** *detectar magia*, *lança divina*, *escudo místico*, *orientação*, *toque gélido*; **Magia de Domínio de Clérigo** *toque da não-morte* (Livro Básico 398)



SACERDOTE

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE PDMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE



DISCIPLINAS ESCOLÁSTICAS INCOMUNS

Além das ciências naturais e biológicas como arcanismo, biologia, botânica, geologia, oceanografia e zoologia vêm crescendo nas cidades a demanda por disciplinas mais modernas, como antropologia, economia, sociologia, planejamento urbano e até mesmo curadoria de arte e investigação forense.

ESTUDIOSOS

O verdadeiro poder vem do conhecimento: o poder de moldar o crescimento dos reinos através de meros sussurros, ficar três passos à frente dos adversários ou até mesmo saber qual flora é mais apropriada para criar venenos indetectáveis.

BIBLIOTECÁRIO

Mantenedores do conhecimento, bibliotecários documentam descobertas, eventos e leis. Os melhores bibliotecários registram os eventos duas vezes; a primeira para os registros públicos e a segunda para registrar como as coisas realmente ocorreram. Um bibliotecário normalmente sabe de quatro a seis idiomas adicionais, frequentemente incluindo Dracônico e Élfico. Um bibliotecário é um desafio de 3º nível para encontros que envolvam pesquisa.

BIBLIOTECÁRIO

CRIATURA -1

N **MÉDIO** **HUMANO** **HUMANOIDE**

Percepção +7

Idiomas Comum, mais quatro a seis idiomas adicionais

Perícias Arcanismo +9, Natureza +8, Religião +8, Saber de Academia +11, Saber de Biblioteca +13

For +0, **Des** +1, **Con** +0, **Int** +4, **Sab** +3, **Car** +1

Itens adaga, conjunto de escrita

Pesquisa Metódica (concentração) Quando estiver Procurando em pilhas de livros, um bibliotecário pode encontrar a resposta para quase qualquer pergunta. Isto permite que o bibliotecário utilize Saber de Bibliotecas em vez de outras perícias de saber, se possuir o tempo adequado. O MJ determina a CD do teste e a quantidade de tempo necessário (normalmente um bibliotecário pode tentar três ou quatro testes durante 1 dia de recesso).

CA 13; **Fort** +2, **Ref** +3, **Von** +7

PV 6

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ livro +4 (não-letal), **Dano** 1d4 contundente

Corpo a Corpo ♦ punho +3 (ágil, não-letal), **Dano** 1d4 contundente

Distância ♦ livro +5 (arremesso 3 metros, não-letal), **Dano** 1d4 contundente

PROFESSOR

A passagem de conhecimento e tradições de uma geração para a outra é uma ocupação há muito valorizada. Professores existem para fortalecer suas populações com literatura, história e ciências avançadas, mas acima de tudo, com inspiração. A maioria dos professores fornece conhecimento geral para que seus estudantes recebam uma educação equilibrada, mas alguns são especialistas ou até mesmo mestres em uma única disciplina. Um professor normalmente conhece três idiomas além do Comum. Para um encontro acadêmico, o professor é um desafio de 4º nível.

PROFESSOR

CRIATURA -1

N **MÉDIO** **HUMANO** **HUMANOIDE**

Percepção +4

Idiomas Comum, mais três idiomas adicionais

Perícias Diplomacia +7, Intimidação +5, Saber de Academia +14, um Saber adicional +14

For +0, **Des** +0, **Con** -1, **Int** +4, **Sab** +2, **Car** +3

Itens bengala (funciona como cajado), conjunto de escrita, livro de referência

Fonte de Conhecimento O professor pode tentar Recordar Conhecimento sobre qualquer assunto geral com +10 de modificador.

Presença Inspiradora (aura, emoção, mental) 15 metros. Qualquer aluno do professor dentro da aura recebe +1 de bônus de circunstância para Recordar Conhecimento.

CA 12; **Fort** +1, **Ref** +2, **Von** +6

PV 5

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ bengala +4 (duas mãos d8), **Dano** 1d4 contundente



PROFESSOR

ASTRÔNOMO

Diferentes culturas criaram suas próprias histórias respondendo os “comos” e “porquês” do universo, se existe algo além das estrelas e se os deuses manipulam os corpos celestes. Mas os astrônomos não estão interessados em contos populares — eles desejam descobrir a verdade.

ASTRÔNOMO

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +10

Idiomas Comum

Perícias Arcanismo +8, Ocultismo +8, Saber de Astronomia +12

For +0, **Des** +1, **Con** +2, **Int** +4, **Sab** +3, **Car** +0

Itens astrolábio, bolsa de componentes materiais, cajado, grimório

Sextante Vivo Se for capaz de ver o céu noturno, o astrônomo pode Intuir Direção usando +10 de modificador.

CA 15; **Fort** +6, **Ref** +5, **Von** +9

PV 23

Contramágica ➤ **Acionamento** Uma criatura Conjura uma Magia que o astrônomo possui preparada; **Efeito** O astrônomo gasta uma magia preparada para neutralizar a conjuração dessa mesma magia sendo conjurada pela criatura acionadora. O astrônomo perde o espaço de magia dele como se tivesse conjurado a magia acionadora e então tenta neutralizá-la (*Livro Básico* 459).

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ➤ cajado +6 (duas mãos d8), **Dano** 1d4 contundente

Magias Arcanas Preparadas CD 17, ataque +9; 1º (4 espaços) *disco flutuante, queda suave, servo invisível, sono*; **Truques Mágicos (1º)** *detectar magia, ler aura, mão mística, projétil telecinético, sigilo*

SÁBIO

O maior conhecimento vem da experiência. Anciões de aldeia, videntes antigos e conselheiros da realeza são exemplos de indivíduos que são valorizados por sua experiência. Sábios servem tanto a seu povo quanto seus soberanos. Eles educam e tentam prevenir que seu povo se afaste das normas e tradições aceitáveis de suas culturas. Sábios raramente tomam o poder para si, pois levam suas responsabilidades a sério para guiar sabiamente e empoderar aqueles aos quais servem.

SÁBIO

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +14

Idiomas Comum

Perícias Arcanismo +12, Diplomacia +13, Medicina +12, Natureza +14, Ocultismo +12, Religião +12, Sociedade +14

For +2, **Des** +2, **Con** +1, **Int** +4, **Sab** +3, **Car** +0

Itens cajado +1, símbolo religioso

CA 22; **Fort** +10, **Ref** +12, **Von** +16

PV 86

Conselho Oportuno ➤ (auditivo, concentração, linguístico, mental) **Acionamento**

Um aliado está para realizar uma rolagem de ataque ou teste de perícia e ainda não rolou; **Efeito** O sábio fornece um conselho astuto a um aliado, oferecendo uma informação valiosa. O aliado recebe +2 de bônus de circunstância na rolagem acionadora.

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ➤ cajado +12 (duas mãos d8, mágico), **Dano** 1d4+5 contundente

Análise do Sábio ➤ (concentração) O sábio estuda uma criatura, fazendo um teste de Arcanismo, Natureza, Religião ou Sociedade contra a CD de Recordar Conhecimento da criatura. Caso seja bem-sucedido, o sábio recebe +2 de bônus de circunstância em rolagens de ataque e CA contra aquela criatura e causa 2d6 de dano adicional à criatura com ataques de armas. Estes benefícios duram por 1 minuto ou até que o sábio use esta habilidade novamente.



CENTROS DE APRENDIZADO

Academia Kitharodiana (Taldor):

Famoso colégio bárdico que ensina alunos de todas as classes sociais.

Magaambya (Nantambu): Antiga escola com alguns dos maiores repositórios de conhecimento arcano do mundo.

Universidade de Lepidstadt

(**Ustalav**): Escola focada principalmente na alquimia, medicina e estudo científico.



ASTRÔNOMA

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE PDMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE



DICAS DO GUIA

Você pode permitir que os PJs que estejam Seguindo o Especialista liderados por um guia continuem adicionando seu nível no teste de perícia por algum tempo adicional: 1 hora se o guia for um especialista, 1 dia se for mestre e 1 semana se for lendário. (O guia aqui apresentado é especialista em Atletismo, Saber de Batedor e Sobrevivência.) Um personagem pode receber este benefício em apenas uma perícia por vez.

EXPLORADORES

O mundo é um lugar aberto e amplo, cheio de perigos e aventuras. Exploradores usam seu conhecimento sobre a natureza e perícias de sobrevivência para ver cada canto do mundo.

CARREGADOR DE TOCHA

Carregadores de tocha carregam fontes de luz para exploradores experientes e servem como aprendizes

CARREGADOR DE TOCHA

CRIATURA 0

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +5

Idiomas Comum

Perícias Acrobatiso +5, Atletismo +4, Furtividade +5, Saber de Arquitetura +2, Sobrevivência +3

For +2, Des +3, Con +1, Int +0, Sab +1, Car +1

Itens adaga, besta de mão (20 virotes), fósforos (5), kit de escalada, tocha (4)

CA 15; Fort +5, Ref +7, Von +5

PV 15

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ tocha +7, Dano 1d6+2 contundente mais 1 de fogo

Corpo a Corpo ♦ adaga +7 (ágil, versátil Ct), Dano 1d4+2 perfurante

Distância ♦ besta de mão +5 (incremento de distância 18 metros, recarga 1), Dano 1d6 perfurante

Combatente de Tocha Um carregador de tocha é apto a atacar com tochas e causa 1 de dano persistente de fogo quando atinge um acerto crítico com uma tocha.

CRONISTA

Uma exploração resulta em muito pouco se não existirem registros dos detalhes e descobertas. Membros de bandos de aventureiros apreciam cronistas que registram contos de seus feitos.

CRONISTA

CRIATURA 3

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +14

Idiomas Comum

Perícias Natureza +14, Saber de Escriba +17, Saber de Mapas +17, Sociedade +12, Sobrevivência +14

For +2, Des +2, Con +1, Int +4, Sab +4, Car +0

Itens adaga, armadura de couro, besta (20 virotes), cajado, jornal, mapas, *pergaminho de curar*, *pergaminho de flecha ácida*

CA 18; Fort +8, Ref +9, Von +9

PV 45

Viver para Contar a História ↻ **Frequência** uma vez por dia; **Acionamento** O cronista está morrendo; **Efeito** O cronista reduz em 1 a condição morrendo dele.

Se não estiver mais morrendo, o cronista continua inconsciente durante pelo menos 1 hora ou até recuperar 1 Ponto de Vida.

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ adaga +7 (ágil, arremesso 3 metros, versátil Ct), Dano 1d4+2 perfurante

Corpo a Corpo ♦ cajado +7 (duas mãos d8), Dano 1d4+2 contundente

Distância ♦ besta +7 (incremento de distância 36 metros, recarga 1), Dano 1d8 perfurante

Magias Primais Preparadas CD 20, ataque +12; **2° esfera flamejante**, *emaranhar*; **1° passos sem pegadas**, *passos largos*, *passos velozes*; **Truques Mágicos (2°)** *emaranhapé*, *intuir direção*, *luz*, *raio de gelo*, *sigilo*

Maestria em Pergaminho O cronista pode ativar qualquer pergaminho de 2° nível ou inferior como se possuísse a magia em sua lista de magias, independentemente da tradição mágica.

CRONISTA

GUIA

Guias levam viajantes, turistas e aventureiros para explorar mundos naturais maravilhosos, usando seu conhecimento para evitar monstros mortais e perigos temíveis.

GUIA**CRIATURA 4**

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +14

Idiomas Comum

Perícias Atletismo +14, Furtividade +11, Saber de Batedor +12, Sobrevivência +12

For +4, **Des** +1, **Con** +2, **Int** +1, **Sab** +3, **Car** +0

Itens arco curto composto (40 flechas), armadura de escamas, machado longo

CA 21; **Fort** +12, **Ref** +11, **Von** +14

PV 60

Aviso do Guia ➔ **Acionamento** O guia está prestes a rolar um teste de Percepção ou Sobrevivência para iniciativa; **Efeito** O guia avisa seus aliados do perigo de forma visível ou audível, concedendo a cada um deles +1 de bônus de circunstância em suas rolagens de iniciativa. Dependendo se o guia fala ou usa gestos, esta ação adquire respectivamente o traço auditivo ou visual.

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ➔ machado longo +12 (amplitude), **Dano** 1d12+6 cortante

Distância ➔ arco curto composto +9 (incremento de distância 18 metros, mortal 1d10, propulsivo, recarga 0), **Dano** 1d6+2 perfurante

Palavras Orientadoras ➔ O guia aponta uma fraqueza em uma criatura a até 9 metros. Ele e todos os aliados que possam vê-lo recebem +1 de bônus de estado em rolagens de ataque e dano contra a criatura até o começo do próximo turno do guia. O guia adiciona 1d6 de dano de precisão aos seus ataques desarmados e com armas que acertem aquela criatura pela duração do efeito.

SAQUEADOR DE TUMBAS

Grandes tesouros aguardam os que estão dispostos a explorar as profundezas perigosas das tumbas antigas e masmorras esquecidas do mundo. Alguns saqueadores de tumbas buscam riquezas de eras passadas; outros recuperam pedaços da história que se acreditava estarem perdidos nas areias do tempo

SAQUEADOR DE TUMBAS**CRIATURA 5**

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +13

Idiomas Comum

Perícias Acrobatismo +13, Atletismo +13, Dissimulação +7, Furtividade +11, Ladrãoagem +13, Saber de Arquitetura +11, Saber de Engenharia +11, Sociedade +9

For +4, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +2, **Sab** +2, **Car** +0

Itens besta de mão (20 virotes), kit de escalada, kukri +1

Atento a Perigos O saqueador de tumbas automaticamente faz um teste secreto de Percepção para notar um perigo quando estiver a até 3 metros dele.

CA 21; **Fort** +10, **Ref** +15, **Von** +11

PV 75

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ➔ kukri +15 (ágil, derrubar, mágico), **Dano** 1d6+7 cortante

Distância ➔ besta de mão +15 (incremento de distância 18 metros, recarga 1), **Dano** 1d6+3 perfurante

Ataque Ardiloso ➔ O saqueador de tumbas usa a astúcia para tentar um ataque ardiloso que pega um oponente despreparado. O saqueador de tumbas escolhe uma de suas armas. O próximo ataque com aquela arma causa 2d6 de dano de precisão extra. Além disso, o saqueador de tumbas pode Interagir para sacar a arma (ou para recarregá-la se escolher a besta de mão).

**CRÔNICAS PATHFINDER**

- A compilação trimestral da Sociedade Pathfinder inclui contos exuberantes como os seguintes:
- Um monte brilhante de prata, seus habitantes nascidos do metal.
- Um labirinto de sebes que se estende até nações e mundos distantes.
- Em fendas distantes, engrenagens assombradas uivam em mil vozes.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE PDMS



GUIA



TÁTICAS PROTELATÓRIAS

Um magistrado pode usar a burocracia como arma. Um juiz pode aplicar uma lei arcaica amplamente ignorada que ainda conste nos livros. Um coletor de impostos pode exigir o selo de um lorde que esteja fora da região. O mestre do porto pode requerer todas as taxas em moeda local, sabendo que as casas de câmbio não abrirão nos próximos dias.

MAGISTRADOS

Magistrados são as engrenagens que fazem a burocracia funciona, mantendo sua máquina em funcionamento apesar da inércia do status quo.

JUIZ

Estes magistrados têm a palavra final sobre a intenção e o espírito da lei. Exercido apropriadamente, o dever de um juiz é a estrita aderência à lei independentemente da posição social das pessoas envolvidas, com o mínimo de sentimentalidade possível na racionalização e justificação dos motivos pela quebra da lei. Ainda assim, a expectativa e a prática nem sempre são a mesma coisa. Para cada juiz imparcial existe outro que é ferrenhamente dedicado aos seus próprios objetivos. Em uma corte de justiça ou outro procedimento legal, o juiz é um desafio de 6º nível.

JUIZ

CRIATURA -1

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +8 (+15 para Sentir Motivação)

Idiomas Comum

Perícias Diplomacia +12, Dissimulação +8, Intimidação +12, Saber de Leis +16, Sociedade +14

For +0, **Des** -1, **Con** +1, **Int** +4, **Sab** +4, **Car** +2

Itens livros (direito e retórica; valem 3 po), martelinho, robes do juiz

Impressionar Grupo Quando Impressionar, o juiz pode comparar o resultado de seu teste de Diplomacia às CDs de Vontade de até quatro alvos em vez de apenas um.

CA 13; **Fort** +5, **Ref** +1, **Von** +14

PV 9

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ martelinho +4, **Dano** 1d4 contundente

Corpo a Corpo ♦ punho +4 (ágil, não-letal), **Dano** 1d4 contundente

Distância ♦ martelinho +3 (arremesso 3 metros), **Dano** 1d4 contundente

COLETOR DE IMPOSTOS

Registros e marcas, fluxos positivos e negativos e taxas e loteamentos são o ganha-pão de um coletor de impostos. Onde se ganha moedas, de quem elas são coletadas e para quem são distribuídas são suas principais preocupações; o coletor não quer saber se um imposto pode ser pago ou se será preciso pegar um empréstimo para cobrir alguma dívida remanescente. Entretanto, coletores de impostos não são imunes à corrupção: acertos podem ser feitos, acordos discutidos, documentos alterados e moedas podem ser apropriadas indevidamente. Quando lida com questões de impostos e finanças, o coletor de impostos é um desafio de 3º nível.

COLETOR DE IMPOSTOS

CRIATURA -1

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +6 (CD 19 contra Furtar)

Idiomas Comum

Perícias Diplomacia +8, Dissimulação +8, Intimidação +8, Ladronejo +6, Saber de Leis +11, Saber de Mercados +13, Sociedade +11

For +0, **Des** +1, **Con** +0, **Int** +4, **Sab** +2, **Car** +3

Itens adaga, armadura acolchoada, besta (10 virotes), balança de mercador, conjunto de documentos expirados com selos intactos, documentos de impostos em um porta-pergaminho

CA 14; **Fort** +2, **Ref** +3, **Von** +9

PV 8

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ adaga +5 (ágil, versátil Ct), **Dano** 1d4 perfurante

Distância ♦ besta +5 (incremento de distância 36 metros, recarga 1), **Dano** 1d8 perfurante

Distração Cintilante ♦ (emoção, mental) O coletor de impostos Anda. Em qualquer ponto deste movimento, ele pode Interagir para arremessar moedas. Se houverem plebeus por perto, isto normalmente causa uma cena. Multidões normalmente são terrenos difíceis e possuem outros efeitos (*Livro Básico* 515)

COLETORA DE IMPOSTOS



MESTRE DO PORTO

Existem três fluxos importantes para qualquer porto: os fluxos da maré subindo, da maré descendo e o fluxo do comércio. Espera-se que um mestre do porto conheça os dois primeiros reflexivamente e encoraje o último enquanto aplica sabiamente as leis. Frequentemente marinheiros aposentados, mestres do porto se veem ancorados em um porto por compromisso, conflito ou reputação.

MESTRE DO PORTO

CRIATURA 3

ON MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +6

Idiomas Comum

Perícias Acrobatismo +9, Atletismo +9, Diplomacia +5, Intimidação +5, Saber de Navegação +10, Saber de Pesca +8

For +4, **Des** +2, **Con** +2, **Int** +2, **Sab** +1, **Car** +0

Itens algemas, equipamento de pesca, livro-razão, luneta, machadinha (2)

Equilíbrio Estável Sempre que o mestre do porto rolar um sucesso em um teste de Acrobatismo, trate o resultado como um sucesso crítico. Ele não fica desprevenido enquanto tenta se Equilibrar em superfícies estreitas e solo irregular, e pode utilizar Acrobatismo em vez de Reflexos para Segurar numa Beirada.

CA 17; **Fort** +8, **Ref** +9, **Von** +8

PV 46

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ➤ machadinha +13 (ágil, amplitude), **Dano** 1d6+7 cortante

Distância ➤ machadinha +11 (ágil, amplitude, arremesso 3 metros), **Dano** 1d6+7 cortante

Marujo Experiente O mestre do porto já passou por todo tipo de condições adversas no mar. Qualquer criatura que esteja em clima adverso ou a bordo de um navio em águas agitadas fica desprevenida contra o mestre do porto.

PROTETOR

Protetores são os principais guardiões dos limites e fronteiras. Seja vigiando uma única aldeia ou uma região inteira, protetores mantêm um olhar atento em busca de quaisquer ameaças estrangeiras. Protetores são pessoas firmes, frequentemente chamadas ao dever por Erastil para proteger os que lhe cercam. Seja em tempos de guerra ou em patrulhas nas fronteiras, os protetores são frequentemente o fio equilibrado de uma lâmina entre a comunidade e os ermos ao redor delas.

PROTETOR

CRIATURA 6

ON MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +12

Idiomas Comum

Perícias Atletismo +14, Furtividade +12, Natureza +10, Sobrevivência +12

For +4, **Des** +2, **Con** +3, **Int** +1, **Sab** +2, **Car** +1

Itens arco longo composto +1 (10 flechas), armadura de escamas, bússola, espada bastarda, mapas, mochila, pederneira e isqueiro, saco de dormir, tenda individual

CA 25; **Fort** +12, **Ref** +12, **Von** +12

PV 96

Golpe Protetor ➤ **Acionamento** Um inimigo do protetor a até 30 metros ataca um dos aliados dele ou uma pessoa que o protetor jurou proteger; **Efeito** O protetor Golpeia o inimigo acionador. Se o Golpe acertar, o ataque do inimigo é defletido, reduzindo o dano causado em 8 pontos (ou em 16 pontos se o Golpe do protetor for um sucesso crítico).

