

GUIA DO JOGADOR



DRAGON AGE

DRAGON AGE

UM JOGO DE FANTASIA MEDIEVAL SOMBRIA

PROJETADO E DESENVOLVIDO POR CHRIS PRAMAS

CRÉDITOS DA EDIÇÃO ORIGINAL

Projeto adicional:
T.S. Luikart, Jesse Scoble
e Owen K.C. Stephens

Edição: Evan Sass

Arte da capa: Alan Lathwell

Arte interna: Joy Ang, Andrew Bosley, Tyshan Carey, Fran Gaulin,
Jason Chen, Jacob Glaser, Shane Hawco, Sung Kim, Tyler Lee, Eli Maffei,
Mike Sass, Ramil Sunga, Brian Sum, Francisco Torres e Mark Winters

Equipe da Green Ronin: Bill Bodden, Steve Kenson, Jon Leitheusser,
Nicole Lindroos, Hal Mangold, Chris Pramas, Evan Sass e Marc Schmalz

Jogadores da fase de teste: Josh Auerbach, Tyler M. Carey, Drew
Clowery, Brendan Dalton, Josiah Dodson, Kristian Haapa-aho, Hartmann,
Travis Hodges, Daniel Hodges, Seth Johnson, Douglas Justice, Benjamin
Lakner, Jon Leitheusser, Nicole Lindroos, Dylan Mayo, Kyle Monson,
Helge Müller-Bunz, Dale Nixon, Evan Sass, William Simonds, Michael
Simonds, Raymond Wood, Bryan Yarrow e Trevor Yost

Dragon Age RPG é copyright © 2009 Green Ronin Publishing, LLC. Todos os direitos reservados. *Dragon Age*, BioWare e seus respectivos logotipos são marcas comerciais registradas da EA International Ltd. Green Ronin, Adventure Game Engine e seus respectivos logotipos são marcas comerciais da Green Ronin Publishing.

Desenvolvimento adicional:
Steve Kenson, Jon Leitheusser
e Jeff Tidball

Direção de arte: Hal Mangold

Cartografia: Jared Blando e Tyler Lee

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Tradução: Leonel Caldela **Revisão:** Gustavo Brauner **Diagramação:** Guilherme Svaldi

ISBN: 978858913452-1

CIP - BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: Denise Selbach Machado CRB-10/720

P898d Pramas, Chris
Dragon age / Chris Pramas; tradução de Leonel Caldela; ilus-
trado por Alan Lathwell [et al.]. -- Porto Alegre: Jambô, 2010.

64 p. il.

1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Caldela, Leonel. II. Título.

CDU 794:681.31

Publicado sob autorização de:



www.jamboeditora.com.br

INTRODUÇÃO



CONHEÇA DRAGON AGE!

Bem-vindo a *Dragon Age RPG*. Neste jogo, você e seus amigos assumem os papéis de guerreiros, magos e ladinos nas terras de Thedas, e tentam construir suas reputações vencendo inimigos sinistros e desafios mortais. Você pode enfrentar uma cria das trevas nas ancestrais ruínas dos anões, travar um duelo de elegantes insultos com um nobre orlesiano ou desvendar os segredos do Turvo. Você pode conquistar a fama ou morrer sozinho nos ermos inexplorados. Qualquer que seja seu destino, a história pertence a você, e você irá contá-la. Em *Dragon Age*, você faz as escolhas — e tenta sobreviver às consequências.

O QUE É UM JOGO DE RPG?

Dragon Age é um RPG de mesa, chamado assim porque você normalmente joga sentado em volta de uma mesa com seus amigos. A ação é parecida com os RPGs eletrônicos. Você controla um personagem que embarca em aventuras emocionantes e perigosas num mundo de fantasia. A diferença é que você usa sua imaginação ao invés de um computador ou videogame. Uma pessoa deve ser o mestre do jogo (ou apenas "mestre"). O mestre apresenta a história e atua como juiz. Os outros participantes são jogadores. Cada jogador cria um personagem e interpreta-o nas aventuras.

Se você não entendeu como funciona, não se preocupe. Continue lendo e, quando tiver terminado a introdução, já terá compreendido o básico sobre RPGs de mesa e *Dragon Age RPG*.

O jogo se passa nas terras de Thedas e na nação de Ferelden. Você vai aprender mais sobre o cenário no **CAPÍTULO 1: BEM-VINDO A FERELDEN**.

COMEÇANDO

A primeira coisa de que você precisa é um grupo de amigos com quem jogar. Um de vocês deve assumir o papel de mestre do jogo, ou apenas "mestre". Você pode jogar com apenas um mestre e um jogador, mas o jogo funciona melhor com um mestre e três, quatro ou cinco jogadores. É possível jogar com mais jogadores, mas isso pode tornar as coisas mais lentas.

O mestre tem um papel vital, então tenha certeza de que ele ou ela realmente quer fazer isso. Conduzir o jogo é divertido, mas é uma experiência diferente de apenas jogar. O segundo livro desta caixa, chamado *Guia do Mestre*, explica o papel do mestre em detalhes. O mestre (e apenas ele) deve ler esse livro.

Depois que o grupo tiver escolhido um mestre, todos os outros precisam criar personagens, chamados

personagens jogadores (PJs). Em *Dragon Age*, o seu personagem tem o potencial para se tornar um grande herói de Thedas, mas começa como apenas mais um aventureiro faminto, buscando glória. Você não começa o jogo como um cavaleiro ou guardião cinzento. Essas posições devem ser conquistadas — e aí está a graça do jogo.

Seu personagem é sua principal responsabilidade como jogador em um RPG. É o seu “eu” no mundo do jogo. Ao longo de muitas sessões de jogo, seu personagem vai crescer e mudar, mas todo herói precisa de um ponto de partida. Você vai encontrar isso no **CAPÍTULO 2: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM**, que fornece não apenas estatísticas de jogo — as habilidades e números que medem os pontos fortes e fracos do seu personagem — mas também um conceito, objetivos iniciais e ligações com outros personagens jogadores. Quando o jogo começa, a interpretação e desenvolvimento do seu personagem cabem somente a você. Jogar com ele, alcançar seus objetivos e vencer os perigos de um mundo de fantasia — essa é a graça do RPG.

JOGANDO COM SEU PERSONAGEM

O QUE VOCÊ VAI FAZER?

Quando estiver jogando RPG, essa é a pergunta que você deve fazer a si mesmo o tempo todo. O mestre vai descrever uma situação, apresentando uma cena para um ou mais PJs. Então cabe a você decidir o que o seu personagem quer fazer. Os outros jogadores também farão isso, e então todos vão determinar o que acontece. Às vezes você usa dados para resolver ações. Outras vezes, simplesmente interage com os outros jogadores e com os personagens interpretados pelo mestre — chamados personagens não-jogadores, ou PNJs.

QUEM É VOCÊ?

Mantenha essa pergunta em mente quando estiver tomando decisões. Quando você cria seu personagem, decide algumas características e objetivos como ponto de partida. Você então pode deixá-lo mais elaborado. Há duas maneiras básicas de fazer isso. A primeira é construir apenas algumas linhas gerais do seu personagem, e então mergulhar direto no jogo. A intenção aqui é inventar os detalhes sobre o seu personagem durante a interpretação, muitas vezes usando o início e motivação da aventura atual como base para criar elementos do passado do seu personagem. Esta é uma técnica de narrativa comum, e uma abordagem perfeitamente válida se você não quiser passar muito tempo trabalhando no seu personagem antes do jogo. A segunda maneira é criar muitos detalhes e ideias de interpretação antes da primeira sessão. Se você puder chegar à mesa com uma boa ideia de quem seu personagem é antes da primeira rolagem de dados, pode ajudar a levar o jogo adiante.

DRAGON AGE: ORIGINS

Dragon Age: Origins é um jogo de computador e videogame produzido pela desenvolvedora BioWare, a gigante por trás de títulos como *Baldur's Gate*, *Star Wars: Knights of the Old Republic* e *Mass Effect*. Com *Dragon Age: Origins*, a BioWare retorna a suas raízes, oferecendo um jogo de fantasia heroica e sombria, que combina técnicas de narrativa originais com interpretação clássica de RPGs. O jogo introduz o continente de Thedas, e conta o tipo de história envolvente e épica que os fãs esperam da BioWare. Mas existem outros heróis e muitas outras histórias em Ferelden e Thedas. O jogo que você tem em mãos gira em torno de criá-los. Se você nunca jogou *Dragon Age: Origins*, não se preocupe. Não é preciso nenhum conhecimento prévio para curtir *Dragon Age RPG*.

Para um gostinho adicional de *Dragon Age* e de Thedas, confira *Dragon Age: Journeys*, um jogo online que não requer instalação, também desenvolvido pela BioWare. Você pode encontrá-lo em www.dragonagejourneys.com.

Qualquer que seja a maneira como você abordar seu personagem, jogar com ele vai ajudar a refinar suas ideias. Depois que você tiver interpretado seu personagem por um tempo, deve ter uma imagem bem clara de sua personalidade, e um instinto sobre o que ele faria em determinada situação. É claro que nem todas as situações apresentam escolhas fáceis. A tensão e o drama emergem de decisões difíceis.

AVENTURAS E CAMPANHAS

Uma aventura é uma história e um cenário individuais em um RPG. Pense em uma aventura como um livro ou um episódio de seriado. Podem haver várias tramas, mas no final, a história é uma só. A diferença entre uma aventura de RPG e um livro ou episódio de seriado é que *você* também é o autor. São as suas decisões, e as de seus colegas de jogo, que levam a história à conclusão.

Uma campanha é uma série de aventuras interligadas. Se uma aventura é um livro ou episódio, uma campanha é uma série de livros ou uma temporada de um seriado. Algumas aventuras podem ter tramas fechadas, enquanto outras juntam-se em uma história maior. Durante uma campanha, os personagens do grupo ganham pontos de experiência e níveis. Ao longo do tempo, recebem mais poderes e habilidades, enfrentam desafios maiores e — talvez — conquistam a fama por seus feitos. Uma campanha completa de *Dragon Age RPG* leva os personagens do 1º ao 20º nível, e rende centenas de horas de diversão.

EXEMPLO DE JOGO

A seguir está um exemplo de jogo, para você ter uma ideia de como é uma partida de *Dragon Age RPG*. Você vai notar vários pontos em que o texto menciona rolagens de dados, mas não se preocupe com isso por enquanto. Apenas acompanhe a ação e veja como o mestre usa as rolagens para testar as habilidades dos personagens.

Neste exemplo, André é o mestre. Patrícia está jogando com uma elfa urbana ladina, Rafael está jogando com um homem livre de Ferelden mago e Lucas está jogando com um guerreiro avvariano das planícies.

André (mestre): Vocês estão viajando há várias horas sob o sol quente do meio-dia. A estrada atravessa uma pequena floresta e, pelo menos por alguns minutos, vocês encontram um pouco de alívio na sombra das árvores. Quando saem do outro lado da floresta, vocês veem uma caravana à frente. Ela não está se movendo, mas também não está acampada.

Patrícia (ladina): Eu vejo algum guarda?

André (mestre): Faça um teste de PERCEPÇÃO (VISÃO) e me diga o resultado.

Patrícia (ladina): [Rola os dados] Tirei um 13.

André (mestre): Boa rolagem. Os seus olhos rapidamente se ajustam à luz do sol, e você examina a caravana. Você vê muitas carroças e vagões, mas nenhuma pessoa. As únicas coisas que se movem são os animais de tração, e eles parecem inquietos.

Lucas (guerreiro): Isso não parece bom. Quero dar uma olhada mais de perto.

André (mestre): Vocês todos estão indo?

Rafael (mago): Vamos todos juntos. Se for uma armadilha, melhor todos juntos do que cada um por si.

Patrícia (ladina): Por que vocês dois não seguem pela estrada e eu faço a volta pela direita? Vou tentar ir escondida, agachada e com meu arco em punho.

Lucas (guerreiro): Estou com a espada e o escudo prontos, e estou indo direto pela estrada.

Rafael (mago): Eu fico atrás do guerreiro, e fico de olho na floresta enquanto nós avançamos. Não queremos nenhuma surpresa.

André (mestre): Vocês se aproximam da caravana, e não veem nenhuma ameaça. Quando chegam perto, começam a notar os corpos. Conseguem ver pelo menos seis cadáveres espalhados ao redor das carroças. Parecem anões.

Lucas (guerreiro): Que estranho.

Rafael (mago): Nem tanto. Os anões da superfície são grandes mercadores. Compram e vendem para quase qualquer um.

Patrícia (ladina): Como eles morreram? Eu vejo alguma flecha cravada nos corpos?

André (mestre): Você pode tentar descobrir isso com um teste de PERCEPÇÃO (VISÃO) ou ASTÚCIA (CURA).

Patrícia (ladina): Minha Percepção é melhor, então vou ficar com ela. [Rola os dados] Ha! Tirei um 15 desta vez.

André (mestre): Você se aproxima de um dos cadáveres e examina-o. Os ferimentos não foram feitos por armas. Do jeito que as roupas e armaduras estão rasgadas, o melhor palpite são garras. Garras grandes.

Rafael (mago): Os corpos estão cheirando mal?

André (mestre): Agora que você está mais perto, nota que estão, sim. O sol quente está piorando o cheiro a cada minuto.

Rafael (mago): Então eles estão mortos há algumas horas, o que provavelmente significa que o ataque terminou há um bom tempo. Eu não vejo nenhuma criatura com garras na área, então vou até a caravana para procurar sobreviventes.

Lucas (guerreiro): Eu vou subir em uma das carroças e vigiar os arredores.

André (mestre): Rafa, faça um teste de PERCEPÇÃO (PROCURAR).

Rafael (mago): [Rola os dados] Tirei um 9. Não foi a melhor rolagem do mundo.

André (mestre): Não foi mesmo. Você encontra mais corpos, mas nenhum sobrevivente.

Lucas (guerreiro): Talvez alguns dos anões tenham fugido. Se eu visse os meus amigos sendo esfaqueados assim, também iria dar no pé.

Patrícia (ladina): Você pode ter razão. Vou procurar rastros. Isso é um teste de PERCEPÇÃO (RASTREAR), certo?

André (mestre): Isso mesmo.

Patrícia (ladina): Tirei 11.

André (mestre): Os rastros são confusos ao redor da caravana. Você consegue notar muitas pegadas, algumas de anões e outras de bípedes maiores.

Rafael (mago): Bípedes com garras grandes. Não gosto disso.

André (mestre): Mas você encontra um conjunto de pegadas de anão indo para longe. Quem quer que seja parece ter sido ferido, porque há gotas de sangue. A trilha sai da estrada e volta para a floresta.

Rafael (mago): Vamos segui-la.

Patrícia (ladina): Concordo. Vou na frente.

André (mestre): Vocês seguem a trilha até a floresta. Talvez a dez metros da orla vocês encontram um anão debaixo de um tronco caído. Parece inconsciente e ferido, mas está vivo.

Rafael (mago): Não vamos perder tempo. Eu vou até o anão e lanço meu feitiço de curar. Estou usando 2 pontos de mana.

André (mestre): Faça a sua rolagem de magia. O número-alvo de curar é 10, certo?

Rafael (mago): Isso mesmo. [Rola os dados] Tirei 12. [Rola os dados de novo] E ele recupera 7 de Saúde.

André (mestre): Você toca o anão, e a magia de cura emana das suas mãos. Ele perdeu muito sangue, mas o feitiço revitaliza-o. Ele acorda sobressaltado.

Rafael (mago): Calma, amigo. Você está em segurança.

André (mestre): O anão relaxa um pouco, e olha vocês três. "Obrigado. Onde estão meus compatriotas?"

Patrícia (ladina): Sinto muito, mas você é o primeiro anão que encontramos com vida.

Lucas (guerreiro): Você sabe o que aconteceu?

André (mestre): "Foi o maldito mestre da caravana", diz o anão. "Ele achava que poderia poupar tempo se levantássemos acampamento no meio da noite. Eu argumentei contra, mas ele não me deu ouvidos. Fiquei preocupado quando atravessamos a floresta, mas pensei que o perigo havia passado quando chegamos do outro lado. Então eles vieram das sombras — brutamontes enormes, com garras do tamanho da minha cabeça. Depois que eu vi três guardas caindo, corri. Um deles me acertou no ombro, mas consegui chegar à floresta e me escondi. Depois de algum tempo, os gritos e sons de batalha sumiram, e eu desmaiei. A próxima coisa que vi foram vocês".

Lucas (guerreiro): Vocês estão pensando o mesmo que eu?

Rafael (mago): Estou. Crias das trevas.

Patrícia (ladina): Crias das trevas. Lá se vai o nosso dia ensolarado de viagem tranquila.

A DINÂMICA DO GRUPO

Boa parte deste livro destina-se a ensinar a você como construir um personagem. Lembre-se de que o RPG é uma atividade em grupo. Isso aparece de dois jeitos: o grupo de aventureiros e o grupo de jogadores.

O seu personagem é membro de um grupo de aventureiros. Cada personagem no grupo tem objetivos individuais, mas também há objetivos do grupo. Os personagens podem ter seus desentendimentos e até mesmo rixas, mas, para que o jogo continue, devem permanecer juntos. As próprias aventuras muitas vezes proporcionam essa união através da trama, mas uma boa dinâmica de grupo ajuda. Isso pode começar já na criação dos personagens. É uma boa ideia, por exemplo, assegurar-se de que haja pelo menos um personagem de cada classe no grupo. Quando vocês estiverem pensando em objetivos dos PJs, podem incorporar razões pelas quais os personagens se aventuram juntos.

As pessoas que estão jogando com você formam o grupo de jogadores, que também tem sua dinâmica. Você e seus amigos vão passar um bocado de tempo juntos, então escolha um grupo de pessoas com quem



você se dá bem. Alguns jogadores tentam ser o centro das atenções, roubando a cena e metendo-se em tudo. Não faça isso; ninguém vai gostar. Todos merecem um momento sob os holofotes, então esteja pronto a ficar de lado quando outra pessoa tem uma boa ideia ou está atrás de algo importante para seu personagem.

Se uma sessão de jogo não foi boa por alguma razão, conversem sobre isso logo depois. Tentem descobrir onde as coisas deram errado, e criar soluções para que isso não aconteça de novo.

Um problema comum é um jogador que não está feliz com seu personagem. Talvez o personagem não se encaixe com o grupo, ou talvez o jogador prefira outra classe depois de algum tempo de jogo. Isso não precisa ser um problema. É perfeitamente aceitável que o jogador crie um novo personagem do mesmo nível. É melhor fazer isso do que forçar um jogador a continuar com um personagem que não proporciona diversão.

CONCEITOS BÁSICOS

Antes que você mergulhe no resto do *Guia do Jogador*, aqui vai um breve resumo dos conceitos básicos do jogo. Você vai aprender mais sobre todas essas coisas à medida que for avançando no livro.

Em *Dragon Age RPG*, você vai criar um personagem. Primeiro você escolhe um histórico, que determina sua raça e sua origem. Você então escolhe uma classe: mago, ladino ou guerreiro. Sua classe define a base do seu personagem, e determina os poderes que você pode usar. Seu personagem começa no nível 1, como um aventureiro inexperiente. Sobrevivendo a encontros e vencendo desafios, o seu PJ conquista pontos de experiência e sobe de nível. Seu personagem pode chegar ao nível 20, tornando-se um dos mais poderosos heróis de Thedas — mas isso não vai ser fácil.

Seu personagem tem oito habilidades, como Força e Astúcia. Cada uma delas tem um valor numérico, com um valor “1” representando a média. Quando o seu personagem quer fazer algo, o mestre pode pedir um teste de habilidade. Esta é uma rolagem de dados para determinar sucesso ou falha, e é a rolagem mais comum do jogo. Para fazer um teste de habilidade, role três dados de seis faces (3d6), some os resultados e adicione a habilidade apropriada. Isso gera o resultado do teste. Quanto mais alto, melhor.

RESULTADO DO TESTE = 3D6 + HABILIDADE

Você pode ter de aplicar outros bônus ou penalidades, geralmente focos em habilidades, que representam áreas de especialização. Depois de determinar o resultado do seu teste, você diz ao mestre quanto tirou, e ele dirá se você teve sucesso ou falhou, e o que acontece.

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

Em combate, seu personagem pode realizar façanhas. Quando você rola dois números iguais (um “duplo”) em uma rolagem de ataque, gera “pontos de façanha”. Você pode usar esses pontos para fazer manobras especiais. Façanhas ajudam a manter o combate dinâmico e divertido. Também há façanhas de magia, que permitem que os magos melhorem seus feitiços.

DADOS

Dragon Age usa dados comuns, de seis faces, ao contrário de outros jogos de RPG, que usam dados diferentes. Em geral, os dados são rolados de quatro jeitos diferentes em *Dragon Age*:

- **1d3:** Às vezes você precisa gerar um número entre 1 e 3. Nesse caso, role um d6, mas divida o resultado pela metade. Assim, uma rolagem de 1 ou 2 é igual a 1, uma rolagem de 3 ou 4 equivale a 2, e uma rolagem de 5 ou 6 resulta em 3.
- **1d6:** Você rola um dado e lê o resultado. Às vezes há algum modificador — por exemplo, 1d6+3. Nesse caso, simplesmente adicione o modificador à rolagem. Se, por exemplo, você obteve um 2, adicione o modificador de 3, para um resultado de 5.
- **2d6:** Como acima, mas você rola dois dados e soma os resultados. Se você obteve um 3 e um 6, por exemplo, o resultado total seria 9.
- **3d6:** Como acima, mas você rola três dados e soma os resultados. Se estiver fazendo um teste de habilidade, use dois dados de uma mesma cor e um terceiro de uma cor diferente. O terceiro dado é conhecido como dado do dragão, e pode determinar seu nível de sucesso e ajudá-lo a realizar façanhas.

E DEPOIS?

O *Guia do Jogador* tem seis capítulos. Eles são:

CAPÍTULO 1: BEM-VINDO A FERELDEN

Aqui você pode aprender sobre o cenário de *Dragon Age*. Você não precisa ler este capítulo logo no começo, mas será bom dar ao menos uma olhada antes de criar um personagem. Isso vai ajudá-lo a entender o mundo, e fornecer ideias para seu histórico e motivações.

CAPÍTULO 2: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Este capítulo explica como criar seu personagem. O texto vai conduzi-lo do conceito inicial até o personagem pronto em oito passos. Você vai encontrar regras e termos que ainda não conhece, mas não se preocupe. Tudo será explicado em outros capítulos.

CAPÍTULO 3: FOCOS E TALENTOS

Focos e talentos são duas maneiras de customizar seu personagem. Seus conceitos são introduzidos no **CAPÍTULO 2**, mas este capítulo explica ambos por completo e detalha seu uso.

OS GUARDIÕES CINZENTOS

Como os jogadores de *Dragon Age*:

Origins sabem, os Guardiões Cinzentos são uma organização de heróis de elite, dedicada a enfrentar as crias das trevas e impedir os Flagelos. No passado eram muitos, e entravam em batalha montados em majestosos grifos brancos. Nos séculos des-



de o último Flagelo, seus números diminuíram, já que muitos em Thedas passaram a acreditar que eles não eram mais necessários. Os Guardiões Cinzentos foram expulsos de Ferelden, e voltaram apenas há poucas décadas. Seus números são ainda pequenos. Os personagens em *Dragon Age RPG* não começam como Guardiões Cinzentos. Esta é uma honra que precisa ser conquistada. Você vai aprender mais sobre os Guardiões Cinzentos e como se unir às suas fileiras no *Conjunto 2*.

CAPÍTULO 4: ARMAS E EQUIPAMENTOS

O seu personagem começa com uma pequena quantidade de equipamentos e um pouco de prata. Você poderá gastar essas moedas aqui, e descobrir informações sobre armas e armaduras.

CAPÍTULO 5: MAGIA

Este capítulo explica a natureza da magia e detalha os feitiços disponíveis para magos de nível baixo. Se você não estiver jogando com um mago, pode pular este capítulo.

CAPÍTULO 6: JOGANDO

O capítulo final traz o centro do sistema de regras. Aqui você vai encontrar uma explicação completa de testes de habilidades, assim como regras para combate.