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ➤ espada bastarda +16 (duas mãos d12), **Dano** 1d8+7 cortante

Distância ➤ arco longo composto +17 (incremento de distância 30 metros, mortal 1d10, propulsivo, recarga 0, voleio 9 metros), **Dano** 1d8+5 perfurante

Proteção do Protetor O protetor causa 1d8 de dano extra em qualquer criatura que esteja invadindo o território que ele protege.



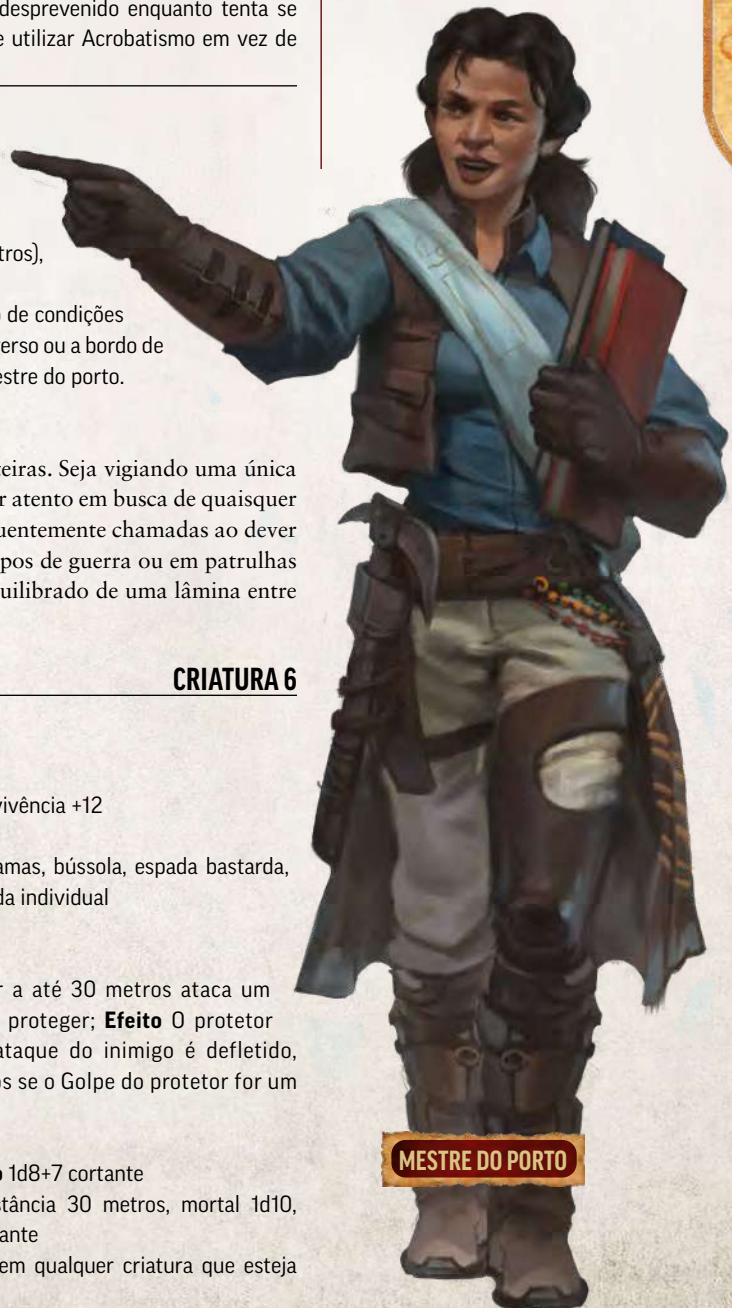
A SEU SERVIÇO

Magistrados podem recrutar outros para servirem em uma variedade de posições.

Coletor de Impostos: capitão da guarda (página 234\$), carcereiro (página 233\$), guarda (página 232\$), oficial da vigília (página 234\$)

Juiz: capitão da guarda (página 234\$), carcereiro (página 233\$), executor (página 235\$), guarda (página 232\$)

Mestre do Porto: contramestre (página 243\$), estivador (página 222\$), guarda (página 232\$), capitão de navio (página 243\$)



MESTRE DO PORTO

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE PDMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE



MAGIAS A BORDO

O capitão pode receber todas estas magias no lugar de Desarme Duplo.

O contramestre pode trocar Pique e Pega para ganhar os truques mágicos e magias de 1 nível.

Magias Primais Preparadas CD 24 (CD 18 contramestre), ataque +16 (+10 contramestre); **2º** *caminhar na água, convocar elemental, respirar na água*;

1º *queda suave, lufada de vento* (×2);

Truques Mágicos (2º, 1º para o contramestre) *arco elétrico, emaranhapé, intuir direção, luz, orientação*

MARINHEIROS

Aventureiros podem precisar de passagem em um navio rápido ou podem encarar os perigos de saqueadores no mar ou em assentamentos costeiros.

NAVEGADOR

Um navegador usa corpos celestes e rotas marítimas para determinar rotas de viagem. Para tarefas não-combatentes envolvendo navegação ou velejar, o navegador é um desafio de 4º nível.

NAVEGADOR

CRATURA 2

N **MÉDIO** **HUMANO** **HUMANOIDE**

Percepção +9

Idiomas Comum

Perícias Acrobatismo +6, Natureza +11, Saber de Navegação +14, Sociedade +8, Sobrevivência +9

For +0, **Des** +2, **Con** +1, **Int** +4, **Sab** +3, **Car** +0

Itens adaga, conjunto de escrita, porta-pergaminho com cartas náuticas.

Estabelecer uma Rota (concentração) O navegador planeja uma rota otimizada gastando 10 minutos de trabalho e obtendo sucesso em um teste de Saber de Navegação CD 22. A severidade das condições ambientais diferentes de temperatura é reduzida em um passo por 24 horas (dois passos em um sucesso crítico). Isto muda dano moderado para dano menor, ventos que criam terreno difícil maior criam apenas terreno difícil e assim por diante.

CA 18; **Fort** +7, **Ref** +8, **Von** +9

PV 28

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ adaga +8 (acuidade, ágil, versátil Ct), **Dano** 1d4+4 perfurante mais vantagem do navegador

Distância ♦ adaga +8 (ágil, arremesso 3 metros, versátil Ct), **Dano** 1d4+4 perfurante mais vantagem do navegador

Vantagem do Navegador O navegador causa 1d6 de dano de arma adicional quando estiver a bordo de um navio.

PIRATA

Estes flagelos dos mares são uma ameaça a qualquer um que passe tempo longe da terra.

PIRATA

CRATURA 2

N **MÉDIO** **HUMANO** **HUMANOIDE**

Percepção +6

Idiomas Comum

Perícias Acrobatismo +7, Atletismo +8, Dissimulação +6, Intimidação +6, Saber de Navegação +14

For +2, **Des** +3, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +2

Itens adaga, armadura acolchoada, sabre de abordagem (funciona como cimitarra)

CA 18; **Fort** +7, **Ref** +8, **Von** +6

PV 32

Bravura Quando o pirata rolar um sucesso em um salvamento de Vontade contra um efeito de medo, trate o resultado como um sucesso crítico. Além disso, sempre que ele sofrer a condição assustado, reduza seu valor em 1.

Ataque de Oportunidade ↻

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ sabre de abordagem +10 (amplitude, enérgica), **Dano** 1d6+5 cortante

Corpo a Corpo ♦ adaga +11 (ágil, versátil Ct), **Dano** 1d4+5 perfurante

Distância ♦ adaga +11 (ágil, arremesso 3 metros, versátil Ct), **Dano** 1d4+5 perfurante

Ação de Abordagem ♦♦ O pirata Anda ou se balança em uma corda, movendo-se até o dobro de sua Velocidade. Se o pirata abordar ou desembarcar de um barco durante este movimento, ele pode realizar um Golpe corpo a corpo no final de seu movimento que causa um dado de dano extra, caso acerte.



NAVEGADOR

CONTRAMESTRE

O contramestre lidera os marujos que mantêm o navio em funcionamento.

CONTRAMESTRE

CRIATURA 3

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +8

Idiomas Comum

Perícias Acrobatismo +9, Atletismo +9, Intimidação +9, Saber de Navegação +11

For +2, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +2

Itens adaga, pique naval (funciona como lança)

CA 19; **Fort** +6, **Ref** +11, **Von** +8

PV 45

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ✦ punho +13 (ágil, não-letal), **Dano** 1d6+5 contundente

Corpo a Corpo ✦ pique naval +11, **Dano** 1d6+5 perfurante

Corpo a Corpo ✦ adaga +13 (ágil, versátil Ct), **Dano** 1d4+5 perfurante

Distância ✦ pique naval +13 (arremesso 3 metros), **Dano** 1d6+5 perfurante

Comando do Contramestre ✦ (auditivo, concentração, emoção, linguística, mental) **Frequência** uma vez por rodada; **Efeito** O contramestre ordena um aliado a atacar ou entrar em posição. Até o final do próximo turno do aliado, ele recebe +2 de bônus de estado nas rolagens de ataque ou +3 metros de bônus de estado nas Velocidades dele (à escolha do contramestre).

Pique e Pega ✦✦ O contramestre Golpeia com seu pique naval.

Se o Golpe acertar, o contramestre pode mover seu alvo 1,5 metros dentro do alcance do pique ou fazer um Golpe de punho contra o alvo sem aumentar sua penalidade por ataques múltiplos até depois do Golpe com o punho.

CAPITÃO DO NAVIO

O capitão é a autoridade suprema no navio, responsável pela vida e bem-estar de todos no navio.

CAPITÃO DO NAVIO

CRIATURA 6

ON MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +12

Idiomas Comum

Perícias Acrobatismo +10, Atletismo +12, Diplomacia +11, Intimidação +13, Saber de Navegação +17, Sobrevivência +10

For +4, **Des** +2, **Con** +0, **Int** +1, **Sab** +2, **Car** +3

Itens adaga, armadura de couro, besta de mão (10 virotes), *rapieira* +1

CA 23; **Fort** +12, **Ref** +12, **Von** +14

PV 90

Bravura como pirata.

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ✦ *rapieira* +17 (desarmar, mágico, mortal 1d8), **Dano** 1d6+10 perfurante

Corpo a Corpo ✦ adaga de aparar +16 (ágil, bloquear, desarmar, versátil Ct), **Dano** 1d4+10 perfurante

Distância ✦ besta de mão +14 (incremento de distância 18 metros, recarga 1), **Dano** 1d6+6 perfurante

Desarme Duplo ✦✦ O capitão faz dois Golpes, um com sua *rapieira* e um com sua adaga de aparar (em qualquer ordem). Se ambos os Golpes acertarem, o capitão do navio pode tentar Desarmar seu alvo. Cada ataque conta para a penalidade por ataques múltiplos, mas a penalidade não aumenta até ele ter realizado os dois ataques.

Sem Trégua! ✦ (auditivo, concentração, emoção, linguística, mental) O capitão ordena que a tripulação lute sem misericórdia. Todas as criaturas aliadas de nível igual ou inferior ao capitão do navio que estejam a até 6 metros dele recebem +1 de bônus de estado em rolagens de ataque e dano até o final do próximo turno do capitão do navio.



SUPERSTIÇÕES NÁUTICAS

- Nunca use expressões como “boa sorte,” “afogado” ou “adeus.”
 - Não assobie a bordo.
 - Nunca mate certas criaturas, como albatrozes ou golfinhos.
 - Nunca mude o nome de um navio sem rituais protetivos.
 - Nunca zarpe em certos dias da semana.
- engus absorvem má sorte para si e criam boa sorte.



CONTRAMESTRE

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE PDMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE



PENALIDADES POR CAÇA CLANDESTINA

Punição por caça clandestina em terras nobres pode ser pesada. Aleijar caçadores clandestinos removendo seus dedos é uma prática comum. Punições mais cruéis incluem prender caçadores clandestinos em suas próprias armadilhas e deixá-los indefesos ou amarrá-los nas peles sangrentas de suas capturas e colocar cachorros para persegui-los através da mata.

MATEIROS

Das florestas cultivadas e geridas que suprem aldeias às terras reais cobertas de árvores onde apenas os nobres e seus servos podem caçar, as florestas provêm. Para as comunidades, florestas fornecem combustível, comida, matéria bruta e medicina, enquanto florestas protegidas pelo rei fornecem comida para as mesas dos nobres e uma fonte de entretenimento na forma de caçadas organizadas. Mesmo as matas antigas intocadas pela mão ou lâmina mortal alimentam bardos com cenários fantásticos onde as lendas ocorreram e podem ocorrer novamente. Muitos consideram as profundezas da floresta perturbadoras, mas outros vivem suas vidas entre as árvores e junto às criaturas que fazem seus lares ali.

CAÇADOR CLANDESTINO

Algumas florestas são protegidas por reis, outras apenas por figuras selvagens. Leis contra a caça podem proteger as reservas privadas de nobres ou garantir a viabilidade das populações animais de florestas partilhadas durante estações específicas. Caçadores clandestinos violam estas leis — às vezes por ganância, às vezes por desespero e às vezes por esporte. Embora as penalidades contra caça ilegal frequentemente incluam vergonha pública (veja Penalidades por Caça Clandestina), um caçador clandestino bem-sucedido é um herói local em tempos de escassez.

CAÇADOR CLANDESTINO

CRIATURA 2

NM MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +9

Idiomas Comum

Perícias Dissimulação +4, Furtividade +8, Manufatura +4, Natureza +7, Sobrevivência +7

For +2, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +0

Itens arco curto composto (20 flechas), armadura acolchoada, clava, kit de arapucas

Forrageador Enquanto utilizar Sobrevivência para Subsistir, se rolar qualquer resultado pior que um sucesso, o caçador obtém um sucesso. Se rolar um sucesso, ele pode fornecer subsistência para si mesmo e quatro criaturas adicionais que comam a mesma quantidade que um humano (ou para oito criaturas em um sucesso crítico).

Manufatura de Arapuca O caçador clandestino pode utilizar a perícia Manufatura pra criar as seguintes arapucas: arapuca de alarme, arapuca impeditiva e arapuca sinalizadora. O caçador clandestino pode criar quatro arapucas por dia sem pagar pelos materiais, usando 3 ações de Interagir para armar cada arapuca.

CA 19; **Fort** +7, **Ref** +10, **Von** +7

PV 30

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ clava +8, **Dano** 1d6+5 contundente

Distância ♦ arco curto composto +10 (incremento de distância 18 metros, mortal 1d10, propulsivo, recarga 0), **Dano** 1d6+3 perfurante

Caçar Presa ♦ (concentração) O caçador clandestino designa uma única criatura que ele possa ver e ouvir, ou uma criatura que ele esteja Rastreado, como sua presa. O caçador clandestino recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Percepção para Buscar sua presa e em testes de Sobrevivência para Rastrear sua presa. A primeira vez que o caçador clandestino atingir a presa caçada em uma rodada, ele causa 1d8 de dano de precisão adicional. Ele também ignora a penalidade por desferir ataques à distância dentro de seu segundo incremento de distância. Estes efeitos duram até que o caçador clandestino use Caçar Presa novamente.

RASTREADOR

A floresta oferece amplos lugares para criaturas perigosas se esconderem — quer elas andem sobre quatro patas ou em duas. Penumbra, arbustos baixos e folhas caídas conspiram para ocultar seus rastros. Dadas estas condições ruins, um olho

CAÇADOR CLANDESTINO

destreinado pode ver um ou dois sinais da passagem de uma criatura, mas apenas um rastreador treinado pode identificar vários destes sinais e discernir a relação entre eles, conectando um ao outro até que formem um rastro de pegadas, esterco, pelos, penas e sangue levando ao covil da presa.

RASTREADOR**CRIATURA 3**

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +13

Idiomas Comum

Perícias Furtividade +9, Natureza +7, Saber de Floresta +5, Sobrevivência +13

For +2, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +0

Itens arco longo composto (20 flechas), armadura de couro, cajado

Forrageador Como caçador clandestino, mas o rastreador alimenta 16 criaturas adicionais (ou 32 em um sucesso crítico).

Mestre Rastreador O rastreador pode Rastrear enquanto se move com sua velocidade inteira.

CA 20; **Fort** +9, **Ref** +11, **Von** +9

PV 45

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ cajado +9 (duas mãos d8), **Dano** 1d4+4 contundente

Distância ♦ arco longo composto +11 (incremento de distância 30 metros, mortal 1d10, propulsivo, recarga 0, voleio 9 metros), **Dano** 1d8+3 perfurante

Caçar Presa ♦ (concentração) Como caçador clandestino (página 218\$).

CAÇADOR

Como refletido nas muitas retratações com cabeça de cervo de Erastil, o deus da caça, o caçador é essencialmente uma criatura da floresta, conhecido pela mata e familiarizado com cada aspecto dela. Afinal, a determinação final de quem é a caça e quem é caçador depende de quem é capaz de transformar o terreno em um aliado.

CAÇADOR**CRIATURA 7**

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +17

Idiomas Comum

Perícias Furtividade +17, Medicina +15, Natureza +17, Saber de Floresta +13 Sobrevivência +17

For +4, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +1, **Sab** +4, **Car** +0

Itens adaga, arco longo composto +1 (20 flechas), armadura de couro, espada curta

Andarilho Florestal O caçador ignora os efeitos de terreno difícil em um ambiente de floresta. Ele pode se Esgueirar por matagais sem precisar realizar um teste de Furtividade, desde que não se mova mais de 1,5 metros por vez e não esteja a até 3 metros de um inimigo em qualquer ponto durante seu movimento.

Forrageador Como caçador clandestino, mas o caçador alimenta 16 criaturas adicionais (ou 32 com um sucesso crítico).

CA 25; **Fort** +15, **Ref** +17, **Von** +15

PV 115

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ adaga +18 (acuidade, ágil, versátil Ct), **Dano** 1d4+9 perfurante

Corpo a Corpo ♦ espada curta +18 (acuidade, ágil, versátil Ct), **Dano** 1d6+9 perfurante

Distância ♦ arco longo composto +18 (incremento de distância 30 metros, mortal 1d10, propulsivo, recarga 0, voleio 9 metros), **Dano** 1d8+8 perfurante

Caçar Presa ♦ (concentração) Como caçador clandestino (página 218\$).

**FLORESTAS FAMOSAS**

A **Floresta Viridante** é a maior mata do continente de Avistânia; os druidas e patrulheiros da Casa da Mata Selvagem ganharam uma grande autonomia para a floresta através de um tratado milenar. A **Floresta dos Espíritos** se estende por milhares de quilômetros em Tian Xia e é o ponto de nascimento primevo dos espíritos da natureza conhecidos como kami. A

Matafiada em Nirmathas e nas Terras Sepulcrais é o lar de uma aldeia secreta de druidas, chamada Bosque de Cristal e de um dos mais poderosos dragões verdes do mundo. O terrível Cancro Sombrio devastou a corte feérica de 7.000 anos que outrora guarneceu a mata. A **Floresta Fierani** cobre a maior parte da nação élfica de Kyonin e faz fronteira com o Espinheiro, lar do grande nêmesis dos patrulheiros Fierani, o demônio Arrazárvore.

**CAÇADOR**

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE PDMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE



SUBORNANDO MERCENÁRIOS

A menos que um mercenário se orgulhe de seu nome ou reputação, os PJs podem ser capazes de suborná-los para que troquem de lado ou, pelo menos, não atrapalhem. Você pode estimar um valor apropriado de suborno usando aproximadamente 5% do valor correspondente ao Tesouro do Grupo na linha correspondente ao nível do PdM na Tabela 10-9 na página 509 do *Livro Básico*.



MAGO MERCENÁRIO

MERCENÁRIOS

Uma ampla categoria que inclui os que empunham armas, magias ou até mesmo malícia e astúcia, mercenários vendem seus serviços e especialidades a todos que possam pagar por isso.

GUARDA-COSTAS

Contratados para proteger alguém famoso ou poderoso, os guarda-costas usam intimidação, raciocínio rápido e perícia marcial para manter seus protegidos a salvo. Tais mercenários podem servir como auxiliares na guarda própria de um nobre, com diretivas especiais para salvaguardar seus patronos.

GUARDA-COSTAS

CRIATURA 1

N	MÉDIO	HUMANO	HUMANOIDE
---	-------	--------	-----------

Percepção +8

Idiomas Comum

Perícias Atletismo +7, Intimidação +6, Sociedade +2

For +4, **Des** +2, **Con** +3, **Int** -1, **Sab** +1, **Car** +0

Itens armadura de couro, clava pesada, porrete

CA 16; **Fort** +8, **Ref** +7, **Von** +4

PV 25

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ clava pesada +7 (empurrar, oscilante), **Dano** 1d10+4 contundente

Corpo a Corpo ♦ porrete +7 (ágil, não-letal), **Dano** 1d6+4 contundente

Defesa do Guarda-Costas ♦♦ O guarda-costas seleciona uma criatura que ele possa ver e ouvir a até 9 metros. Essa criatura recebe +2 de bônus de circunstância na CA enquanto o guarda-costas for capaz e agir e estiver adjacente a ela; este bônus dura até o começo do próximo turno do guarda-costas.

MAGO MERCENÁRIO

Nem todos os mercenários vendem músculos e olhares intimidadores. Alguns vendem seus talentos mágicos para ganhar a vida. Embora existam muitos tipos de magos mercenários, alguns dos mais furtivos são especializados em adivinhação, usando suas perícias para infiltração e sabotagem.

MAGO MERCENÁRIO

CRIATURA 3

N	MÉDIO	HUMANO	HUMANOIDE
---	-------	--------	-----------

Percepção +7

Idiomas Comum

Perícias Arcanismo +11, Furtividade +7, Ladroneagem +9, Sociedade +9

For +0, **Des** +2, **Con** +1, **Int** +4, **Sab** +1, **Car** +1

Itens cajado, ferramentas de ladrão, grimório, *poção da invisibilidade*
CA 17; **Fort** +8, **Ref** +9, **Von** +10

PV 31

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ cajado +7 (duas mãos d8), **Dano** 1d4 contundente

Magias Arcanas Preparadas CD 20, ataque +12; **2°** *arrombar, esfera flamejante, ver invisibilidade*; **1°** *armadura mística, golpe certo, lubrificar, mísseis mágicos*; **Truques Mágicos (2°)** *arco elétrico, detectar magia, escudo místico, luzes dançantes, mão mística, mensagem, pascar*
Magia de Escola de Mago 1 Ponto de Foco, CD 20; **2°** *visão do adivinho* (*Livro Básico* 406)

CAÇADOR DE RECOMPENSAS

Caçadores de recompensas estão em movimento constante, seja dentro das muralhas da cidade ou nos ermos, rastreando suas presas fugitivas para capturá-las... ou despachá-las. Frequentemente confiando em furtividade ou dissimulação assim como sua capacidade marcial, os caçadores de recompensas empregam uma ampla variedade de talentos para atingir seus objetivos e coletar os gordos pagamentos.

CAÇADOR DE RECOMPENSAS

CRIATURA 4

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +14

Idiomas Comum

Perícias Atletismo +9, Diplomacia +8, Dissimulação +10, Furtividade +12, Intimidação +8, Sobrevivência +10

For +3, Des +4, Con +1, Int +0, Sab +4, Car +1

Itens armadura de couro, algemas simples, besta (10 virotes), bracamante

CA 21; Fort +9, Ref +12, Von +12

PV 60

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ bracamante +13 (amplitude, oscilante), **Dano** 1d10+6 cortante**Distância** ♦ besta +14 (incremento de distância 36 metros, recarga 1), **Dano** 1d8+5 perfurante**Caçar Presa** ♦ (concentração) O caçador de recompensas designa uma única criatura que ele possa ver e ouvir, ou uma criatura que ele esteja Rastreado, como sua presa. O caçador de recompensas recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Percepção para Buscar sua presa e em testes de Sobrevivência para Rastrear sua presa. Estes efeitos duram até que o caçador de recompensas use Caçar Presa novamente.**Excelência da Precisão** A primeira vez que o caçador de recompensas atingir sua presa caçada em uma rodada, ele causa 1d8 de dano de precisão adicional.**Recarga em Movimento** ♦ O caçador de recompensas Anda, Dá um Passo ou se Esgueira, e então Interage para recarregar.

CAÇADOR DE MONSTROS

Alguns mercenários desprezam as complicações da política, juramentos de serviço e lealdade, e só aceitam pagamentos para caçar monstros. Essa é uma forma bastante direta de serviço mercenário, embora extremamente perigosa, mas pode resultar em fama e glória.

CAÇADOR DE MONSTROS

CRIATURA 6

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +13

Idiomas Comum

Perícias Atletismo +15, Furtividade +13, Saber de Monstros +13, Sobrevivência +11

For +4, Des +3, Con +3, Int +1, Sab +1, Car +1

Itens arco longo composto (20 flechas), armadura de peles, machado longo +1

CA 23; Fort +15, Ref +11, Von +13

PV 108

Ataque de Oportunidade ↷

Velocidade 6 metros

Corpo a Corpo ♦ machado longo +15 (amplitude, mágico),**Dano** 1d12+8 cortante**Distância** ♦ arco longo composto +14 (incremento de distância 30 metros, mortal 1d10, propulsivo, recarga 0, voleio 9 metros), **Dano** 1d8+6 perfurante**Fúria** ♦ (concentração, emoção, mental) **Requerimentos** O caçador de monstros não está fatigado ou em fúria; **Efeito** O caçador de monstros recebe 9 Pontos de Vida temporários que duram até a fúria acabar. Enquanto estiver em fúria, ele causa 8 de dano adicional com Golpes corpo a corpo, recebe +3 metros de bônus de estado na Velocidade e sofre -1 de penalidade na CA. O caçador de monstros não pode usar ações de concentração, exceto Buscar e ações de fúria.

A fúria dura por 1 minuto, até que não haja inimigos que o caçador de monstros possa perceber ou até ele ficar inconsciente. O caçador de monstros não pode encerrar voluntariamente a Fúria. Após a fúria acabar, o caçador de monstros não pode entrar em Fúria novamente por 1 minuto.

Investida Súbita ♦♦ **Frequência** uma vez por rodada; **Efeito**

O caçador de monstro Anda duas vezes. Se encerrar o movimento dele com pelo menos um inimigo em seu alcance corpo a corpo, ele pode realizar um Golpe corpo a corpo contra esse inimigo.



GÍRIAS MERCENÁRIAS

Aqui estão algumas expressões comumente usadas por mercenários.

Abridor: Alguém especialista em arrombar cofres e fechaduras.**Ariete:** Um lutador que bate pesado.**Ginga da Moeda:** Jurar aliança a quem pagar mais.**Lançador:** Um conjurador.**Linha d'Água:** O dinheiro de um grupo mercenário: "Aproveitem a cidade enquanto a linha d'água tá alta, pessoal."**Médico:** Um curandeiro.**Mergulhar:** Furto ou contrabando no subsolo, frequentemente através de túneis.**Passomudo:** Qualquer um que se mova furtivamente.**Raposear:** Fingir estar dormindo, normalmente para uma emboscada.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE PDMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

CAÇADORA DE RECOMPENSAS



CABALAS MÍSTICAS

Golarion possui vários grupos místicos. A Igreja de Razmir oferece um plano de 31 passos para a divindade. A **Ordem Esotérica do Olho Palatino** busca verdades celestiais supostamente ditas por um anjo antigo. Os **Cavaleiros da Estrela Eônica** buscam conhecimentos secretos. Seguidores da **Rivethun**, o animismo enânico, procuram espíritos para ganhar conhecimento e ganhar favores.



ADEPTO

MÍSTICOS

Os iniciados nas verdades ocultas e segredos proibidos do mundo são alterados para sempre por suas revelações — ou pelo menos é o que eles alegam. Para os cínicos, um místico nada mais é do que um charlatão ou fanático. Outros professam sentir uma aura ao redor destes luminares e os tratam com reverência, para evitar ofender algum arauto de terríveis perdições.

ADEPTO

Adeptos desbloquearam apenas os menores mistérios ocultistas do universo. Alguns são escolhidos por praticantes plenos para receberem treinamento adicional. Outros se voluntariam a se unir a uma cabala passando por um ritual de iniciação.

ADEPTO

CRIATURA -1

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +4

Idiomas Comum

Perícias Arcanismo +5, Diplomacia +3, Ocultismo +7, Saber de Escriba +5, Sociedade +5

For +0, Des +2, Con +0, Int +3, Sab +2, Car +1

Itens conjunto de escrita, diário, robes, porta-pergaminho

Pensador Focado ♦ (concentração) O adepto foca em seu interior para invocar conhecimento e sabedoria. Enquanto estiver neste estado de concentração, ele recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Recordar Conhecimento, mas sofre -2 de penalidade em Percepção. Ele pode encerrar este estado focado com uma ação única que possui o traço concentração.

CA 14; Fort +2, Ref +4, Von +6

PV 8

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ punho +6 (ágil, não-letal), **Dano** 1d4 contundente

Distância ♦ diário +6 (arremesso 3 metros, não-letal), **Dano** 1d6 contundente

Magias Ocultistas Conhecidas CD 14; Truques Mágicos (1º) *detectar magia, mão mística, pasmar*

LEITOR DE PRESSÁGIOS

Um baralho de presságios é um conjunto de 54 cartas com ilustrações simbólicas que serve como uma ferramenta sagrada de adivinhação. Temidos pelos supersticiosos e evitados pelos que evitam tentar a sorte, os leitores de presságios vivem e trabalham em comunidades viajantes, frequentemente se movendo de cidade em cidade conforme a oportunidade surge. Para encontros envolvendo interação social, o leitor de presságios é um desafio de 3º nível.

LEITOR DE PRESSÁGIOS

CRIATURA -1

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +7

Idiomas Comum

Perícias Diplomacia +8, Ocultismo +7, Performance +10 (+11 para ler a sorte), Saber de Leitura de Sorte +11, Sociedade +7

For +1, Des +2, Con +1, Int +2, Sab +3, Car +3

Itens baralho de presságios, foice

CA 13; Fort +3, Ref +6, Von +10

PV 9

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ foice +7 (acuidade, ágil, derrubar), **Dano** 1d4+1 cortante

Desgraça Prevista Embora leitores de presságios tentem evitar o combate, eles sabem que nenhum saque de cartas pode evitar o destino, por isso aprendem como sobreviver melhor. No primeiro encontro do dia de um leitor de presságios, ele recebe +1 de bônus de estado em suas rolagens de iniciativa, rolagens de ataque e na CA.

CULTISTA

Excessivamente zeloso, um cultista encontrou seu propósito exaltado em servir sua seita. Nunca questionando seu líder, eles se devotam a alcançar a mais perfeita forma espiritual.

CULTISTA

CRIATURA 1

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +4

Idiomas Comum

Perícias Dissimulação +3, Intimidação +3, Furtividade +6, Ocultismo +3, Saber de Culto (se aplica ao próprio culto do cultista) +8, Sociedade +4**For** +4, **Des** +3, **Con** +2, **Int** +1, **Sab** -1, **Car** +0**Itens** adaga, vestes de cultista (funciona como armadura de couro)**CA** 17; **Fort** +7, **Ref** +8, **Von** +4 (ou apenas +2 contra membros do culto de posto mais elevado)**PV** 20**Velocidade** 7,5 metros**Corpo a Corpo** ♦ adaga +7 (ágil, versátil Ct), **Dano** 1d4+4 perfurante**Distância** ♦ adaga +6 (ágil, arremesso 3 metros, versátil Ct), **Dano** 1d4+4 perfurante**Frenesi Fanático** ♦ **Requerimentos** O cultista sofreu dano e não está fatigado nem em frenesi;**Efeito** O cultista entra em um frenesi que dura 1 minuto. Enquanto estiver em frenesi, o cultista recebe +1 de bônus de estado em rolagens de ataque, +2 de bônus de estado em rolagens de dano e sofre -2 de penalidade na CA. O cultista não pode encerrar o frenesi voluntariamente. Depois do frenesi, o cultista fica fatigado.

FALSO SACERDOTE

A crença talvez seja a força mais poderosa no universo, levando muitos a grandes alturas. Entretanto, instilar um senso de crença e usá-la contra alguém é a disciplina de um falso sacerdote. Combinando seus dons de dissimulação, uma língua de prata e um senso de momento impecável, o falso sacerdote pode ganhar influência entre os poderosos, convencer uma vítima a doar todas as suas posses e transformar um cínico em um crente.

FALSO SACERDOTE

CRIATURA 4

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +10

Idiomas Comum

Perícias Acrobatismo +10, Atletismo +8, Dissimulação +12, Performance +12, Religião +8, Sociedade +6**For** +0, **Des** +4, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +4**Itens** armadura de couro batido, besta de mão (20 virotes), coleção de relíquias falsas, ferramentas alquímicas (usadas como "itens abençoados" para enganar as vítimas), manto, mochila, rapieira, símbolo religioso de madeira**CA** 21; **Fort** +11, **Ref** +12, **Von** +10**PV** 51**Velocidade** 7,5 metros**Corpo a Corpo** ♦ rapieira +12 (acuidade, desarmar, mortal 1d8), **Dano** 1d6+8 perfurante**Distância** ♦ besta de mão +12 (incremento de distância 18 metros, recarga 1), **Dano** 1d6+4 perfurante**Ataque Furtivo** O falso sacerdote causa 1d6 de dano de precisão extra em criaturas desprevenidas. Este dano aumenta para 2d6 contra criaturas desprevenidas devido a uma Finta do falso sacerdote ou à surpresa do enganador.**Deu Ruim** ↻ **Frequência** uma vez por hora; **Acionamento** O falso sacerdote obtém uma falha crítica em um teste de Dissimulação ou Performance; **Efeito** O falso sacerdote Anda.**Profecia Caprichosa** ♦ (emoção, mental) O falso sacerdote convence alguém de sua onipotência ao fazer um teste de Dissimulação contra a CD de Vontade da criatura. Se for bem-sucedido, o alvo recebe 1d8+4 Pontos de Vida temporários que duram por 1 hora ou até que o falso sacerdote os remova ao repreender o alvo, o que ocorrer primeiro.**Surpresa do Enganador** Na primeira rodada do combate, se o falso sacerdote rolar Dissimulação ou Furtividade para iniciativa, criaturas que não tiverem agido ficam desprevenidas contra ele.

RITUAIS MÍSTICOS

Os rituais a seguir são ocasionalmente conjurados por grupos místicos. Aqueles descritos no *Bestiário* estão disponíveis apenas aos celestiais e íferos que participem das organizações. aliado planar (Livro Básico 409) amarra planar (Livro Básico 409) chamar espírito (Livro Básico 411) comunhão (Livro Básico 411) mensageiro angelical (Bestiário 348\$) pacto abissal (Bestiário 347\$) pacto infernal (Bestiário 348\$) saber de lendas (Livro Básico 415)



CULTISTA

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE PDMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE



FORMAS DE LER A SORTE

As diversas formas de ler a sorte geralmente envolvem examinar e estudar objetos, características e fenômenos em busca de padrões significativos.

Antomancia: Flores.

Astrologia: A caravana cósmica.

Demonomancia: Perguntar a demônios.

Haruspicia: Entranhas.

Ictiomancia: Interior do próximo peixe fígado.

Mazomancia: Amamentação de um bebê.

Oneiromancia: Sonhos.

Presságios: Leitura das cartas de presságios.

Tiromancia: Coagulação de queijo.

DEMONOLOGISTA

NECROMANTE

Profanando a ordem natural e cuspiendo na cara das convenções, o necromante continua rigorosamente comprometido a compreender as forças que aguardam além das fronteiras mortais da vida e da morte.

NECROMANTE

CRIATURA 5

NM MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +10

Idiomas Comum

Perícias Arcanismo +13, Intimidação +11, Manufatura +11, Religião +10

For +2, Des +3, Con +2, Int +4, Sab +3, Car -1

Itens grimório (*Missivas Abomináveis dos Atrofiados*), maça leve, manto com capuz, *pergaminho de mão espectral*

Fedor de Decadência (arcano, aura, conjuração, veneno) O necromante emite um odor de podridão em uma emanção de 1,5 metros. Uma criatura que entrar ou começar o turno dela na aura fica enjoada 1.

CA 20; Fort +9, Ref +12, Von +12

PV 58

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ maça leve +12 (acuidade, ágil, empurrar), **Dano** 1d4+4 contundente

Magias Arcanas Preparadas CD 21, ataque +13; **3º** *compelir morto-vivo, relâmpago, toque vampírico*; **2º** *imagem espelhada, gavinhas sombrias, teia, vitalidade falsa*; **1º** *ferrão de aranha, medo, queda suave, raio de enfraquecimento*; **Truques Mágicos (3º)** *arco elétrico, detectar magia, escudo místico, raio de gelo, toque gélido*

Magia de Escola de Mago 1 Ponto de Foco, CD 21; **3º** *chamado do túmulo* (*Livro Básico* 405)

Drenar Item Ligado ♦ (arcano) **Frequência** uma vez por dia; **Requerimentos** O necromante ainda não agiu no turno dele; **Efeito** O necromante consome o poder armazenado em sua maça. Isto permite que ele conjure novamente uma magia que tenha preparado hoje e que já tenha conjurado, sem gastar um espaço de magia.

DEMONOLOGISTA

Demonologistas podem arrastar uma criatura das profundezas do Abismo e forçá-la a obedecer a suas ordens... por um tempo.

DEMONOLOGISTA

CRIATURA 7

CM MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +15

Idiomas Abissal, Comum

Perícias Arcanismo +16, Diplomacia +11 (+13 com demônios), Saber de Academia +14, Saber de Demônio +18, Religião +15

For +3, Des +1, Con +2, Int +4, Sab +4, Car +0

Itens bolsa de componentes de magia, *lança longa* +1, grimório (*Hipóteses Inferais e Suas Proteções Adequadas*), robes acadêmicos

Tentação Abissal (divino, encantamento, mental) O estudo demoníaco do demonologista conquistou a atenção de pelo menos um demônio que está ativamente tentando possuí-lo. Quando o demonologista defender publicamente os benefícios do poder demoníaco (acreditando ser uma coisa boa ou não), ele recebe +1 de bônus de estado em testes de perícia, CA e salvamentos por 1 dia. Estes bônus não se aplicam contra demônios. Ao final do dia, o demonologista deve tentar um salvamento de Vontade CD 20, ficando possuído por 1 dia em caso de falha (ou permanentemente em caso de falha crítica).

CA 22; Fort +13, Ref +12, Von +15

PV 100

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ *lança longa* +17 (alcance, mágico), **Dano** 1d8+9 perfurante

Magias Arcanas Preparadas CD 26, ataque +18; **4º** *clarividência, esfera resiliente, relâmpago*; **3º** *bola de fogo, glifo de guarda, lentidão, nuvem fétida*; **2º** *flecha ácida, borrar, riso histórico, ver invisibilidade*; **1º** *emendar, medo* (x2), *passos velozes*; **Truques Mágicos (4º)** *detectar magia, jorro ácido, ler aura, luz, pascar*

Convocar Demônios O demonologista pode conjurar a magia *convocar infero* de 5º nível para conjurar um demônio. Para fazê-lo, ele deve sacrificar duas magias preparadas de 4º nível e sofrer voluntariamente 4d12 de dano mental que não pode ser reduzido ou prevenido. Se o demonologista for incapaz de Sustentar a Magia, inclusive se estiver inconsciente ou morto, a magia continua, mas o MJ rola um teste simples CD 10 a cada turno, encerrando a magia em caso de falha.

Fenda para o Abismo **◆ Requerimentos** A última ação do demonologista foi conjurar uma magia que não seja um truque mágico; **Efeito** O demonologista canaliza energia tirada do Abismo para sua arma. Até o final do turno, a arma causa 2d6 de dano extra. Role 1d20 para determinar o tipo: 1-7 ácido, 8-9 frio, 10-11 eletricidade, 12-18 fogo, 19-20 negativo.

LÍDER DE CULTO

Uma carreira de conquistas místicas combinada com uma vida de subterfúgio e intimidação elevaram este ocultista a uma posição poderosa.

LÍDER DE CULTO

CRIATURA 7

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +10

Idiomas Comum

Perícias Arcanismo +13, Diplomacia

+14, Dissimulação +16, Intimidação +16, Ocultismo +17, Saber de Culto (aplicado ao próprio culto) +19, Sociedade +13

For +0, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +4, **Sab** +3, **Car** +5

Itens *cajado* +1, livro de sigilos indecifrável, robes cerimoniais

CA 23; **Fort** +12, **Ref** +15, **Von** +18

PV 95

Protejam o Mestre! **↻** (auditivo, concentração, emoção, linguístico, mental, movimento) **Acionamento** O líder de culto é alvo de um ataque, e um cultista de posto mais baixo está adjacente a ele; **Efeito** O líder de culto ordena que seus cultistas se coloquem na frente do ataque. O cultista e o líder de culto trocam de lugar e o cultista se torna o alvo do ataque. Se o cultista possuir *Frenesi Fanático* ou uma habilidade similar, ele pode ativá-la como uma reação se sofrer dano do ataque acionador.

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo **◆** *cajado* +13 (duas mãos d8, mágico), **Dano** 1d4+6 contundente

Magias Ocultistas Espontâneas CD 26, ataque +18; **4º** (3 espaços) *loquacidade*, *maldição do exilado*, *porta dimensional*, *sugestão*; **3º** (4 espaços) *gavinhas sombrias*, *ler mente*, *rapidez*, *subjugar*; **2º** (4 espaços) *acalmar emoções*, *augúrio*, *riso histérico*, *toque da idiotice*; **1º** (4 espaços) *benção*, *disfarce ilusório*, *servo invisível*, *trancar*; **Truques Mágicos (4º)** *detectar magia*, *escudo místico*, *orientação*, *psamar*, *toque gélido*

Reunir Convertidos **◆◆◆** (auditivo, concentração, emoção, linguístico, mental) Com uma curta frase emocional, o líder de culto tenta convencer o público a fazer o que ele pede. O líder de culto tenta convencer até quatro indivíduos em uma multidão a causar uma comoção, se voltarem contra uma pessoa ou grupo, deixarem a área, protegerem o líder de culto ou se acalmarem. O líder de culto faz um único teste de Dissimulação contra a CD de Percepção mais elevada entre os alvos.

Sucesso Crítico Os alvos acreditam na mentira e agem conforme as direções por 1 minuto. Adicionalmente, um indivíduo fica ao lado do líder do culto, influenciado o suficiente para se unir à seita dele. Todos os outros alvos ficam ariscos com o líder do culto depois de 1 minuto, quando a atitude deles em relação ao líder piora em um passo.

Sucesso Como sucesso crítico, mas nenhum indivíduo se une à seita permanentemente.

Falha Crítica A multidão não é convencida nem entretida, e a atitude dela em relação ao líder de culto piora em um passo.



RITUAIS SOMBRIOS

A maioria dos rituais possui um custo simples em po e perícias. Mas se um PdM desesperado estiver disposto a oferecer algo mais sombrio, como vidas, almas ou coisas piores?

Tais rituais nefastos usam o ritual normal como base, mas a CD e os requerimentos de proficiência podem ser reduzidos ou inteiramente suprimidos, assim como quaisquer custos em po.