No final do *Guia do Jogador*, você também encontrará um glossário de termos e um índice. Ambos serão úteis enquanto você aprende a jogar e quando precisar encontrar algo rapidamente durante o jogo. Também há uma ficha de personagem que você pode fotocopiar, usada para registrar os detalhes do seu personagem.

Agora sua próxima parada deve ser o **CAPÍTULO 1: BEM-VINDO A FERELDEN**, para que você aprenda mais sobre o cenário de *Dragon Age*. Se não puder esperar nem um pouco para fazer um personagem, pule para o **CAPÍTULO 2: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM**, mas leia sobre o mundo de *Dragon Age* antes da primeira sessão.

HORA DO JOGO!

E aí está *Dragon Age*, em resumo. Agora é o momento de criar um personagem e botar tudo em prática!

BEM-VINDO A FERELDEN

O país de Ferelden fica no extremo sudeste do continente de Thedas. É uma nação grande e selvagem, habitada por um povo feroz e orgulhoso, que começou a adotar a “civilização” há poucos séculos. Os fereldenianos são guerreiros, e valorizam lealdade e honra muito mais que bens materiais. São descendentes dos alamarri, uma cultura belicosa de tribos bárbaras divididas, que viviam para a batalha. Os alamarri seguiam poderosos senhores da guerra conhecidos como “banns” em uma luta quase constante contra as outras tribos. Cada bann tentava aumentar seu território e influência. A história dos alamarri foi escrita com o sangue de grandes campeões que ascenderam a imenso poder e vastos domínios, apenas para que seus legados e tribos fossem destruídos com suas mortes.

Os alamarri eram animistas, cultuando uma grande variedade de divindades da natureza. A mais sagrada de todas as criaturas era o lobo, que eles acreditavam ter sido criado pelos deuses como guia e protetor da humanidade. Jovens guerreiros alamarri promissores recebiam um filhote de lobo como parceiro, e os lobos eram tratados com tanta honra quanto os maiores guerreiros quando caíam em batalha. Mas existe um lado sombrio das velhas histórias. Uma lenda afirma que um lobo traiu seu mestre, entregando-o a deuses malignos, em troca do poder de caminhar na forma de um homem. A criatura resultante não era capaz de esconder a fera em seu coração quando andava entre os homens, e nem

podia ocultar o homem dentro de si para encontrar um lugar entre os animais. Assim nasceu o primeiro lobisomem, desprezado por todas as criaturas, odiando tanto humanos quanto lobos. A despeito da veracidade dessas velhas histórias, os alamarri sofreram muito com os lobisomens, até que as tribos se uniram contra seu inimigo em comum. Foram vitoriosas, massacrando os transmorfos e expulsando os últimos para as florestas, onde alguns sussurram que eles ainda espreitam.

Em tempos modernos, os fereldenianos ainda enfrentam dois inimigos nascidos dos alamarri. Vários séculos após a chegada de seus ancestrais a Ferelden, uma grande guerra civil estourou entre as tribos, fazendo com que uma grande facção se afastasse dos alamarri. Os rebeldes passaram a ser conhecidos como avvarianos das planícies, uma ramificação sanguinária de um povo que por si só já era feroz. A despeito de sua brutalidade, os avvarianos foram gradualmente empurrados para as Montanhas do Dorso Frio, onde ainda vivem, nutrindo seu antigo e amargo rancor por seus primos. Eles ainda seguem as velhas tradições, adorando os deuses da natureza que no passado compartilharam com os alamarri, e desprezando o “povo das terras baixas” como fracos blasfemos, amolecidos pela civilização. Embora os avvarianos sejam relativamente poucos, são guerreiros terríveis, embrutecidos por suas

vidas duras. Embora raros, seus saques de inverno são temidos por todos em Ferelden.

Quando os alamarri chegaram a Ferelden, vindos do oeste distante, alguns estabeleceram-se na vastidão de florestas pantanosas e tundra ao sul, depois do país, uma terra agora conhecida como os Ermos Korcari. Essas pessoas passaram a ser conhecidas como os bárbaros chasind, um povo estranho e deturpado, atormentado por desejos sombrios. As velhas histórias afirmam que, depois que "incontáveis invernos" haviam se passado desde que eles haviam se desligado das outras tribos dos alamarri, os chasind invadiram as terras do norte, acompanhados por "sombras brancas" e criaturas deturpadas do pântano. Conquistaram os alamarri durante algum tempo, embora muitas das histórias discordem sobre quanto durou esse período, ou mesmo se as tribos do vale chegaram a ser realmente subjugadas. Os alamarri então massacraram os xamãs chasind, que haviam convocado as sombras com sua magia, e expulsaram seus guerreiros de volta ao sul. Mais de um milênio depois, a lendária bruxa Flemeth ergueu-se como um terrível poder entre os chasind. Suas filhas, as bruxas korcari, lideraram um exército de bárbaros e coisas ainda mais horrendas contra o norte. Praticamente não encontraram oposição, até que o herói Cormac encabeçou um exército de guerreiros alamarri e anões de Orzammar contra as forças de Flemeth. Depois de uma longa série de terríveis batalhas, os chasind foram quase todos destruídos, e as bruxas queimaram. Até hoje Ferelden observa o sul com apreensão, guardando ódio e desconfiança pelos chasind.

Pode-se dizer que o feito mais impressionante dos alamarri foi suportar a invasão dos exércitos do Imperium Tevinter. O Imperium já foi considerado o maior poder em Thedas, e todas as nações, exceto uma, foram forçadas a se curvar ante sua feitiçaria. Mesmo no auge da supremacia do Imperium, os alamarri e seus aliados frustraram as campanhas dos conquistadores por dois séculos na cadeia do Dorso Frio.

Tevinter quase teve sucesso por três vezes, chegando mais e mais longe no interior de Ferelden antes de ser rechaçado de volta às montanhas. Nessas três vezes os alamarri se uniram com os avvars e os chasind para combater o Imperium, os únicos casos na história em que esses três povos estiveram juntos contra um inimigo em comum. Na quarta e última tentativa de avanço a Ferelden, Tevinter conseguiu ocupar a metade oeste do vale por tempo suficiente para construir várias fortalezas e estender a Estrada Imperial, projetada para permitir transporte rápido de tropas e suprimentos. A renomada fortaleza de Ostagar foi erguida no extremo sul, para vigiar os chasind. Suas muralhas foram reforçadas com magia de tal forma que, segundo as lendas, nada é capaz de destruí-las completamente.

O sucesso do Imperium Tevinter veio com um alto preço. Embora permanecessem nas terras ocupadas, os conquistadores eram alvo de ataques constantes, eter-

AS NOVE ERAS

Já houve nove eras desde a era ancestral quando o Imperium Tevinter dominava Thedas. Cada era dura cem anos. A notação das datas usa o número da era, dois pontos e então o ano. O ano atual do jogo é 9:30, que significa o trigésimo ano da Era do Dragão. As nove eras são as seguintes.

I. Divina: a era do Segundo Flagelo.

II. Glória: nesta era, Teyrn Caedmon tornou-se o primeiro rei de Ferelden, mas o reino não sobreviveu à sua morte. O Coro também declarou uma Marcha Exaltada contra os Vales, e tropas de Orlais e Ferelden destruíram a terra dos elfos.

III. Torres: esta foi a era do Terceiro Flagelo. Ferelden também enfrentou a ameaça dos chasind, liderados pela abominação Flemeth e suas filhas, as bruxas korcari.

IV. Negra: Ferelden travou uma grande guerra contra os lobisomens, levando-os à extinção. Orlais tentou tirar vantagem disso, e invadiu Ferelden pela primeira vez, mas foi derrotado após uma guerra de três anos.

V. Exaltada: esta foi a era do Quarto Flagelo. Calenhad proclamou-se rei de Ferelden e finalmente conseguiu unir as tribos em uma verdadeira nação. Os Guardiões Cinzentos também estabeleceram uma presença permanente em Ferelden.

VI. Aço: os avvars invadiram Ferelden, causando devastação e fome. Acabaram sendo rechaçados, mas existe ressentimento entre fereldenianos e avvars até hoje.

VII. Tempestade: os Guardiões Cinzentos foram expulsos de Ferelden. No norte, novas Marchas Exaltadas foram travadas contra os qunari, estranhos invasores vindos do outro lado do mar.

VIII. Abençoada: Orlais invadiu Ferelden pela segunda vez. Uma guerra civil partiu a nação quando o usurpador Rei Meghren enfrentou as forças da Rainha Rebelde.

IX. Dragão: Maric, filho da Rainha Rebelde, que fora assassinada, derrotou os orlesianos e clamou para si o trono de Ferelden. Pouco depois da decisiva Batalha do Rio Dane, um dragão surgiu e devastou os campos orlesianos. Pensava-se que os dragões haviam sido extintos pela caça, e então não havia dúvida de que essa aparição anunciava a Era do Dragão.

namente racionando suprimentos. Os boatos sobre a feroz e implacável sanguinolência dos bárbaros do sul chegou ao Imperium. Ser enviado a Ferelden logo passou a ser considerado uma punição, um exílio e provavelmente uma sentença de morte.





Tevinter conseguiu manter uma presença em Ferelden por mais de um século, mas seu domínio sempre foi tênue. Por fim, um astuto herói bárbaro encontrou um meio de vencer as defesas de Ostagar. Seu nome e sua identidade foram perdidos. Assim, tanto os avvars quanto os chasind e os fereldenianos (como descendentes dos alamarri) afirmam que o herói pertence a seu próprio povo. A história, tanto oral quanto escrita, refere-se a ele simplesmente como o Algoz de Ostagar. Com a queda de sua maior fortaleza em Ferelden, os tevinter não conseguiram manter o ânimo para permanecer. Embora tenha havido muitas batalhas sangrentas antes que eles fossem expulsos, retiraram-se para além do Dorso Frio, para nunca mais voltar...

Pois o Primeiro Flagelo havia chegado a Thedas.

O Coro, a Igreja da Profetisa, ensina que o orgulho dos homens trouxe os Flagelos e as crias das trevas para o mundo. Um grupo de magos procurava "alcançar o Céu", e foram banidos dos reinos superiores, distorcidos pela maldade em seus corações, transformados em criaturas terríveis, as primeiras crias das trevas. Esses monstros rastejaram para as profundezas do mundo, tomando para si alguns dos túneis dos reinos anões.

Atraídos por sussurros na escuridão, encontraram Dumat, um dos Velhos Deuses — um dragão ancestral que dormia nas profundezas. Através de rituais profanos, libertaram-no, agora transformado em uma terrível criatura conhecida como arquidemônio, para declarar guerra contra o mundo. E assim acontece desde então. Durante um Flagelo, o próprio mundo parece envenenado pelo avanço de hordas de crias das trevas, que surgem de muitas formas, cada uma mais horrenda que a última. A terra definha, os rios ficam imundos e o próprio céu adquire um tom funesto enquanto um Flagelo avança. Cada Flagelo é causado pela ascensão de um arquidemônio para liderar as hordas das crias das trevas, geralmente divididas e fragmentadas.

O Primeiro Flagelo surgiu sob o Imperium Tevinter e destruiu-o, mas o vale de Ferelden não foi tocado pela devastação. Passaram-se quase dois séculos até que membros da ordem conhecida como os Guardiões Cinzentos matassem Dumat, na Batalha das Planícies Quietas, no sul de Tevinter. O Primeiro Flagelo acabara, mas o Imperium Tevinter estava quase em ruínas.

Em Ferelden, a Profetisa Andraste enxergou o Criador, que encarregou-a de levar seus ensinamentos a

seus filhos. A humanidade deveria dar as costas aos falsos deuses, à corrupção e à magia negra. O mais ardoroso fiel de Andraste era seu marido, o chefe alamarri Maferath, que uniu todas as tribos sob seu comando e a liderança espiritual de sua esposa. Os dois convenceram seu povo de que chegara a hora de derrotar Tevinter, e embarcaram para o outro lado do Mar Desperto com um exército grande o bastante para fazer isso. Tevinter reuniu todas as forças que restavam para deter a horda alamarri, e isso quase destruiu os bárbaros. Mas houve uma revolta entre as classes baixas e os escravos do Imperium — em grande parte elfos — que haviam ouvido os ensinamentos de Andraste. Na Batalha dos Campos Valarianos, a maior força do Imperium foi vencida, e Maferath conquistou o sul de Tevinter. Contudo, a Profetisa foi capturada por agentes imperiais e executada. Exatamente dez anos depois da execução de Andraste, o Arconte de Tevinter declarou sua conversão às crenças da Profetisa, e anunciou que seu marido, com inveja da ascensão cada vez maior da esposa, fora o instrumento de sua traição. Maferath arranjara uma trégua com Tevinter em troca da morte de Andraste. Os alamarri abandonaram Maferath, voltando a Ferelden, e o sul mais uma vez decaiu em séculos de caos militar.

Passaram-se muitos longos anos antes que o lendário Hafter, o primeiro Teyrn de Ferelden, trouxesse paz aos alamarri. Ele liderou seu povo em muitas batalhas contra as crias das trevas durante o Segundo Flagelo, e conquistou um longo período de paz relativa. O neto de Hafter, Caedmon, foi o primeiro senhor da guerra que tentou declarar-se Rei de Ferelden. Embora não tenha tido sucesso, conseguiu estabelecer o Coro de Andraste como religião oficial de Ferelden. Depois de mais três séculos de derramamento de sangue e muitos tempos sombrios, o grande guerreiro Calenhad finalmente derrotou todos os outros candidatos ao trono e foi coroado Rei de Ferelden pelo Coro. O Rei Calenhad abriu Denerim, a capital, para comércio com outras nações.

Vários séculos de luta se passaram antes que o Império de Orlais conseguisse invadir Ferelden. Embora Denerim tenha sido saqueada, o Rei Brandel travou uma guerra de guerrilha contra os usurpadores durante décadas antes de tombar. Sua filha, a Rainha Rebelde, passou a vida inteira enfrentando os invasores orlesianos. Foi seu filho, Maric, quem por fim retomou o trono e expulsou os orlesianos de Ferelden por completo. O governo do Rei Maric é considerado o início de uma era dourada para Ferelden. Mostrando não guardar rancores, Maric assinou um tratado com a jovem Imperatriz Celene de Orlais quando ela visitou Denerim.

O tratado foi assinado há dez anos. O Rei Maric morreu, deixando o trono para Cailan, seu único filho. Ferelden é considerado um poder emergente, mas muitos acreditam que, depois de longos séculos sem quase nenhum avistamento de crias das trevas, um Quinto Flagelo tenha começado, pois parece que as criaturas sombrias voltaram em peso a Ferelden.

FERELDEN

Ferelden é um país fértil e temperado, embora seus invernos sejam implacáveis. Ferelden possui vastos terrenos, com grandes áreas ainda selvagens, o que pode ser duro para quem não está preparado. Logo ao norte da região conhecida como Terras da Costa há o Mar Desperto, que separa Ferelden das Planícies Livres, um nome coletivo dado a uma série de ricas cidades-estados que controlam o centro do continente. Denerim, a capital de Ferelden e lar do rei, jaz ao leste. Uma grande parte do leste e sudeste de Ferelden é composta de ermos selvagens, dominados pela Floresta Breciliana. Diz-se que a floresta é amaldiçoada, um antro de ladrões, assassinos e lobisomens. As próprias árvores, segundo os boatos, movem-se e matam os incautos. Apenas os estranhos elfos valeanos ousam entrar na floresta regularmente, levando muitos a acreditar que tiveram alguma participação no que quer que tenha amaldiçoado o lugar. Os fereldenianos dispostos a enfrentar a floresta geralmente vivem na cidade de Gwaren, um porto no Oceano Amaranthino. O oceano forma a fronteira leste de Ferelden. É uma extensão de água gigantesca, estendendo-se além do horizonte, e permanece inexplorado.

O sul de Ferelden é composto em grande parte de colinas verdejantes, em muitos lugares cobertas por largas áreas de floresta virgem. A região é dividida extraoficialmente pelos restos da Estrada Imperial, que ainda serpenteia ao oeste, até as ruínas de Ostagar. A área a leste da estrada é conhecida como Colinas do Sul, e ao oeste está a Retroterra. As Colinas do Sul são áreas elevadas e rochosas, que se estendem até o sul da Floresta Breciliana e fazem fronteira com os Ermos Korcari. A Retroterra vai do grande Lago Calenhad até os primeiros picos das Montanhas do Dorso Frio. Uma grande extensão da Retroterra também faz fronteira com os Ermos Korcari. Com os avvars ao oeste e os chasind logo ao sul, o povo do sul de Ferelden tem uma justificada fama por seu estoicismo frente ao perigo. Os chasind não falam sobre o que quer que existe ao sul, além dos Ermos Korcari, se é que há algo além de planícies infinitas de tundra.

No oeste, Ferelden faz fronteira com a cordilheira Dorso Frio, lar das tribos dos avvars. As montanhas possuem numerosos altos picos, muitos dos quais ficam cobertos de neve durante o ano todo. Estranhas formações de gelo surgem com regularidade, quebrando-se em pouco tempo. Isso inclui "pontes de gelo" que se estendem entre os picos, e que os mais ousados podem cruzar. O degelo anual do Dorso Frio alimenta as águas geladas do Lago Calenhad. O lago tem uma magnífica cor azul límpida, e diz-se que suas águas possuem propriedades místicas. Isso não é surpresa, já que a Torre do Círculo, lar do Círculo de Magos de Ferelden, situa-se no norte do lago. A torre é um marco, visível por muitos quilômetros nos campos. Orzammar, o último reino dos



anões, fica encravado sob o extremo norte das Montanhas do Dorso Frio. Os anões cautelosamente negociam e tratam com todos os povos, embora sempre desconfiem de encontros com os avvars. Além do Dorso Frio há o Império de Orlais, centro do Coro e atualmente considerado pelos estudiosos como a nação mais poderosa de Thedas. Como os orlesianos ocuparam partes de Ferelden há pouco tempo, as relações entre os dois países continuam tensas, com ou sem tratados de paz.

No coração de Ferelden, num sentido geográfico e político, fica o Bannorn. Esse grande vale abriga a maior parte da produção agrícola no país. Embora homens livres possuam terras, o controle político e militar do Bannorn é dividido entre muitos diferentes banns, um título derivado da antiga palavra alamarri para “chefe tribal” — daí o nome da região.

ENTÃO O QUE EU SEI, EXATAMENTE?

Aí está um vislumbre de Ferelden, o cenário inicial de *Dragon Age RPG*. Seus primeiros personagens virão desta região, e aqui suas primeiras aventuras vão ocorrer. Futuras expansões vão entrar em detalhes sobre os

países ao redor, permitindo que personagens “de longe” entrem no jogo, e aumentando o cenário das suas histórias. Agora o mais importante é o que seu personagem conhece sobre a terra onde nasceu e seu povo.

VISÃO GERAL

Os fereldenianos são famosos por sua natureza ferozmente independente, e isso se reflete em todos os aspectos de sua cultura. O sangue e o direito de nascença não garantem o respeito de ninguém, e os nobres de Ferelden devem conquistar a estima de seu povo. Nunca houve uma classe de servos em Ferelden, e a venda de escravos é ilegal, embora ambos sejam muito comuns em outros países.

Os fereldenianos valorizam a coragem e a maestria em armas acima da riqueza e de ancestrais famosos. Embora não estejam livres de preconceitos, têm a mente muito aberta para um povo supostamente “bárbaro”. Os fereldenianos apreciam belas palavras, embora gostem mais delas se a ação vier logo em seguida. Usam insultos com parcimônia, a menos que estejam preparados para acompanhá-los com golpes. Muitos fereldenianos consideram que sua honra pessoal não tem preço, e preferem morrer do que faltar com a palavra. Da mesma forma,

hesitam em entrar em qualquer acordo que não tenham absoluta certeza de poder cumprir.

Os alamarri foram o único povo a rejeitar os “benefícios” do governo do Imperium Tevinter. Para eles, a dominação imperial, juntamente com sua magia e sua cultura, era uma decadência corrupta que desejava destruir tudo que significava ser alamarri. Como o restante de Thedas acabou por sucumbir a Tevinter, suas culturas foram soterradas e irreversivelmente modificadas pelos valores imperiais. Embora, em muitos casos, isso tenha gerado grandes avanços para suas artes e ciências, também distorceu radicalmente seus pontos de vista. Da mesma forma, os estrangeiros tendem a considerar as artes e o entretenimento modernos de Ferelden um pouco rústicos — mesmo que ocasionalmente possuam um poderoso apelo “bárbaro”. De sua parte, os fereldenianos são orgulhosos ao extremo de seus feitos, já que sentem pouca necessidade de compará-los aos das culturas que discretamente consideram meros imitadores de Tevinter.

A NOBREZA

Todos pertencem a uma classe social, e cada classe tem seus próprios direitos e responsabilidades. Contudo, em Ferelden, diferente de todos os outros países em Thedas, os membros da nobreza não são considerados intrinsecamente superiores e nem recebem mais direitos do que qualquer outra classe. Apenas têm direitos diferentes. É verdade que os nobres costumam ser tratados com deferência, mas isso muitas vezes se deve à percepção (correta) de sua habilidade marcial, não ao seu status. Os nobres de outras terras com frequência acham os plebeus de Ferelden fenomenalmente insolentes, em comparação com o tratamento bajulador a que estão acostumados.

O principal propósito da nobreza de Ferelden é lutar por seu povo contra todas as ameaças — dos humanos, das crias das trevas ou quaisquer outras. Embora quase todos os fereldenianos tenham algum nível de habilidade marcial, espera-se que os nobres se destaquem na arte da guerra: esse é literalmente seu “trabalho”. Os nobres de Ferelden não são donos da terra. Em geral possuem algumas pequenas propriedades, com senhores mais poderosos e influentes controlando fortalezas progressivamente maiores. Mas são os proprietários livres que realmente possuem fazendas, as safras que elas produzem e os lucros de sua venda. Em Ferelden, isso é de suma impor-



tância, pois os plebeus na verdade são os patronos da nobreza. Cada proprietário livre escolhe a qual bann ou arl jurar aliança, e a decisão é renovada de ano em ano. Um grupo de proprietários livres insatisfeitos com a proteção que recebem de seu bann podem retirar seu apoio e concedê-lo a outro bann — embora provavelmente um bann que resida por perto.

No topo da estrutura da nobreza está o Rei de Ferelden, cuja corte é a capital, Denerim. O rei tem o dever de proteger os interesses de todas as pessoas de Ferelden, na guerra e no comércio. Embora o rei possa sugerir novas leis, a “Lei Real” é na verdade ditada por precedentes, e votada pela Assembleia das Terras, um corpo legislativo composto de todos os nobres de Ferelden, que se reúne uma vez por estação em Denerim, para deliberar sobre assuntos correntes e levar queixas ao rei. Nem todos os nobres podem viajar regularmente a Denerim, então muitos mandam representantes — um familiar mais jovem ou um plebeu de confiança — para votar em seu lugar. O atual Rei de Ferelden é Cailan, filho do quase lendário Maric, que pôs fim à longa ocupação do Império Orlesiano. A maioria das pessoas acredita que o Rei Cailan deve sentir fortemente o peso do legado de seu pai. Só o tempo dirá se ele pode suportá-lo, ou se será esmagado.



Diretamente abaixo do rei estão os teyrn, senhores da guerra com tanto poder e influência que possuem juramentos de lealdade de vários banns. Atualmente há dois teyrns em Ferelden: o Teyrn Bryce Cousland de Cimassempre e o Teyrn Loghain Mac Tir de Gwaren. O Teyrn Loghain era um plebeu. Suas habilidades táticas elevaram-no a general favorito do Rei Maric. Sua filha, Anora, é a esposa de Cailan, e Rainha de Ferelden. Loghain é visto por muitos como um exemplo vivo de que qualquer um pode ascender em Ferelden.

Abaixo dos teyrn estão os arls, poderosos banns que controlam fortificações ou regiões críticas ao longo das fronteiras de Ferelden. Os banns compõem a maior parte da nobreza. Existem muitos e muitos banns, com níveis radicalmente diferentes de poder no reino. Quando os banns falam com uma só voz, são o maior poder em Ferelden — mais isso é raro, pois são dados a discórdia e atritos. Rixas triviais, que ocasionalmente resultam em pequenas guerras, definitivamente não são desconhecidas entre os banns.