LÍDER DE CULTO

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE PDMS

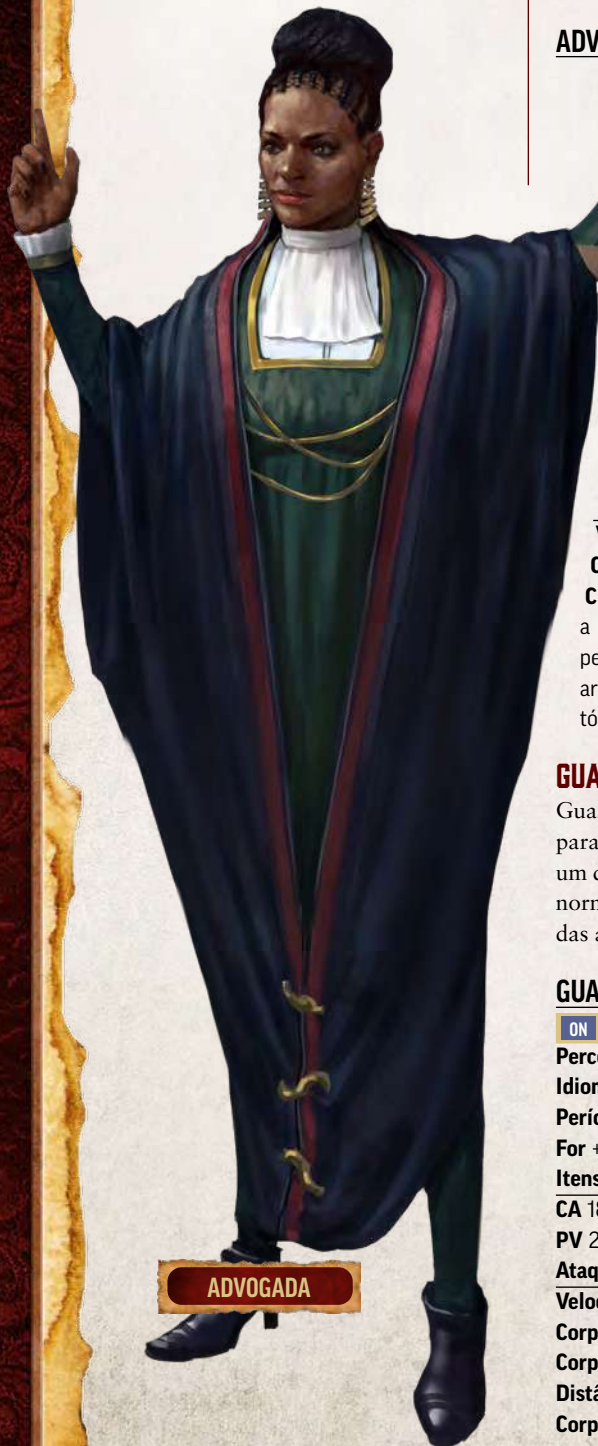
GLOSSÁRIO
E ÍNDICE



USANDO A GUARDA

Se nenhum guarda estiver presente, leva pelo menos 1 ou 2 rodadas para um civil encontrar um guarda, que soa um alarme com um apito.

Se um guarda estiver na cena, ele soa o alarme imediatamente. Reforços normalmente chegam 2 ou 3 rodadas depois.



OFICIAIS DA LEI

Sociedades maiores dependem dos que possuem a autoridade e habilidade de interpretar e aplicar leis. Em sociedades bondosas, estes oficiais executam seus deveres com justiça. Em sociedades neutras ou malignas, estes oficiais podem ser rígidos e cruéis (com a tendência alterada para refletir isto), impondo punições severas em quem não pode pagar pela misericórdia.

ADVOGADO

Advogados podem servir como promotores criminais ou como advogados dativos, defendendo os direitos dos acusados de crimes ou nomeados defensores em casos cíveis. Em um caso na corte ou outro procedimento legal, o advogado é um desafio de 4º nível.

ADVOGADO

CRIATURA -1

ON MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +6

Idiomas Comum

Perícias Diplomacia +12, Dissimulação +10, Performance +10, Saber de Leis +13, Sociedade +9

For +0, **Des** +1, **Con** +1, **Int** +3, **Sab** +2, **Car** +4

Itens conjunto de escrita, livros de direito (funcionam como diários acadêmicos), vestes da corte (funcionam como roupas finas)

Convencer o Juiz e o Júri Um advogado recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Diplomacia para Impressionar ou Pedir algo dos membros votantes dentro de um tribunal. Se o advogado for bem-sucedido em um teste de Performance CD 20 até 20 minutos antes do teste, ele aumenta o bônus de circunstância para +4.

CA 13; **Fort** +3, **Ref** +3, **Von** +12

PV 8

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ✦ punho +4 (ágil, não-letal), **Dano** 1d4 contundente

Citar Precedente ✦ (auditivo, linguístico) O advogado usa um caso existente para minar a oposição. Se for bem-sucedido em um teste de Saber de Leis CD 20, ele impõe -2 de penalidade de circunstância no próximo teste de Diplomacia feito por um oponente em um argumento legal. Qualquer tentativa adicional de Citar Precedente falha até que um novo tópico, com precedentes diferentes, esteja sendo discutido.

GUARDA

Guardas são os membros comuns de uma vigia de vila ou guarda municipal, treinados para procurar problemas, derrubar criminosos e seguir ordens. Eles somente representam um desafio para aventureiros e criminosos iniciantes, mas com o tempo, o assentamento normalmente pode reunir uma quantidade suficiente deles para neutralizar a maioria das ameaças.

GUARDA

CRIATURA 1

ON MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +7 (+8 para encontrar objetos escondidos)

Idiomas Comum

Perícias Atletismo +7, Intimidação +5, Saber de Leis +3

For +4, **Des** +2, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** -1

Itens adaga, apito sinalizador, besta (10 virotes), clava, cota de escamas, porrete

CA 18; **Fort** +7, **Ref** +5, **Von** +5

PV 20

Ataque de Oportunidade ↻

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ✦ clava +9, **Dano** 1d6+4 contundente

Corpo a Corpo ✦ porrete +9 (ágil, não-letal), **Dano** 1d6+4 contundente

Distância ✦ besta +7 (incremento de distância 36 metros, recarga 1), **Dano** 1d8 perfurante

Corpo a Corpo ✦ clava +7 (arremesso 3 metros), **Dano** 1d6+4 contundente

SENTINELA ARQUEIRO

Sentinelas arqueiros são de posto ligeiramente mais elevado que os guardas comuns, assumindo posições nas muralhas, quartéis e outros locais importantes onde podem ficar fora da confusão e acertar criminosos e assaltantes.

SENTINELA ARQUEIRO

CRIATURA 2

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +11

Idiomas Comum

Perícias Acrobatismo +8, Atletismo +6, Intimidação +4, Saber de Leis +4

For +2, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +0

Itens apito de alarme, arco longo composto (100 flechas), armadura de couro, espada curta

CA 19; **Fort** +7, **Ref** +10, **Von** +7

PV 30

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ espada curta +10 (acuidade, ágil, versátil Pf), **Dano** 1d6+3 cortante

Distância ♦ arco longo composto +10 (incremento de distância 30 metros, mortal 1d10, propulsivo, recarga 0, voleio 9 metros), **Dano** 1d8+2 perfurante

Mira da Sentinela ♦♦ (concentração) O sentinela arqueiro mira cuidadosamente e dispara.

Ele faz um Golpe com uma arma à distância com +1 de bônus de circunstância. O

Golpe ignora a condição ocultado, cobertura menor e cobertura parcial e reduz

cobertura maior para cobertura parcial.

CARCEREIRO

A principal responsabilidade de um carcereiro é impedir que prisioneiros escapem. Carcereiros frequentemente devem usar a força, ou a ameaça da força, para manter seus encargos na linha, pois mesmo as celas, algemas e correntes feitas com mais cuidado podem falhar com o tempo e a persistência dos prisioneiros que tentem fugir.

CARCEREIRO

CRIATURA 3

ON MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +9 (+10 para encontrar objetos escondidos)

Idiomas Comum

Perícias Atletismo +11, Diplomacia +5, Intimidação +7

For +4, **Des** +3, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +0

Itens algemas simples, apito de alerta, armadura de couro batido, besta (20 virotes), clava, molho de chaves

CA 20; **Fort** +8, **Ref** +10, **Von** +7

PV 45

Ataque de Oportunidade ↷

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ clava +11, **Dano** 1d6+8 contundente

Distância ♦ besta +10 (incremento de distância 36 metros, recarga 1), **Dano** 1d8+4 perfurante

Distância ♦ clava +10 (arremesso 3 metros), **Dano** 1d6+6 contundente

Captura Eficiente ♦♦♦ (ataque, manuseio) **Requerimentos** O carcereiro possui

algemas em mãos e está adjacente a uma criatura; **Efeito** O carcereiro tenta prender os pulsos ou tornozelos de uma criatura com as algemas. Se o carcereiro obtiver sucesso em uma rolagem de ataque com +9 de modificador contra a CA do alvo, ele aplica as algemas aos pulsos ou pernas da criatura.

Golpe Intimidante ♦♦ (emoção, guerreiro, medo, mental) O carcereiro faz um Golpe corpo a corpo. Se ele acertar e causar dano, o alvo fica assustado 1 (ou assustado 2 em um acerto crítico).

Subjugar Prisioneiros O carcereiro não sofre a penalidade normal para realizar ataques não-letais quando ataca com sua clava.



SOEM O ALARME!

Em um assentamento com um alarme, brigas e outras perturbações maiores acionam um alarme 1 rodada depois da guarda ser alertada. Guardas começam a chegar depois de 5 rodadas, normalmente em patrulhas de 2 ou 3 membros, com grupos maiores de 8 a 12 perto de locais importantes.



CARCEREIRO

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE PDMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE



FUGA DA PRISÃO!

Se um PJ ou aliado for aprisionado, o grupo pode planejar uma fuga da prisão. Para um complexo prisional ou penitenciário, pode ser necessário usar o subsistema de infiltração (descrito na página 160\$). Em uma aldeia ou cidade menor com uma estrutura simples e poucos funcionários, pode ser necessário apenas um pouco de força. A fuga da prisão pode ser apenas o começo da história, levando a muitas aventuras adicionais!



OFICIAL DA VIGÍLIA

OFICIAL DA VIGÍLIA

Oficiais da vigília são designados para uma certa área dentro da cidade ou comunidade. Frequentemente liderando uma pequena equipe de guardas de posto mais baixo, eles patrulham aquelas áreas para manter a ordem e aplicar leis. Oficiais da vigília fazem seu trabalho com dedicação, embora seus métodos nem sempre sejam gentis ou amenos. Como oficiais da vigília são responsáveis por sua área à vista de seus superiores, eles ocasionalmente precisam tomar decisões difíceis entre aplicar a justiça e conseguir resolver as situações com eficiência.

OFICIAL DA VIGÍLIA

CRIATURA 3

ON MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +8 (+9 para Sentir Motivação)

Idiomas Comum

Perícias Atletismo +11, Diplomacia +6, Intimidação +9, Saber de Leis +7, Sociedade +5

For +4, **Des** +1, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +1

Itens adaga, apito de alarme, besta (20 virotes), escudo de aço (Dureza 5, PV 20, LQ 10), martelo de guerra, placa peitoral

CA 20 (22 com escudo erguido); **Fort** +10, **Ref** +6, **Von** +8

PV 45

Ataque de Oportunidade ↷

Ar de Autoridade (aura, emoção, mental) 3 metros. Criaturas na área que tenham um nível igual ou inferior ao do oficial da vigília sofrem -2 de penalidade de estado em sua CD de Vontade contra tentativas do oficial da vigília de Coagi-los ou Desmoralizá-los.

Bravura Quando o oficial da vigília rolar um sucesso em um salvamento de Vontade contra um efeito de medo, trate o resultado como um sucesso crítico. Além disso, sempre que ele sofrer a condição assustado, reduza seu valor em 1.

Bloqueio com Escudo ↷

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ martelo de guerra +13 (empurrar), **Dano** 1d8+7 contundente

Distância ♦ besta +10 (incremento de distância 36 metros, recarga 1), **Dano** 1d8+3 perfurante

Investida Súbita ♦♦ **Frequência** uma vez por rodada; **Efeito** O oficial da vigília Anda duas vezes. Se encerrar o movimento dele com pelo menos um inimigo em seu alcance corpo a corpo, ele pode realizar um Golpe corpo a corpo contra esse inimigo.

CAPITÃO DA GUARDA

O capitão da guarda lidera uma tropa de soldados que serve como força de segurança para um indivíduo poderoso, mais frequentemente um nobre de posto elevado ou mercador muito rico (embora este bloco de estatísticas também possa representar um capitão da guarda de posto mais baixo servindo o líder de uma nação).

Um oponente formidável por si só, o capitão da guarda emprega suas tropas eficientemente para proteger a vida e a saúde de seu protegido.

CAPITÃO DA GUARDA

CRIATURA 6

ON MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +15

Idiomas Comum

Perícias Atletismo +15, Diplomacia +11, Intimidação +13, Saber de Leis +12, Saber de Guerra +8, Sociedade +10

For +5, **Des** +0, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +3

Itens adaga, armadura completa, besta (20 virotes), escudo de aço (Dureza 5, PV 20, LQ 10), *espada longa +1*

CA 24 (26 com escudo erguido); **Fort** +14, **Ref** +12, **Von** +15
PV 95

Aura de Comando (aura, emoção, mental) 9 metros. O capitão da guarda aprimora guardas de nível mais baixo sob seu comando, concedendo a eles +1 de bônus de estado nas rolagens de ataque e +2 de bônus de estado em seus salvamentos de Vontade.

Bravura Como oficial da vigília.

Guardião de Escudo Quando o capitão tiver seu escudo erguido, ele pode usar sua reação Bloqueio com Escudo quando um ataque for feito contra um aliado adjacente. Se o fizer, o escudo impede que esse aliado sofra dano em vez do capitão.

Ataque de Oportunidade ↷

Bloqueio com Escudo ↷

Velocidade 6 metros

Corpo a Corpo ♦ *espada longa +18* (mágico, versátil Pf), **Dano** 1d8+11 cortante

Distância ♦ besta +12 (incremento de distância 36 metros, recarga 1), **Dano** 1d8+6 perfurante

Avanço com Escudo ♦ **Frequência** O capitão da guarda tem seu escudo erguido; **Efeito** O capitão da guarda pressiona o avanço, usando seu escudo para empurrar oponentes. O Capitão Anda e Empurra, em qualquer ordem. A penalidade por ataques múltiplos não se aplica a este Empurrar, embora o Empurrar conte para a penalidade por ataques múltiplos do capitão.

EXECUTOR

Executores aplicam igualmente as sentenças de tiranos cruéis ou governantes legítimos. A maioria se tornam entorpecidos pelas exigências de seus deveres, mas alguns executores malignos acabam amando o poder de possuir a vida de alguém em suas mãos.

EXECUTOR

ON MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +12

Idiomas Comum

Perícias Atletismo +15, Intimidação +13. Medicina +10

For +5, **Des** +2, **Con** +3, **Int** -1, **Sab** +2, **Car** +2

Itens armadura de couro, capuz, *machado longo +1*

CA 23; **Fort** +15, **Ref** +12, **Von** +14

PV 105

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ *machado longo +16* (amplitude, mágico), **Dano** 1d12+9 cortante

Decapitar ♦♦♦ **Requerimentos** O executor está adjacente a uma criatura morrendo ou a uma criatura especificamente preparada para um golpe fatal; **Efeito** O executor Golpeia a criatura com seu machado longo. Em um acerto, além de sofrer dano, o alvo deve tentar um salvamento de Fortitude ou será reduzido a 0 PV e fica morrendo 1. Se a criatura já estivesse morrendo (inclusive por ser reduzida a 0 PV pelo dano do Golpe), o valor de morrendo dela aumenta em 1, além de qualquer aumento normal pelo Golpe. Em uma falha crítica, a criatura morre instantaneamente. Se o Golpe do executor for um acerto crítico, trate o resultado do salvamento do alvo como um passo pior.

Golpe Intimidante ♦♦ (emoção, guerreiro, medo, mental) O executor faz um Golpe corpo a corpo. Se ele acertar e causar dano, o alvo fica assustado 1 (ou assustado 2 em caso de acerto crítico).

Marcar para Morrer ♦ (concentração) O executor marca para morrer uma única criatura que ele possa ver. A primeira vez por rodada que o executor Golpear essa criatura, o Golpe causa 1d12 de dano de precisão adicional. A criatura continua marcada para morrer até que o executor seja desacordado, marque uma criatura diferente para morrer ou o encontro acabe.

CRIATURA 6



MALFEITOS INCOMUNS

- Alterar o clima sem uma licença
- Consumir (ou se recusar a consumir) substâncias intoxicantes em dias comemorativos
- Não limpar a sujeira deixada por um companheiro animal
- Voar dentro dos limites da cidade
- Vender poções sem uma licença

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE PDMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

CAPITÃ DA GUARDA



ENFRENTANDO A TURBA

Uma turba é uma multidão violenta (*Livro Básico* 515) que funciona como terreno difícil maior e terreno perigoso, causando 1d4 de dano a cada quadrado entrado. Uma criatura pode gastar uma ação única para fazer um teste de Intimidação CD 16, acabando com a turba em todos os quadrados ao seu redor com um sucesso (ou todos os quadrados a até 3 metros em um sucesso crítico). Esta ação possui os traços concentração, emoção, manuseio e mental.

OPRIMIDOS

Infelizmente, cada sociedade possui pessoas vivendo em seus limites. Embora comunidades bondosas trabalhem para conceder ajuda e alívio aos oprimidos, às vezes — devido a uma crise econômica, fome ou guerra — as fileiras dos menos afortunados excedem a capacidade da comunidade de apoiá-los. Em indiferentes sociedades malignas e neutras, a pobreza é vista como inevitável e algo que nunca pode ser verdadeiramente erradicado, ou ainda pior, como uma ferramenta a ser usada para ganho político.

PEDINTE

Onde quer que exista pobreza, existem pedintes. Pedintes são os verdadeiros oprimidos da sociedade — pessoas que foram jogadas nas ruas devido a uma variedade de problemas ou pelo peso das circunstâncias. Alguns pedintes trabalham para organizações do submundo como vigias, espíões ou até mesmo músculo contratado barato — às vezes por escolha, mas frequentemente não.

PEDINTE

CRIATURA -1

N **MÉDIO** **HUMANO** **HUMANOIDE**

Percepção +3

Idiomas Comum

Perícias Atletismo +3, Diplomacia +3, Dissimulação +3, Furtividade +5, Saber de Submundo +2

For +1, **Des** +3, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +1

CA 15; **Fort** +4, **Ref** +7, **Von** +3

PV 10

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ punho +5 (ágil, não-letal), **Dano** 1d4+1 contundente

Distância ♦ rocha +5 (arremesso 3 metros), **Dano** 1d4+1 contundente

Bater em Retirada ♦♦ O pedinte Anda três vezes e recebe +2 de bônus de circunstância na CA durante estas ações.

PLEBEU

Embora nem todos os plebeus sejam oprimidos pesadamente, muitos vivem vidas duras de labuta trabalhando para manter suas famílias alimentadas e abrigadas em relativo conforto. Embora muitos plebeus sejam pessoas simples que cuidam da própria vida, eles ocasionalmente se revoltam, seja em levantes para confrontar seus opressores ou enganados e manipulados para participarem de planos nefastos e conspirações criminosas. Plebeus se beneficiam do poder dos números e uma multidão plebeia frequentemente pode realizar bem mais do que seus governantes esperam.

PLEBEU

CRIATURA -1

N **MÉDIO** **HUMANO** **HUMANOIDE**

Percepção +3

Idiomas Comum

Perícias Atletismo +5, Saber (algum relacionado ao seu trabalho) +6, Sociedade +2

For +3, **Des** +1, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +0

Itens foice

CA 13; **Fort** +6, **Ref** +3, **Von** +3

PV 10

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ foice +5 (ágil, derrubar), **Dano** 1d4+2 cortante

Distância ♦ rocha +3 (arremesso 3 metros), **Dano** 1d4+2 contundente

Poder da Multidão Quando três ou mais plebeus estiverem adjacentes uns aos outros, cada plebeu recebe +1 de bônus de circunstância em testes de Atletismo para Empurrar, rolagens de ataque e rolagens de dano.

PEDINTE

PIVETE

Embora suas escapadas possam ser notórias, poucos pivetes são caçadores de emoções. Quando pedir esmola não é o suficiente para matar a sua fome, alguns pivetes recorrem ao furto como uma tática de sobrevivência. Muitos poderes do submundo também usam pivetes como espiões e mensageiros enquanto os treinam para que se tornem futuros batedores de carteiras, gatunos e soldados rasos.

PIVETE

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +3

Idiomas Comum

Perícias Acrobatismo +5, Dissimulação +4, Furtividade +5, Ladrãoagem +7, Sobrevivência +3, Sociidade +5

For -1, **Des** +3, **Con** +0, **Int** +1, **Sab** +1, **Car** +2

Itens faca improvisada

CA 15; **Fort** +2, **Ref** +7, **Von** +3

PV 8

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ✦ faca +5 (ágil), **Dano** 1d4-1 perfurante

Corpo a Corpo ✦ punho +5 (ágil, não-letal), **Dano** 1d4-1 contundente

Distância ✦ rocha +3 (arremesso 3 metros), **Dano** 1d4-1 contundente

Ladrãoagem Colaborativa O pivete recebe +1 de bônus de circunstância para Furtar ou Empalmar um Objeto enquanto estiver a até 3 metros de um aliado que possua a habilidade Punga.

Punga O pivete pode Furtar ou Empalmar um Objeto que esteja bem guardado sem sofrer os -5 de penalidade normais. Ele pode Furtar objetos que seriam extremamente perceptíveis ou que consumam tempo para remover (como sapatos calçados, armaduras vestidas ou itens ativamente empunhados).

PRISIONEIRO

A maioria dos que acabam em uma cadeia, masmorra ou prisão está apenas cumprindo seu tempo até que sua sentença acabe, tentando encontrar uma forma de passar pelos dias intermináveis de tédio e privação. Alguns, porém, podem usar seu tempo lá dentro para fortalecer suas conexões criminosas. Usando a força e a intimidação para ganhar distinção entre outros prisioneiros, eles criam armas improvisadas para derrubar seus inimigos e ganhar uma vantagem caso a fuga se torne possível. Mesmo para prisioneiros que não se envolvem no mundo da política da prisão, aprender a se cuidar e projetar uma aura de ameaça pode se tornar essencial para a sobrevivência em um lugar onde as pessoas têm pouco a perder.

PRISIONEIRO

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +6

Idiomas Comum

Perícias Acrobatismo +7, Atletismo +6, Furtividade +7, Intimidação +3, Ladrãoagem +7

For +3, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +0

Itens faca improvisada

CA 17; **Fort** +4, **Ref** +9, **Von** +6

PV 17

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ✦ faca +7 (ágil), **Dano** 1d4+3 perfurante

Corpo a Corpo ✦ punho +7 (ágil, não-letal), **Dano** 1d4+3 contundente

Ataque Furtivo O prisioneiro causa 1d6 de dano de precisão extra em criaturas desprevenidas.

Ataque Surpresa Na primeira rodada do combate, criaturas que ainda não tiverem agido ficam desprevenidas contra o prisioneiro.

Você é o Próximo ➤ (emoção, medo, mental) **Acionamento** O prisioneiro reduz uma criatura a 0 Pontos de Vida; **Efeito** O prisioneiro faz um teste de Intimidação com +2 de bônus de circunstância para Desmoralizar uma única criatura (que ele precisa enxergá-la e vice-versa).



O QUE DIZEM NAS RUAS

Interessados em todas as conversas dos transeuntes, os oprimidos podem fornecer olhos e ouvidos nas ruas. Encontrar um contato confiável pode fornecer a um personagem um bônus de circunstância em testes de Obter Informação se voltar àquela fonte. Este bônus normalmente é +1, mas pode chegar a +2 ou +3 se o contato ficar em um mercado onde políticos influentes fazem compras, se varrer uma propriedade nobre ou posições semelhantes.

Fazer amizade com esses PdMs também pode ajudar os heróis nas cenas de ação. Um pivete amigável pode mostrar um atalho a um personagem que está tentando alcançar um inimigo em fuga, uma multidão de fãs que frequenta as apresentações de uma barda pode jogar pedras para distrair alguém que esteja lutando com ela e assim por diante.



PIVETE

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE PdMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE



GUILDAS DE ARTESÕES COMUNS

- Alfaiates
- Armeiros
- Arquitetos e Pedreiros
- Carpinteiro naval e costureiros de velas
- Carpinteiros e tanoeiros
- Cartógrafos
- Chaveiros
- Construtores de vagões e de rodas
- Coureiros
- Cozinheiros e Padeiros
- Criadores de varinhas
- Curtidores e peleiros



APRENDIZ

PROFISSIONAIS

Cada assentamento precisa de trabalhadores profissionais para criar novos produtos, facilitar o comércio e impedir que a infraestrutura desmorone. Cidades maiores frequentemente possuem guildas inteiras dedicadas à criação de bens específicos, administração das condições de trabalhadores e a cooperação com governos locais.

APRENDIZ

Aprendizes ambiciosos podem ser encontrados em todas as cidades. Estes indivíduos geralmente são mais jovens e buscam a aprovação de seus mestres conforme aprendem seu ofício. Muitos buscam exemplificar o artesanato por trás do ofício, um dia eles mesmos tornando-se mestres. Retratoado abaixo está um aprendiz de cartógrafo.

APRENDIZ

CRIATURA -1

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +2

Idiomas Comum

Perícias Atletismo +3, Manufatura +5, Saber de Geografia +5

For +1, **Des** +2, **Con** +1, **Int** +3, **Sab** +0, **Car** +0

Itens ferramentas de artesão, mapas variados, roupas gastas com cinto de ferramentas (funciona como armadura acolchoada)

CA 15; **Fort** +5, **Ref** +6, **Von** +2

PV 8

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ adaga +3 (ágil, versátil Ct), **Dano** 1d4+1 perfurante

Distância ♦ adaga +4 (ágil, arremesso 3 metros, versátil Ct), **Dano** 1d4+1 perfurante

Ambição do Aprendiz ♦ **Frequência** uma vez por dia; **Requerimentos** Um supervisor direto está supervisionando o aprendiz; **Efeito** O aprendiz recebe +2 de bônus de circunstância em rolagens de ataque, rolagens de dano, jogadas de salvamento e testes de perícia até o final do próximo turno dele.

MERCADOR

Assentamentos menores normalmente podem suportar um ou dois mercadores gerais, mas cidades maiores geralmente abrigam múltiplos especialistas — peritos em um tipo de produto. Mercadores podem ser encontrados em qualquer lugar: vendedores apinhados em uma praça pública, lojistas administrando pequenas lojas, caixeiros viajantes em suas carroças ou caravanas e mesmo ricos magnatas gerindo organizações inteiras devotadas ao comércio. Para encontros envolvendo perícias mercantis ou negociações, um mercador é um desafio de 4º nível. Um mercador pode possuir uma perícia de Saber adicional sobre uma categoria específica de item (como joias ou armas mágicas), com um bônus de perícia 1 ponto acima de seu Saber de Mercador.

MERCADOR

CRIATURA -1

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +6

Idiomas Comum

Perícias Diplomacia +12, Dissimulação +10, Performance +8, Saber de Mercador +10, Sociedade +8

For +2, **Des** +0, **Con** -1, **Int** +2, **Sab** +2, **Car** +4

Itens armadura acolchoada, besta (10 virotes)

Olho Avaliador O mercador pode utilizar Saber de Mercador para Recordar Conhecimento sobre itens, inclusive para determinar seu valor. Ele também pode tentar Identificar Magia usando Saber de Mercador e pode fazer isto sem sequer saber anteriormente que o item é mágico.

CA 13; **Fort** +1, **Ref** +2, **Von** +10

PV 7

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ punho +4 (ágil, não-letal, desarmado), **Dano** 1d4+2 perfurante

Distância ♦ besta +4 (incremento de distância 36 metros, recarga 1), **Dano** 1d8 perfurante

FERREIRO

A maioria das comunidades menores possui pelo menos um ferreiro capaz de colocar ferraduras em cavalos e reparar equipamentos para os viajantes e habitantes locais. Assentamentos maiores e cidades geralmente possuem uma variedade de ferreiros, muitos especializados em ferraria, forja de armas, forja de armaduras ou até mesmo cunhagem de moedas. O ferreiro é um desafio de 6º nível quando compete em ferraria ou outras tarefas de manufatura.

FERREIRO

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +5

Idiomas Comum

Perícias Atletismo +8, Diplomacia +5, Manufatura +15, Saber de Ferraria +15, Sociedade +8

For +3, **Des** +1, **Con** +2, **Int** +3, **Sab** +0, **Car** +0

Itens avental de couro (funciona como armadura acolchoado), ferramentas de artesão, martelo leve

CA 17; **Fort** +9, **Ref** +8, **Von** +5

PV 50

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ➤ martelo leve +10 (ágil), **Dano** 1d6+3 contundente mais fúria do ferreiro

Distância ➤ martelo leve +8 (ágil, arremesso 6 metros), **Dano** 1d6+3 contundente mais fúria do ferreiro

Fúria do Ferreiro O ferreiro causa 1d6 de dano adicional quando acertar com uma arma criada por ele.

MESTRE DE GUILDA

Em cidades, artesões que exercem um ofício em comum frequentemente formam guildas para estabelecer padrões de qualidade, determinar preços comuns, iniciar barganhas coletivas com proprietários de negócios e pressionar os governos locais para a criação de leis favoráveis. O mestre de guilda — frequentemente um mestre artesão por si só — também age como administrador e político, defendendo artesões de seu ofício. O mestre de guilda é um desafio de 12º nível quando compete na manufatura ou em sua área de especialização (arquitetura no exemplo abaixo).

MESTRE DE GUILDA

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +16

Idiomas Comum

Perícias Atletismo +13, Diplomacia +24, Intimidação +22, Manufatura +25, Saber de Arquitetura +25, Saber de Burocracia +19, Sociedade +21

For +3, **Des** +1, **Con** +1, **Int** +4, **Sab** +2, **Car** +3

Itens esquemas de construção, ferramentas de artesão, livros-razão de taxas, *martelo leve* +1 *impactante*, uniforme de mestre de guilda (funciona como gibão de peles)

CA 26; **Fort** +14, **Ref** +14, **Von** +17

PV 135

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ➤ *martelo leve* +16 (ágil), **Dano** 2d6+5 contundente

Distância ➤ *martelo leve* +14 (ágil, arremesso 6 metros), **Dano** 2d6+5 contundente

Convocação ➤ (auditivo, concentração, emocional, mental) O mestre de guilda faz um discurso para inspirar a si mesmo e a todos os membros da guilda aliados a até 18 metros, concedendo a eles +1 de bônus de estado em rolagens de ataque e dano até o início do próximo turno do mestre de guilda.

Dever Jurado Enquanto estiver dentro da guilda ou presidindo negócios da guilda, o mestre de guilda recebe +2 de bônus de circunstância em rolagens de ataque com armas e causa 2d6 de dano adicional em um ataque com arma bem-sucedido.

CRIATURA 3**MAIS GILDAS DE ARTESÕES COMUNS**

Herboristas
Joalheiros
Magistas
Mantenedores de pergaminhos
Médicos e apotecários
Oleiros
Pintura e confecção de sinais
Preparadores de Poções
Sapateiros
Vidraceiros

**MESTRE DE GUILDA**

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE PDMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE



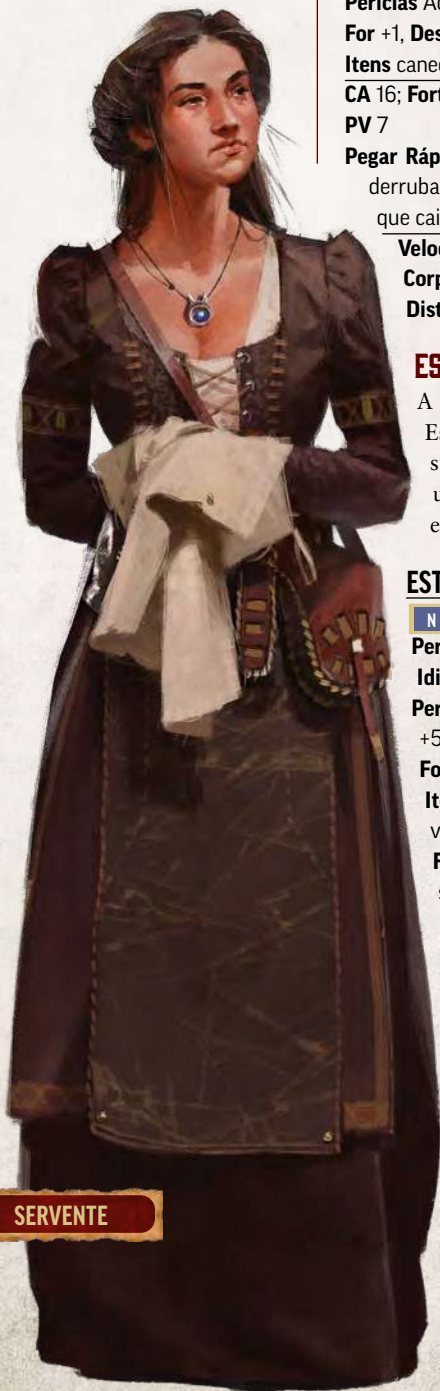
LISTA DE BEBIDAS

Cerveja: Cerveja andorana, bock Cabeça-de-Pedregulho, stout Mergulhador Feliz, Fantasmas Líquidos, ale Luglurch, lager thileu.

Destilados: pinga de marcadaga, uísque soco do dragão, Velho Érebo, vjarik.

Hidromel e Sidra: hidromel Cervejaria Dois Cavaleiros, hidromel Baga-de-Vinho, sidra Raizforte, sidra qadirana.

Vinho: Vinho-de-gelo irriseno, sarain, syrinelle, vinho Abadia da Rosa Branca.



SERVENTE

TAVERNEIROS

Incontáveis aventuras começam em uma taverna ou bar. Talvez isto se deve por estes espaços atraírem aqueles dispostos a correr riscos ou talvez porque todos precisem de um pouco de coragem líquida antes de decidirem avançar sobre um grupo de ogros furiosos.

SERVENTE

Sempre se movendo de patrono em patrono, serventes são a espinha dorsal de qualquer taverna ou restaurante. O trabalho deles afia tanto a agilidade quanto a diplomacia.

SERVENTE

CRIATURA -1

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +3

Idiomas Comum

Perícias Acrobatismo +6, Diplomacia +4, Ladragem +5

For +1, Des +4, Con +0, Int +0, Sab +1, Car +2

Itens caneca de estanho, bandeja

CA 16; Fort +2, Ref +7, Von +5

PV 7

Pegar Rápido ➤ **Acionamento** Um objeto que o servente poderia segurar em uma mão é derrubado dentro do alcance dele; **Requerimentos** O servente pega o objeto derrubado antes que caia no chão ou saia de seu alcance.

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ➤ punho +6 (ágil, não-letal), **Dano** 1d4+1 contundente

Distância ➤ caneca de estanho +6 (arremesso 3 metros), **Dano** 1d4+1 contundente

ESTALAJADEIRO

A visão de uma estalagem é bem recebida por qualquer viajante cansado. Estalajadeiros frequentemente são encontrados limpando a área comum, supervisionando o jantar ou recebendo novos clientes. Estalajadeiros mantêm um olho vivo sobre o que seus vizinhos estão fazendo e frequentemente são excelentes fontes de informação.

ESTALAJADEIRO

CRIATURA 1

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +7

Idiomas Comum

Perícias Diplomacia +8, Dissimulação +6, Saber de Contabilidade +5, Saber de Cozinhar +5, Sociedade +7

For +2, Des +0, Con +1, Int +2, Sab +2, Car +3

Itens avental de estalajadeiro (funciona como armadura de couro), livro-razão, vassoura (funciona como cajado)

Fonte de Fofoca O negócio do estalajadeiro lhe fornece conhecimento sobre o que seus vizinhos sabem. Quando Obter Informação, uma pessoa pode bater papo com um estalajadeiro por 30 minutos a uma hora e receber a mesma quantidade de informação que receberia em duas horas Obtendo Informação pela vizinhança. Cada pessoa pode descobrir fofocas com um estalajadeiro apenas uma vez por dia, e apenas se o estalajadeiro estiver amigável ou prestativo com aquele indivíduo. As informações conhecidas pelo estalajadeiro sobre um determinado tópico não mudam se outra pessoa perguntar a ele sobre aquele mesmo tópico, a menos que o estalajadeiro tenha descoberto mais coisas desde então.

CA 14; Fort +6, Ref +3, Von +9

PV 20

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ➤ vassoura +7 (duas mãos d8), **Dano** 1d4+2 contundente

Corpo a Corpo ➤ punho +7 (ágil, não-letal), **Dano** 1d4+2 contundente

Distância ➤ livro-razão +5 (arremesso 3 metros, não-letal), **Dano** 1d4+2 contundente

De Casa Um estalajadeiro recebe +2 de bônus de circunstância em rolagens de ataque, rolagens de dano e na CA dentro de sua estalagem.

TAVERNEIRO

Taverneiros frequentemente são os amigos e os mentores de uma comunidade, emprestando um ouvido amigável enquanto fornecem bebidas. Os melhores taverneiros possuem algum talento para contar histórias e dar bons conselhos.

TAVERNEIRO**CRIATURA 1**

N **MÉDIO** **HUMANO** **HUMANOIDE**

Percepção +6

Idiomas Comum

Perícias Atletismo +6, Diplomacia +8, Dissimulação +6, Ladragem +3, Performance +6, Saber de Álcool +9, Sociedade +5

For +3, **Des** +0, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +3

Itens avental do taverneiro (funciona como armadura acolchoada), caneca de estanho, frasco de uísque, porrete

CA 14; **Fort** +7, **Ref** +3, **Von** +6

PV 25

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo **◆** porrete +6 (ágil, não-letal), **Dano** 1d6+3 contundente

Corpo a Corpo **◆** punho +6 (ágil, não-letal), **Dano** 1d4+3 contundente

Distância **◆** caneca de estanho +6 (arremesso 3 metros), **Dano** 1d4+3 contundente

Briga de Bar O taverneiro já esteve em brigas de bar o suficiente para saber como dar alguns socos. Quando estiver lutando em seu bar e desferindo um ataque não-letal, o taverneiro recebe +1 de bônus de circunstância em rolagens de ataque e causa 1d4 de dano adicional.

Conselho do Taverneiro **◆◆◆** (auditivo, fortuna, linguístico, mental) **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** O taverneiro fornece algum conselho pertinente a uma outra criatura. Por 24 horas, quando aquela criatura falhar em um teste de perícia ou salvamento, ela pode se lembrar deste conselho e rerrolar o teste usando o segundo resultado. Uma vez que a criatura use esta habilidade, seu efeito acaba. Uma criatura que receba o Conselho do Taverneiro fica temporariamente imune a essa habilidade por 1 mês.

BÊBADO

Cada taverna possui um — aquela pessoa que bebe um pouco demais e começa uma briga. Embora muitos bêbados sejam relativamente inofensivos, alguns possuem pavios muito curtos — e depois que a briga começa ninguém (nem mesmo o bêbado) sabe dizer exatamente o que começou a confusão.

BÊBADO**CRIATURA 2**

N **MÉDIO** **HUMANO** **HUMANOIDE**

Percepção +6

Idiomas Comum

Perícias Atletismo +7, Intimidação +8, Saber de Álcool +3

For +3, **Des** +2, **Con** +4, **Int** -1, **Sab** +0, **Car** +2

Itens caneca de estanho, roupa de bêbado (funciona como armadura acolchoada)

CA 17; **Fort** +10, **Ref** +8, **Von** +6

PV 40

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo **◆** punho +9 (ágil, não-letal), **Dano** 1d6+3 contundente

Distância **◆** caneca de estanho +8 (arremesso 3 metros), **Dano** 1d4+3 contundente

Fúria Ébria **◆** (concentração, emoção, mental) **Requerimentos** O bêbado está bêbado e não está fatigado nem em fúria; **Efeito** Alguma coisa irritou o bêbado, fazendo com que entre em fúria ébria. Ele recebe 6 Pontos de Vida temporários que duram até a fúria ébria acabar. Enquanto estiver em fúria, ele causa 4 de dano adicional com Golpes corpo a corpo e sofre -1 de penalidade na CA.

A fúria dura por 1 minuto ou até que o bêbado fique inconsciente ou sóbrio. O bêbado não pode encerrar voluntariamente a Fúria Ébria. Após a fúria acabar, o bêbado não pode entrar em Fúria novamente por 1 minuto.

**BRIGA DE BAR!**

Brigas de bar funcionam melhor sem um mapa. Use os blocos de estatísticas aqui ou na seção Oprimidos para participantes notáveis; todos atacam de forma não-letal com punhos ou armas improvisadas. Role um ou dois ataques no final de cada rodada contra cada PJ na luta (modificador de ataque +4, 1d4+2 de dano contundente). Regras para álcool podem ser encontradas na página 120\$.

**BÊBADO**

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

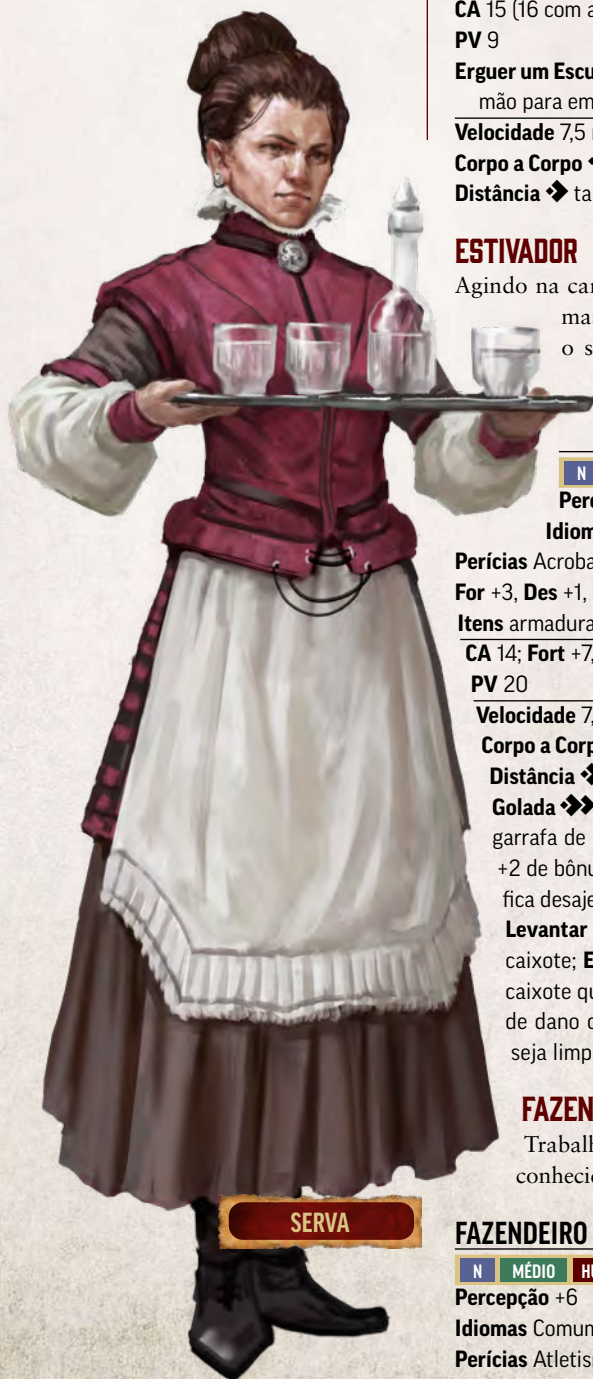
GALERIA DE PDMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE



JOGOS DOS TRABALHADORES

Trabalhadores tendem a jogar algo quando o trabalho está lento ou enquanto estão fazendo um intervalo. Jogos comuns incluem a Fileira de Gremlins, que envolve rolar dados e tentar fazer pares, e também o Pescando com Fogo, nos quais os jogadores tentam conseguir todas as cartas de um tipo do baralho sem perderem suas próprias cartas e ficarem "queimados".