O menor nível da nobreza é o cavaleiro fereldeniano, um soldado de infantaria pesada que jurou servir a um nobre maior. O prestígio de um determinado cavaleiro é muito influenciado pelo senhor a quem serve. Eles não têm nenhum código de conduta particular, valorizando habilidades de luta acima de tudo. Embora alguns cavaleiros controlem terras, quase nunca é uma quantidade significativa, já que qualquer coisa maior seria considerada um bann. Em Ferelden, soldados plebeus com habilidades excepcionais têm uma chance muito real de serem sagrados cavaleiros e ascender à nobreza. Os fereldenianos têm orgulho dessa "mobilidade social", rara em Thedas.

OS PLEBEUS

Devido ao sistema social de Ferelden ser desenvolvido diretamente a partir das tribos alamarri, conserva seus valores bárbaros em seu âmago. Um caçador é certamente um membro valioso de sua tribo, mas existem muitos outros caçadores. Um homem capaz de fabricar uma arma de boa qualidade, por outro lado, possui um conhecimento raro, e é mais respeitado. Os artesãos das tribos alamarri — os carpinteiros, ferreiros, construtores e assim por diante — organizaram-se ao longo dos anos em grupos semiformais conhecidos como "casas de ofício", que compartilhavam conhecimento e segredos de manufatura umas com as outras. Contudo, tornaram-se um poder verdadeiro por si só quando fi-

zeram que seus membros jurassem fidelidade à casa de ofício acima da tribo. Embora as casas de ofício não possuam poder político formal, apenas um tolo as ignora, já que em Ferelden elas têm controle total sobre o ofício que representam.

Abaixo dos artesãos estão os homens livres, que compõem a maior parte das classes plebeias. Estudiosos dividem os homens livres entre "Altos Homens Livres" — proprietários de terras, soldados, estalajadeiros e outras pessoas que trabalham — e "Baixos Homens Livres" — criminosos, prostitutas, elfos e outros de baixa estirpe. Em Ferelden, homens livres são exatamente isso: livres, com o direito de ir aonde querem, viver onde escolhem e ganhar a vida como desejam. Não há servos em Ferelden; todos são pagos em dinheiro ou trocam os produtos de seu trabalho.



O CALENDÁRIO

O calendário anual está em uso desde os primeiros dias do Imperium Tevinter. Há doze meses com trinta dias cada, e então cinco annums (feriados anuais). Os annums marcam as transições entre as quatro estações e o primeiro dia do ano. Cada mês possui um alto nome na língua da Antiga Tevene, mas em Ferelden quase todos usam os baixos nomes, descritos a seguir.

- Annum:* Primeiro Dia
- Primeiro Mês:** Marcha do Inverno
- Annum:* Arauto do Frio
- Segundo Mês:** Guardião
- Terceiro Mês:** Drakonis
- Quarto Mês:** Tocanuvem
- Annum:* Dia do Verão
- Quinto Mês:** Desabroche
- Sexto Mês:** Justiniano
- Sétimo Mês:** Alento
- Annum:* Funalis
- Oitavo Mês:** Agosto
- Nono Mês:** Via do Rei
- Décimo Mês:** Colheita
- Annum:* Satinalia
- Décimo-Primeiro Mês:** Primeira Queda
- Décimo-Segundo Mês:** Corrida

O CORO

No Imperium Tevinter, os humanos cultuavam os Velhos Deuses, dragões ancestrais que, segundo as histórias, desafiaram o poder do Criador e foram punidos por sua insolência. Foi dos sussurros dos Velhos Deuses, aprisionados nas profundezas da terra, que os homens aprenderam os segredos da magia. O orgulho do Imperium levou à criação das crias das trevas e do Primeiro Flagelo, que arruinou Tevinter.

Nessa época, diz-se que uma jovem escrava alamarri chamada Andraste foi visitada pelo Criador. Ele encarregou-a de levar seus ensinamentos a seus filhos, e encorajá-los a renegar a corrupção e os falsos deuses. Andraste proclamou que a magia deveria existir para servir à humanidade, não para governá-la. Ela e seu marido, Maferath, lideraram uma aliança alamarri em direção ao Imperium, e fizeram Tevinter se ajoelhar. Ela foi traída por seu marido e martirizada, e logo sua lenda cresceu.

Não demorou para que se formasse um culto a Andraste. Seus seguidores afirmavam que o Cântico da Luz de Andraste deveria ser entoado de cada lugar da terra, até que o Criador perdoasse a humanidade pela morte de sua profetisa e transformasse o mundo em um paraíso. Durante o Segundo Flagelo, o Imperador Drakon de Orlais abraçou esses ensinamentos, e ajudou a fundar o Coro. Rapidamente esta se tornou a religião dominante da humanidade, mesmo nas terras do Imperium Tevinter.

"Quando o Criador retornou ao mundo, escolheu para Si uma noiva, que seria Sua profetisa. Ele poderia ter olhado na direção do grande Imperium, com sua riqueza e seus poderosos magos. Poderia ter se voltado às terras civilizadas do oeste, ou às cidades das costas do norte. Mas, em vez disso, Ele olhou para um povo bárbaro nos limites de Thedas. E assim o olho do Criador repousou em Andraste, que seria elevada de uma pária a Sua noiva. Dos lábios de Andraste emergiria o Cântico da Luz, e sob seu comando as legiões da retidão cairiam sobre o mundo".

— extraído do Cântico da Luz

Hoje em dia o Coro permanece como uma força poderosa em Thedas. Seu poder emana da Grande Catedral na capital de Orlais, Val Royeaux. Embora as sacerdotisas do Coro sejam respeitadas em Ferelden, não possuem a influência política de que gozam no Império de Orlais e em outras nações. As sacerdotisas fereldenianas são consideradas parte da classe dos artesãos, e devem concentrar suas atenções em assuntos espirituais. O Coro vem tentando aumentar sua influência política há muito tempo, mas sem muito sucesso. O fato de que a Reverenciada Madre Bronarch, Grande Clériga de Ferelden, pôs o usurpador orlesiano Meghren no trono não ajudou nesse sentido.

MAGOS E MAGIA

Os fereldenianos, em geral, tendem a ser supersticiosos e desconfiados com a magia. Não é por acidente que a Torre do Círculo de Ferelden situa-se em uma ilha remota, longe das cidades mais prósperas. Há muito ficava em Denerim, mas uma turba furiosa queimou-a. O uso de magia fora de um restrito conjunto de regras é proibido.

Os magos são obrigados a se juntar ao Círculo dos Magos. Aqueles que não o fazem são chamados de apóstatas, e caçados pelos templários do Coro. Os apóstatas que praticam a magia proibida do sangue são chamados "maleficar", e temidos acima de todos. Como proteção contra a magia proscrita e possessão demoníaca, os templários têm postos em todas as torres do Círculo. O Coro admite que os magos podem ser úteis contra inimigos como as crias das trevas, mas não confiam muito nos praticantes da magia.

ANÕES

Os fereldenianos não conhecem muito sobre seus vizinhos anões de Orzammar, exceto pelo fato de que são um povo robusto, cujos problemas são muitos, e cujos artesãos são excelentes. Na verdade, nem os anões que vivem em Ferelden sabem de muita coisa sobre aqueles em Orzammar. Há muito afastados de seus compatriotas, os anões de Ferelden pertencem a uma casta conhecida como "anões da superfície", vistos com desprezo mal disfarçado por seus irmãos — embora aparentemente



isso não impeça Orzammar de negociar com eles. Longos anos atrás, os artesãos fereldenianos viam os mercadores com desgosto, já que esses lucravam com mercadorias que não haviam criado. Quando os anões começaram a vender seus produtos nas cidades de Ferelden, os nativos pensavam que eles eram artesãos, que haviam fabricado as mercadorias em questão, e os anões não viam necessidade de explicar o erro. Os anões por fim ofereceram-se para vender mercadorias de várias casas de ofício, e a proposta foi aceita, desde que não misturassem produtos humanos com seus próprios. Esse acordo cresceu ao longo dos anos, até a criação da Casa de Ofício dos Mercadores, que agora supervisiona a venda de bens em Ferelden e além, chegando até Orlais e as Planícies Livres.

ELFOS

As velhas histórias dizem que no passado houve um império élfico no norte, mas que o Imperium Tevinter destruiu-o e escravizou seu povo. As palavras da Profetisa foram fundamentais para convencer os elfos a se rebelar contra Tevinter e, após a queda do Imperium, os elfos receberam um país próprio, a sul de Orlais, chamado de "os Vales", em troca de sua ajuda. Por vários séculos, tudo estava bem, até que descobriu-se que os elfos haviam aceitado as palavras de Andraste, mas não sua fé. O Coro convocou uma Marcha Exaltada contra o povo dos Vales, pois eles haviam ousado aderir a seus velhos deuses. Os Vales foram saqueados e o povo se espalhou, agora sem lar. Os elfos que ainda se apegam a suas velhas crenças são conhecidos como elfos valeanos, um povo isolacionista que viaja pelos ermos em grandes vagões puxados por imensos cervos brancos, que tem o mínimo contato possível com os humanos. O resto dos elfos agora vive em comunidades humanas, mas separados, em uma área designada para seu uso, chamada "alienário". Alguns alienários são murados, mas isso é tanto para a segurança das famílias élficas quanto para proteger os humanos dos "ladrões com orelhas de faca". Os elfos são um povo gracioso com belas feições. Em geral são servos ou trabalhadores em Ferelden. Embora sua vida não seja fácil, são pagos por seu trabalho e têm direitos, o que raramente ocorre em outros lugares. Muitos elfos fereldenianos afirmam ter vidas muito melhores que seus primos em outros países, pois preferem ser pobres livres do que escravos ricos.

CÃES

Desde os dias dos alamarri, quando lobos lutavam ao lado dos guerreiros, os caninos são tidos em alta conta em Ferelden. Atualmente, os cães tomaram o lugar dos lobos. Muitas comunidades permitem que os cães vaguem livremente, e são coletivamente seus "donos".

A cruz e criação de cães é uma arte ancestral, e existe muita variedade desses animais. Uma das raças mais famosas em Ferelden e além são os "mabari" — imensos cães de guerra semelhantes a mastins, incrivelmente inteligentes e capazes de responder às mais complexas ordens.



A VIDA EM FERELDEN

As cidades fereldenianas expandem-se para fora, a partir de um forte ou castelo.

A cidade interior é o domínio dos ricos, com mansões, parques e capelas. As ruas são pavimentadas com paralelepípedos e possuem sistemas de esgotos. À medida que você se afasta do centro da cidade, encontra apenas terra batida nas estradas, e prédios erguidos sem nenhum planejamento. Tavernas jazem ao lado de oficinas, junto de armazéns e perto de bordéis. As ruas serpenteiam em caminhos confusos, com incontáveis becos entre elas. Em distritos mais pobres, as ruas rapidamente tornam-se um labirinto horrendo para um viajante incauto. Quanto mais perto se vive do centro da cidade, maior é o status social. A maior parte das mercadorias está disponível — exceto por escravos, muito poucas coisas são ilegais para venda em Ferelden, e assim não há um "mercado negro" muito significativo. A maioria dos fereldenianos acredita no Coro do Criador, seguindo as palavras da Profetisa Andraste. Aqueles que não acreditam costumam segurar suas línguas.

Fora das cidades, as pessoas em geral vivem em propriedades livres, fazendas que podem estar há gerações sob os cuidados de uma ou mais famílias. Propriedades livres são altamente sociais e possuem forte senso de comunidade, com todos ajudando-se mutuamente. O governo das propriedades livres varia muito, mas em geral envolve um conselho composto de representantes de cada família, que decide o que plantar, o que construir qual bann apoiar e assim por diante.

A lei em Ferelden apoia-se em um forte braço armado, então não espere muita ajuda das autoridades exceto se um grande dano à propriedade ou um assassinato estiver envolvido. Pequenos roubos são ignorados, e a maioria dos guardas deve proteger seus postos mais do que impor a lei. Quase não existem leis regulamentando o comportamento. Não há regras para o porte de armas e armaduras, nem para jogos de azar, prostituição, embriaguez e assim por diante.

Árbitros apontados pelo senescal do rei ouvem disputas. Conhecidos como "homens do salão negro" devido ao salão do senescal em Denerim, feito de granito negro, os árbitros muitas vezes têm agendas ocupadas. No interior, um xerife apontado pelo bann local mantém a paz e acompanha os casos que o próximo árbitro agendado ouvirá. Como isso pode demorar, surgiu uma tradição que dita que um suspeito pode abrir mão de algo de grande valor, entregando-o ao xerife, para ser liberado da prisão "com fiança". O objeto entregue será devolvido ao suspeito se ele aparecer para ser julgado pelo árbitro. Caso contrário, o xerife fica com a fiança, e o crime de fuga da justiça é adicionado à acusação original. Não se aprova prisão em Ferelden como mais do que uma medida temporária. A punição tende a ser rápida: o açoite, desfiguração, multas ou execução. A humilhação pública é muitas vezes adicionada como complemento.

"Saibam isso: acima de tudo, nós, fereldenianos, valorizamos nossa liberdade. Outras pessoas dizem que reverenciamos a lealdade sobre todas as coisas, mas a lealdade não tem sentido quando é forçada na ponta de uma espada. Digo isso a vocês para que possam começar a entender o sacrifício que fiz ao aceitar ensiná-los, pois sou um viajante por natureza. Tantas visões nosso mundo tem a mostrar — mais do que vocês, filhotes, ousam sonhar. Eu vi os colossos gêmeos que guardam os portões de Minrathous, a capital do que resta do Imperium Tevinter. Joguei dados em Antiva com "lordes" da Casa dos Corvos e sobrevivi para coletar meus ganhos. Com estes olhos, contemplei os lendários domos de Qunadar. Não vi um Flagelo em minha vida, mas aqui está um, claramente... E agora vejo seu medo. Não temam. Vocês são os filhos e filhas de um povo que nunca foi domado, que nunca fraquejou. Deixem os orlesianos fazerem caretas de nojo sob suas máscaras pomposas de tinta e porcelana. Deixem nossos amaldiçoados ex-compatriotas, os avvars, xingarem-nos de seus malditos picos. É o nosso sangue que corria nas veias da Profetisa. Nossos ancestrais derrubaram a maior nação que este mundo já viu, com nada além de cães e determinação. De todos os lugares maravilhosos que já vi, Ferelden é o mais belo".

— Ser Howel, Viajante do Mundo, Cavaleiro de Ferelden e Tutor Relutante



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

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

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

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

OITO PASSOS PARA CRIAR UM PERSONAGEM

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

1. **Crie um conceito de personagem.** Esta é uma ideia geral sobre o tipo de personagem com que você gostaria de jogar. Veja a seção a seguir.
2. **Determine as habilidades.** Estes são os atributos básicos do seu personagem. Veja a página 19.
3. **Escolha um histórico.** Isto representa a sua cultura e seu passado, e também determina sua raça (anão, elfo ou humano). Veja a página 20.
4. **Escolha uma classe.** Esta é a vocação do seu personagem. Você pode escolher entre mago, ladino ou guerreiro. Veja a página 26.
5. **Escolha o equipamento.** O seu personagem precisa de acessórios e ferramentas antes que as aventuras comecem. Veja a página 30.

6. **Calcule Defesa e Velocidade.** Ambas são muito importantes em combate. Veja a página 31.
7. **Escolha um nome.** Todo herói precisa de um bom nome! Veja a página 31.
8. **Escolha os objetivos e ligações do personagem.** Isso ajuda a dar personalidade à sua criação. Veja a página 32.

CONCEITO DE PERSONAGEM

Antes de sentar para criar um personagem, você deve aprender um pouco sobre o cenário. Se ainda não leu o **CAPÍTULO 1: BEM-VINDO A FERELDEN**, dê uma olhada agora. Se você já conhece Ferelden através do jogo *Dragon Age: Origins*, tanto melhor.

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

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

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

EXEMPLO

Patrícia e seus amigos estão começando uma campanha de *Dragon Age*, então ela precisa fazer um personagem. Tendo lido o **CAPÍTULO 1**, ela decide jogar com alguém de espírito heroico e um forte senso de justiça, provavelmente nascido nas camadas mais baixas da sociedade. Ela ainda não tem todos os detalhes, mas essas ideias básicas vão guiá-la enquanto cria seu personagem. Você pode seguir com ela pelos exemplos ao longo deste capítulo.

HABILIDADES

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

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

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

DETERMINANDO HABILIDADES

Você rola dados para determinar suas habilidades iniciais. Você precisa de três dados de seis faces (3d6). Role todos os três e adicione os resultados para obter o

total. Se você rolou 3, 4 e 6, por exemplo, seu resultado total seria um 13 ($3 + 4 + 6 = 13$).

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

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

EXEMPLO

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

DETERMINANDO HABILIDADES

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

O *Conjunto 1* inclui os focos a seguir. Outros focos estarão disponíveis nos próximos conjuntos.

- **Focos de Astúcia:** Avaliação, Cartografia, Conhecimento Arcano, Conhecimento Cultural, Conhecimento Histórico, Conhecimento Militar, Conhecimento Musical, Conhecimento Natural, Conhecimento Religioso, Cura, Engenharia, Escrita, Heráldica, Navegação, Pesquisa.
- **Focos de Comunicação:** Barganha, Disfarce, Enganação, Etiqueta, Investigação, Jogatina, Lidar com Animais, Liderança, Performance, Persuasão, Sedução.
- **Focos de Constituição:** Beber, Corrida, Natação, Remo, Vigor.
- **Focos de Destreza:** Acrobacia, Arcos, Armadilhas, Arrombamento, Briga, Cajados, Caligrafia, Cavalgar, Furtividade, Iniciativa, Lâminas Leves, Prestidigitação.
- **Focos de Força:** Armas de Contusão, Condução, Escalar, Intimidação, Lâminas Pesadas, Lanças, Machados, Poderio Muscular, Salto.
- **Focos de Magia:** Criação, Entropia, Espírito, Lança Arcana, Primal.
- **Focos de Percepção:** Audição, Empatia, Olfato, Procurar, Rastrear, Visão.
- **Focos de Vontade:** Coragem, Disciplina, Fé, Moral.

FOCOS EM HABILIDADES

Um foco é uma área de especialização dentro da habilidade mais ampla. Enquanto Astúcia determina a inteligência do seu personagem, por exemplo, um foco em heráldica indicaria um conhecimento especial sobre brasões e famílias reais. Em termos de regras, se você tem um foco, a sua habilidade é efetivamente 2 pontos maior que o normal, dentro dessa especialidade. Isto é explicado em maiores detalhes no **CAPÍTULO 6: JOGANDO**.

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

HISTÓRICOS

O seu personagem não surgiu do nada. Exatamente como na vida real, a cultura na qual ele foi criado e seu passado moldaram sua personalidade e atributos. Em *Dragon Age*, você escolhe um histórico que representa essas facetas do seu personagem e determina sua raça. Existem sete históricos: anão da superfície, apóstata, avvariano das colinas, elfo urbano, elfo valeano, homem livre fereldeniano e mago do Círculo.

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

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

EXEMPLO

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

■ ANÃO DA SUPERFÍCIE ■

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

Contudo, uma casta existe separada das demais: os anões da superfície. Eles desempenham um papel vital — mas, curiosamente, os outros anões desprezam-nos.

ANÃO DA SUPERFÍCIE

2D6	BENEFÍCIO
2	Força +1
3-4	Foco: FORÇA (MACHADOS)
5	Foco: FORÇA (CONDUÇÃO)
6	Foco: COMUNICAÇÃO (PERSUAÇÃO)
7-8	Comunicação +1
9	Foco: ASTÚCIA (ENGENHARIA)
10-11	Foco: VONTADE (CORAGEM)
12	Vontade +1



Anões da superfície são, em grande parte, mercadores, comercializando produtos e matérias primas com humanos e elfos. Fornecem minério, gemas, aço de ótima qualidade, itens de manufatura refinada e o precioso mineral lyrium. Aventureiros e viajantes anões também pertencem à Casta da Superfície. Em Orzammar e Kal Sharok, os anões desta casta estão abaixo de todos os outros, exceto os sem-casta e os criminosos. É irônico que os mais famosos aventureiros anões nas terras dos humanos não tenham prestígio em sua terra natal.

JOGANDO COM UM ANÃO DA SUPERFÍCIE

Se você escolher jogar com um anão da superfície, modifique seu personagem das seguintes formas.

- Adicione 1 à sua Constituição. Os anões são conhecidos por sua resistência.
- Escolha um dos seguintes focos: CONSTITUIÇÃO (VIGOR) ou COMUNICAÇÃO (BARGANHA).
- Você é capaz de falar e ler o idioma anão e a língua do comércio.
- Escolha uma classe. Você pode jogar como guerreiro ou ladino.

Role duas vezes na tabela de benefícios. Role 2d6 e adicione os resultados. Se você obtiver o mesmo valor duas vezes, repita a rolagem até obter algo diferente.

APÓSTATA

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

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

Nota: se você escolher jogar com um apóstata, precisará usar seus poderes com cuidado, para não atrair atenção do Círculo dos Magos ou dos Templários do



Coro. Esse conflito pode levar a ótimas histórias, mas você deve entender que o seu personagem enfrentará desafios que os demais não precisam encarar.

APÓSTATA		
2D6	BENEFÍCIO DE ELFO	BENEFÍCIO DE HUMANO
2	Astúcia +1	Constituição +1
3-4	Falar élfico	Foco: CONSTITUIÇÃO (VIGOR)
5	Foco: ASTÚCIA (CONHECIMENTO CULTURAL)	Foco: VONTADE (DISCIPLINA)
6	Foco: VONTADE (DISCIPLINA)	Foco: ASTÚCIA (CURA)
7-8	Magia +1	Magia +1
9	Foco: DESTREZA (FURTIVIDADE)	Foco: DESTREZA (CAVALGAR)
10-11	Destreza +1	Foco: COMUNICAÇÃO (ENGANAÇÃO)
12	Grupo de armas: arcos	Astúcia +1

JOGANDO COM UM APÓSTATATA

Se você escolher jogar com um apóstata, modifique seu personagem das seguintes formas.

- Adicione 1 à sua Vontade. Um apóstata precisa de força de vontade para evitar possessão.
- Escolha um dos seguintes focos: ASTÚCIA (CONHECIMENTO NATURAL) ou VONTADE (DISCIPLINA).
- Escolha sua raça entre humano ou elfo.
- Você é capaz de falar e ler a língua do comércio.
- Escolha a classe mago.

Role duas vezes na tabela de benefícios e use a coluna da sua raça (elfo ou humano). Role 2d6 e adicione os resultados. Se você obtiver o mesmo valor duas vezes, repita a rolagem até obter algo diferente.

■ AVVAR ■

Os avvarianos das colinas, também conhecidos como avvars, são um povo humano rústico e robusto, que vive nas Montanhas do Dorso Frio. No passado, eram uma das muitas tribos bárbaras que viviam na região de Ferelden e arredores. Quando os clãs alamarri se uniram quatrocentos anos atrás sob o primeiro rei de Ferelden,



AVVARIANO DAS COLINAS

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

os avvars recusaram-se a se juntar a eles. O povo das colinas era demasiado independente, orgulhosos e teimoso para se curvar a qualquer rei. Seus ataques às terras baixas levaram a muitas guerras longas e amargas, mas os avvars não eram capazes de fazer frente às forças unidas de Ferelden. Os homens das colinas foram rechaçados às suas montanhas, mas nenhum comandante ousou enfrentá-los em seu próprio território. Desde então existe uma paz tensa entre os avvars e os fereldenianos.

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

JOGANDO COM UM AVVAR

Se você escolher jogar com um avvariano das colinas, modifique seu personagem das seguintes formas.

- Adicione 1 à sua Força. Os avvars devem ser fortes para sobreviver nas montanhas.
- Escolha um dos seguintes focos: COMUNICAÇÃO (LIDAR COM ANIMAIS) ou FORÇA (ESCALAR).
- Você é capaz de falar a língua do comércio.
- Escolha uma classe. Você pode jogar como guerreiro ou ladino.

Role duas vezes na tabela de benefícios. Role 2d6 e adicione os resultados. Se você obtiver o mesmo valor duas vezes, repita a rolagem até obter algo diferente.