SERVA

TRABALHADORES

Todos os dias, trabalhadores executam trabalhos físicos extenuantes.

SERVO

Sejam criados, mordomos ou governantas, os servos são especialistas em manter uma casa funcionando bem e proteger os interesses de seus empregadores.

SERVO

CRIATURA -1

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +9

Idiomas Comum

Perícias Acrobatismo +5, Diplomacia +4, Saber de Criadagem +4, Sociedade +2

For +1, Des +3, Con +1, Int +0, Sab +1, Car +2

Itens bandeja (Dureza 3, PV 6, LQ 3), talheres (10), uniforme de servo

CA 15 (16 com a bandeja levantada); Fort +5, Ref +7, Von +3

PV 9

Erguer um Escudo ♦ A bandeja possui as mesmas estatísticas de um broquel, mas requer uma mão para empunhá-la.

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ talher +5 (ágil, versátil Ct), Dano 1d4+1 perfurante

Distância ♦ talher +5 (ágil, arremesso 4,5 metros, versátil Ct), Dano 1d4+1 perfurante

ESTIVADOR

Agindo na carga e descarga de navios, estivadores são considerados indisciplinados, mas muitos permanecem concentrados e trabalham duro até terminar todo o serviço. Alguns celebram o fim de um dia cansativo de trabalho com muita bebida.

ESTIVADOR

CRIATURA 0

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +3

Idiomas Comum

Perícias Acrobatismo +3, Atletismo +5, Intimidação +3, Saber de Trabalho +4

For +3, Des +1, Con +3, Int +0, Sab +1, Car +1

Itens armadura de couro, garrafa vazia (3), uísque (1 garrafa)

CA 14; Fort +7, Ref +5, Von +3

PV 20

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ punho +7 (ágil, não-letal), Dano 1d4+3 contundente

Distância ♦ garrafa +5 (ágil, arremesso 6 metros), Dano 1d6+3 contundente

Golada ♦♦ (manuseio) O estivador Interage para sacar uma garrafa de álcool ou pegar uma garrafa de álcool desaposada e beber a garrafa inteira. Por 1 minuto, o estivador recebe +2 de bônus de item em rolagens de dano corpo a corpo e salvamentos contra medo, mas fica desajeitado 1.

Levantar Caixote ♦♦ (manuseio) **Requerimentos** O estivador está adjacente a um caixote; **Efeito** O estivador pega um caixote e o arremessa a até 4,5 metros. Ao cair, o caixote quebra em uma explosão de 1,5 metros. Cada criatura dentro da área sofre 2d6 de dano contundente (Reflexos básico CD 13) e a área se torna terreno difícil até que seja limpa.

FAZENDEIRO

Trabalhando nos campos, vinhedos e pomares do mundo, fazendeiros são conhecidos por sua resistência austera e sua perícia com plantas e animais.

FAZENDEIRO

CRIATURA 0

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +6

Idiomas Comum

Perícias Atletismo +5, Natureza +4, Saber de Fazenda +4, Sobrevivência +4

For +3, **Des** +1, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +0

Itens armadura de couro, forçado, maçã (4)

CA 14; **Fort** +7, **Ref** +5, **Von** +4

PV 20

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ forçado +6 (alcance 3 metros), **Dano** 1d6+3 perfurante

Distância ♦ maçã +5 (ágil, arremesso 6 metros, não-letal), **Dano** 1d4+3 contundente

Mover Fardo ♦ **Requerimentos** A última ação do fazendeiro foi um Golpe bem-sucedido com o forçado; **Efeito** O fazendeiro move a criatura atingida com seu forçado em até 1,5 metros, deixando-a prostrada. O alvo pode tentar um salvamento de Reflexos CD 13 para evitar ficar prostrado e, em um sucesso crítico, evitar ser movido.

MINEIRO

Mineiros exploram as profundezas do subterrâneo em busca de minerais e materiais raros, tomando vários cuidados para se manter a salvo.

MINEIRO

CRIATURA 0

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +6

Idiomas Comum

Perícias Acrobatismo +3, Atletismo +6, Saber de Mineração +4, Sobrevivência +4

For +2, **Des** +1, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +0

Itens arnês de mineiro (funciona como uma armadura de couro), lanterna, martelo, picareta, pitão (5)

CA 14; **Fort** +7, **Ref** +5, **Von** +4

PV 20

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ picareta +7 (fatal 1d10), **Dano** 1d6+2 perfurante

Cravar Pitão ♦ (ataque) **Requerimentos** O mineiro possui um martelo na mão; **Efeito** O mineiro Interage para sacar um pitão e o martela em uma criatura para tentar prendê-la no lugar, fazendo um teste de Atletismo contra a CD de Reflexos do alvo. Caso o mineiro obtenha sucesso, o alvo fica imobilizado até que remova o pitão com um teste bem-sucedido de Atletismo CD 10 feito como uma ação de Interagir.

COVEIRO

Um grupo frequentemente desprezado de trabalhadores, os coveiros possuem a reputação de serem tão quietos e sombrios quanto seu local de trabalho. Eles comumente são fortes e resistentes devido a longas horas de trabalho exaustivo e tendem a possuir uma perspectiva única sobre a vida e a morte.

COVEIRO

CRIATURA 1

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +6

Idiomas Comum

Perícias Atletismo +7, Furtividade +4, Religião +4, Saber de Cemitérios +4

For +4, **Des** +1, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +0

Itens lanterna focada (2 óleos), pá, símbolo religioso de Pharasma, traje de coveiro (funciona como uma armadura de couro)

CA 15; **Fort** +8, **Ref** +4, **Von** +7

PV 22; **Resistências** negativo 2

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ pá +9, **Dano** 1d4+4 contundente

Luz na Escuridão ♦♦ (concentração, divino, manuseio) **Requerimentos** O coveiro segura uma lanterna focada (que contenha óleo) em uma mão e seu símbolo religioso na outra; **Efeito** O coveiro recita uma oração breve para inflamar sua lanterna com energia positiva. Cada morto-vivo em uma linha de 4,5 metros sofre 3d6 de dano positivo (Fortitude básico CD 14). Esta ação usa todo o óleo remanescente na lanterna focada.



TRABALHO FORÇADO

Muitas criaturas e sociedades ainda praticam o trabalho forçado, seja através da escravidão completa ou da servidão por dívida para pagar à sociedade por seus crimes. O estivador, fazendeiro, mineiro e servo podem ser trabalhadores forçados. Trabalhadores forçados podem se tornar aliados ou, pelo menos, informantes dos PJs que os libertem.



ESTIVADOR

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

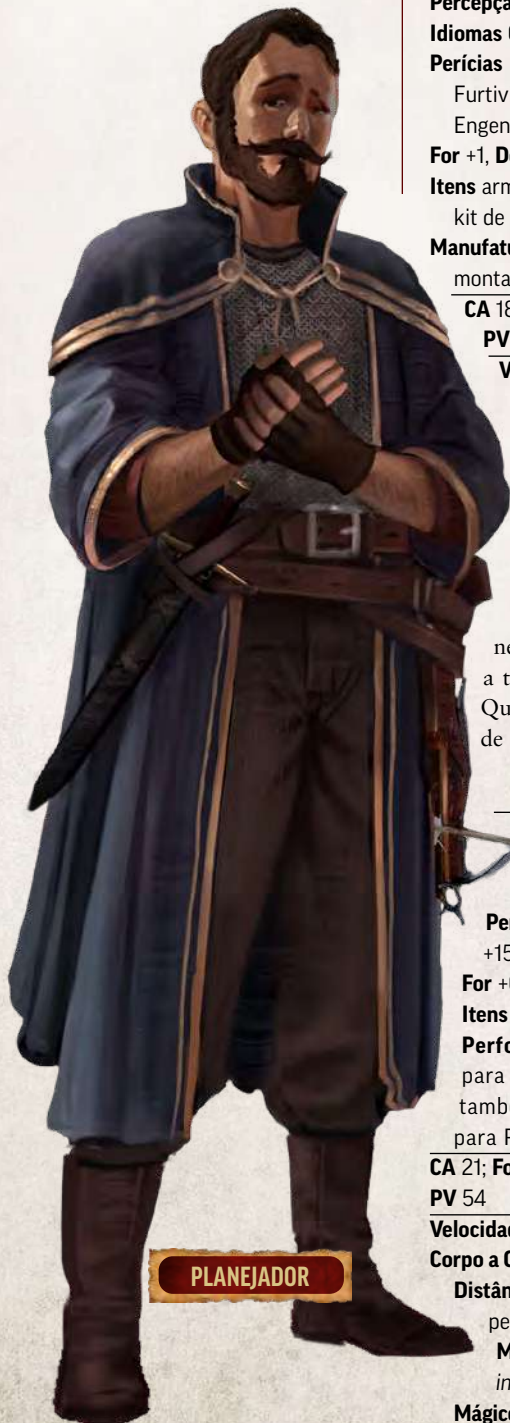
GALERIA DE PDMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE



SABOTAGEM!

Embora o sabotador descrito aqui tenha sido criado para representar um vilão, seus PJs podem encontrar sabotadores do lado do bem. Estes normalmente são rebeldes agindo contra forças tirânicas. Aqueles que tomam muito cuidado para evitar ferir civis são caóticos e bons, enquanto os outros são caóticos e neutros.



PLANEJADOR

VILÕES

Vilões buscam seus próprios objetivos egoístas e cruéis, atropelando qualquer tolo ou inocente de coração puro que fique no seu caminho.

SABOTADOR

Sabotadores dedicam-se à infiltração, especialmente usada para executar atos destrutivos (sejam eles a destruição física de um objeto valioso ou a obstrução de procedimentos políticos importantes). Diferente dos espões, a motivação dos sabotadores não é roubar informação, mas semear o caos entre seus inimigos.

SABOTADOR

CRIATURA 2

NM MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +8 (+10 para encontrar armadilhas)

Idiomas Comum

Perícias Acrobatismo +7, Atletismo +5, Diplomacia +5, Dissimulação +7, Intimidação +5, Furtividade +9, Ladrão +9, Manufatura +6 (+8 para Manufaturar arapucas), Saber de Engenharia +8, Saber de Submundo +6, Sobrevivência +6, Sociedade +6

For +1, **Des** +3, **Con** +1, **Int** +2, **Sab** +2, **Car** +1

Itens armadura acolchoada, besta de mão (10 virotes), ferramentas de ladrão, kit de arapucas, kit de disfarce, pé-de-cabra, porrete

Manufatura de Arapuca O sabotador pode Manufaturar arapucas e possui suprimentos para montar até duas arapucas de estrepes e duas arapucas impeditivas.

CA 18 (20 contra armadilhas); **Fort** +5, **Ref** +9 (+11 contra armadilhas), **Von** +8

PV 27

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ porrete +7 (ágil, não-letal), **Dano** 1d6+3 contundente

Distância ♦ besta de mão +9 (incremento de distância 18 metros, recarga 1), **Dano** 1d6+2 perfurante

Ataque Furtivo O sabotador causa 1d6 de dano de precisão extra em criaturas desprevenidas.

PLANEJADOR

Planejadores tecem planos complexos de longo prazo para que seus objetivos nefastos deem frutos, manipulando habilmente aqueles ao seu redor chegando a transformar inimigos em amigos para depois colocá-los uns contra os outros. Quando compete em uma arena social ou intelectual, o planejador é um desafio de 7º nível.

PLANEJADOR

CRIATURA 4

N MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +10

Idiomas Comum

Perícias Arcanismo +13, Diplomacia +15, Dissimulação +15, Furtividade +9, Intimidação +15, Ladrão +9, Ocultismo +15, Performance +17, Religião +11, Saber de Submundo +17

For +0, **Des** +3, **Con** +0, **Int** +4, **Sab** +2, **Car** +4

Itens besta de mão (10 virotes), camisão de malha, espada curta, kit de disfarce

Performance Versátil O planejador pode utilizar Performance em vez de Diplomacia para Impressionar e em vez de Intimidação para Desmoralizar. O planejador também pode utilizar sua Performance de atuação em vez de Dissimulação para Personificar.

CA 21; **Fort** +6, **Ref** +11, **Von** +16

PV 54

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ espada curta +13 (acuidade, ágil, versátil Ct), **Dano** 1d6+6 cortante

Distância ♦ besta de mão +13 (incremento de distância 18 metros, recarga 1), **Dano** 1d6+3 perfurante

Magias Ocultistas Espontâneas CD 22, ataque +14; **2º** (3 espaços) *borrar, cativar, invisibilidade, paranoia*; **1º** (3 espaços) *cativar, disfarce ilusório, objeto ilusório*; **Truques Mágicos (2º)** *detectar magia, mensagem, pascar, prestidigitação, sigilo*

Magias de Composição de Bardo CD 22; **Truques Mágicos (2º)** *inspirar competência* (Livro Básico 386), *inspirar coragem* (Livro Básico 387)

Ataque Furtivo O planejador causa 1d6 de dano de precisão extra em criaturas desprevenidas.

Finta do Malandro Quando o planejador obtiver sucesso em Fintar, o alvo dele fica desprevenido contra os ataques do planejador até o final do próximo turno do planejador. Em um sucesso crítico, o alvo fica desprevenido contra todos os ataques até o final do próximo turno do planejador.

ANTIPALADINOS

Talvez não exista nada mais anatemático à paz que um antipaladino. Guerreiros sagrados dedicados às divindades mais sombrias e profanas, antipaladinos trabalham para cumprir os desejos vis de seus mestres malignos. O zelo com que eles executam os planos dos deuses sombrios o torna oponentes verdadeiramente temíveis para qualquer um que seja aliado às forças do bem.

ANTIPALADINO

CRIATURA 5

CM MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +10

Idiomas Comum

Perícias Atletismo +13, Dissimulação +10, Intimidação +12, Religião +8.
Sobrevivência +8

For +4, **Des** +1, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +3

Itens azagaia (10), elixir do guepardo menor, machado longo, meia armadura

CA 25; **Fort** +14, **Ref** +10, **Von** +12

PV 75

Vingança Destrutiva ↻ (divino, necromancia) **Acionamento** Um inimigo a até 4,5 metros causa dano ao antipaladino; **Efeito** O antipaladino aumenta a quantidade de dano que ele sofre em 2d6 e causa 2d6 de dano ao inimigo acionador, escolhendo causar dano maligno ou negativo a cada vez que usar esta reação. Além disso, até o final do próximo turno do antipaladino, os Golpes dele contra a criatura acionadora causam 2 pontos de dano extra do tipo escolhido.

Velocidade 6 metros

Corpo a Corpo ↻ machado longo +15 (amplitude), **Dano** 1d12+10 cortante

Distância ↻ azagaia +12 (arremesso 9 metros), **Dano** 1d6+10 perfurante

Magias Devocionais de Campeão 1 Ponto de Foco, CD 20; **3º toque da corrupção** (veja abaixo)

Golpe Intimidante ↻↻ O antipaladino faz um Golpe corpo a corpo. Se acertar e causar dano, o alvo fica assustado 1 (ou assustado 2 em um acerto crítico).

TOQUE DA CORRUPÇÃO

FOCO 3

INCOMUM NECROMANCIA NEGATIVO

Execução ↻ somático

Alcance toque; **Alvos** 1 morto-vivo voluntário ou 1 criatura viva

O antipaladino infunde o alvo com energia negativa. Se o alvo for vivo, ele sofre 3d6 de dano negativo (salvamento básico de Fortitude); em uma falha no salvamento, o alvo também sofre -2 de penalidade na CA por 1 rodada.

Se o alvo for um morto-vivo voluntário, em vez disso ele recupera 18 Pontos de Vida e, se for um aliado do antipaladino, também recebe +2 de bônus de estado em rolagens de dano por 1 rodada.

DÉSPOTA

Déspotas vivem para angaria poder sobre os outros e explorá-los.



SERVOS DA DESTRUIÇÃO

Antipaladinos são o oposto polar dos paladinos: combatentes caóticos e malignos devotados à destruição. Da mesma forma que os campeões do bem, eles devem seguir um código. Seu código exorta o mau e proíbe atos altruístas. Antipaladinos normalmente servem Lamashtu, Rovagug ou lordes demônios. Muitos antipaladinos costumavam ser campeões do bem e buscavam destruir suas antigas religiões.



ANTIPALADINO

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE PDMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE



MUTAGÊNICO DO ALTER EGO

Um cientista imprudente pode possuir um mutagênico especial com latência de 1 rodada que o transforma em outro PdM ou monstro específico do seu nível, com a mesma duração dos outros mutagênicos. Todas as estatísticas mudam, embora os PV mudem apenas se o novo PV máximo for menor que os PV atuais do cientista.



CIENTISTA IMPRUDENTE

DÉSPOTA

CRIATURA 5

OM MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +11

Idiomas Comum, Infernal

Perícias Atletismo+10, Diplomacia +12, Dissimulação +13, Intimidação +13, Performance +13, Saber de Guerra +10, Sociedade +12

For +2, Des +2, Con +0, Int +4, Sab +2, Car +4

Itens elixir de visão no escuro menor, manopla com cravos, *poção de cura mínima* (2)

Mentiras Persistentes Qualquer criatura enganada pela perícia Dissimulação do déspota acredita mais facilmente na sua próxima enganação no dia seguinte. Qualquer tentativa posterior de Percepção contra a CD de Dissimulação do déspota sofre -2 de penalidade de circunstância; essa penalidade também se aplica em tentativas de convencer a criatura enganada do contrário.

CA 19; Fort +9, Ref +9, Von +13

PV 56

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ manopla com cravos +11 (ági), **Dano** 1d4+4 perfurante

Magias Divinas Preparadas CD 23, ataque +13, **3°** (4 espaços) *escuridão gélida, ferir, subjugar*; **2°** (4 espaços) *acalmar emoções, esfera flamejante, tendência indetectável, ver invisibilidade*; **1°** (4 espaços) *cativar, comando, medo, santuário*;

Truques Mágicos (3°) *escudo místico, mensagem, pascar, produzir chama toque gélido*

Magias de Linhagem de Feiticeiro 1 Ponto de Foco, CD 22; **3°** *édito diabólico* (Livro Básico 402)

Feitiçaria Perigosa Quando Conjurar uma Magia que cause dano e não possua uma duração usando seus espaços de magia, o déspota recebe um bônus de estado no dano dessa magia igual ao nível dela.

Mágica Sanguínea Quando o déspota conjurar uma magia de linhagem, ou *cativar, esfera flamejante* ou *subjugar*, o alvo sofre 1 de dano de fogo por nível de magia ou o déspota recebe +1 de bônus de estado em testes de Dissimulação por 1 rodada.

CIENTISTA IMPRUDENTE

Quebrar as leis da realidade, não importa o custo, é o trabalho do cientista imprudente

CIENTISTA IMPRUDENTE

CRIATURA 6

NM MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +10

Idiomas Comum

Perícias Acrobatismo +12, Dissimulação +9, Furtividade +12, Manufatura +17, Saber de Engenharia +15, Saber de Submundo +13

For +1, Des +4, Con +5, Int +5, Sab +2, Car -1

Itens antídoto moderado, antipeste moderada, bandoleira, casaco de trabalho (funciona como armadura acolchoada), ferramentas de alquimista, *foice* +1

Itens Infundidos Um cientista imprudente carrega os seguintes itens infundidos: elixir da vida menor (3), elixir do olho de bombardeiro menor, fogo alquímico moderado (2), frasco de ácido moderado (2) e frasco congelante moderado (2)

CA 23; Fort +17, Ref +14, Von +10; +1 de estado em todos os salvamentos contra veneno

PV 92; Resistências veneno 5

Componentes Instáveis Quando um atacante obtiver um acerto crítico contra o cientista imprudente, um dos itens alquímicos mal armazenados do cientista explode. O MJ determina o item aleatoriamente. Se for uma bomba, o alquimista sofre o dano da bomba e qualquer criatura adjacente a ele sofre o dano de respingo. Qualquer outro item é simplesmente gasto.

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ *foice* +17, **Dano** 1d4+7 cortante

Distância ♦ bomba alquímica +16 (respingo, incremento de distância 6 metros), **Dano** varia por bomba

Alquimia Imprudente ♦ (concentração, manuseio) **Requerimentos** O cientista imprudente está segurando uma bomba ou elixir; **Feito** O cientista imprudente

combina a bomba com outra bomba ou o elixir com outro elixir. Ele pode Interagir para sacar uma segunda bomba ou elixir, se for necessário, como parte desta ação. Ele então faz um teste de Manufatura CD 28, destruindo os dois itens componentes para criar um novo item. Se não for usado no final do próximo turno do cientista, o item resultante da mistura explode como descrito sob falha crítica.

Sucesso Crítico O novo item possui o efeito completo de ambos os itens componentes quando usado.