■ ELFO URBANO ■

Mais de dois milênios atrás, os elfos e os anões eram as maiores potências em Thedas. Os elfos governavam a terra e, os anões, tudo sob ela. Os elfos passaram séculos tornando-se mestres da magia e das artes, e diz-se que

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

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

JOGANDO COM UM ELFO URBANO

Se você escolher jogar com um elfo urbano, modifique seu personagem das seguintes formas.

- Adicione 1 à sua Destreza. Os elfos urbanos guardam a agilidade natural de sua raça.
- Escolha um dos seguintes focos: DESTREZA (FURTIVIDADE) ou PERCEPÇÃO (VISÃO).
- Você é capaz de falar e ler a língua do comércio.
- Escolha uma classe. Você pode jogar como guerreiro ou ladino.

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



Role duas vezes na tabela de benefícios. Role 2d6 e adicione os resultados. Se você obtiver o mesmo valor duas vezes, repita a rolagem até obter algo diferente.

ELFO VALEANO

Depois de quinhentos anos de escravidão, os elfos conquistaram sua liberdade como parte de uma rebelião que quebrou o poder do Imperium Tevinter. Enquanto os humanos e bárbaros libertos do sul tomaram as terras que haviam pertencido ao Imperium, a líder humana Andraste presenteou os elfos com uma região do sul de Orlais como recompensa por seu papel na rebelião. Lá eles estabeleceram os Vales, uma nova terra élfica para substituir o reino de Arlathan, há muito destruído. Apesar dos séculos de escravidão, os elfos lembravam-se de boa parte de sua herança e, nos Vales, sua cultura experimentou um renascimento. Como parte disso, eles começaram a cultuar o antigo panteão élfico, o que acabou causando sua queda. O Coro no Império Orlesiano não aceitava tal heresia e declarou uma Marcha Exaltada contra os Vales. Uma segunda nação élfica foi destruída, e a maioria dos sobreviventes foi viver em terras humanas, tornando-se elfos urbanos.

ELFO VALEANO

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

Mas as lideranças remanescentes dos Vales recusavam-se a se curvar aos humanos. Escolheram uma vida de exílio ao invés disso. Estas famílias valeanas descendem de algumas das mais antigas famílias élficas, e guardam um forte senso do dever para com seu povo. Assumiram para si a responsabilidade de preservar a cultura e o conhecimento élficos — para que, quando chegar o dia em que os elfos mais uma vez tenham sua nação, possam ensinar os modos antigos a seus irmãos urbanos. Enquanto isso, os elfos valeanos vagam nas carruagens finamente adornadas que chamam “aravel”. Chamadas de navios terrestres pelos humanos, as aravel são puxadas por halla, uma raça de cervos bran-

cos que se originou em Arlathan. Os elfos valeanos viajam em pequenos grupos familiares, e não ficam em um mesmo lugar por muito tempo. Dizem os boatos que eles redescobriram os segredos da magia élfica, mas nenhum humano jamais viu prova disso.

JOGANDO COM UM ELFO VALEANO

Se você escolher jogar com um elfo valeano, modifique sua personagem das seguintes formas.

- Adicione 1 à sua Vontade. A teimosia dos elfos valeanos é lendária.
- Escolha um dos seguintes focos: DESTREZA (ARCOS) ou VONTADE (CORAGEM).
- Você é capaz de falar e ler a língua do comércio. Você é capaz de falar élfico.
- Escolha uma classe. Você pode jogar como guerreiro ou ladino.

Role duas vezes na tabela de benefícios. Role 2d6 e adicione os resultados. Se você obtiver o mesmo valor duas vezes, repita a rolagem até obter algo diferente.

HOMEM LIVRE

FERELDENIANO

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

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

HOMEM LIVRE FERELDENIANO

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



JOGANDO COM UM HOMEM LIVRE FERELDENIANO

Se você escolher jogar com um homem livre fereldeniano (ou mulher livre fereldeniana), modifique seu personagem das seguintes formas.

- Adicione 1 à sua Constituição. O povo de Ferelden descende de bárbaros robustos.
- Escolha um dos seguintes focos: CONSTITUIÇÃO (VIGOR) ou VONTADE (CORAGEM).
- Você é capaz de falar e ler a língua do comércio — ou, como você chama, a língua do rei.
- Escolha uma classe. Você pode jogar como guerreiro ou ladino.

Role duas vezes na tabela de benefícios. Role 2d6 e adicione os resultados. Se você obtiver o mesmo valor duas vezes, repita a rolagem até obter algo diferente.

— MAGO DO CÍRCULO —

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

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

JOGANDO COM UM MAGO DO CÍRCULO

Se você escolher jogar com um mago do Círculo, modifique seu personagem das seguintes formas.

- Adicione 1 à sua Magia. Isso representa o treinamento que você recebeu do seu Círculo.
- Escolha um dos seguintes focos: ASTÚCIA (CONHECIMENTO ARCANO) ou ASTÚCIA (CONHECIMENTO HISTÓRICO).
- Escolha sua raça entre humano ou elfo. A maioria dos magos do Círculo é humana, mas alguns elfos juntam-se a um Círculo para não se tornarem apóstatas.
- Você é capaz de falar e ler a língua do comércio. Você é capaz de ler tevene antigo.
- Escolha a classe mago.



Role duas vezes na tabela de benefícios e use a coluna da sua raça (elfo ou humano). Role 2d6 e adicione os resultados. Se você obtiver o mesmo valor duas vezes, repita a rolagem até obter algo diferente.

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

CLASSES

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

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

EXEMPLO

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

Seu personagem começa no nível 1. À medida que completa aventuras e ganha pontos de experiência, ele sobe de nível e adquire novos poderes. Este conjunto fornece informações sobre níveis 1 a 5, enquanto que os níveis 6 a 20 serão cobertos nos *Conjuntos 2, 3 e 4*.

DESCRIÇÕES DAS CLASSES

Cada classe determina certas características fundamentais do seu personagem.

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

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

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

AVANÇO DE NÍVEL

XP TOTAL	NÍVEL
0 a 1.999	1
2.000 a 4.499	2
4.500 a 7.499	3
7.500 a 10.999	4
11.000 a 14.999	5

Grupos de armas: sua classe determina as armas que seu personagem sabe usar. Para mais informações sobre armas e grupos de armas, veja o **CAPÍTULO 4: ARMAS E EQUIPAMENTO**.

Poderes de classe: uma classe fornece vários poderes especiais ao seu personagem, como focos em habilidades e talentos. Estes poderes são listados de nível em nível na descrição de cada classe.

CONQUISTANDO NÍVEIS

O seu personagem recebe pontos de experiência vencendo desafios, sobrevivendo a aventuras, derrotando inimigos e alcançando objetivos. No final de cada aventura, o mestre distribui um número de pontos de experiência ("XP"), que você deve anotar em sua ficha de personagem. Os pontos de experiência necessários para alcançar cada nível estão listados na tabela. Quando o seu total de pontos de experiência é alto o suficiente, seu personagem recebe um nível. Quando isso ocorre, quatro coisas acontecem:

- A Saúde do seu personagem aumenta em **1d6 + CONSTITUIÇÃO**.
- Você aumenta uma das habilidades do seu personagem em 1. Se obteve um nível par, deve aumentar uma habilidade primária. Se obteve um nível ímpar, deve aumentar uma habilidade secundária.
- Você escolhe um novo foco em habilidade. Se obteve um nível par, deve escolher um foco em uma das suas habilidades primárias. Se obteve um nível ímpar, deve escolher um foco em uma das suas habilidades secundárias.
- Você recebe os poderes de classe do seu novo nível. Você pode encontrá-los na descrição da classe.

EXEMPLO

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

O mestre distribui XP com base na forma como os PJs se saíram nos encontros da aventura. As regras para pontos de experiência estão no *Guia do Mestre*.

GUERREIRO

"Quando começa o caos da batalha, vocês devem manter a cabeça fria. Se entrarem em pânico, vão morrer com uma lança nas costas. E não corram na frente sozinhos como um avvar selvagem. O inimigo vai cercá-los e derrubá-los. Não, é a disciplina e o trabalho em equipe que vencem as batalhas. Vocês devem lutar juntos, ou vão morrer sozinhos".

— Torr da Casa Strakan, guerreiro

O guerreiro é a classe dos lutadores. Você pode usar esta classe para representar qualquer tipo de personagem marcial — um soldado, um guarda de caravana, um mercenário, um miliciano ou um ferreiro que se tornou aventureiro. Um guerreiro pode lutar por honra, vingança, justiça, dinheiro ou um futuro melhor. Alguns membros desta classe

receberam treinamento formal, enquanto outros lutam por instinto. Mas todos sabem se virar em uma luta.

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

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

Habilidades primárias: Constituição, Destreza e Força.

Habilidades secundárias: Astúcia, Comunicação, Magia, Percepção e Vontade.

Saúde inicial: 30 + Constituição + 1d6.

Grupos de armas: briga e quaisquer três entre os seguintes: arcos, armas de contusão, cajados, lâminas leves, lâminas pesadas, lanças ou machados.

PODERES DE CLASSE

NÍVEL 1

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

NÍVEL 2

Novo foco em habilidade: você recebe um dos seguintes focos em habilidades: ASTÚCIA (CONHECIMENTO MILITAR), DESTREZA (CAVALGAR) ou FORÇA (ESCALAR).

NÍVEL 3

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

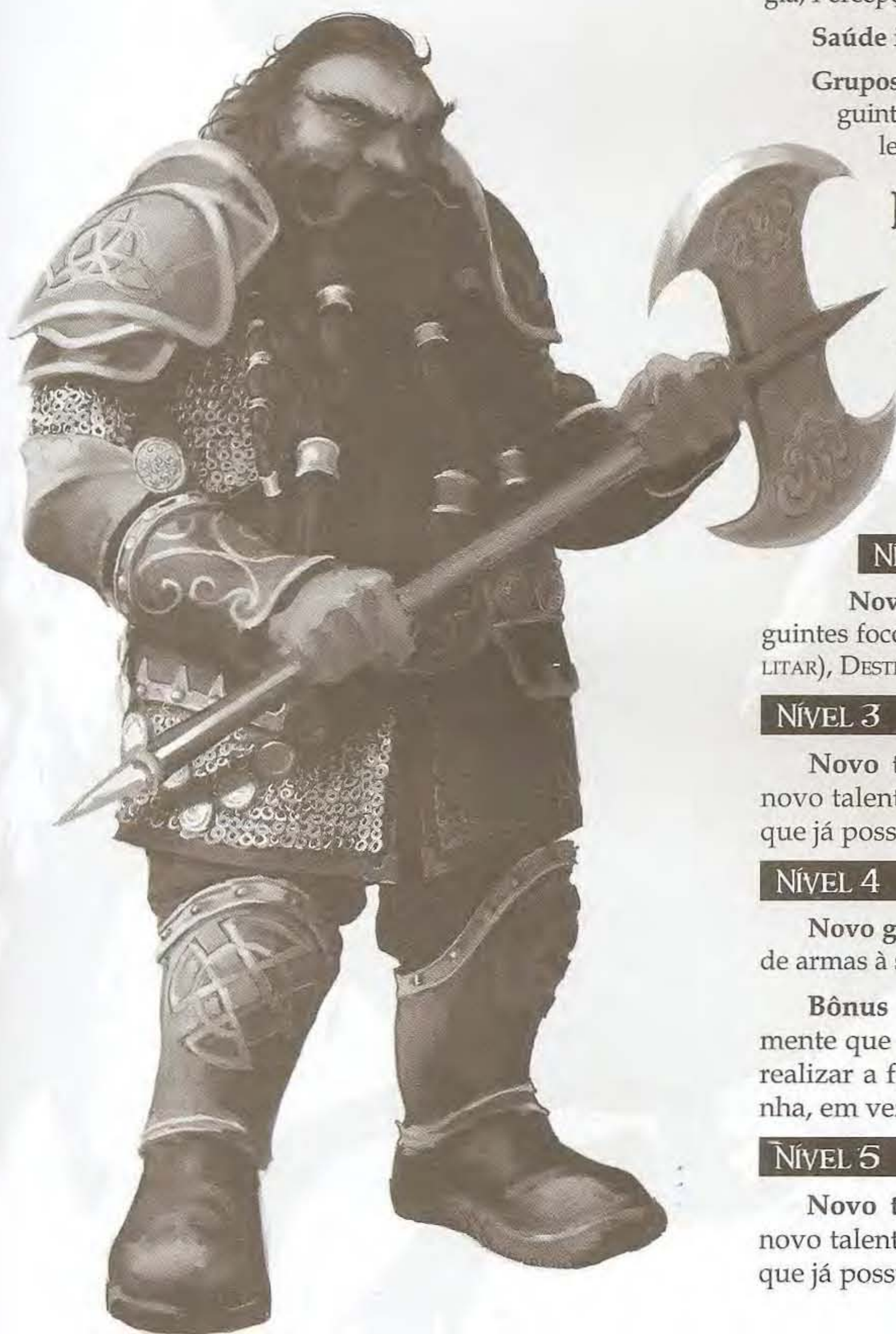
NÍVEL 4

Novo grupo de armas: você aprende um novo grupo de armas à sua escolha.

Bônus em façanha: você pode atacar tão rapidamente que suas armas parecem um borrão. Você pode realizar a façanha ataque duplo por 3 pontos de façanha, em vez dos 4 normais.

NÍVEL 5

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



LADINO

"Se algo pode dar errado, dará errado. É por isso que você precisa ter uma rota de fuga, esteja roubando uma casa ou lutando em uma batalha. E não tenha medo de fugir quando estiver numa situação ruim. Seu objetivo é controlar a situação, não o contrário. Se você duelar contra um cavaleiro, estará lutando nos termos dele. Deixe que ele fique bufando em sua armadura pesada enquanto você enche-o de flechas. É assim que se fica vivo".

— Galen o Ligeiro, ladino

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

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

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

Habilidades primárias: Comunicação, Destreza e Percepção.

Habilidades secundárias: Astúcia, Constituição, Força, Magia e Vontade.

Saúde inicial: 25 + Constituição + 1d6.

Grupos de armas: arcos, briga, cajados e lâminas leves.

PODERES DE CLASSE

NÍVEL 1

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

Armadura do ladino: você se sente à vontade com armadura de couro. Você ignora a penalidade de armadura das armaduras de couro. Ela não afeta sua Velocidade ou sua Destreza.

Talentos iniciais: você se torna um novato em um dos seguintes talentos: Contatos, Furto ou Reconhecimento. Veja o CAPÍTULO 3: FOCOS E TALENTOS para mais informações.

NÍVEL 2

Bônus em façanha: você tem facilidade para encontrar pontos fracos na armadura do seu oponente. Você pode realizar a façanha perfurar armadura por 1 PF em vez dos 2 normais.

NÍVEL 3

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

NÍVEL 4

Blefe: você pode apunhalar pelas costas um oponente que esteja adjacente a você no início do seu turno. Você deve usar uma ação menor para enganá-lo. Isto é um teste oposto da sua COMUNICAÇÃO (ENGANAÇÃO) contra a VONTADE (DISCIPLINA) do seu oponente. Se você vencer, fez com que ele ficasse distraído, e pode apunhá-lo pelas costas (+2 de bônus na rolagem de ataque e +1d6 de dano adicional).

NÍVEL 5

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



MAGO

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

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

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

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

Habilidades primárias: Astúcia, Magia e Vontade.

Habilidades secundárias: Comunicação, Constituição, Destreza, Força e Percepção.

Saúde inicial: 20 + Constituição + 1d6.

Grupos de armas: briga e cajados.



PODERES DE CLASSE

NÍVEL 1

Lança arcana: os magos podem focalizar seu poder mágico através de um cajado ou varinha. Se você estiver segurando um desses itens, pode fazer um ataque à distância especial. Isto é resolvido como um ataque à distância normal (assim, façanhas são possíveis), mas a rolagem de ataque é um teste de MAGIA (LANÇA ARCANA). Uma lança arcana tem um alcance de 16 metros e causa 1d6 + Magia pontos de dano. Este ataque não exige pontos de mana.

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

Pontos de mana: você usa mana como combustível para seus feitiços. Você começa com um número de pontos de mana igual a 10 + Magia + 1d6, e recebe 1d6 + Magia pontos de mana sempre que subir de nível. Você gasta pontos de mana quando lança feitiços, e recupera-os através de descanso e meditação. Veja o **CAPÍTULO 5: MAGIA** para mais detalhes.

Talento inicial: você se torna um novato em um dos seguintes talentos: Cirurgia, Conhecimento ou Linguística. Veja o **CAPÍTULO 3: FOCOS E TALENTOS** para mais informações.

NÍVEL 2

Novo feitiço: você recebe um novo feitiço.

NÍVEL 3

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

NÍVEL 4

Novo feitiço: você recebe um novo feitiço.

Lança mágica: você pode lançar um feitiço depois de atingir um inimigo com uma lança arcana. Esta é uma façanha que custa 3 pontos de façanha, e o feitiço que você lança não pode custar mais que 3 pontos de mana. Você precisa fazer uma rolagem de feitiço como normal. Para mais informações sobre façanhas, veja o **CAPÍTULO 6: JOGANDO**.

NÍVEL 5

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



EQUIPAMENTO

Os personagens não começam com muitas poses. Entretanto, durante o jogo seu personagem vai ter chance de conseguir equipamento melhor.

Os personagens começam o jogo com o seguinte:

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

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

O seu personagem também recebe **50 + 3D6 PEÇAS DE PRATA** para comprar equipamentos adicionais. Você vai encontrar uma lista completa de itens disponíveis no **CAPÍTULO 4: ARMAS E EQUIPAMENTO**.

EXEMPLO

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

DEFESA E VELOCIDADE

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

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

$$\text{DEFESA} = 10 + \text{DESTREZA} + \text{BÔNUS DE ESCUDO}$$

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

EXEMPLO

Agora Patrícia calcula a Defesa de sua ladina. Com sua Destreza 4, a Defesa fica em 14 (10 + 4). Se ela equipar-se com seu escudo leve, a Defesa aumenta para 15.

Velocidade determina quantos metros seu personagem anda com uma ação de movimento. Isso é explicado em maiores detalhes no **CAPÍTULO 6: JOGANDO**. O cálculo para a Velocidade é o seguinte:

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

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

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

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

EXEMPLO

Patrícia está pronta para calcular a Velocidade de sua ladina. Como sua personagem é uma elfa, ela usa 12 e adiciona sua Destreza 4, para uma Velocidade de 16 (12 + 4 = 16). Sua armadura de couro leve não tem penalidade de armadura, então a Velocidade permanece em 16. A ladina de Patrícia é bem ligeira.

NOMES

O que é um personagem sem um nome? Embora este passo esteja perto do fim do processo de criação de personagem, não é menos importante. O nome cer-

to pode ser aquele "algo a mais" que engloba o que o personagem é, ou o que quer ser. Esta seção contém algumas diretrizes para os nomes nas culturas em *Dragon Age*, e alguns exemplos para ambos os sexos.

NOMES ANÕES

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

Exemplos de nomes femininos: Althild, Branka, Ethelwid, Hildred, Jarvia, Kedwalla, Milburga, Orta, Peada, Sigge.

Exemplos de nomes masculinos: Eadrek, Gorim, Kerdik, Kynewulf, Legnar, Oerik, Oswulf, Roshek, Vengest, Witred.

Exemplos de nomes de casas: Azagale, Drizcole, Dunnharg, Griskin, Korkill, Kitrik, Moratin, Nevvin, Strakan, Tranador.

NOMES AVVARIANOS

O povo das colinas divide-se em clãs, cada um centrado em uma comunidade chamada de domínio. A comunidade e o clã estão tão interligados que possuem o mesmo nome. Assim, a terra do clã Rocha-Escarpada é Rocha-Escarpada. Nomes avvars têm três partes: primeiro nome, cognome e nome do clã. A descendência dos clãs se dá pela mãe (a identidade da mãe é óbvia para todos), e assim o cognome indica a mãe do avvar, através do uso de "An" ("filha de") ou "Ar" ("filho de") antes do nome da mãe. Isso é seguido por "O", e então o nome do clã. Aqui está um exemplo completo de um nome avvar: Arcill Ar Dubne O Terravorme.

Exemplos de nomes femininos: Annis, Cathal, Deirde, Ete, Bethac, Grissall, Katrin, Muire, Ninne, Swannac.

Exemplos de nomes masculinos: Arcill, Colban, Domnall, Dubne, Garnait, Martain, Nechtan, Padraig, Sithig, Tralin.

Exemplos de nomes de clãs: Terra-do-Urso, Rocha-Escarpada, Lar-do-Falcão, Terrafria, Altos Picos, Terra-Vermelha, Terralança, Tempestade, Terravorme.

NOMES ÉLFICOS

Os elfos urbanos seguem o padrão fereldeniano, e possuem apenas um nome. Os elfos valeanos em geral também identificam-se apenas pelo primeiro nome, mas possuem um nome de clã, usado em situações formais. Os nomes dos clãs valeanos em geral correspondem às casas nobres dos Vales, das quais eles descendem.

Exemplos de nomes femininos: Adanna, Ashalle, Elora, Hanan, Maram, Lanaya, Ranalle, Shinasha, Unathe.

Exemplos de nomes masculinos: Athras, Falos, Harel, Lindel, Masarian, Nethras, Pellian, Ralath, Sarel, Zathrian.

Exemplos de nomes de clãs valeanos: Alvar, Luz-brilhante, Brunwyn, Bosquelongo, Fadrick, Falcão de Ouro, Flecha Triunfante, Litwyn, Viarrubra, Yonwyn.

NOMES FERELDENIANOS

A maioria das pessoas em Ferelden possui apenas um nome. Podem identificar-se por seu ofício ("Jannelle, a Padeira") ou por sua origem ("Darrahn de Cimas-sempre") caso necessário. Sobrenomes verdadeiros são reservados à nobreza.

Exemplos de nomes femininos: Afton, Demelza, Edlyn, Kelsie, Locke, Radella, Seldon, Sherey, Tayte, Ulla.

Exemplos de nomes masculinos: Ackley, Blaen, Calder, Elden, Garrick, Landon, Marden, Oswin, Rylan, Tranter.

EXEMPLO

A personagem de Patrícia é uma elfa urbana, e em geral esses elfos possuem apenas um nome. Embora alguns tenham nomes élficos, outros tentam encaixar-se, batizando seus filhos com nomes fereldenianos. Patrícia decide que sua personagem chama-se Locke, mas que uma patroa humana cruel gosta de chamá-la de "Lorpa".

OBJETIVOS E LIGAÇÕES

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

OBJETIVOS

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

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

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

EXEMPLO

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

LIGAÇÕES

A premissa básica dos RPGs envolve um grupo que se encontra em uma taverna e embarca em uma série de missões, desafiando a morte como um grupo. Para que isso funcione melhor, os personagens devem ter ligações entre si. Isso não significa que eles devem se conhecer antes do jogo começar, mas devem ter alguns laços. Os personagens podem ter crescido na mesma aldeia, servido na mesma unidade militar ou até mesmo sido rivais pelo coração de um rapaz ou moça. Ou talvez sejam primos distantes, estejam sendo caçados por um inimigo em comum ou tenham dívidas para com a mesma figura do submundo.

EXEMPLO

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



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

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

FOCOS EM HABILIDADES

Como já foi dito no **CAPÍTULO 2: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM**, um foco é uma área de especialidade dentro de uma habilidade mais ampla. Um personagem com Comunicação 3 e o foco Enganação comunica-se bem em geral, mas é um especialista em ludibriar os outros. Se você possui um foco, recebe +2 de bônus quando faz um teste de habilidade relacionado ao foco. O mestre em geral dirá qual foco se aplica a qual teste. Você pode aprender mais sobre testes de habilidades e focos no **CAPÍTULO 6: JOGANDO**.

FOCOS E TALENTOS

A seguir estão as descrições dos focos em habilidades. O mestre tem a palavra final sobre a relevância de um determinado foco em um teste.

FOCOS DE ASTÚCIA

Avaliação: determinar o valor de objetos de arte.

Cartografia: criar e ler mapas.

Conhecimento Arcano: conhecimento sobre a magia, suas tradições e o Turvo.

Conhecimento Cultural: conhecer as tradições e crenças de várias culturas.

Conhecimento Histórico: conhecimento sobre eventos e personalidades importantes do passado.

Conhecimento Militar: conhecimento de estratégia, tática e aplicações famosas de ambas.

Conhecimento Musical: conhecer tradições musicais e canções.

Conhecimento Natural: conhecer a flora e fauna de Thedas.

Conhecimento Religioso: conhecer tradições e práticas religiosas, em especial aquelas relativas ao Coro.

Cura: prestar auxílio aos feridos e doentes.

Engenharia: conhecer os aspectos práticos da construção e invenção.

Escrita: expressar-se com a palavra escrita.

Heráldica: conhecer os brasões e as famílias reais.



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

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

FOCOS DE COMUNICAÇÃO

Barganha: negociar com outras pessoas e fazer acordos financeiros.

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

Enganação: mentir e ludibriar aqueles menos espertos que você mesmo.

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

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

Jogatina: praticar jogos de azar e lucrar com eles.

Lidar com Animais: interagir com animais e tomar conta deles.

Liderança: comandar e inspirar outras pessoas.

Performance: entreter um público com uma exibição artística.

Persuasão: convencer outras pessoas a concordar com você.

Sedução: fazer jogadas de sucesso no jogo do amor.

FOCOS DE CONSTITUIÇÃO

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

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

Natação: mover-se pela água e flutuar.

Remo: propelir uma embarcação com remos.

Vigor: suportar fadiga, doenças e privações.

FOCOS DE DESTREZA

Acrobacia: fazer manobras de agilidade e equilíbrio.

Arcos: lutar com armas do grupo dos arcos. Veja o **CAPÍTULO 4: ARMAS E EQUIPAMENTO**.

Armadilhas: detectar e desarmar armadilhas e outros dispositivos mecânicos.

Arrombamento: abrir fechaduras sem usar chaves.

Briga: lutar com armas do grupo da briga. Veja o **CAPÍTULO 4: ARMAS E EQUIPAMENTO**.

Cajados: lutar com armas do grupo dos cajados. Veja o **CAPÍTULO 4: ARMAS E EQUIPAMENTO**.

Caligrafia: escrever com letra rebuscada.

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

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

Iniciativa: agir com rapidez em situações tensas.

Lâminas Leves: lutar com armas do grupo das lâminas leves. Veja o **CAPÍTULO 4: ARMAS E EQUIPAMENTO**.

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

FOCOS DE FORÇA

Armas de Contusão: lutar com armas do grupo das armas de contusão. Veja o **CAPÍTULO 4: ARMAS E EQUIPAMENTO**.

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

Escalar: subir paredes e outros obstáculos verticais.

Intimidação: impressionar outras pessoas com presença física e ameaças.

Lâminas Pesadas: lutar com armas do grupo das lâminas pesadas. Veja o **CAPÍTULO 4: ARMAS E EQUIPAMENTO**.

Lanças: lutar com armas do grupo das lanças. Veja o **CAPÍTULO 4: ARMAS E EQUIPAMENTO**.

Machados: lutar com armas do grupo dos machados. Veja o **CAPÍTULO 4: ARMAS E EQUIPAMENTO**.

Poderio Muscular: realizar feitos de força bruta, como erguer e sustentar objetos pesados.

Salto: pular e saltar.

FOCOS DE MAGIA

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

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

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

Lança Arcana: usar o poder de classe de mesmo nome. Veja o **CAPÍTULO 2: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM**.

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

FOCOS DE PERCEPÇÃO

Audição: usar seu sentido auditivo.

Empatia: discernir os sentimentos e emoções de outras pessoas.

Olfato: usar seu sentido olfativo.

Procurar: encontrar coisas escondidas ou ocultas.

Rastrear: seguir rastros e pegadas.

Visão: usar seu sentido visual.

FOCOS DE VONTADE

Coragem: vencer o medo frente à adversidade.

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

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

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

TALENTOS

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

Cada talento é dividido em dois graus: novato ou experiente. Cada um deles fornece um benefício em regras. Você precisa ser um novato em um talento antes que possa se tornar experiente.

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

TALENTOS

BATEDOR	ESTILO DESARMADO
CIRURGIA	FURTO
COMANDAR	GINETE
CONHECIMENTO	LINGÜÍSTICA
CONTATOS	MAGIA DE CRIAÇÃO
ESTILO DE ARMA DE DUAS MÃOS	MAGIA DE ENTROPIA
ESTILO DE ARMA DUPLA	MAGIA DE ESPÍRITO
ESTILO DE ARMA E ESCUDO	MAGIA PRIMAL
ESTILO DE ARMA ÚNICA	MÚSICA
ESTILO DE ARQUEARIA	TREINAMENTO COM ARMADURAS
ESTILO DE ARREMESSO	TREINAMENTO DE ANIMAIS

Quando há talentos listados para um personagem, o formato padrão é primeiro o talento, seguido pela graduação atingida, entre parênteses. Por exemplo: Comandar (Experiente) ou Música (Novato).

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

NOME DO TALENTO

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

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

Uma rápida descrição do talento.

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

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

BATEDOR

Classes: ladino.

Pré-requisito: Destreza 2 ou maior.

Você é hábil na arte do reconhecimento avançado.

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

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

CIRURGIA

Classes: guerreiro, ladino ou mago.

Pré-requisito: foco ASTÚCIA (CURA).

Você pode tratar de ferimentos e doenças. Para mais detalhes sobre cura e a ação curar, veja as páginas 59 e 62.

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

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

COMANDAR

Classes: guerreiro ou mago.

Pré-requisito: Comunicação 2 ou maior.

Você é um líder nato.

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



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

CONHECIMENTO

Classes: guerreiro, ladino ou mago.
Pré-requisito: Astúcia 2 ou maior.

Você tem uma mente inquisitiva que absorve fatos com facilidade.

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

Experiente: você é um bom pesquisador. Quando faz testes de ASTÚCIA (PESQUISA) como parte de um teste avançado, recebe +1 de bônus no resultado de cada dado do dragão. Testes avançados são explicados em detalhes no *Guia do Mestre*. Pergunte ao mestre se você quiser saber mais sobre isso.

CONTATOS

Classes: guerreiro, ladino ou mago.
Pré-requisito: Comunicação 1 ou maior.

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

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

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

ESTILO DE ARMA DE DUAS MÃOS

Classes: guerreiro.

Pré-requisito: Força 3 ou maior e treinado em pelo menos um grupo entre armas de contusão, lâminas pesadas, lanças ou machados.

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

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

Experiente: você pode desferir golpes aterrorizantes com suas arma. Você pode realizar a façanha Ataque Pujante por um PF em vez dos 2 normais quando usa uma arma de duas mãos.

ESTILO DE ARMA DUPLA

Classes: guerreiro ou ladino.

Pré-requisito: Destreza 2 ou maior.

Você pode lutar com uma arma em cada mão. Nenhuma delas pode ser uma arma de duas mãos.

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

Experiente: suas armas são um borrão de velocidade na batalha. Você pode realizar a façanha Ataque Relâmpago por 2 PF em vez dos 3 normais, mas o segundo ataque deve vir da arma na sua mão ambiesquerda.

ESTILO DE ARMA E ESCUDO

Classes: guerreiro.

Pré-requisito: Força 1 ou maior.

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

Novato: você pode usar escudos de todas as formas e tamanhos. Você recebe o bônus total em Defesa quando usa um escudo. Veja o CAPÍTULO 4: ARMAS E EQUIPAMENTO para mais informações sobre escudos.

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

ESTILO DE ARMA ÚNICA

Classes: guerreiro ou ladino.

Pré-requisito: Percepção 2 ou maior.

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

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

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

ESTILO DE ARQUEARIA

Classes: guerreiro ou ladino.

Pré-requisito: treinado no grupo dos arcos.

Você sabe usar arcos e bestas.

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

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

ESTILO DE ARREMESSO

Classes: guerreiro ou ladino.

Pré-requisito: treinado em pelo menos um grupo entre lâminas leves, lanças ou machados.

Você é hábil em arremessar armas.

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

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

ESTILO DESARMADO

Classes: guerreiro, ladino ou mago.

Pré-requisito: treinado no grupo da briga.

Você sabe umas coisinhas sobre como brigar.

Novato: suas mãos são duras como ferro. Quando você ataca com seu punho, causa 1d6 pontos de dano, ao invés de 1d3.

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

FURTO

Classes: ladino.

Pré-requisito: Destreza 3 ou maior.

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

Novato: trancas não são problema para você. Se você falhar em um teste de DESTREZA (ARROMBAMENTO), pode repetir a rolagem, mas deve aceitar o resultado da segunda rolagem.

Experiente: você conhece muitos tipos de armadilhas. Se você falhar em um teste de DESTREZA (ARMADILHAS), pode repetir a rolagem, mas deve aceitar o resultado da segunda rolagem.

GINETE

Classes: guerreiro, ladino ou mago.

Pré-requisito: foco DESTREZA (CAVALGAR).

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

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

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

LINGUÍSTICA

Classes: guerreiro, ladino ou mago.

Pré-requisito: nenhum.

Você aprende novos idiomas com facilidade. Alguns dos idiomas listados são falados em terras distantes de Ferelden, e não costumam ser ouvidos aqui. Quando você aprende um novo idioma, aprende a falá-lo e lê-lo, com duas exceções. Tevene antigo existe apenas em forma escrita, porque é uma língua morta. O élfico é apenas falado, porque seus Mantenedores são os únicos que conhecem o segredo de sua escrita.

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

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

MAGIA DE CRIAÇÃO

Classes: mago.

Pré-requisito: foco MAGIA (CRIAÇÃO).

Você mergulhou nos segredos da magia de criação.

Novato: você pode invocar uma esfera de luz sem gastar pontos de mana. A esfera flutua perto do seu

ombro até que seja dispensada, iluminando um raio de 10 metros ao seu redor com o brilho de um lampião. Invocar e dispensar a esfera são ações livres.

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

MAGIA DE ENTROPIA

Classes: mago.

Pré-requisito: foco MAGIA (ENTROPIA).

Você mergulhou nos segredos da magia de entropia.

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

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

MAGIA DE ESPÍRITO

Classes: mago.

Pré-requisito: foco MAGIA (ESPÍRITO).

Você mergulhou nos segredos da magia de espírito.

Novato: você pode sentir o estado emocional geral de uma criatura inteligente a até 6 metros de você como uma ação menor. O mestre deve descrever o estado emocional em uma palavra (irritado, confuso ou feliz, por exemplo).

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

MAGIA PRIMAL

Classes: mago.

Pré-requisito: foco MAGIA (PRIMAL).

Você mergulhou nos segredos da magia primal.

Novato: você pode criar uma pequena chama em sua mão sem gastar pontos de mana. A chama não pode ser usada em combate, mas pode incendiar itens mundanos. Ela permanece na sua mão até que seja dispensada. Criar e dispensar a chama são ações livres.

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

MÚSICA

Classes: guerreiro, ladino ou mago.

Pré-requisito: foco COMUNICAÇÃO (PERFORMANCE) ou ASTÚCIA (CONHECIMENTO MUSICAL).

Você tem um talento natural para a música.

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

Experiente: sua jornada musical continua, à medida que você aprende a tocar mais instrumentos. Você sabe tocar um número total de instrumentos igual ao seu valor de Comunicação.

TREINAMENTO COM ARMADURAS

Classes: guerreiro.

Pré-requisito: nenhum.

Você aprendeu a lutar usando armaduras. Você sofre a penalidade da armadura apenas em sua Velocidade, enquanto que aqueles que não possuem este talento sofrem-na em Destreza (e assim, também em Velocidade). Para mais detalhes sobre armaduras, veja o CAPÍTULO 4: ARMAS E EQUIPAMENTO.

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

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

TREINAMENTO DE ANIMAIS

Classes: guerreiro, ladino ou mago.

Pré-requisito: nenhum.

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

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

Experiente: você pode treinar animais para cumprir ordens mais complexas, como "guarde este lugar" ou "volte para mim quando estranhos se aproximarem". Ensinar uma ordem complexa exige duas semanas, e um único animal pode aprender um número de ordens iguais à sua Comunicação +2.

ARMAS E EQUIPAMENTO



ARMAS E EQUIPAMENTO

Seu personagem pode escolher entre muitos tipos de equipamentos, e todos eles podem ser encontrados neste capítulo. Personagens iniciantes escolhem entre alguns pacotes de equipamentos (veja o **CAPÍTULO 2: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM**) para facilitar. Contudo, durante o jogo, seu personagem terá a chance de conquistar (ou roubar!) dinheiro, e pode comprar equipamentos adicionais. Neste capítulo você vai encontrar detalhes sobre armas, armaduras e outros tipos de itens e serviços. Os preços apresentados são típicos em Ferelden, mas podem variar muito de acordo com a oferta e a procura.

DINHEIRO

Cada nação em Thedas cunha suas próprias moedas. Antigamente elas tinham tamanho e pureza variadas, mas os comerciantes anões usaram sua influência para padronizar as moedas em peças de ouro, prata e bronze. Hoje em dia, embora as moedas de cada nação tenham aparência única e muitas vezes nomes diferentes, seu valor em geral se equivale. Assim, Ferelden chama uma peça de ouro de “soberano”, e Orlais chama-a de “real”, mas ambas têm o mesmo valor.

Em geral, a nação de origem de uma moeda não importa. Assim, em *Dragon Age* os seguintes termos são usados como padrão: peça de ouro (PO), peça de prata (PP) e peça de cobre (PC). 100 peças de cobre valem 1 peça de prata, e 100 peças de prata valem 1 peça de ouro.

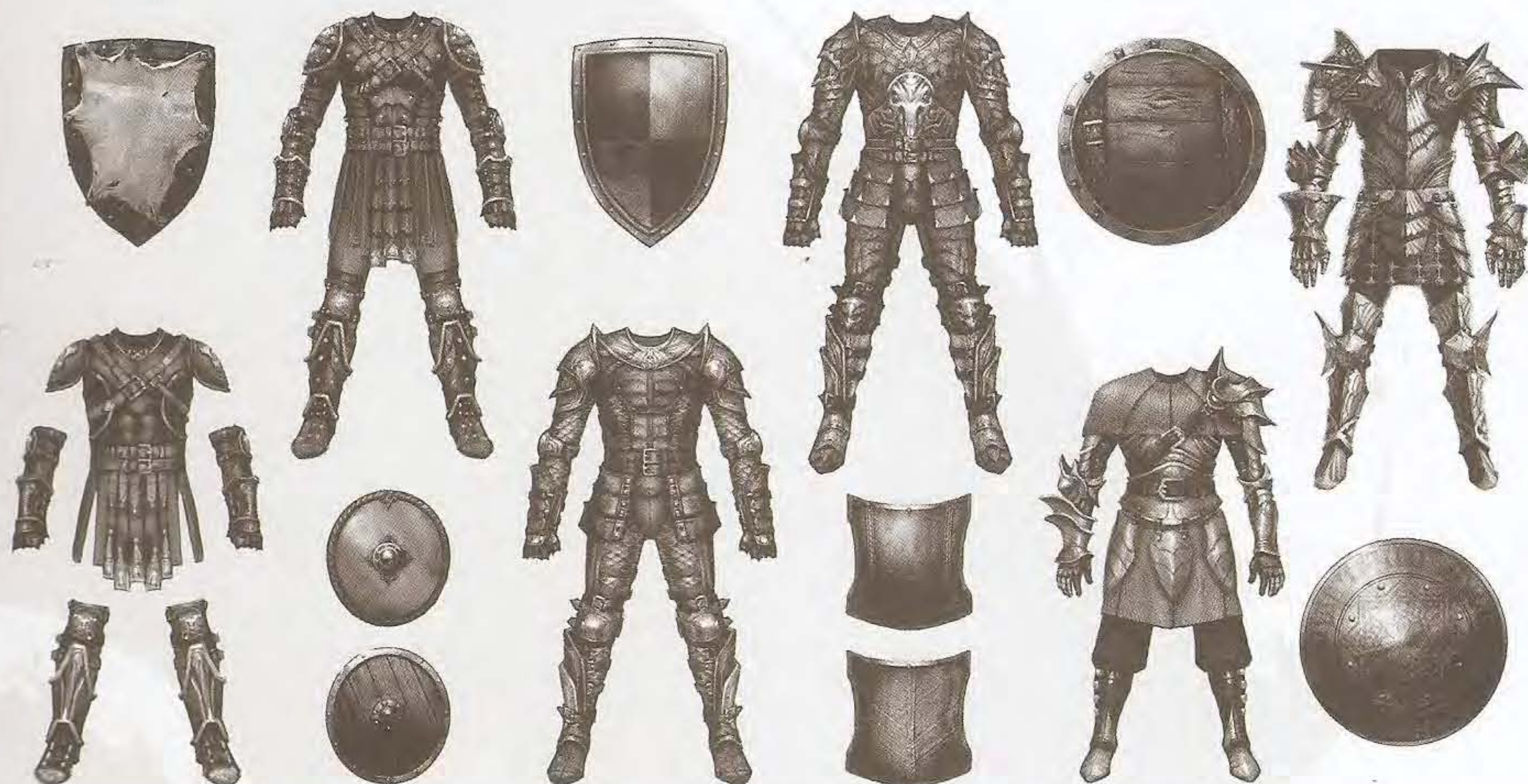
1 PEÇA DE OURO = 100 PEÇAS DE PRATA =
10.000 PEÇAS DE COBRE

Os preços para a maior parte dos itens são listados em peças de prata, já que esta é a moeda mais comum, usada para transações cotidianas. Peças de ouro são muito mais raras, e até mesmo uma delas representa uma boa quantia de dinheiro.

Em Ferelden, uma peça de ouro é chamada de *soberrano*, uma peça de prata é chamada de *prata* e uma peça de cobre é chamada de *tostão*.

ARMADURAS E ESCUDOS

Armaduras e escudos protegem-no de ferimentos — mas fazem-no de formas diferentes. Escudos aumentam a dificuldade de atingi-lo, enquanto armaduras reduzem o dano quando você é atingido. Dependendo da sua classe e dos seus talentos, você poderá usar um deles, ambos ou nenhum dos dois. Guerreiros e ladinos começam com algum treinamento em uso de armaduras, e os guerreiros costumam usar a melhor armadura que puderem comprar. Usar um escudo de forma apropriada exige o talento Estilo de Arma e Escudo. Isto é



mais comum entre guerreiros. Contudo, aqueles que preferem armas de duas mãos ou arquearia em geral abrem mão de escudos. Você vai encontrar mais informações sobre o papel das armaduras e dos escudos no **CAPÍTULO 6: JOGANDO**.

DETALHES SOBRE ARMADURAS E ESCUDOS

As duas tabelas nas próximas páginas apresentam informações de jogo sobre armaduras e escudos. Você vai encontrar os seguintes detalhes:

Valor de armadura: cada tipo de armadura tem um valor numérico. Quando você sofre dano em combate, subtrai o valor de armadura antes de perder Saúde. Isto se aplica sempre que você for atingido. Assim, ao longo do tempo, até mesmo armaduras fracas podem protegê-lo de bastante dano. Contudo, certos ataques podem ignorar os efeitos da armadura. Estes ataques infligem o que se chama de “dano penetrante”, que não é afetado pela armadura. Armaduras não fornecem proteção nenhuma contra dano penetrante.

Penalidade de armadura: cada tipo de armadura também tem uma penalidade, que representa seu peso e volume. A penalidade se aplica à sua Velocidade, se você for treinado no uso da armadura, mas afeta sua Destreza (e assim, também sua Velocidade) se você não for treinado. Veja o talento Treinamento com Armadura no **CAPÍTULO 3: FOCOS E TALENTOS**.

Custo: o preço do item em peças de prata.

Bônus de escudo: se você estiver usando um escudo, adiciona o bônus listado à sua Defesa. Isto ajuda-o a evitar ser atingido. Contudo, você precisa de treinamen-

to para extrair todo o potencial dos escudos. Se você não tiver o talento Estilo de Arma e Escudo, o bônus máximo de Defesa que você recebe de um escudo é +1. Em outras palavras, você deve ter o talento para obter qualquer benefício por usar um escudo médio ou pesado.

DESCRIÇÕES DE ARMADURAS E ESCUDOS

A seguir estão as descrições das armaduras e escudos. Estes itens são classificados em categorias amplas, para facilitar o jogo. Não é importante conhecer cada peça da armadura de seu personagem — para propósitos de regras, você precisa saber apenas o nível geral de proteção. Malha leve, por exemplo, poderia indicar uma camisa de cota de malha e um elmo, um traje completo de malha de anéis ou uma mistura de couro pesado e cota de malha, com um barrete. Você pode decidir os detalhes se quiser, usando as categorias como guia geral.

Couro leve: armaduras leves de couro são comuns em Thedas. Curtido e endurecido para oferecer maior proteção, o corpo é flexível o bastante para ser usado como uma roupa normal. Esta categoria também inclui armaduras de peles e acolchoadas.

Couro pesado: o couro é fervido em água ou cera, para que endureça, e então é moldado em placas de peito e costas, além de ombreiras. Couro mais flexível é usado para as calças, manoplas e assim por diante. Algumas versões possuem rebites ou discos de metal.

Malha leve: também conhecida como malha de anéis, esta armadura é feita de anéis de metal interligados usados sobre uma armadura de couro endurecido. Os anéis são maiores do que aqueles usados na cota de malha — assim, esta armadura não é tão eficiente.

Malha pesada: também chamada de cota de malha, a malha pesada é uma armadura feita de anéis de metal interligados, que formam uma espécie de tecido ou rede. A malha pesada em geral é usada sobre uma camada de tecido acolchoado, para torná-la mais confortável, reduzir o atrito com o corpo e absorver um pouco do impacto dos golpes.

Placas leves: também conhecida como meia-armadura, a armadura leve de placas é um traje completo de malha pesada sobreposto por uma camada de algumas placas (em geral um peitoral e grevas).

Placas pesadas: um traje completo muito apreciado por cavaleiros e lordes, a armadura de placas é composta de placas de aço moldadas que recobrem a maior parte do corpo. As placas são amarradas e afiveladas sobre um gibão acolchoado, distribuindo o peso igualmente pelo corpo. Assim, restringe os movimentos menos do que pode parecer.

Escudo leve: um escudo pequeno, às vezes chamado de "alvo", em geral feito de madeira (embora também possa ser feito de metal). Escudos leves costumam ser redondos.

Escudo médio: o mais popular entre os guerreiros, fornece boa proteção sem atrapalhar demais. Escudos médios podem ser retangulares, redondos ou triangulares.

Escudo pesado: este é o grande escudo das tropas de infantaria pesada. É mais comum no campo de batalha, já que seu uso exige o tipo de treinamento possuído apenas por soldados profissionais. Escudos pesados podem ser retangulares ou triangulares.

ARMAS

Aventuras não são uma ocupação segura. Mais cedo ou mais tarde você vai ser encurralado por uma horda de crias das trevas. Quando isso acontecer, será fundamental ter uma boa arma na mão. Também é importante ser treinado no uso dessa arma. Caso contrário, você teria mais sucesso tentando ferir as crias das trevas com palavras duras.

TREINAMENTO COM ARMAS

Como já foi discutido no **CAPÍTULO 2: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM**, armas são divididas em grupos de armas, nos quais você recebe treinamento através de sua classe. Se você for treinado em um grupo de armas, pode usar qualquer arma do grupo, desde que seja forte o bastante (veja **DETALHES SOBRE ARMAS**, a seguir). Contudo, se você não for treinado em um grupo de armas, sofre uma penalidade de -2 nas rolagens de ataque e causa metade do dano normal (arredondado para baixo) quando usa uma arma do grupo. Se for uma arma de projéteis, o alcance também é dividido pela metade. Quando dividir o dano, adicione sua Força antes de reduzi-lo à metade.

ARMADURAS

ARMADURA	VALOR DE ARMADURA	PENALIDADE DE ARMADURA	CUSTO
Couro leve	3	0	15 PP
Couro pesado	4	-1	30 PP
Malha leve	5	-2	50 PP
Malha pesada	7	-3	75 PP
Placas leves	8	-4	100 PP
Placas pesadas	10	-5	150 PP

ESCUDOS

ARMADURA	BÔNUS DE ESCUDO	CUSTO
Escudo leve	+1	15 PP
Escudo médio	+2	30 PP
Escudo pesado	+3	60 PP

DETALHES SOBRE ARMAS

A tabela **ARMAS**, na página 42, resume as estatísticas de jogo das armas mais comuns em Ferelden. Elas estão divididas em grupos de armas, e a habilidade que governa seu uso é informada entre parênteses. Por exemplo: grupo dos machados (Força). Quando você ataca com uma arma deste grupo, faz um teste de FORÇA (MACHADOS).