Sucesso O novo item combina ambos os itens, mas diminui o efeito de cada um deles para a metade (diminuindo o dano de bombas, a quantidade de cura de elixires da vida ou a duração de efeitos que não podem ter seus valores divididos ao meio; os detalhes são determinados pelo MJ)

Falha O novo item é inerte e não funciona.

Falha Crítica O novo item explode imediatamente, causando 3d6 de dano perfurante ao cientista impetuoso.

Bombardeiro Rápido **◆** O alquimista imprudente Interage para sacar uma bomba e Golpear com ela.

LÍDER DE GANGUE

Cortadores de gargantas, matadores, ladrões e valentões predam os vulneráveis da sociedade. Direcionar as atividades deles e mantê-los na linha são os deveres de um líder de gangue.

LÍDER DE GANGUE

CRIATURA 7

CM MÉDIO HUMANO HUMANOIDE

Percepção +14

Idiomas Comum

Perícias Acrobatismo +13, Atletismo +13, Dissimulação +15, Furtividade +13, Ladragem +15, Saber de Submundo +15, Sociedade +11

For +4, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +2, **Sab** -1, **Car** +4

Itens armadura de couro batido, bolsa emaranhapé, *espada curta* +1, funda (10 balas), *poção de cura mínima*

CA 26; **Fort** +13, **Ref** +17, **Von** +10

PV 104

Evasão Quando o líder de gangue rolar um sucesso em um salvamento de Reflexos, trate o resultado como um sucesso crítico.

Negar Vantagem O líder de gangue não fica desprevenido para criaturas de 7º nível ou inferior que estejam escondidas, indetectadas, flanqueando-o ou usando um ataque surpresa.

Esquiva Ágil **↻** **Acionamento** Uma criatura mira o líder de gangue com um ataque e ele consegue vê-la; **Efeito** O líder de gangue recebe +2 de bônus de circunstância na CA contra o ataque acionador.

Velocidade 9 metros

Corpo a Corpo **◆** *espada curta* +18 (ágil, mágico, versátil Ct), **Dano** 1d6+10 perfurante

Distância **◆** funda +14 (incremento de distância 15 metros, propulsivo, recarga 1), **Dano** 1d6+8 contundente

Ataque Furtivo O líder de gangue causa 1d6 de dano de precisão extra em criaturas desprevenidas.

Ataque Surpresa Na primeira rodada do combate, se o líder de gangue rolar Dissimulação ou Furtividade para iniciativa, criaturas que não tiverem agido ficam desprevenidas contra ele.

Bandear Um inimigo fica desprevenido contra os ataques corpo a corpo do líder de gangue devido a flanqueamento desde que esteja dentro do líder de gangue e de pelo menos um aliado do líder de gangue.

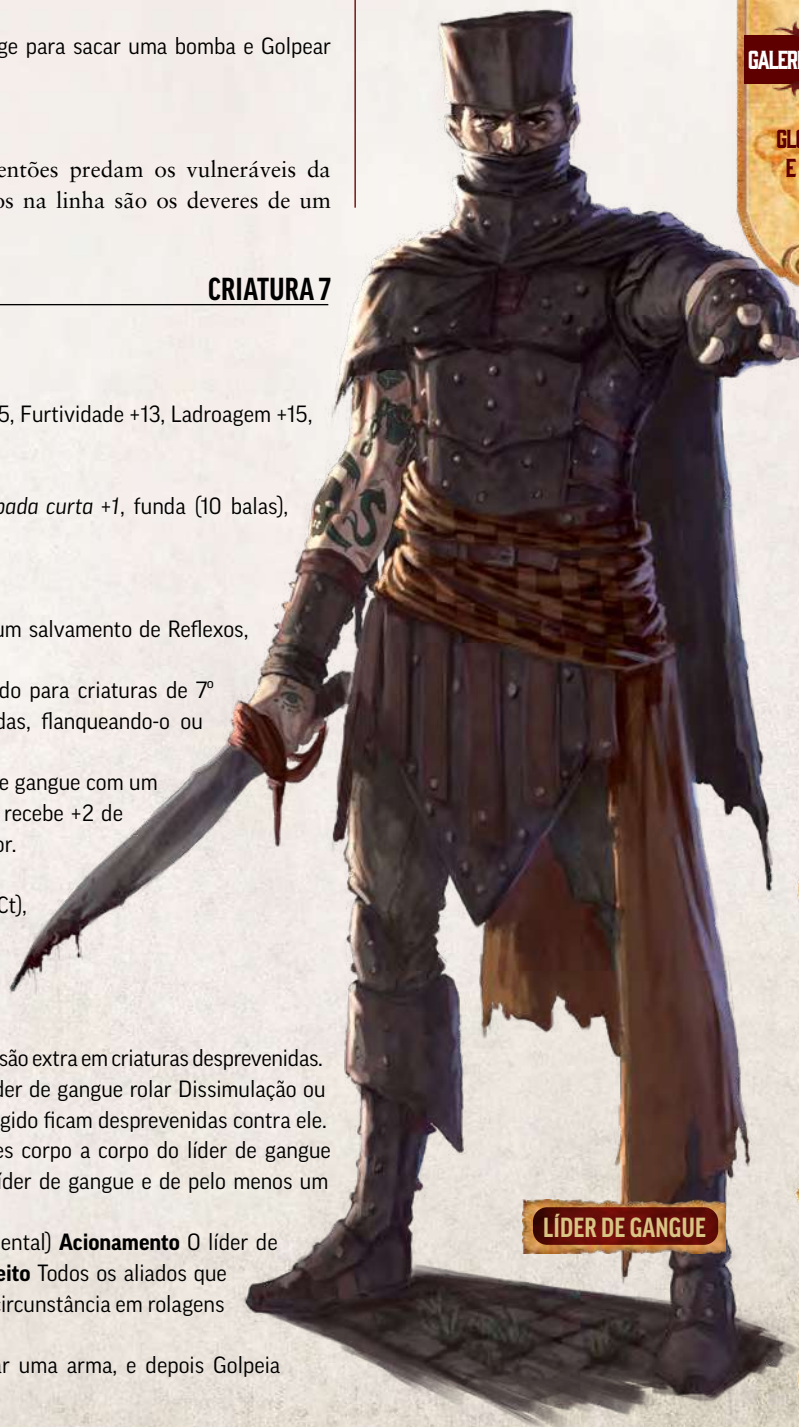
Manifestação Brutal **↻** (auditivo, emoção, linguístico, mental) **Acionamento** O líder de gangue rola um acerto crítico contra uma criatura; **Efeito** Todos os aliados que possam ver o líder de gangue recebem +1 de bônus de circunstância em rolagens de ataque até o começo do próximo turno dele.

Saque Rápido **◆** O líder de gangue Interage para sacar uma arma, e depois Golpeia com ela.



ESTRUTURA DE GANGUE

Um líder de gangue pode chefiar uma gangue, e vários outros PdMs neste capítulo servem bem como membros dessa gangue. Uma gangue de tamanho significativo normalmente possui uma estrutura de pirâmide de forma que apenas alguns membros reportem diretamente ao chefe e seja difícil ligar qualquer crime diretamente à liderança, se alguém for preso.



LÍDER DE GANGUE

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE PdMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

GLOSSÁRIO E ÍNDICE REMISSIVO

Este apêndice contém referências de página para termos essenciais, definições completas para os traços e definições parciais para muitas regras e conceitos presentes neste livro. Definições de outros traços usados neste livro podem ser encontradas no Glossário e Índice Remissivo apresentado a partir da página 628 do *Livro Básico*.

Abbadon (plano) O Plano Externo neutro e mau, uma terra devastada que é lar de daemones devoradores de alma e dos Quatro Cavaleiros do Apocalipse. 142\$

Abismo (plano) O Plano Externo caótico e mau onde demônios e qliphoth lutam por domínio. 142\$

acesso Certas habilidades, talentos e outras opções incomuns possuem uma seção de Acesso. Personagens que atenderem aos critérios na seção obtêm acesso a essa opção. 35\$

acólito de Nethys (PdM) 212\$

acrobata (PdM) 236\$

adepto (PdM) 228\$

advogado (PdM) 232\$

aflição 116\$

água (traço) Planos com este traço são em sua maioria líquidos, talvez com bolsões de ar respirável. 137\$

ajuste de ancestralidade Mudanças simples acrescentadas ao bloco de estatísticas de um PdM para representar uma ancestralidade específica. 204\$

aldeia (traço) Assentamentos com este traço tendem a ser pequenos e normalmente possuem nível 1. 134\$

amaldiçoado (traço) Um item com este traço é amaldiçoado para causar problemas ao seu dono. Uma maldição não é detectada quando o item é identificado, embora um sucesso crítico revele a presença e exata natureza da maldição. Itens amaldiçoados não podem ser descartados após terem sido acionados ou investidos pela primeira vez. O item pode ser removido somente se a maldição for removida. 90\$

ambiente

descrevendo 10\$

em construindo mundos 123\$

em exploração de hexágonos 172\$

antipaladino (PdM) 247\$

apotecário (PdM) 220\$

aprendiz (PdM) 244\$

ar (traço) Planos com este traço consistem na sua maioria em espaços abertos e ar com vários graus de turbulência, embora também contenham raras ilhas flutuantes de pedra e outros elementos e energias. 137\$

aranha de Leng Uma espécie de imensas aranhas inteligentes nativas do Platô de Leng nas Terras dos Sonhos. 145\$

artefato (traço) Itens com este traço são artefatos. Estes itens mágicos não podem ser criados por meios normais, assim como não podem ser danificados por meios normais. Artefatos são sempre raros ou únicos. 106\$

artistas 236\$

aspecto Os amplos conceitos que uma relíquia específica incorpora, ditando os tipos de dons que essa relíquia pode ganhar. 95\$

assaltante (PdM) 210\$

assassino (PdM) 211\$

assentamento 126\$, 132\$

Assumir Controle [one-action] (ação) Se torna o piloto de um veículo descontrolado. 176\$

astrônomo (PdM) 241\$

ataque surpresa 21\$

atemporal (traço) Em planos com este traço, o tempo ainda passa, mas os efeitos dele são diminuídos. 137\$

atividade de grupo No subsistema de exploração de hexágonos, atividades de grupo requerem que o grupo trabalhe em conjunto para ser eficaz. Elas contam como uma das atividades do dia de exploração de hexágono para o grupo inteiro. 172\$

atravessador (PdM) 210\$

atributos (regra variante) Estas regras variantes incluem um sistema de atributos alternativo que funciona inteiramente através de Pontos de Atributo e formas de distribuir mais igualmente no que cada atributo impacta. 182\$

Atropelar [three-actions] (ação) Atropela ou abalroa criaturas com um veículo que você está pilotando. 176\$

aventuras

ameaças 43\$

estilos 41\$

projetando 40\$

azer Humanoides industriais, baixos e robustos nativos do Plano Elemental do Fogo. 140\$

bandido (PdM) 208\$

bêbado (PdM) 239\$

biblioteca O cenário onde os personagens realizam pesquisas quando se utiliza o subsistema de pesquisa. Uma biblioteca pode ser uma sala de livros ou qualquer outro repositório de informações. 154\$

bibliotecário (PdM) 240\$

biografia (regra variante) Substitua simplesmente selecionando uma biografia através de uma série de passos que dão mais vida à história pregressa do personagem. 186\$

bônus de potência Um bônus especial usado somente na regra variante de progressão automática de bônus para itens mágicos, representando a habilidade inata de um personagem e substituindo o bônus de item em rolagens e CDs (exceto bônus de item de armaduras). 196\$

caçador (PdM) 219\$

caçador clandestino (PdM) 218\$

caçador de monstros (PdM) 227\$

caçador de recompensas (PdM) 227\$

campanha

começando e encerrando 39\$

estrutura 36\$

recompensas 38\$

Campanha Organizada da Sociedade Pathfinder Uma organização mundial de jogadores e MJs jogando em uma contínua campanha compartilhada de Pathfinder. 33\$, 165\$

camponês (PdM) 214\$

capitão da guarda (PdM) 234\$

capitão do navio (PdM) 243\$

características de classe (regra variante) Cria personagens que recebem talentos de maneiras diferentes. 192\$

carcereiro (PdM) 233\$

carregador de tocha (PdM) 216\$

Cerrar os Dentes [one-action] (talento) Recupera Pontos de Estamina rapidamente durante uma luta; usado nas regras variantes de estamina. 201\$

charlatão (PdM) 209\$

cidade (traço) Assentamentos com este traço tendem a ser relativamente grandes, com nível normalmente variando entre 5 e 7. 134\$

cientista impetuoso (PdM) 248\$

cirurgião (PdM) 221\$

coletor de impostos (PdM) 224\$

combate aéreo 15\$

combate aquático 15\$

combate montado 14\$

Conduzir [one-action] **a** [three-actions] (ação) Pilota um veículo para movê-lo. 175\$

conselheiro (PdM) 207\$

construindo mundos Criar um cenário de campanha próprio. 122\$

Contramágica de Duelo [reaction] (ação) Gasta uma magia preparada ou um espaço de magia para tentar neutralizar uma magia. 167\$

contramestre (PdM) 243\$

cortesãos 206\$

coveiro (PdM) 223\$

criatura
 construindo 56\$
 convertendo criaturas da Primeira Edição 60\$
 improvisando 61\$
 projetando habilidades 67\$
 projetando PdMs 372
 traços de habilidades 70\$

criminosos 208\$

cronista (PdM) 216\$

cultista (PdM) 229\$

curandeiros 220\$

d'ziriak Criaturas reclusas e sapientes similares a insetos e nativas do Plano das Sombras. 141\$

dançarino (PdM) 236\$

Descobrir (ação) Observa ou estuda um PdM para descobrir mais sobre as preferências dele; usada no subsistema de influência. 151\$

déspota (PdM) 248\$

devotos 212\$

dificuldade inesperada 16\$

Dimensão do Tempo (dimensão) Uma dimensão oculta que simultaneamente contém todo o tempo de todos os planos. 145\$

dimensão Similares aos planos, dimensões possuem uma escala infinita e se sobrepõem com todos os planos simultaneamente, incluindo umas às outras. 144\$

divindades 127\$

doença (traço) Um efeito com este traço aplica uma ou mais doenças. Uma doença normalmente é uma aflição. 118\$

dom Um benefício mágico concedido por uma relíquia. Dons são categorizados em três ranques representando seu poder: menor, maior e superior. 96\$

domador de bestas (PdM) 237\$

droga (aflição) 120\$

droga (traço) Um item com este traço é uma droga, um veneno que concede benefícios a curto prazo em adição a efeitos colaterais nocivos e consequências a longo prazo. Cada vez que uma criatura usar uma determinada droga, ela também deve tentar um salvamento contra o vício a essa droga. 120\$

Eixo (plano) O Plano Externo ordeiro e neutro é uma cidade quase infinita e perfeitamente estruturada, populada por éons. 142\$

Elísio (plano) O Plano Externo caótico e bom, um reino de beleza selvagem e idealizadamente natural povoado primariamente por azatas. 143\$

Embarcar [one-action] (ação) Embarca em um veículo. 175\$

Encontro
 dinâmica 48\$
 enrascadas 50\$
 locais 46\$
 narrando 10\$
 projetando 46\$
 social 16\$, 51\$
 tesouro por encontro 51\$

errático (traço) Planos com este traço possuem um fluxo de tempo que desacelera ou acelera em relação a outros planos. 137\$

Esfera Externa Os planos da Esfera Externa são os reinos das tendências: bem, caos, mal, neutralidade, ordem e suas combinações. São povoados por celestiais, inferos, monitores e outros seres que incorporam e promovem estes conceitos morais. 141\$

Esfera Interna Os planos da Esfera Interna formam o centro do cosmos. Os mais proeminentes são o Plano Material, os Planos Elementais e os Planos de Energia Positiva e Negativa. 138\$

espião (PdM) 207\$

estalajadeiro (PdM) 239\$

estático (traço) A natureza física de um plano com este traço não pode ser mudada de forma alguma. 137\$

estivador (PdM) 222\$

estudiosos 240\$

executor (PdM) 235\$

exploração
 atividades 17\$
 narrando 17\$

exploradores 216\$

falso sacerdote (PdM) 229\$

fazendeiro (PdM) 222\$

ferreiro (PdM) 245\$

ficando perdido 21\$

finito (traço) Planos com este traço consistem em uma quantidade limitada de espaço. 136\$

fluido (traço) Planos com este traço possuem um fluxo de tempo que é consistentemente mais rápido ou mais lento que de outros planos. 137\$

fogo (traço) Planos com este traço são compostos de chamas que queimam continuamente sem nenhuma fonte de combustão. Planos de fogo são extremamente hostis a criaturas que não sejam de fogo. 137\$

Fortificar Acampamento (ação) Gasta tempo fortificando seu acampamento para defesa; usada no subsistema de exploração de hexágonos. 173\$

Grande Antigo Uma poderosa entidade alienígena similar a um semideus em poder. 108\$, 139\$

gravidade alta (traço) Planos com este traço possuem forças gravitacionais muito mais fortes do que as do Plano Material. 136\$

gravidade baixa (traço) Planos com este traço possuem forças gravitacionais muito mais fracas do que as do Plano Material. 136\$

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

gravidade estranha (traço) Em planos com este traço, todos os corpos de massa, independentemente do tamanho, são centros de gravidade com aproximadamente a mesma quantidade de força. 136\$

gravidade subjetiva (traço) Em planos com este traço, todos os corpos de massa podem ser centros de gravidade com a mesma quantidade de força, mas apenas se uma criatura não-acéfala desejar isso. 136\$

guarda (PdM) 232\$

guarda-costas (PdM) 226\$

guarda do palácio (PdM) 206\$

guia (PdM) 217\$

Habitante de Leng Humanoides residentes da área das Terras dos Sonhos conhecida como Platô de Leng. 145\$

ilimitado (traço) Planos com este traço conduzem de volta a si próprios quando uma criatura chega à margem do plano. 136\$

imensurável (traço) Planos com este traço são imensuravelmente grandes, talvez infinitos. 136\$

imprudente (traço) Ações com o traço imprudente correm o risco de o piloto perder o controle de um veículo. Quando realizar uma ação imprudente, o piloto deve primeiro fazer um teste de pilotagem apropriado para manter o controle do veículo. 176\$

Incentivar (ação) Rapidamente encoraja um aliado para recuperar Pontos de Estamina; usada nas regras variantes de estamina. 201\$

inevitável primevo Os primeiros inevitáveis produzidos pelos eixomitas para sua guerra contra os proteanos, e que ascenderam e se tornaram semideuses. 142\$

Inferno (plano) O Plano Externo ordeiro e mau é um reino de tirânica e perfeitamente ordenado, com leis malignas e habitado primariamente por diabos. 144\$

Influenciar (ação) Tentativa de passar uma impressão favorável a um PdM para convencê-lo a apoiar sua causa; usada no subsistema de influência. 151\$

iniciativa 11\$

inteligente (traço) Um item com este traço é inteligente e possui vontade e personalidade próprias, assim como algumas estatísticas que a maioria dos itens não possui. Itens inteligentes não podem ser criados por meios normais, e são sempre raros ou únicos. 88\$

investigação Um tipo de cena de exploração na qual os PJs descobrem mais sobre uma situação, solucionam um enigma ou descobrem mistérios. 21\$

item

amaldiçoado 90\$

artefatos 106\$

comprando e vendendo 24\$

criando 82\$

gemas e objetos de arte 114\$

inteligente 88\$

peculiaridades 86\$

regras variantes de itens mágicos 196\$

reliquias 94\$

jogador

motivações 40\$, 44\$

necessidades 34\$

objetivos 36\$

problemático 31\$

juiz (PdM) 224\$

julgando regras 12\$, 28\$

kyoti Criaturas aladas xenofóbicas similares a pássaros e nativas do Plano de Energia Positiva. 139\$

ladrão de tumbas (PdM) 208\$

leitor de presságio (PdM) 228\$

líder de culto (PdM) 230\$

líder de gangue (PdM) 249\$

magistrados 224\$

mago de aluguel (PdM) 226\$

maldição (aflição) 116\$

maldição (traço) Aflições com este traço são manifestações de vontades maléficas potentes. Uma maldição dura uma quantidade específica de tempo ou pode ser removida somente por certas ações que um personagem deve realizar ou condições que ele deve atender. Uma maldição com estágios segue as regras para aflições. 116\$

mapas

desenhando 52\$

no modo de encontro 13\$, 46\$

para assentamentos 126\$

para mundos 123\$

Mapear a Área (ação) Cria um mapa preciso de um hexágono; usada no subsistema de exploração de hexágonos. 173\$

marinheiros 242\$

mateiros 218\$

médico (PdM) 220\$

médico da praga (PdM) 221\$

mercador (PdM) 244\$

mercenários 226\$

mestre de guilda (PdM) 245\$

mestre do porto (PdM) 225\$

metajogo Um jogador usando conhecimento que ele possui, mas que seu personagem não teria, para definir as decisões e ações de seu personagem no jogo. 9\$

metamórfico (traço) Em planos com este traço, a natureza física do plano pode ser moldada por coisas além da força física ou magia. 137\$

metrópole (traço) Assentamentos com este traço são as maiores das cidades, frequentemente com nível 8 ou superior. 134\$

microgravidade (traço) Planos com este traço possuem pouca ou nenhuma gravidade. 136\$

mineiro (PdM) 223\$

místicos 228\$

morte do grupo inteiro (MGI) Uma situação na qual todos os personagens do grupo morrem, às vezes encerrando a campanha prematuramente. 30\$

movimento 14\$

mundo aberto Um jogo onde o MJ apresenta um mundo aberto e os jogadores exploram como quiserem em vez de seguir uma narrativa direcionada pelo MJ. 44\$

nação 124\$, 130\$

navegador (PdM) 242\$

necromante (PdM) 230\$

negativo (traço) Planos com este traço são vastos domínios vazios que drenam a vida dos vivos. 137\$