Os seguintes detalhes são fornecidos para cada arma:

Custo: o preço da arma em peças de prata.

Dano: este é o dano da arma. Quando você atinge um inimigo, causa esta quantidade de dano, mais sua Força, se você for treinado no grupo respectivo. Se você não for treinado, o dano é dividido pela metade (arredondado para baixo). Armas do grupo dos arcos adicionam Percepção em vez de Força ao dano.

Força mínima: algumas armas são pesadas e/ou difíceis de usar. Você deve ter pelo menos a Força listada para usar a arma com eficiência. Se não tiver, a arma causa apenas 1d6-1 de dano.

ARMAS DE PROJÉTEIS

Você pode fazer ataques à distância com armas de projéteis. Estas são armas que você pode disparar ou arremessar. Devido à natureza do combate à distância, estas armas possuem alguns detalhes adicionais. Elas são resumidas na tabela de **ALCANCE DE ARMAS DE PROJÉTEIS**. Os seguintes detalhes são fornecidos para cada arma:

Alcance curto: se o seu alvo estiver dentro deste alcance, você ataca normalmente.

Alcance longo: se o seu alvo estiver dentro deste alcance, mas fora do alcance curto, o seu ataque à distância sofre uma penalidade de -2.

ARMAS

ARMA	DANO	FORÇA MÍNIMA	CUSTO
GRUPO DOS ARCOS (DESTREZA)*			
Arco curto	1d6+1	-1	9 PP
Arco longo	1d6+3	1	15 PP
Besta	2d6+1	1	20 PP
GRUPO DAS ARMAS DE CONTUSÃO (FORÇA)			
Maça	2d6	1	12 PP
Marreta	1d6+3	1	14 PP
Marreta de duas mãos	2d6+3	3	19 PP
GRUPO DA BRIGA (DESTREZA)			
Arma improvisada	1d6-1	-	-
Manopla	1d3+1	-	4 PP
Punho	1d3	-	-
GRUPO DOS CAJADOS (DESTREZA)			
Cajado longo	1d6+1	-	3 PP
Maça com espinhos	1d6+3	1	11 PP
Porrete	1d6	-	1 PP
GRUPO DAS LÂMINAS LEVES (DESTREZA)			
Adaga	1d6+1	-	9 PP
Espada curta	1d6+2	-1	14 PP
Faca de arremesso	1d6	-	10 PP
GRUPO DAS LÂMINAS PESADAS (FORÇA)			
Espada bastarda	2d6+1	2	20 PP
Espada de duas mãos	3d6	3	23 PP
Espada longa	2d6	1	18 PP
GRUPO DAS LANÇAS (FORÇA)			
Lança	1d6+3	0	12 PP
Lança de arremesso	1d6+3	0	12 PP
Lança de duas mãos	2d6	1	20 PP
GRUPO DOS MACHADOS (FORÇA)			
Machado de arremesso	1d6+2	1	10 PP
Machado de batalha	2d6	1	14 PP
Machado de duas mãos	3d6	3	20 PP

*Armas do grupo dos arcos adicionam Percepção em vez de Força no dano.

ALCANCE DAS ARMAS DE PROJÉTEIS

ARMA	ALCANCE CURTO	ALCANCE LONGO	RECARREGAR
Arco curto	16m	32m	Menor
Arco longo	26m	52m	Menor
Besta	30m	60m	Principal
Faca de arremesso	6m	12m	Menor
Lança de arremesso	8m	16m	Menor
Machado de arremesso	4m	8m	Menor

Recarga: depois que você fizer um ataque à distância, deve recarregar antes que possa disparar de novo. Recarregar é uma ação (veja o **CAPÍTULO 6: JOGANDO**); pode ser uma ação principal, menor ou livre, dependendo da arma e dos seus talentos. Esta entrada na tabela indica o tipo de ação exigido para recarregar a arma. Talentos podem mudar isto.

DESCRIÇÕES DAS ARMAS

A seguir estão as descrições das várias armas. Às vezes uma arma pode representar uma categoria de armas semelhantes. Isso é destacado no texto.

GRUPO DOS ARCOS

Arco curto: também conhecido como arco de caça, esta arma é menor que o arco longo, mas mais prática.

Arco longo: também conhecido como arco de guerra, esta arma é comprida, com aproximadamente a altura de um homem, e feito de um único pedaço de madeira. Permite uma puxada longa.

Besta: uma besta é um tipo de arco mecanizado, em que o arco é montado sobre uma estrutura de madeira, e puxado com uma alavanca.

GRUPO DAS ARMAS DE CONTUSÃO

Maça: uma arma rombuda de esmagamento, feita para amassar armaduras, a maça consiste em uma cabeça pesada feita de pedra ou metal em uma haste de madeira ou metal. A cabeça muitas vezes tem abas ou protuberâncias para aumentar a penetração em armaduras.

Marreta: normalmente uma ferramenta de ferreiros ou carpinteiros, este martelo de haste longa pode ser usado em combate como uma arma de contusão para esmigalhar inimigos.

Marreta de duas mãos: uma haste de madeira robusta com pouco mais de um metro de comprimento encimada por uma brutal cabeça metálica.

GRUPO DA BRIGA

Arma improvisada: quando você tenta bater em alguém com o que quer que esteja à mão, está usando uma arma improvisada. Pode ser praticamente qualquer coisa.

Manopla: uma luva pesada, feita de couro, às vezes reforçada com metal. Esta categoria também inclui armas como soqueiras.

Punho: a arma favorita das tavernas em Thedas.

GRUPO DOS CAJADOS

Cajado longo: uma arma simples, feita de madeira, às vezes reforçada com pontas metálicas.

Maça com espinhos: também chamada de *mornin-gstar*, é mais curta que a maça comum, mas possui uma cabeça com espinhos de metal.



Porrete: um bordão ou tacape curto, feito de madeira ou, às vezes, metal. Esta categoria também inclui armas como a clava.

GRUPO DAS LÂMINAS LEVES

Adaga: uma faca longa usada para perfurar e cortar, muitas vezes carregada como ferramenta tanto quanto como arma. Adagas longas às vezes são chamadas de punhais.

Espada curta: menor que uma espada longa mas maior que uma adaga, a espada curta é uma lâmina de uma mão, feita para perfurar.

Faca de arremesso: semelhante à adaga, mas menor, e equilibrada para arremesso.

GRUPO DAS LÂMINAS PESADAS

Espada bastarda: também chamada de espada de mão-e-meia, a espada bastarda tem lâmina e cabo mais longos que uma espada longa.

Espada de duas mãos: uma lâmina grande e poderosa que exige ambas as mãos para ser usada com eficiência. Espadas de duas mãos podem chegar a 1,8 m de comprimento.

Espada longa: estas espadas de uma mão são também conhecidas como espadas largas, ou simplesmente

“espadas”. As lâminas têm cerca de um metro de comprimento e dois gumes, encaixadas em um cabo com uma guarda pesada.

GRUPO DAS LANÇAS

Lança: uma arma simples, usada para caçar e combater, uma lança curta é uma haste de madeira encimada por uma ponta de metal.

Lança de arremesso: uma lança leve que é arremessada à distância. Esta categoria também inclui armas como azagaias.

Lança de duas mãos: uma longa haste de madeira, encaixada em uma ponta larga de aço.

GRUPO DOS MACHADOS

Machado de arremesso: a versão para guerreiros de uma machadinha; menor que um machado de batalha e equilibrado para arremesso.

Machado de batalha: um machado perigoso, de lâmina larga, maior que uma machadinha, usado para cortar armaduras e escudos. Alguns machados de batalha têm lâmina dupla.

Machado de duas mãos: o primo maior do machado de batalha, esta arma imponente pode ter lâmina dupla ou um espeto de metal em seu lado.

EQUIPAMENTO DE AVENTURAS

ITEM	CUSTO
Aljava	2 PP
Corda (20 metros)	2 PP
Flechas (20)	2 PP
Frasco	50 PC
Gazuas	12 PP
Instrumento musical	10 PP
Kit de curandeiro	25 PP
Lampião	2 PP
Lanterna	5 PP
Mochila	9 PP
Odre	40 PC
Óleo (500 ml)	8 PC
Pederneira	10 PC
Pedra de amolar	10 PC
Pítton	5 PC
Tenda, grande	35 PP
Tenda, pequena	10 PP
Tinta (preta, um frasco)	20 PC
Tocha	10 PC
Traje de montanhês	10 PP
Traje de viajante	15 PP
Vela (par)	5 PC
Virotes (20)	3 PP

EQUIPAMENTO DE AVENTURAS

Esta seção inclui equipamentos comuns utilizados por aventureiros. A tabela lista o preço de cada item.

Aljava: usada para armazenar flechas e virotes.

Corda: fibras de cânhamo retorcidas e entrelaçadas.

Flechas: munição para arcos.

Frasco: um vasilhame para armazenar líquidos, feito de cerâmica, vidro ou metal, com uma tampa ou rolha.

Gazuas: ferramentas para abrir fechaduras.

Instrumento musical: instrumentos comuns em Thedas incluem flautas, harpas, alaúdes, cornetas, tambores e violinos. Tornam as longas marchas mais animadas, e podem inspirar os soldados em batalha.

Kit de curandeiro: este conjunto inclui bandagens, ervas, unguentos, poções, pequenas facas, agulha e linha e outras ferramentas usadas para tratar de ferimentos.

Lampião: um lampião ilumina um raio de 6 metros, e queima por aproximadamente seis horas com 500 ml de óleo. Queima com mais regularidade que uma tocha, mas o óleo pode se derramar com facilidade.

Lanterna: como um lampião, mas revestida de vidro. Pode ter abas ou portinholas para controlar a luz que emite. Uma lanterna ilumina um raio de 10 metros, e queima durante seis horas com 500 ml de óleo.

Mochila: uma mochila reforçada para viagens.

Odre: sempre é necessário ter água, e um aventureiro bem preparado mantém seu odre cheio.

Óleo: combustível para lampiões e lanternas. Um frasco contém 500 ml, o suficiente para cerca de 6 horas.

Pederneira: uma pedra de pederneira e pedaço de aço, usados para fazer fogo. O atrito das peças gera faíscas, que incendeiam lenha ou outro combustível.

Pedra de amolar: usada para afiar armas.

Pítton: uma estaca de metal afiada, com um buraco na outra extremidade. O pítton é enfiado em uma superfície de pedra ou gelo, e uma corda é amarrada no buraco, para facilitar uma escalada difícil.

Tenda: uma tenda pequena abriga uma pessoa com suas armas e armadura. Uma tenda grande pode acomodar até quatro aventureiros.

Tinta: tinta preta é o tipo mais comum, mas outras cores podem ser compradas por um preço maior.

Tocha: um cabo de madeira com tecido de linho ou cânhamo embebido em sebo, para que possa ser aceso com facilidade. Uma tocha ilumina um raio de 6 metros, e queima por aproximadamente uma hora.

Traje de montanhês: usado em regiões como as Montanhas do Dorso Frio, este traje inclui botas reves-



COMIDA, BEBIDA E HOSPEDAGEM

ITEM OU SERVIÇO	CUSTO
Caneco de cerveja	10 PC
Garrafa de vinho barato	20 PC
Hospedagem no quarto comunal	50 PC por noite
Hospedagem em quarto privativo	2 PP por noite
Refeição em uma estalagem	25 PC
1 semana de rações de viagem	2 PP

tidas de pele, calças ou saias pesadas, uma camisa de linho, um casaco e um gorro de lã e uma capa de pele.

Traje de viajante: um traje de viajante inclui botas de boa qualidade, calças ou saias, um cinto resistente, uma camisa ou túnica de lã ou linho, luvas e uma capa com capuz. Um viajante bem preparado também leva um cachecol de lã e talvez um chapéu de aba larga.

Vela: uma vela ilumina um raio de 2 metros, e queima durante uma hora.

Viotes: munição para bestas.

ANIMAIS, MONTARIAS E VEÍCULOS

Esta seção descreve montarias e animais domésticos comuns, além do equipamento associado a eles. Também inclui estatísticas de jogo para os animais.

Alforjes: um par de bolsas penduradas dos lados de cavalos e mulas, usados para armazenar objetos.

Cão: qualquer um dos vários cães de caça e de guarda comuns em Ferelden. Os famosos cães mabari são descritos no *Guia do Mestre*.

Carrinho: um pequeno veículo utilizado para transporte. Pode ser um carrinho de mão, ou pode ser puxado por uma mula.

Carroça: um veículo de quatro rodas, aberto, geralmente puxado por um cavalo de tração.

Cavalo de montaria: um cavalo usado para viagem. Não é treinado para combate.

Cavalo de tração: animais lentos porém fortes, usados para puxar carroças.

Estadia em estábulo: uma noite em um estábulo para um animal.

Falcão: uma ave de rapina muito prestigiada entre os avvarianos.

Mula: um animal de carga usado para transportar fardos pesados.

Ração: aveia ou grãos usados para alimentar cavalos e outros animais.

Sela: um assento de couro utilizado por cavaleiros em montarias.

ANIMAIS, MONTARIAS E VEÍCULOS

ANIMAL, ITEM OU SERVIÇO	CUSTO
Alforjes	10 PP
Cão	15 PP
Carrinho	20 PP
Carroça	150 PP
Cavalo de montaria	120 PP
Cavalo de tração	50 PP
Estadia em estábulo (por dia)	10 PC
Falcão	75 PP
Mula	20 PP
Ração (por dia)	5 PC
Sela	20 PP

ESTATÍSTICAS DE JOGO PARA ANIMAIS

Os animais em *Dragon Age* têm habilidades e poderes da mesma forma que personagens. Se você adquirir um animal, deve copiar suas estatísticas de jogo em sua ficha de personagem, para que estejam à mão em encontros de combate. Alguns animais, como cavalos de tração e mulas, são listados como não-combatentes. Isto significa que sua rolagem de ataque é feita com +0, a despeito de seu valor de Força ou Destreza.

CÃO

Muitas raças de cães de guarda ou de caça podem ser encontradas em Ferelden.

CÃO			
HABILIDADES (FOCOS)			
-3	Astúcia		
-2	Comunicação		
1	Constituição (Corrida)		
2	Destreza (Mordida)		
1	Força (Saltar)		
-1	Magia		
2	Percepção (Olfato, Rastrear)		
0	Vontade		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
16	15	12	0
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DANO	
Mordida	+4	1d6+1	
PODERES			
Façanhas favoritas: derrubar e escaramuça.			

CAVALO DE MONTARIA

Cavalos de montaria podem levá-lo de um lugar a outro, mas não são treinados para a guerra.

CAVALO DE TRAÇÃO

Cavalos de tração podem puxar ou carregar cargas pesadas, mas são criaturas lentas.

CAVALO DE MONTARIA		NÃO-COMBATENTE	
HABILIDADES (FOCOS)			
-3	Astúcia		
-3	Comunicação		
4	Constituição (Vigor)		
0	Destreza (Mordida)		
4	Força (Poderio Muscular)		
-2	Magia		
1	Percepção		
1	Vontade		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
18	40	10	0
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE		DANO
Coice	+0		1d6+4
PODERES			
Façanhas favoritas: escaramuça.			

CAVALO DE TRAÇÃO		NÃO-COMBATENTE	
HABILIDADES (FOCOS)			
-3	Astúcia		
-3	Comunicação		
6	Constituição (Vigor)		
-2	Destreza		
5	Força (Poderio Muscular)		
-2	Magia		
1	Percepção		
1	Vontade		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
8	50	8	0
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE		DANO
Coice	+0		1d6+5
PODERES			
Façanhas favoritas: derrubar.			

FALCÃO

Estas estatísticas podem ser usadas por falcões ou outras aves de rapina.

MULA

Mulas são animais de carga muito apreciados em terrenos difíceis como colinas ou trilhas montanhosas.

FALCÃO			
HABILIDADES (FOCOS)			
-3	Astúcia		
-2	Comunicação		
-1	Constituição		
3	Destreza (Acrobacia)		
-2	Força		
-1	Magia		
3	Percepção (Procurar, Visão)		
1	Vontade		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
4 (Voo 20)	10	- 13	0
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE		DANO
Mordida	+3		1d6-2
PODERES			
Façanhas favoritas: escaramuça e perfurar armadura.			

MULA		NÃO-COMBATENTE	
HABILIDADES (FOCOS)			
-3	Astúcia		
-3	Comunicação		
5	Constituição (Vigor)		
-2	Destreza		
4	Força (Poderio Muscular)		
-2	Magia		
1	Percepção		
2	Vontade		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
10	40	8	0
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE		DANO
Coice	+4		1d6+4
PODERES			
Façanhas favoritas: derrubar.			



A magia permeia todos os seres vivos na terra de Thedas. Passa através de todo animal, planta e criatura senciente. Algumas pessoas até mesmo acreditam que a magia é o poder que concede a vida. A despeito da forte presença da magia em todos os seres vivos, apenas alguns poucos possuem a habilidade de manipulá-la. Magos e outros usuários de feitiços conseguem extrair mana da matéria viva e moldá-la em fogo para queimar seus inimigos, canalizá-la em glifos arcanos ou usá-la para dominar as mentes mais fracas. Este capítulo apresenta uma base sobre o uso da magia em Thedas, e explica como ela funciona em *Dragon Age RPG*.

O TURVO

Os magos possuem uma conexão especial com o reino sobrenatural conhecido como o Turvo. De acordo com o Coro, o Turvo é a fonte do poder essencial que o Criador utilizou para formar Thedas e todas as coisas vivas. Quando os vivos morrem, suas almas passam pelo que se chama de Véu e chegam a esse mundo. Aqueles que tiveram boas vidas e cultuaram o Criador então viajam para o céu, onde se juntam a ele como uma recompensa eterna. Contudo, aqueles que viveram vidas más ou não cultuaram o Criador retornam ao éter de onde se formaram quando entram no Turvo. Os magos afirmam que o destino das almas dos mortos é apenas um dogma do Coro que não tem provas. Nunca se viu nenhuma alma entrar no Turvo, de acordo com os magos. Assim,

também não se pode provar que qualquer coisa descrita pelo Coro aconteça depois da morte. Este é um debate eterno entre o Coro e o Círculo dos Magos, tornado ainda mais difícil porque o Coro exige que sua posição seja aceita através da simples fé.

O PERIGO DA MAGIA

O Turvo não é um reino vazio. Na verdade, é cheio de espíritos de todos os tipos, assim como seres adormecidos em Thedas. Por razões ainda desconhecidas, os magos atraem a atenção dos espíritos nativos do Turvo. Alguns sábios especulam que a habilidade dos magos de utilizar a magia faz com que tenham uma aparência diferente no Turvo. Ao contrário de outros seres vivos, quando um mago entre no Turvo (voluntariamente ou não), pode agir normalmente, e os espíritos talvez sejam capazes de notar essa diferença. A despeito da forma com que isto ocorre, espíritos malignos (como demônios) que desejam entrar no mundo dos vivos são atraídos por magos, como se eles fossem faróis. Caso um demônio encontre um mago no Turvo, tentará possuí-lo. Alguns demônios tentam usar a força, mas outros bajulam e enganam suas presas, oferecendo poder ou quase qualquer coisa para atingir seu objetivo.

O inevitável resultado é o mesmo: uma abominação é criada. Este é o nome dado a magos possuídos, embora essa não seja uma possessão física. O demônio

ainda está no Turvo, mas o espírito do mago também está. O demônio distorce e controla o corpo do mago através do espírito cativo. O demônio enxerga pelos olhos do corpo, canaliza seu poder através dele e é capaz de usar a magia do mago de maneiras que o cativo nunca teria imaginado. Uma vez que o demônio esteja no controle, uma abominação torna-se uma criatura louca que embarca numa fúria destrutiva até que seja detida. Quanto mais poderoso o demônio, pior a abominação. Registros históricos falam sobre abominações que destruíram comunidades inteiras, e continuaram aterrorizando os campos durante anos.

Assim, os temores das pessoas comuns têm fundamento. Todos os magos são suscetíveis à possessão demoníaca, e mesmo os mais fortes devem manter a guarda erguida. É por isso que o Coro criou o Círculo dos Magos em primeiro lugar. Se os magos devem existir para que seu poder possa ser usado contra as crias das trevas, que seja. Contudo, o Coro insiste para que eles sejam vigiados cuidadosamente, lidando com aqueles que podem ser perigosos para Thedas antes que a possessão ocorra.

APRENDENDO FEITIÇOS

Apenas um mago pode aprender feitiços. Então escolha esta classe se quiser usar magia. Um mago de nível 1 começa o jogo com três feitiços conhecidos. Se você for o único mago em seu grupo, pense seriamente em escolher o feitiço Cura. Ele vai manter seus aliados vivos nas horas de perigo.

Um mago pode obter mais feitiços de dois modos diferentes: através de poderes de classe e talentos. Um mago aprende um feitiço novo em todos os níveis pares, a partir do nível 2. Isso significa que, ao longo de 20 níveis, um mago aprenderá 10 feitiços adicionais, apenas por ser um mago. O outro modo de aprendizado é através de talentos. Veja Magia de Criação, Magia de Entropia, Magia Primal e Magia de Espírito, no CAPÍTULO 3: FOCOS E TALENTOS.

Um mago iniciante pode escolher quaisquer três feitiços deste capítulo. Se você está indeciso, experimente uma das combinações sugeridas a seguir.

MAGO EQUILIBRADO

ARMADURA DE PEDRA, CURA, RAJADA ARCANA.

Esta é uma boa escolha se você está jogando com um mago pela primeira vez. Possui um feitiço de ataque, um feitiço de defesa e Cura, para ajudar seus companheiros.

MAGO DA CRIAÇÃO

CURA, GLIFO DE PARALISIA, OFENSIVA HEROICA.

Esta é o mago de apoio, já que seus feitiços destinam-se a ajudar seus aliados. Seu único feitiço de ataque é o glifo — e utilizá-lo com eficiência exige planejamento.

MAGO DA ENTROPIA

ATORDOAR, DRENAR VIDA, FRAQUEZA.

Esta escolha permite que você enfraqueça seus inimigos, mas não possui feitiços para ajudar seus aliados.

MAGO PRIMAL

ESCUDO DE MAGIA, GARRA DO INVERNO, RAJADA DE FOGO.

Se você gosta de lutar, esta escolha é para você.

MAGO DO ESPÍRITO

BOMBA AMBULANTE, ESCUDO DE MAGIA, EXPLOSÃO MENTAL.

Esta também é uma boa escolha para combate, mas não oferece proteção contra ameaças mundanas.

PONTOS DE MANA

Os feitiços utilizam como combustível a energia mágica dos seres vivos, conhecida como mana. A quantidade de poder mágico que está disponível para um mago a qualquer momento é medida em pontos de mana (PM). Quanto mais pontos de mana você tem, mais feitiços pode lançar. Se você ficar sem PM, não pode lançar feitiços até recuperar alguns.

Um mago de nível 1 começa o jogo com uma quantidade de pontos de mana igual a $10 + \text{MAGIA} + 1D6$, e adiciona $\text{MAGIA} + 1D6$ pontos sempre que sobe de nível. Magos poderosos podem lançar feitiços durante muito tempo sem esgotar seus pontos de mana. Mesmo assim, eles são um recurso finito, e um mago inteligente sabe quando gastá-los e quando economizar.

Cada feitiço tem um custo em pontos de mana. Este custo deve ser pago quando o mago realiza a ação de lançar o feitiço, quer ele tenha funcionado ou não. A magia sempre cobra seu preço.

FEITIÇOS E ARMADURAS

Embora não sejam treinados em seu uso, os magos podem vestir armaduras. Contudo, isso dificulta o lançamento de feitiços. Quando um mago de armadura lança um feitiço, deve pagar uma quantidade adicional de pontos de mana igual ao valor de esforço do tipo de armadura (veja a tabela). Este mana extra deve ser pago para cada feitiço, o que torna o uso de armaduras pesadas desvantajoso para os magos a longo prazo.