Nirvana (plano) O Plano Externo neutro e bom é o reino da bondade pura, um plano que promete santuário aos enfadados e iluminação e transcendência àqueles que o procuram. 144\$

nível de ameaça Encontros em uma aventura publicada indicam o nível esperado do grupo e quão difícil esse encontro é para um grupo desse nível. 16\$

nobre (PdM) 206\$

oficiais da lei 232\$

oficial de vigília (PdM) 234\$

oprimidos 214\$

Ossário (plano) O Plano Externo neutro, um grande pináculo erguendo-se no Plano Astral onde as almas dos mortos são julgadas e enviadas para seus respectivos pós-vida. 142\$

Palavras Encorajadoras [one-action] (talento) Incentiva um aliado para recuperar Pontos de Estamina durante o combate; usado nas regras variantes de estamina. 201\$

Paraíso (plano) O Plano Externo ordeiro e bom, uma grande montanha de sete níveis devotada a defender os inocentes e destruir os perversos. 143\$

Parar [one-action] (ação) Faz um veículo parar. 176\$

Passo Lateral Enganoso [reaction] (ação) Uma reação de duelo que força seu oponente a rolar novamente e usar o segundo resultado. 167\$

pedinte (PdM) 214\$

perigo

complexos 80\$

em exploração 17\$

projetando 74\$

simples 17\$

personagem de classe dupla (regra variante) Um personagem que possui os benefícios completos de duas classes diferentes. 192\$

personagem do mestre (PdM)

ajustes de ancestralidade 204\$

customizando 203\$

especialistas 204\$

interpretando 9\$

projetando 72\$

roteiros e habilidades de classe 73\$

personagem de nível 0 (regra variante) Jogue as aventuras de seus personagens antes deles obterem classes de personagem. 195\$

Pesquisar (ação) Vasculha entre informações para descobrir mais sobre o tópico em questão e ganhar Pontos de Pesquisa; usada no subsistema de pesquisa. 154\$

peticionário A alma de um mortal falecido que foi julgada e enviada para o plano que melhor reflete a vida que ele levou. 138\$

pirata (PdM) 242\$

pivete (PdM) 215\$

planejador (PdM) 246\$

Plano Astral Plano Transitivo que separa a Esfera Interna dos planos da Esfera Externa. 140\$

Plano da Água Um Plano Elemental localizado entre o Plano do Ar e o Plano da Terra, consistindo em uma vastidão quase infinita de mares salgados, doces e salobros, cheios de vida oceânica. 140\$

Plano da Terra Um Plano Elemental situado entre o Plano da Água e o Plano do Fogo, consistindo em uma espessa camada rochosa com vastas cavernas e bolsões abertos. 139\$

Plano das Sombras Um reflexo turvo, distorcido e imperfeito do Plano Material que sobrepõe o Plano Material e serve como um amortecedor ou conduíte entre ele e o Plano de Energia Negativa. 141\$

Plano de Energia Negativo Um plano na Esfera Interna preenchido por energia negativa, lar de aparições, mortos-vivos e sceadunares. 139\$

Plano de Energia Positivo Um plano na Esfera Interna que contém a fonte de toda a energia positiva no multiverso. 139\$

Plano do Ar O mais interno dos Planos Elementais, um vasto reino de ar, tempestades e céus. 139\$

Plano do Fogo Este Plano Elemental é um perpétuo oceano de fogo com céus de fumaça, tempestades de cinzas cadentes e lagos e rios de magma fluindo em sua fronteira com o Plano da Terra. 140\$

Plano Etéreo Um Plano Transitivo enevoadado que se sobrepõe com cada um dos planos da Esfera Interna, formado pela interação das forças da criação e destruição dos Planos de Energia Positiva e Negativa. 141\$

Plano Material O plano contendo o universo prosaico e lar da vida mortal. 138\$

Plano Transitivo Uma coleção de planos que coexistem com um ou mais outros planos, frequentemente usados para facilitar viagem interplanar. Os mais proeminentes são o Plano Astral, o Plano Etéreo, o Plano das Sombras e o Primeiro Mundo. 240\$

planos Vastos ou infinitos reinos que incorporam algum aspecto fundamental da realidade, existindo além e em consonância com o universo físico. 136\$

Pontos de Alerta Uma medida do alerta da oposição em relação aos esforços dos PJs durante uma infiltração. Conforme os Pontos de Alerta aumentam, a infiltração se torna mais desafiadora. 161\$

Pontos de Atributo Pontos usados para comprar valores de atributos pela regra variante de compra de atributos. 182\$

Pontos de Determinação Uma reserva de pontos nas regras variantes de estamina representando o brio e sorte intrínsecos a um personagem. 200\$

Pontos de Estamina (regra variante) Pontos de Estamina representam a energia e prontidão de um personagem. Eles são reduzidos assim como Pontos de Vida, mas um personagem sempre perde os Pontos de Estamina primeiro, e perde Pontos de Vida somente se estiver sem Pontos de Estamina. 200\$

Pontos de Heroísmo 9\$

Pontos de Infiltração Uma medida do progresso dos heróis no sentido de superar obstáculos durante uma infiltração. 160\$

Pontos de Influência Estes pontos, usados no subsistema de influência, medem a influência crescente de um personagem sobre um PdM em particular. 151\$

Pontos de Perícia (regra variante) Em um sistema mais granular, personagens gastam Pontos de Perícia para escolher e aprimorar suas perícias. 199\$

Pontos de Perseguição Estes pontos representam a habilidade de um grupo inteiro superar um obstáculo no subsistema de perseguição. 156\$

Pontos de Pesquisa Pontos representando o progresso de um grupo em direção a descobrir informações no subsistema de pesquisa. 154\$

Pontos de Reputação No subsistema de reputação, estes pontos medem a posição social de um personagem em relação a um determinado grupo de pessoas. 164\$

Pontos de Vantagem Estes pontos representam vantagens especiais que um grupo pode obter antes ou durante uma

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

infiltração, que podem ser gastos para facilitar a superação de um obstáculo. 162\$

Pontos de Vitória Um flexível subsistema baseado em pontos para acompanhar progresso em relação a um objetivo. 148\$

positivo (traço) Planos com este traço são inundados de energia vital de tamanha intensidade que podem ferir criaturas vivas. 137\$

Pressão Opressora [reaction] (ação) Uma reação de duelo para deixar seu oponente assustado em um Golpe bem-sucedido. 167\$

Primeiro Mundo (plano) O Primeiro Mundo era um primeiro rascunho do Plano Material, criado pelos deuses para testarem as suas matérias-primas e paletas metafísicas antes de as colocarem de lado para criar o Plano Material como uma segunda e última versão do seu trabalho. 141\$

prisioneiro (PdM) 215\$

professor (PdM) 240\$

profeta (PdM) 212\$

proficiência (regra variante) Um sistema de proficiência sem nível que muda a matemática fundamental do sistema de proficiência para contar histórias nas quais ser superado em números por adversários mais fracos permanece um desafio e personagens de nível alto são menos super-humanos. 198\$

profissionais 244\$

propulsão Os meios pelos quais um veículo se move, frequentemente impondo regras adicionais ao veículo. 174\$

protetor (PdM) 225\$

qliphoth Os habitantes originais do Abismo, monstrosidades inumanas de puro caos e maldade. 174\$

quintessência Um material filosoficamente alinhado com potencial infinito para formas e estados de acordo com crenças poderosas e prevalentes. 137\$

raridade Quão frequentemente algo é encontrado no mundo de jogo. As raridades são: comum, incomum, raro e único. Qualquer elemento de regra que não listar uma raridade é comum. 35\$

rastreador (PdM) 219\$

recesso

eventos 25\$

objetivos de longo prazo 22\$

recompensa

em campanhas 38\$

em subsistemas 150\$

Reconhecer (ação) Procurar e explorar em uma área específica para encontrar características inusitadas e locais específicos; usada no subsistema de exploração de hexágonos. 173\$

Recuperar o Fôlego (ação) Descansa por 10 minutos para recuperar Pontos de Estamina; usada nas regras variantes de estamina. 200\$

regras da casa A coleção de interpretações, mudanças e adições às regras escritas que MJ e jogadores coletivamente concordam em usar durante seus jogos. 29\$

Retreino 26\$

rufião (PdM) 209\$

sabotador (PdM) 241\$

sacerdote de Pharasma (PdM) 213\$

saqueador de tumbas (PdM) 217\$

sceaduinair Os habitantes mais comuns do Plano de Energia Negativa, humanoides cristalinos formados de pura energia negativa. 139\$

semiplano Um plano menor e limitado criado para propósitos específicos ou surgido a partir de fenômenos planares. 145\$

scienciente (traço) Planos com este traço podem mudar a natureza física deles de acordo com a própria vontade. 137\$

sentinela arqueiro (PdM) 233\$

Sentir Fraqueza [reaction] (ação) Uma reação de duelo para deixar seu oponente desprevenido contra seu Golpe. 167\$

servo (PdM) 238\$

sessão zero Uma sessão para criar personagens como um grupo antes da campanha começar oficialmente. 7\$

sombra (traço) Planos com este traço são umbrais com luzes turvas e suprimem todas as fontes de iluminação. 138\$

sombriano (kaya) Membros desta ancestralidade são descendentes de humanos que eras atrás ficaram presos no Plano das Sombras. 141\$

sonho animado Criaturas independentes formadas quando um poderoso mortal sonhador desperta de um sonho particularmente vívido. 145\$

subsistema de duelo Um subsistema para combate um contra um ou competição e conjuração, no qual os participantes se submetem a regras específicas acordadas antes do duelo começar. 166\$

subsistema de exploração de hexágonos Um subsistema para explorar usando um mapa com seções de território divididas em hexágonos. 170\$

subsistema de infiltração Um subsistema que fornece uma estrutura para um grupo alcançar objetivos através da sutileza em vez do confronto direto. 160\$

subsistema de influência Um subsistema de curto prazo no qual os PJs acumulam Pontos de Influência durante um encontro social com um PdM para representar sua influência crescente. 151\$

subsistema de liderança Um subsistema de longo prazo no qual um ou mais PJs estabelecem uma nova organização e acumulam seguidores ao longo do tempo. 168\$

subsistema de perseguição Um subsistema de curto prazo no qual os PJs progredem através de várias situações e obstáculos. 156\$

subsistema de pesquisa Um subsistema de curto prazo utilizado quando o grupo precisa descobrir informações em um dado limite de tempo ou com outras restrições. 154\$

subsistema de reputação Um subsistema de médio a longo prazo em que os PJs acumulam ou perdem Pontos de Reputação em relação a um determinado grupo de pessoas. 164\$

talentos (regra variante) Cria personagens que recebem talentos de maneiras diferentes. 192\$

tamanho do grupo 33\$

taverneiro (PdM) 238\$

taverneiros 238\$

tendência (regra variante) Estas regras variantes contêm opções para remover tendência e um sistema de tendência incremental. 184\$

terra (traço) Planos com este traço são em sua maioria sólidos, com cavernas e outros bolsões vazios. 137\$

Terras dos Sonhos (dimensão) Uma dimensão criada e sustentada pelos sonhos coletivos de mortais dormindo. 145\$

teste de pilotagem Um teste de perícia requerido para realizar certas ações quando pilotar um veículo. 175\$

teste secreto 8\$

toque de corrupção (magia de fogo) 247\$

trabalhadores 222\$

Trocar Foco de Tradição [one-action] (ação) Troca seu foco de tradição em um duelo de conjuração. 167\$

trovador (PdM) 237\$

Turbilhão (plano) O Plano Externo caótico e neutro é um antigo oceano de caos bruto, eternamente tragando porções de outros planos e habitado primariamente por proteanos. 144\$

veículo Veículos são vários meios de transporte, frequentemente com propósitos específicos, que surgem no jogo durante os modos de encontro e de exploração. 174\$

velstrac Ínferos horrendos residentes do Plano das Sombras que buscam sensações extremas e aperfeiçoamento através de automutilação. 141\$

veneno (traço) Um efeito com este traço transmite um veneno ou causa dano de veneno. Um item com este traço é venenoso e pode causar uma aflição. 120\$

Viajar (ação) Progresso em direção a um hexágono adjacente; usado no subsistema de exploração de hexágonos. 172\$

vício (aflição) 120\$

vila (traço) Assentamentos com este traço são de tamanho modesto, com nível normalmente variando entre 2 e 4. 134\$

vilões

motivações 47\$

na galeria de PdMs 246\$

recorrentes 37\$

virulento (traço) Aflições com o traço virulento são mais difíceis de remover. Você deve obter sucesso em dois salvamentos consecutivos para reduzir em 1 passo o estágio de uma aflição virulenta. Um sucesso crítico reduz o estágio de uma aflição virulenta somente em 1 passo, em vez de reduzi-lo em 2 passos.

zelote de Asmodeus (PdM) 213\$

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game Content by the Contributor (g) "Use," "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v.1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

The Book of Fiends © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, and Robert J. Schwab.

Armies of the Abyss © 2002, Green Ronin Publishing; Authors: Erik Mona and Chris Pramas.

The Avatar's Handbook © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Jesse Decker and Chris Thomasson.

Book of the Righteous © 2002, Aaron Loeb.

Legions of Hell © 2001, Green Ronin Publishing; Author: Chris Pramas.

The Unholy Warrior's Handbook © 2003, Green Ronin Publishing; Author: Robert J. Schwab.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Pathfinder Livro Básico (Segunda Edição) © 2019, Paizo Inc.; Portuguese translation of Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) by Bruno Mares and Calvin Semião.

Genie, Marid from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pathfinder Gamemastery Guide © 2020, Paizo Inc.; Authors: Alexander Augunas, Jesse Benner, John Bennett, Logan Bonner, Clinton J. Boomer, Jason Bulmahn, James Case, Paris Crenshaw, Jesse Decker, Robert N. Emerson, Eleanor Ferron, Jaym Gates, Matthew Goetz, T.H. Gulliver, Kev Hamilton, Sasha Laranõa Harving, B.J. Hensley, Vanessa Hoskins, Brian R. James, Jason LeMaitre, Lyz Liddell, Luis Loza, Colm Lundberg, Ron Lundeen, Stephen Radney-MacFarland, Jessica Redekop, Alistair Riggs, Mark Seifter, Owen K.C. Stephens, Amber Stewart, Christina Stiles, Landon Winkler, and Linda Zayas-Palmer.

Pathfinder Guia do Mestre (Segunda Edição) © 2021, Paizo Inc.; Portuguese translation of Pathfinder Gamemastery Guide (Second Edition) by Bruno Mares and Calvin Semião.

PAIZO INC.

Diretores de Criação • James Jacobs, Robert G. McCreary e Sarah E. Robinson

Diretor de Design de Jogo • Jason Bulmahn

Gerentes de Desenvolvimento • Adam Daigle e Amanda Hamon

Desenvolvedora Líder de Campanha Organizada • Linda Zayas-Palmer

Desenvolvedores • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Patrick

Renie, Michael Sayre e Jason Tondro

Líder de Design do Starfinder • Joe Pasini

Desenvolvedor Sênior de Starfinder • John Compton

Desenvolvedor da Sociedade Starfinder • Thurston Hillman

Designers • Logan Bonner, Lyz Liddell e Mark Seifter

Gerente Editorial • Judy Bauer

Editores • James Case, Leo Glass, Avi Kool, Adrian Ng e Lu Pellazar

Diretores de Arte • Kent Hamilton e Sonja Morris

Designers Gráfico Seniores • Emily Crowell e Adam Vick

Artista de Produção • Tony Barnett

Gerente de Franquia • Mark Moreland

Diretora Executiva da Paizo • Lisa Stevens

Diretor de Criação • Erik Mona

Diretor Financeiro • John Parrish

Diretor de Operações • Jeffrey Alvarez

Diretor Técnico • Vic Wertz

Gerente de Projeto • Glenn Elliott

Diretor de Vendas • Pierce Watters

Associado de Vendas • Cosmo Eisele

Vice-Presidente de Marketing & Licenciamento • Jim Butler

Gerente de Relações Públicas • Aaron Shanks

Produtor de Mídia Social • Payton Smith

Gerente de Atendimento ao Cliente & à Comunidade • Sara Marie

Gerente de Operações • Will Chase

Gerente de Campanha Organizada • Tonya Wolrdridge

Especialista em Recursos Humanos • Angi Hodgson

Contador • William Jorenby

Escriturário de Dados • B. Scott Keim

Diretor de Tecnologia • Raimi Kong

Desenvolvedor de Software Sênior • Gary Teter

Coordenador da Loja Online • Katina Davis

Equipe de Atendimento ao Cliente • Joan Hong, Virginia Jordan, Samantha Phelan e

Diego Valdez

Equipe do Armazém • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand e

Kevin Underwood

Equipe do Website • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik

Keith, Josh Thornton e Andrew White

NEW ORDER EDITORA

Editores • Alexandre "Manjuba" Seba e Anésio Vargas Júnior

Editor Executivo • Bruno Mares

Tradução • Bruno Mares e Calvin Semião

Revisão • Caio Moraes e Nino Xavier Simas

Diagramação • Rafael Tschope

Leitura de Prova • Alexandre "Manjuba" Seba, Brício Mares e Rafael Machado

Este produto está de acordo com a Open Game License (OGL) e é apropriado para uso com o Pathfinder Roleplaying Game (Segunda Edição).

Identidade do Produto: Os itens a seguir serão doravante identificados como Identidade do Produto, conforme definido na Open Game License versão 1.0a, Seção 1(e), e não são Conteúdo de Jogo Aberto. Todas as marcas, marcas registradas, substantivos próprios (personagens, divindades, locais, etc., assim como todos os adjetivos, nomes, títulos e termos descritivos derivados de nomes próprios), o Capítulo 8 (com exceção dos domínios), ilustrações, personagens, diálogos, locais, tramas, enredos e identificações comerciais. (Elementos que tiverem sido previamente designados como Conteúdo de Jogo Aberto, que forem exclusivamente de Conteúdo de Jogo Aberto prévio ou que estão em domínio público não estão incluídos nesta declaração.)

Conteúdo de Jogo Aberto: Exceto pelo material designado como Identidade do Produto ou Ferramentas Externas (veja acima), as mecânicas de jogo deste produto da Paizo são Conteúdo de Jogo Aberto, conforme definido na Open Game License versão 1.0a, Seção 1(d). Nenhuma parte deste trabalho, exceto o material designado como Conteúdo de Jogo Aberto, pode ser reproduzida de qualquer forma sem permissão por escrito.

Pathfinder Guia do Mestre (Segunda Edição) © 2021, Paizo Inc. Todos os direitos reservados. Paizo, Paizo Inc., o logo do golem da Paizo, Pathfinder, o logo de Pathfinder, o logo do P de Pathfinder, Sociedade Pathfinder, Starfinder, o logo de Starfinder e Sociedade Starfinder são marcas registradas de Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game, Aventuras Pathfinder, Blocos Riscáveis Pathfinder, Cartas Pathfinder, Guia de Cenário Pathfinder, Jogo de Aventura em Cartas Pathfinder, Mapas Riscáveis Pathfinder, Planilha de Combate Pathfinder, Sociedade do Jogo de Aventura em Cartas Pathfinder, Trilha de Aventuras Pathfinder, Pathfinder Roleplaying Game, Mapas Riscáveis Starfinder, Peões Starfinder, Planilha de Combate Starfinder e Trilha de Aventuras Starfinder são marcas registradas de Paizo Inc.

Todos os direitos desta edição reservados à New Order Editora.
Produzido no Brasil. Fevereiro de 2021.

INTRODUÇÃO

NOÇÕES BÁSICAS

FERRAMENTAS

SUBSISTEMAS

REGRAS
VARIANTES

GALERIA DE POMS

GLOSSÁRIO
E ÍNDICE

PATHFINDER®

PRESSÁGIOS PERDIDOS: GUIA DE CENÁRIO

ESTE LIVRO CAPA DURA APRESENTA UMA VISÃO GERAL DO MUNDO DE PATHFINDER E FORNECE TUDO O QUE VOCÊ PRECISA SABER PARA SE AVENTURAR NA ERA DOS PRESSÁGIOS PERDIDOS. O DEUS DA HUMANIDADE ESTÁ MORTO E SUA PROFECIA FOI QUEBRADA. AGORA, HERÓIS COMO VOCÊ DEVEM FORJAR SEUS PRÓPRIOS DESTINOS FRENTE A UM FUTURO INCERTO!

DISPONÍVEL PELA NEW ORDER!



© 2019 Paizo Inc. Paizo, Paizo Inc., o logo do golem da Paizo, Pathfinder e o logo de Pathfinder são marcas registradas de Paizo Inc.; o logo P de Pathfinder, Pathfinder Roleplaying Game, Guia de Cenário Pathfinder e Trilha de Aventuras Pathfinder são marcas comerciais de Paizo Inc. Todos os direitos desta edição reservados à New Order Editora.

paizo.com/pathfinder
newordereditora.com.br

EDITORA
NEWORDER

DÊ PERSONALIDADE AO SEU JOGO!

Como Mestre de Jogo de uma campanha Pathfinder, você é o arquiteto das aventuras dos jogadores — uma responsabilidade gratificante, mas às vezes desafiadora. Com este livro, seu trabalho acaba de ficar muito mais fácil! Seja criando seus próprios monstros e aventuras, pensando em novos subsistemas para narrar perseguições cinematográficas e infiltrações tensas ou simplesmente acelerando seu jogo com dezenas de PdMs prontos para a ação, o Guia do Mestre tem tudo o que você precisa!



EDITORA
NEW ORDER

paizo.com/pathfinder
newordereditora.com.br

PATHFINDER

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

12

Violência

Não recomendado para
menores de 12 ANOS



www.newordereditora.com.br