FEITIÇOS DE ARMADURA

ARMADURA USADA	ESFORÇO
Couro leve	1
Couro pesado	2
Malha leve	3
Malha pesada	4
Placas leves	5
Placas pesadas	6

EXEMPLO

O mago Lorrain está vestindo uma armadura de malha leve como parte de um disfarce, enquanto está se infiltrando em um castelo. Ele esperava remover a armadura antes que a ação começasse, mas foi descoberto e precisa defender-se. Ele lança um raio arcano contra um guarda que se aproxima. Isto normalmente custaria 2 pontos de mana, mas a malha leve tem um valor de esforço de 3, o que eleva o custo para 5 PM ($2 + 3 = 5$).

RECUPERANDO PONTOS DE MANA

Um mago pode recuperar pontos de mana gastos através de descanso. Para cada hora de descanso e/ou meditação, você recupera $1D6 + \text{MAGIA}$ pontos de mana. Se você conseguir descansar ou meditar por 8 horas sem interrupções, recupera todos os seus pontos de mana.

LANÇANDO FEITIÇOS

Você pode lançar qualquer feitiço que conheça fazendo uma rolagem de feitiço bem-sucedida e gastando o número de pontos de mana necessários. Uma rolagem de feitiço é simplesmente um teste da habilidade Magia. Os focos mais comuns que se aplicam são

Magia de Criação, Magia de Entropia, Magia de Espírito e Magia Primal — cada um correspondendo a uma escola de magia. Para mais informações sobre testes de habilidades, veja o **CAPÍTULO 6: JOGANDO**.

ROLAGEM DE FEITIÇO = $3D6 + \text{MAGIA} + \text{FOCO}$ (SE HOUVER)

Se a sua rolagem de feitiço igualar ou exceder o número-alvo (NA) do feitiço, você consegue lançá-lo. Caso contrário, o feitiço se desvanece e não tem efeito. De qualquer forma, você deve gastar o número de pontos de magia exigidos.

Alguns feitiços utilizam o dado do dragão. Assim, é uma boa ideia deixar os dados onde estão até que o feitiço seja resolvido por completo.

Os feitiços apresentados no *Conjunto 1* são os mais comuns e confiáveis que estão disponíveis para os magos. Não há muito perigo em seu uso. Os próximos conjuntos vão explorar os riscos da magia mais poderosa.

PODER DE FEITIÇO

Para muitos feitiços, você só precisa se preocupar com fazer uma rolagem de feitiço. Sendo bem-sucedido, o feitiço funciona como deveria. Contudo, às vezes você deve sobrepujar a resistência natural do alvo antes que o feitiço tenha efeito. O poder de feitiço é a medida de sua força arcana; certos feitiços permitem que o(s) alvo(s) faça(m) testes contra o seu poder de feitiço para resistir aos seus efeitos, ou ao menos diminuí-los.

PODER DE FEITIÇO = $10 + \text{MAGIA} + \text{FOCO}$ (SE HOUVER)

Mais uma vez, os focos mais comuns que se aplicam são Magia de Criação, Magia de Entropia, Magia de Espírito e Magia Primal. Isto significa que, se você for um especialista em magia de entropia, é mais difícil resistir aos seus feitiços de entropia.

As habilidades usadas no teste contra seu poder de feitiço variam por feitiço. A entrada de cada feitiço irá lhe dizer se um teste é necessário, qual a habilidade usada e quais as consequências de um sucesso ou uma falha.

FAÇANHAS DE MAGIA

Cada feitiço tem um efeito padrão. Mas, se você conseguir um sucesso excepcional ao lançá-lo, pode manipular o mana para obter resultados mais impressionantes. Isto é conhecido como uma façanha de magia.

Se você for bem-sucedido em uma rolagem de feitiço e conseguir o mesmo número em quaisquer dois dados, pode realizar uma ou mais façanhas de magia. Você recebe um número de pontos de façanha (PF) igual ao resultado do dado do dragão, e deve usá-los imediatamente para realizar façanhas. Inicialmente, todos os magos escolhem façanhas da mesma lista. Contudo, à medida que sobem de nível, ganham acesso a novas façanhas, e podem usar as façanhas padrão gastando menos PF.

Você só pode realizar uma mesma façanha de magia uma vez por rodada.

FAÇANHAS DE MAGIA NORMAIS

CUSTO EM PF	FAÇANHA DE MAGIA
1 a 3	Feitiço pujante: aumente o poder de feitiço em 1 para cada ponto de façanha gasto, até um máximo de 3.
2	Feitiço habilidoso: reduza o custo em mana do feitiço em 1. Isto pode reduzir o custo a 0.
2	Feitiço poderoso: se o feitiço causa dano, um alvo do feitiço à sua escolha sofre 1d6 pontos de dano adicionais.
3	Escudo de mana: você usa a mana residual do feitiço para erguer um escudo protetor. Você recebe um bônus de +2 em Defesa até o início do seu próximo turno.
4	Feitiço rápido: depois que você resolver este feitiço, pode lançar outro feitiço imediatamente. O segundo feitiço deve ter um tempo de lançamento igual a uma ação principal ou menor. Se você rolar um duplo nesta rolagem de feitiço, não recebe pontos de façanha.
4	Feitiço imponente: o efeito do feitiço é mais dramático do que o normal. Até o início do seu próximo turno, qualquer um que tente um ataque em corpo-a-corpo contra você deve ser bem-sucedido em um teste de VONTADE (CORAGEM). O número-alvo (NA) é 10 + sua Magia. Aqueles que falharem devem abrir mão do ataque e realizar uma ação de movimento ou defesa.

Uma vez que você tenha decidido quais façanhas de magia quer utilizar, pode descrever seus efeitos. Você pode realizar as façanhas na ordem que desejar.

FORMATO DOS FEITIÇOS

Os feitiços em *Dragon Age* possuem o formato a seguir.

Nome do feitiço: como o feitiço é chamado. Alguns magos podem chamar um determinado efeito por algum nome diferente.

Escola: existem quatro escolas de magia no mundo de *Dragon Age* — criação, entropia, espírito e primal. Cada feitiço pertence a uma (e apenas uma) delas.

Tipo de feitiço: existem quatro tipos de feitiço — ataque, defesa, melhoria e utilidade. Cada feitiço se encaixa em uma dessas categorias.

Custo em mana: a quantidade de pontos de mana (PM) necessários para lançar o feitiço.

Tempo de lançamento: lançar um feitiço pode exigir desde alguns momentos até algumas horas. Esta entrada informa o tempo necessário para lançar o feitiço.

Número-alvo: a sua rolagem de feitiço deve igualar ou exceder este número para que você consiga lançar o feitiço.

Teste: alguns feitiços exigem testes do alvo, em geral contra o seu poder de feitiço. Esta entrada detalha o tipo de teste que o feitiço exige, se exigir algum. Os efeitos do teste são especificados na descrição.

Descrição: esta entrada explica em detalhes o que o feitiço faz. Armaduras protegem contra qualquer dano infligido de forma normal, a menos que o dano seja especificado como penetrante (nesse caso, ignora a armadura completamente).

FEITIÇOS

O restante deste capítulo detalha os feitiços disponíveis para os personagens dos níveis 1 a 5. Mais feitiços estarão disponíveis nos *Conjuntos 2, 3 e 4*.

ARMADURA DE PEDRA

ESCOLA:	TIPO DE FEITIÇO:	CUSTO EM MANA:
primal	defesa	3 a 8 PM
TEMPO DE LANÇAMENTO:		NÚMERO-ALVO:
1 minuto		10
TESTE: nenhum		

Sua pele torna-se dura como pedra, e protege-o de ferimentos. A armadura de pedra tem um valor de armadura igual à sua habilidade Magia. O feitiço dura por 1 hora, mas sua duração pode ser estendida gastando-se mais pontos de mana. Para cada PM adi-

cional que seja gasto além dos 3 primeiros, a armadura de pedra permanece ativa por mais uma hora, até um máximo de 6 horas no total. Um mago que esteja vestindo armadura normal não recebe qualquer benefício por este feitiço. Você pode lançar este feitiço apenas em si mesmo.

ATORDOAR

ESCOLA: entropia	TIPO DE FEITIÇO: ataque	CUSTO EM MANA: 2 PM
TEMPO DE LANÇAMENTO: ação principal	NÚMERO-ALVO: 11	

TESTE: VONTADE (DISCIPLINA) contra poder de feitiço

Você enfeitiça um alvo visível dentro de 10 metros. Um alvo que seja bem-sucedido em um teste de VONTADE (DISCIPLINA) contra o seu poder de feitiço fica um pouco confuso e sofre -1 de penalidade em todos os testes de habilidades até o começo do seu próximo turno. Um alvo que falhe no teste sofre a mesma penalidade e não pode realizar nenhuma ação no próximo turno dele.

BOMBA AMBULANTE

ESCOLA: espírito	TIPO DE FEITIÇO: ataque	CUSTO EM MANA: 4 PM
TEMPO DE LANÇAMENTO: ação principal	NÚMERO-ALVO: 13	

TESTE: CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra poder de feitiço

Você satura o sangue de um oponente dentro de 10 metros com um veneno corrosivo. Na rodada em que você lança este feitiço, ele causa 1d6+1 pontos de dano penetrante. Enquanto o feitiço estiver ativo, o alvo deve fazer um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra o seu poder de feitiço no início de cada um dos turnos dele. Se for bem-sucedido, o feitiço termina. Se falhar, o alvo sofre mais 1d6+1 pontos de dano penetrante. Caso o dano do feitiço reduza a Saúde do alvo a 0, ele explode em uma chuva de sangue, carne e ossos. Qualquer um até 4 metros da vítima sofre 2d6 pontos de dano.

CHOQUE

ESCOLA: primal	TIPO DE FEITIÇO: ataque	CUSTO EM MANA: 4 PM
TEMPO DE LANÇAMENTO: ação principal	NÚMERO-ALVO: 13	

TESTE: CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra poder de feitiço

Elettricidade se estende de suas mãos ou cajado, causando um choque nos inimigos em uma área de 6 por 6 metros. Qualquer um que esteja na área sofre 1d6 + Magia pontos de dano penetrante. Os alvos que forem bem-sucedidos em um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra o seu poder de feitiço sofrem apenas 1d6 pontos de dano penetrante.



CURA

ESCOLA: criação	TIPO DE FEITIÇO: utilidade	CUSTO EM MANA: 1 a 3 PM
TEMPO DE LANÇAMENTO: ação principal		NÚMERO-ALVO: 10
TESTE: nenhum		

O seu toque fecha ferimentos e restaura o vigor a um alvo ferido. Você pode gastar até 3 pontos de mana quando lança este feitiço. Para cada ponto de mana gasto, o alvo recupera 1d6 de Saúde. Você pode lançar este feitiço em si mesmo.

DRENAR MANA

ESCOLA: espírito	TIPO DE FEITIÇO: utilidade	CUSTO EM MANA: 3 PM
TEMPO DE LANÇAMENTO: ação principal		NÚMERO-ALVO: 12
TESTE: MAGIA (ESPÍRITO) contra poder de feitiço		

Você cria um elo parasítico com um alvo visível capaz de lançar feitiços dentro de 30 metros, a menos que o alvo seja bem-sucedido em um teste de MAGIA (ESPÍRITO) contra o seu poder de feitiço. Até o final do encontro, um alvo afetado deve gastar 1 ponto de mana adicional cada vez que lançar um feitiço. Cada vez que isso acontecer, você recebe 1 ponto de mana.

DRENAR VIDA

ESCOLA: entropia	TIPO DE FEITIÇO: utilidade	CUSTO EM MANA: 4 PM
TEMPO DE LANÇAMENTO: ação principal		NÚMERO-ALVO: 12
TESTE: CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra poder de feitiço		

Você suga a energia vital de um alvo visível dentro de 10 metros, curando a si mesmo. O alvo sofre dano penetrante igual a 1d6 + Magia, e você recupera a mesma quantidade de Saúde. Note que isto apenas cura dano que você sofreu; não aumenta a sua Saúde acima do valor normal. Se o alvo for bem-sucedido em um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra o seu poder de feitiço, o dano é apenas 1d6.

ESCUDO MÁGICO

ESCOLA: espírito	TIPO DE FEITIÇO: defesa	CUSTO EM MANA: 4 PM
TEMPO DE LANÇAMENTO: ação principal		NÚMERO-ALVO: 13
TESTE: nenhum		

Você usa seu poder mágico para proteger-se contra os feitiços de outros. O escudo mágico dura por um número de rodadas igual à sua habilidade Magia. Durante este tempo, nenhum feitiço (quer tenha intenção de ajudá-lo ou feri-lo) lançado sobre você

tem efeito, mas você deve gastar uma quantidade de pontos de mana igual ao custo básico em mana do feitiço (sem contar deduções por façanhas de magia ou talentos). Por exemplo, uma rajada arcana lançada contra você não causaria dano, mas você precisaria gastar 2 PM (o custo em mana do feitiço). Se o feitiço afeta vários alvos, você não é afetado, mas os outros são, de forma normal. Se você não tiver pontos de mana suficientes, o escudo mágico termina, e o feitiço afeta-o normalmente.

EXPLOÇÃO MENTAL

ESCOLA: espírito	TIPO DE FEITIÇO: ataque	CUSTO EM MANA: 3 PM
TEMPO DE LANÇAMENTO: ação principal		NÚMERO-ALVO: 12
TESTE: FORÇA (PODERIO MUSCULAR) contra poder de feitiço		

Você cria uma explosão circular de força telecinética com um raio de 2 metros com centro em qualquer lugar dentro de 50 metros que você possa enxergar. Todos aqueles que forem pegos na explosão são derrubados no chão e não podem realizar uma ação principal em seu próximo turno. Os alvos que forem bem-sucedidos em um teste de FORÇA (PODERIO MUSCULAR) contra o seu poder de feitiço apenas são derrubados no chão. Em qualquer caso, todas as ações preparadas são perdidas.

FRAQUEZA

ESCOLA: entropia	TIPO DE FEITIÇO: ataque	CUSTO EM MANA: 3 PM
TEMPO DE LANÇAMENTO: ação principal		NÚMERO-ALVO: 11
TESTE: MAGIA (ESPÍRITO) contra poder de feitiço		

Sua magia drena a energia de um inimigo visível dentro de 20 metros, tornando-o mais lento e moroso. O alvo sofre uma penalidade de -1 em Força e Destreza, e uma penalidade de -5 em Velocidade, por um número de rodadas igual ao dado do dragão da rolagem de feitiço. Se o alvo for bem-sucedido em um teste de MAGIA (ESPÍRITO) contra o seu poder de feitiço, sofre apenas a penalidade em Velocidade.

GARRA DO INVERNO

ESCOLA: primal	TIPO DE FEITIÇO: ataque	CUSTO EM MANA: 3 PM
TEMPO DE LANÇAMENTO: ação principal		NÚMERO-ALVO: 12
TESTE: CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra poder de feitiço		

Você envolve um alvo visível dentro de 20 metros em uma nuvem de frio e gelo que dura um número de rodadas igual à sua habilidade Magia. Na rodada em que você lança o feitiço, ele causa 1d6 pontos de dano penetrante. Enquanto o feitiço estiver ativo, o

alvo deve fazer um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra o seu poder de feitiço no início de cada um dos turnos dele. Se for bem-sucedido, o feitiço termina. Se falhar, o alvo sofre mais 1d6 pontos de dano penetrante e uma penalidade cumulativa de -2 em Velocidade. Aqueles que morrem vítimas da garra do inverno ficam congelados.

GLIFO DE PARALISIA

ESCOLA: criação TIPO DE FEITIÇO: ataque CUSTO EM MANA: 3 PM

TEMPO DE LANÇAMENTO: 1 minuto NÚMERO-ALVO: 10

TESTE: CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra poder de feitiço

Você faz um desenho com seus dedos no chão, criando um glifo invisível que armazena uma carga de poder mágico. O primeiro inimigo que chegar a 2 metros do local do glifo irá acioná-lo. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra o seu poder de feitiço, ou ficará paralisado por 1d3 rodadas. Um personagem paralisado não pode realizar ações e tem Defesa igual a 7. Você pode manter um número de glifos igual à sua habilidade Magia ao mesmo tempo. Cada glifo funciona apenas uma vez.

LUME MÁGICO

ESCOLA: criação TIPO DE FEITIÇO: utilidade CUSTO EM MANA: 3 PM

TEMPO DE LANÇAMENTO: 1 minuto NÚMERO-ALVO: 11

TESTE: nenhum

Você invoca uma pequena esfera insubstancial que flutua perto de você por até uma hora, aumentando o poder dos seus feitiços. Enquanto o lume está auxiliando-o, você recebe um bônus de +1 em seu poder de feitiço. O lume é intangível, e não pode ser atacado ou tocado.

MALDIÇÃO DA VULNERABILIDADE

ESCOLA: entropia TIPO DE FEITIÇO: ataque CUSTO EM MANA: 4 PM

TEMPO DE LANÇAMENTO: ação principal NÚMERO-ALVO: 12

TESTE: MAGIA (ENTROPIA) contra poder de feitiço

Você amaldiçoa um alvo visível dentro de 20 metros, tornando-o mais vulnerável a ataques e feitiços. Até o final do encontro, o alvo sofre uma penalidade de -1 em Defesa, e de -2 em testes de habilidade contra poder de feitiço. Um alvo que seja bem-sucedido em um teste de MAGIA (ENTROPIA) contra o seu poder de feitiço sofre apenas a penalidade em Defesa. Um personagem pode sofrer apenas uma maldição da vulnerabilidade ao mesmo tempo.

OFENSIVA HEROICA

ESCOLA: criação TIPO DE FEITIÇO: melhoria CUSTO EM MANA: 3 PM

TEMPO DE LANÇAMENTO: ação principal NÚMERO-ALVO: 11

TESTE: nenhum

O seu toque preenche um aliado com poderio mágico. Até o final do encontro, o alvo recebe um bônus de +1 em Força.

PUNHO DE ROCHA

ESCOLA: primal TIPO DE FEITIÇO: ataque CUSTO EM MANA: 3 PM

TEMPO DE LANÇAMENTO: ação principal NÚMERO-ALVO: 11

TESTE: CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra poder de feitiço

Você dispara uma rocha mágica contra um inimigo visível a até 20 metros de distância. A rocha causa 1d6 + Magia pontos de dano penetrante, e o alvo é derrubado no chão. Se o alvo for bem-sucedido em um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra o seu poder de feitiço, sofre apenas 1d6 pontos de dano penetrante e não é derrubado.

RAJADA ARCANA

ESCOLA: espírito TIPO DE FEITIÇO: ataque CUSTO EM MANA: 2 PM

TEMPO DE LANÇAMENTO: ação principal NÚMERO-ALVO: 10

TESTE: DESTREZA (ACROBACIA) contra poder de feitiço

Uma rajada de energia arcana surge da sua mão ou cajado e se estende até um alvo visível dentro de 30 metros. A rajada arcana causa 2d6 pontos de dano, com dano adicional igual ao dado do dragão da rolagem de feitiço. Se o alvo for bem-sucedido em um teste de DESTREZA (ACROBACIA) contra o seu poder de feitiço, o feitiço causa apenas 1d6 de dano.

RAJADA DE FOGO

ESCOLA: primal TIPO DE FEITIÇO: ataque CUSTO EM MANA: 3 PM

TEMPO DE LANÇAMENTO: ação principal NÚMERO-ALVO: 12

TESTE: DESTREZA (ACROBACIA) contra poder de feitiço

Labaredas irrompem das suas mãos, queimando alvos próximos. A rajada de fogo tem 8 metros de comprimento e 2 metros de largura. Qualquer um atingido pela rajada sofre 2d6+1 pontos de dano. Os alvos que forem bem-sucedidos em um teste de DESTREZA (ACROBACIA) contra o seu poder de feitiço sofrem apenas 1d6+1 de dano.



JOGANDO

A esta altura você já conhece os elementos de *Dragon Age RPG*, mas ainda não viu como eles se encaixam. Este capítulo é sobre isso. Ele explica as regras que ainda não foram abordadas, esclarecendo tudo de que você precisa saber antes de sentar à mesa. Aqui você vai encontrar regras para testes de habilidades, tempo de narrativa e de ação, combate, façanhas e cura. Se, depois de ler tudo isso, você achar que é demais para a sua cabeça, não se preocupe. Você não precisa memorizar tudo para jogar. O mestre vai ajudá-lo a entender e aplicar as regras, e você vai pegar o jeito à medida que joga. Se você for o mestre, também não precisa se desesperar — no início, todos estarão aprendendo juntos, e não há problema em parar de vez em quando e consultar o livro. Além disso, embora ler as regras seja importante, nada substitui a experiência de jogo. Apenas durante o jogo você vai ver como tudo funciona.

FUNDAMENTOS PARA JOGADORES

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

A sua ficha de personagem é um bom ponto de partida.

Você vai encontrar uma ficha no final do livro, e pode fazer cópias dela à vontade. A ficha de personagem é a base do seu PJ. Lembre-se de levá-la a todas as sessões de jogo, pois é difícil jogar sem ficha. Alguns jogadores deixam suas fichas com o mestre, ou fazem uma cópia para deixar com ele, para evitar esse problema.

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

Também é bom levar dados (pelo menos 3d6, um deles de cor diferente, para representar o dado do dragão), um lápis, algumas folhas para anotações e quaisquer salgadinhos e refrigerantes que você queira consumir durante o jogo. Você também precisa levar uma ou mais miniaturas, se o grupo estiver jogando com mapas de batalha (veja na página 58).

AVENTURAS

Durante uma sessão, você vai conduzir seu personagem através de uma aventura. O trabalho do mestre é apresentar a aventura. O seu é interpretar um dos protagonistas. Uma aventura é uma série de cenas, chamadas de "encontros". Cada encontro se encaixa no anterior e leva a história adiante, levando a um clímax e uma conclusão. No final de cada sessão de jogo, você recebe pontos de experiência com base na resolução de cada encontro. O mestre pode explicar tudo isso em mais detalhes, e as regras para pontos de experiência estão no *Guia do Mestre* deste conjunto.

Há três tipos básicos de encontros em *Dragon Age*:

- **Encontros de combate:** estas são as cenas de ação clássicas que colocam o grupo contra um ou mais inimigos.
- **Encontros de exploração:** estas cenas envolvem explorar o ambiente, e incluem desafios como encontrar pistas, vencer perigos naturais, evitar armadilhas e resolver enigmas.
- **Encontros de interpretação:** estas cenas são voltadas a conversa, intriga e investigação.

Cada tipo de encontro possui diferentes desafios e recompensas. Alguns exigem muitas rolagens de dados; outros, nenhuma. Diferentes jogadores podem preferir diferentes tipos de encontros. Um deles pode ser fascinado pela emoção do combate; outro, pelo desafio de resolução de problemas, e outro, pela imersão da interpretação. Uma boa aventura utiliza todos os três tipos, fornecendo variedade e apresentando algo para todos.

TESTES DE HABILIDADES

Durante uma sessão de jogo, o mestre estabelece a cena, e então os jogadores decidem o que fazem na cena. Como jogador, você narra as ações do seu personagem. Você pode dizer: "Eu procuro um tomo sobre o Turvo na biblioteca". O mestre relata os resultados de sua ação, e pode introduzir novos elementos na cena. A resposta dele pode ser: "Você procura por 10 minutos, mas, antes de encontrar o que está buscando, uma sacerdotisa furiosa entra na biblioteca e repreende-o".

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

Para resolver ações, você deve fazer um teste de habilidade. Esses testes são o âmago do sistema de *Dragon Age*, e você fará muitos deles a cada sessão. Testes de

habilidades são simples e rápidos, para que o jogo possa seguir em frente sem demora.

Para fazer um teste de habilidade, pegue três dados de seis faces (3d6). Dois deles devem ser da mesma cor, e o terceiro, de uma cor diferente. O dado de cor diferente é conhecido como o dado do dragão (veja a coluna **O DADO DO DRAGÃO**, na página 56). Role os três dados e some seus resultados. Quanto mais alto, melhor. Então adicione a habilidade que está testando, e mais 2, se tiver o foco em habilidade apropriado. O número final é o resultado do seu teste.

RESULTADO DO TESTE = 3D6 + HABILIDADE + FOCO

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

EXEMPLO

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

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

EXEMPLO

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

TIPOS DE TESTES

Agora que você tem o resultado final do teste de habilidade, precisa compará-lo a outro número para determinar as consequências da ação que tentou. Há dois tipos comuns de testes: básicos e opostos. Você resolve cada um deles de um modo diferente.

O DADO DO DRAGÃO

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

TESTES BÁSICOS

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

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

EXEMPLO

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

DIFICULDADE DE TESTES BÁSICOS

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

DIFICULDADE DE TESTES BÁSICOS	
DIFICULDADE DO TESTE	NÚMERO-ALVO
Rotineira	7
Fácil	9
Média	11
Desafiadora	13
Difícil	15
Formidável	17
Amedrontadora	19
Quase impossível	21

TESTES OPOSTOS

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

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

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

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

EXEMPLO

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

TESTES E TEMPO

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

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

GRAUS DE SUCESSO

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

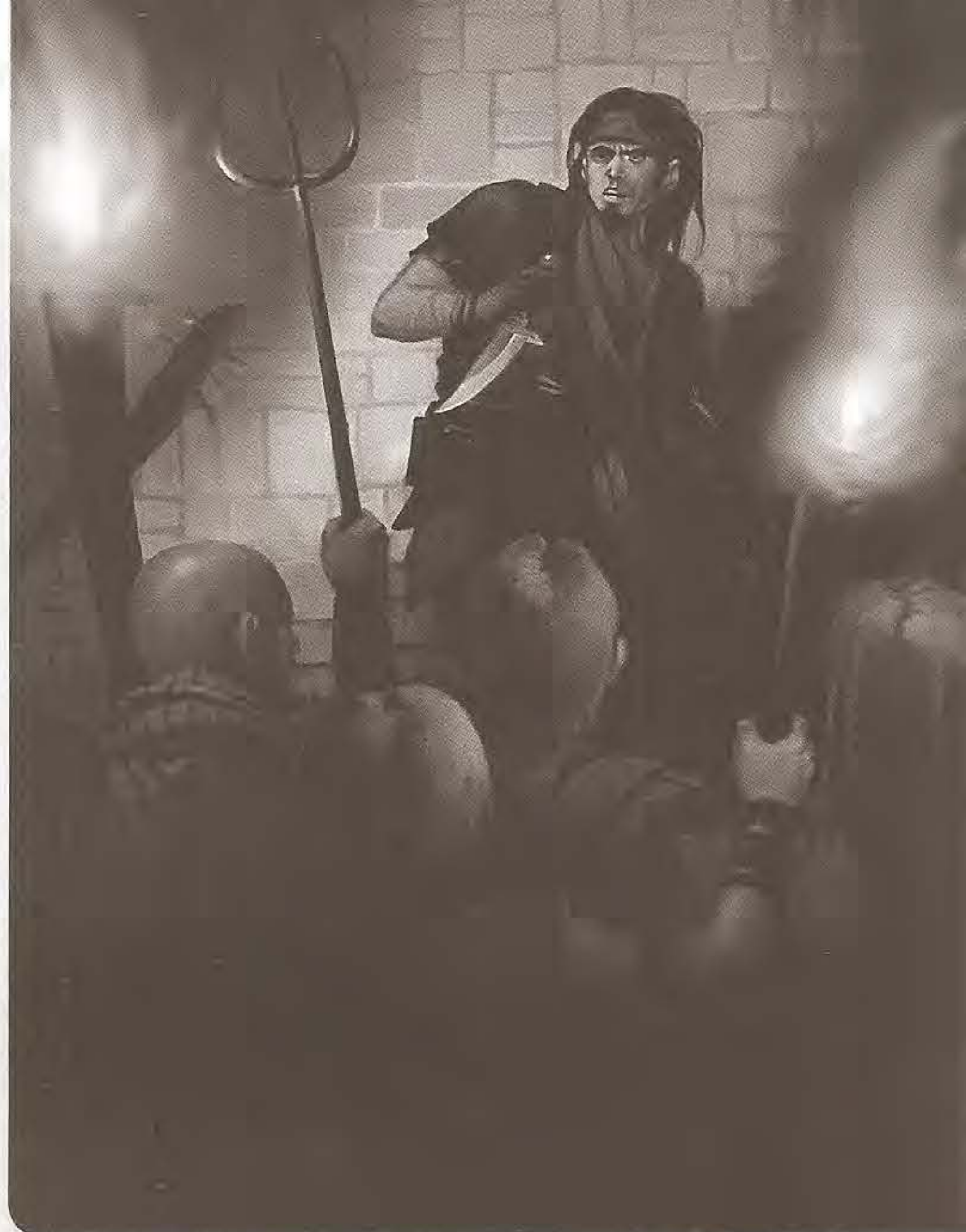
O mestre dirá quando o resultado do dado do dragão é importante.

EXEMPLO

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

TEMPO DE NARRATIVA

É trabalho do mestre manter o controle do tempo dentro do jogo. O tempo divide-se em dois tipos: tempo de narrativa e tempo de ação.



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

TEMPO DE AÇÃO

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

Enquanto o tempo de narrativa é impreciso, o tempo de ação é definido com exatidão. Uma vez que ele começa, o mestre mantém um registro do tempo em espaços de 15 segundos, chamados "rodadas" (assim, há 4 rodadas em um minuto). Durante cada rodada, todos os personagens e criaturas no encontro têm oportunidade de agir. Uma vez que todos tenham tido seu turno, a rodada termina, e uma nova rodada começa.

USANDO MAPAS DE BATALHA

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

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

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

É fácil usar mapas de batalha em *Dragon Age*. Cada quadrado no mapa equivale a 2 metros no mundo de jogo. Arredonde para baixo sempre que necessário. Assim, um personagem com Velocidade 12 pode se mover 6 quadrados no mapa de batalha com uma ação de movimento, e um com Velocidade 9 pode se mover 4 quadrados. Um arco curto com um alcance de 32 metros pode atingir a até 16 quadrados ou hexágonos no mapa de batalha.

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

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

1. O mestre diz "*Rolem iniciativa*". Agora o tempo de ação está em efeito.
2. Cada jogador faz uma rolagem de iniciativa. Isso é um teste de DESTREZA (INICIATIVA). O mestre rola a iniciativa para cada PNJ importante e cada grupo de PNJs menores (PNJs importantes agem individualmente, enquanto que PNJs menores agem em grupo).
3. O mestre compara os resultados dos testes e arranja-os em ordem decrescente em uma lista. Esta é a ordem dos turnos dos personagens em cada rodada de combate.
4. O personagem no topo da lista de iniciativa tem seu turno. Em um turno, um personagem pode realizar uma ação principal e uma ação menor, ou duas ações menores. Uma vez que as ações sejam resolvidas, o turno deste personagem acaba.
5. O próximo personagem na lista tem seu turno.
6. Repita o passo 5 até que cada personagem tenha tido seu turno.
7. Uma vez que cada personagem tenha tido seu turno, a rodada acaba, e uma nova rodada começa. Continue os passos 4 a 7 a cada rodada. A ordem permanece a mesma durante todo o encontro. Caso novos personagens juntem-se ao encontro, rolam iniciativa no início da rodada em que aparecerem, e são adicionados à lista de iniciativa.
8. Quando o encontro termina, o tempo de ação acaba, e o tempo de narrativa recomeça.

EXEMPLO

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

REALIZANDO AÇÕES

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

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

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

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

AÇÕES PRINCIPAIS

Ataque à distância: você dispara ou arremessa uma arma de projéteis contra um inimigo visível dentro do alcance.

Ataque corpo-a-corpo: você ataca um inimigo adjacente. Um inimigo a até 2 metros é considerado adjacente.

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

Corrida: você se move até o dobro da sua Velocidade.

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

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

AÇÕES MENORES

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

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

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

Preparar: você escolhe uma ação principal e prepara-se para executá-la, e então termina seu turno. A qualquer momento até seu próximo turno, você pode interromper outro personagem e realizar sua ação preparada. Se você não usar a ação preparada até seu próximo turno, a ação

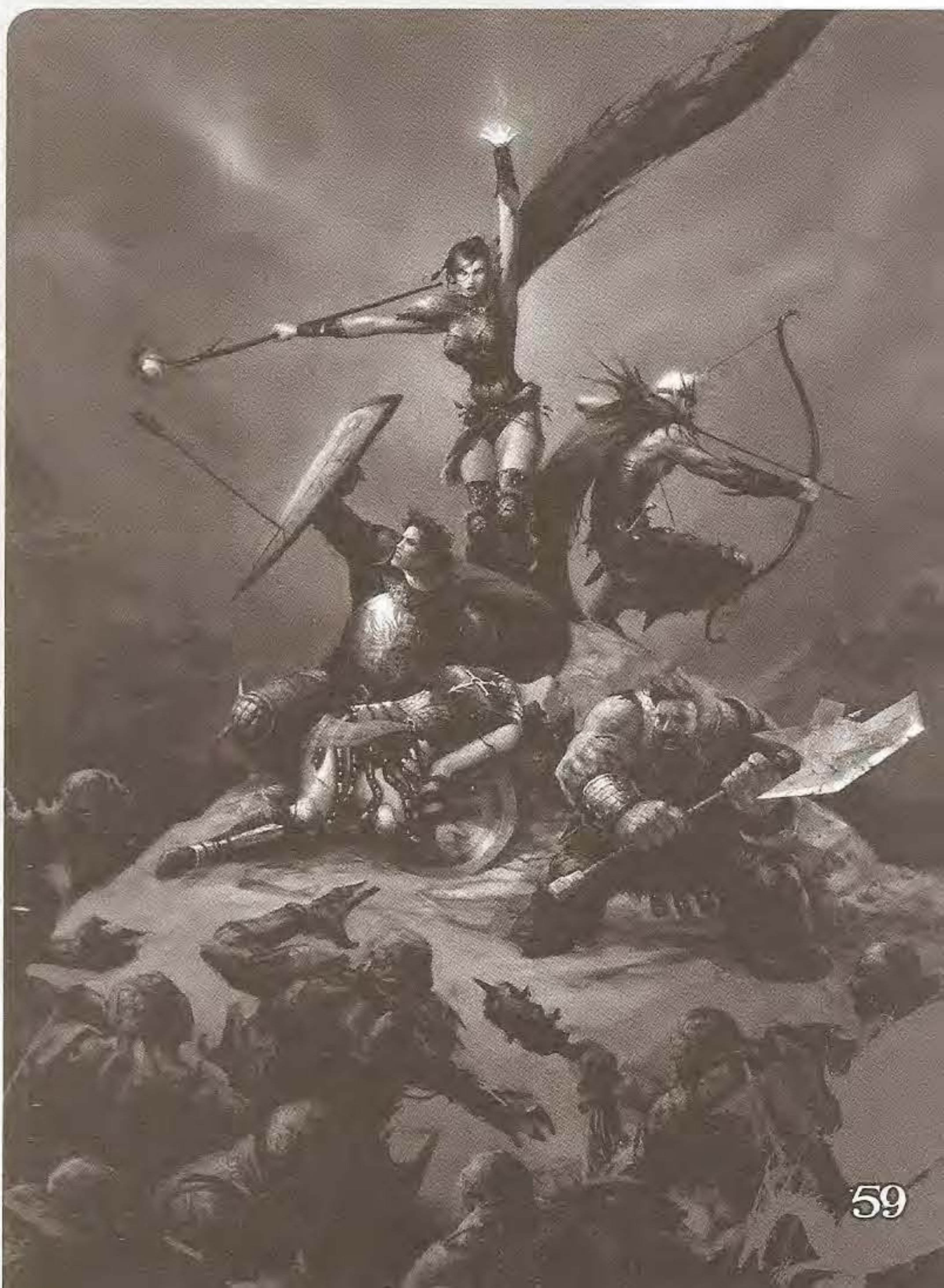
é perdida. Você não pode realizar a ação preparar se já realizou uma ação principal em seu turno.

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

ENCONTROS DE COMBATE

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

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



FAZENDO ATAQUES

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

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

EXEMPLO

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

CAUSANDO DANO

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

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

EXEMPLO

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

MATANDO PERSONAGENS

À medida que os personagens perdem Saúde, aproximam-se da morte. Quando a Saúde de um personagem jogador chega a 0, ele fica moribundo. Morrerá depois de um número de rodadas igual a $2 + \text{CONSTITUIÇÃO}$, a menos que receba cura. Um personagem moribundo pode falar, mas não pode realizar nenhuma outra ação. O personagem morre no início do seu turno na última rodada deste período.

A maioria dos PNJs simplesmente morre quando sua Saúde chega a 0. Contudo, o mestre pode aplicar a regra de PJs a PNJs importantes.

Note que a Saúde nunca vai abaixo de 0 (não há Saúde negativa).

EXEMPLO

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

EVITANDO MATAR

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

GOLPE DE MISERICÓRDIA

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

FAÇANHAS

O combate é mais do que apenas dois lutadores batendo um no outro. Uma boa batalha deve ser dinâmica e conter muito movimento e ação. As regras que foram descritas até agora criam uma boa estrutura. Mas o jogo adiciona façanhas a essa estrutura, para variar as coisas e tornar o combate um pouco mais imprevisível.

O sistema de façanhas é simples. Se você for bem-sucedido em uma rolagem de ataque e conseguir o mesmo número em quaisquer dois dados, pode realizar uma ou mais façanhas. Você recebe um número de pontos de façanha (PF) igual ao resultado do dado do dragão, e deve usá-los imediatamente para realizar façanhas. Inicialmente, todos os personagens escolhem façanhas da mesma lista. Contudo, à medida que sobem de nível, ganham acesso a novas façanhas, e podem usar as façanhas normais gastando menos PF.

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

EXEMPLO

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

FAÇANHAS NORMAIS

CUSTO EM PF	FAÇANHA
1+	Escaramuça: você pode se mover ou mover o alvo do seu ataque 2 metros em qualquer direção para cada 1 PF que gastar.
1	Recarga rápida: você pode recarregar uma arma de projétil imediatamente.
2	Derrubar: você derruba seu inimigo no chão. Ataques corpo-a-corpo contra um inimigo derrubado recebem +1 em sua rolagem de ataque.
2	Postura defensiva: seu ataque deixa-o preparado para a defesa. Você recebe +2 em sua Defesa até o início de seu próximo turno.
2	Desarmar: você e seu oponente devem fazer uma rolagem de ataque oposta. Essas rolagens de ataque não geram pontos de façanha. Se você vencer o teste, arranca a arma de seu oponente e joga-a a uma distância igual a 1d6 + Força em metros, na direção que quiser.
2	Golpe poderoso: você causa +1d6 de dano.
2	Penetrar armadura: você encontra uma falha na armadura de seu oponente. O valor de armadura dele é dividido pela metade (arredondado para baixo) contra este ataque.
3	Ataque relâmpago: você faz um ataque contra um inimigo qualquer. Se você obtiver um número duplo nesta rolagem de ataque, não recebe mais pontos de façanha.
4	Golpe duplo: seu ataque é tão forte que afeta dois alvos. Escolha um alvo secundário. Ele deve estar adjacente a você, se você estiver usando uma arma de combate corpo-a-corpo, ou dentro de 6 metros do alvo primário, se você estiver usando uma arma de projétil. Aplique o resultado de sua rolagem de ataque original ao alvo secundário. Se você acertar o alvo secundário, causa seu dano normal contra ele.
4	Tomar a iniciativa: seu ataque muda o ritmo da batalha. Você passa para o topo da ordem de iniciativa. Isto significa que você pode ter outro turno antes que alguns combatentes ajam de novo. Você permanece no topo da iniciativa até que outra pessoa use esta façanha.

MONTARIAS E COMBATE

Você pode montar em um animal como parte de uma ação de movimento. Se você fizer isso, pode se mover apenas metade de sua Velocidade em metros.

Uma vez que você esteja montado, pode usar ações de movimento e de corrida normalmente, mas usa a Velocidade da montaria em vez da sua própria.

Você recebe +1 em rolagens de ataque contra oponentes a pé. O mestre pode determinar que isto não se aplica contra monstros especialmente grandes.

Muitas montarias não possuem seus próprios ataques (não são treinadas para lutar). Aquelas que os possuem atacam junto com você, no seu turno. Você não precisa rolar iniciativa para a montaria.

Os inimigos podem escolher atacar você ou sua montaria. Você deve controlar a Saúde dela.

Os oponentes podem usar a façanha derrubar para tentar tirá-lo da montaria. Contudo, isso é mais difícil que sobrepujar alguém a pé, e você tem chance de resistir. Se você for bem-sucedido em um teste de DESTREZA (CAVALGAR), continua montado. O NA deste teste é igual a 10 + a Força do oponente. Se você falhar, cai no chão, sofre 1d6 pontos de dano penetrante e fica derrubado. O mestre controla as ações da montaria até que você volte a montar ou até que o encontro acabe.

Estas regras também se aplicam quando você estiver conduzindo um veículo, como uma carroça, mas você usa FORÇA (CONDUÇÃO) para os testes. Se a façanha derrubar for usada contra um passageiro de um veículo, usa-se DESTREZA (ACROBACIA) para resistir.

SAÚDE E CURA

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

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

Quando seu personagem está ferido, há várias formas de curar-se.

- Outro personagem pode ajudá-lo com a ação curar, como descrito na página 59. Você não pode receber os benefícios de outra ação curar até que sofra mais dano — há um limite para os benefícios que pode obter por primeiros socorros.
- Você pode parar para respirar por algum tempo depois de um encontro de combate. Este é um descanso de 5 minutos que permite que você recupere o fôlego, trate de cortes e machucados menores, beba um pouco d'água e assim por diante. Depois de uma pausa para respirar, você recupera Saúde igual a 5 + CONSTITUIÇÃO + NÍVEL. Você só pode fazer uma pausa para respirar depois de um encontro. Se você estiver com Saúde 0 no final do encontro de combate, não pode fazer uma pausa para respirar.

- Você pode dormir um pouco. Se conseguir dormir em paz por pelo menos 6 horas, recupera Saúde igual a 10 + CONSTITUIÇÃO + NÍVEL.
- Você pode receber cura mágica. Em geral isto significa o feitiço cura.

EXEMPLO

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

COMECE A JOGAR!

Você pode ler este livro várias vezes, mas não vai realmente conhecer o jogo até jogar de verdade. Então levante-se e ponha isso em prática! Não se preocupe em lembrar de tudo na primeira vez; isso não é importante. O principal é começar uma campanha e divertir-se. O domínio sobre as regras virá com o tempo.

Se você ainda tiver dúvidas, acesse o fórum da Jambô, em www.jamboeditora.com.br. Lá você pode fazer perguntas, além de encontrar outros jogadores e mestres para formar grupos e trocar histórias. No site da Jambô você também vai encontrar os seguintes recursos, para baixar e imprimir:

- **UMA FICHA DE PERSONAGEM EXPANDIDA, COM DUAS PÁGINAS.** Esta versão é mais espaçosa, e acomoda mais detalhes sobre o seu personagem.
- **SEIS PERSONAGENS PRONTOS.** Se você não tem tempo para uma sessão de criação de personagem, estes personagens permitem que você mergulhe direto na ação.
- **TABELAS DE REFERÊNCIA RÁPIDA.** Nós compilamos as informações utilizadas com mais frequência nessas "colas" para o jogo.

Na página de *Dragon Age* do site da Jambô Editora você também vai encontrar as últimas notícias sobre o jogo, além de novos recursos e material para download.

Agora pegue seus dados e prepare-se para jogar!

GLOSSÁRIO

Ação livre: uma ação que toma uma quantidade de tempo desprezível.

Ação menor: uma ação que toma a menor parte de uma rodada.

Ação principal: uma ação que toma a maior parte de uma rodada.

Ações: a cada turno, um personagem pode realizar uma ação principal e uma ação menor ou duas ações menores. Ações livres não contam neste limite.

Adjacente: quando os personagens estão dentro de 2 metros um do outro. Você só pode fazer ataques em corpo-corpo contra alvos adjacentes.

Alcance: cada arma de projétil tem um alcance curto e um alcance longo. Se um alvo estiver dentro do alcance curto, as rolagens de ataque são feitas da forma normal. Se um alvo estiver dentro do alcance longo, as rolagens de ataque sofrem uma penalidade de -2.

Aventura: uma série de encontros que conta uma história completa. Uma aventura pode tomar uma única sessão de jogo, ou várias.

Bônus de escudo: um personagem que esteja usando um escudo adiciona seu bônus de escudo na Defesa, pois é mais difícil atingi-lo.

Campanha: esta é a história contínua dos personagens jogadores, narrada através de uma série de aventuras. Se uma aventura é um conto, uma campanha é um livro inteiro.

Classe: cada personagem jogador tem uma classe, que representa o caminho que segue na vida. Há três classes no *Conjunto 1*: guerreiro, ladino e mago.

Dado do dragão: em um teste de habilidade, rola-se dois dados da mesma cor e um dado de cor diferente. O dado do dragão é o dado de cor diferente, usado para medir graus de sucesso em testes de habilidade e para gerar pontos de façanha.

Dados: *Dragon Age* usa dados comuns, de seis faces, abreviados como "d6".

Dano de arma: o dano básico que uma arma causa com um acerto.

Dano penetrante: a armadura não oferece proteção contra dano penetrante. Os valores de armadura são considerados 0 contra este tipo de dano.

Defesa: a Defesa de um personagem mede o quão difícil é acertá-lo. Quanto mais alta, melhor. Defesa = 10 + destreza + bônus de escudo (se houver).

Encontro: uma cena em uma aventura. Há três tipos de encontros: combate, exploração e interpretação.

Escola de Magia: existem quatro escolas de magia — criação, entropia, espírito e primal. Cada feitiço pertence a apenas uma delas.

Esforço: quando um mago está usando armadura e lança um feitiço, deve adicionar o valor de esforço da armadura ao custo em mana. O valor de esforço varia de 1, para couro leve, até 6, para placas pesadas.

Façanha: uma manobra especial que um personagem pode realizar quando rola um número duplo em sua rolagem de ataque. Isto gera uma quantidade de pontos de façanha igual ao resultado do dado do dragão.

Façanha de feitiço: uma melhoria especial que um mago pode realizar quando rola um número duplo em uma rolagem de lançamento. Isto gera uma quantidade de pontos de façanha igual ao resultado do dado do dragão.

Feitiço: algumas pessoas especiais podem extrair mana da matéria viva ao seu redor, e moldá-la em feitiços. A habilidade de lançar feitiços é a principal característica da classe mago.

Foco em habilidade: uma área de especialização dentro de uma habilidade. Um personagem que possui o foco apropriado adiciona +2 ao resultado de um teste quando o foco se aplica. Apenas um foco em habilidade pode ser adicionado a um teste. Também conhecido apenas como "foco".

Força mínima: algumas armas são muito pesadas e/ou de difícil manejo. Um personagem deve ter a Força mínima listada para usar uma arma com eficiência. Caso contrário, a arma conta como uma arma improvisada (mesmo que o personagem seja treinado em seu uso).

Grau de sucesso: quando é importante saber quão bem um personagem realizou um teste de habilidade, o dado do dragão é utilizado. Quanto maior o dado do dragão, maior o grau de sucesso.

Grupos de armas: as armas são divididas em grupos. Um PJ recebe treinamento em grupos de armas através de sua classe. Se um personagem usa uma arma na qual não é treinado, sofre -2 em rolagens de ataque e causa metade do dano. Se for uma arma de ataque à distância, o alcance também é dividido pela metade.

Habilidade: um dos oito atributos que definem o potencial físico e mental de um personagem. As habilidades são Astúcia, Comunicação, Constituição, Destreza, Força, Magia, Percepção e Vontade.

Habilidades primárias: cada classe tem três habilidades primárias, as mais importantes. Um PJ pode aumentar uma delas em 1 sempre que alcançar um nível par.

Habilidades secundárias: cada classe tem cinco habilidades secundárias, as menos importantes. Um PJ pode aumentar uma delas em 1 sempre que alcançar um nível ímpar.

Histórico: cada PJ tem um histórico, que representa sua cultura e criação. Os sete históricos no *Conjunto 1* são anão da superfície, apóstata, avvar, elfo urbano, elfo valeano, homem livre fereldeniano e mago do Círculo.

Iniciativa: no começo do tempo de ação, cada personagem rola iniciativa. Este é um teste de DESTREZA (INICIATIVA). O mestre arranja os resultados dos testes do maior para o menor; esta é a ordem em que os personagens realizam seus turnos durante uma rodada. Se houver empate, o vencedor é aquele que obteve o maior resultado no dado do dragão. Se ainda houver empate, aquele que tiver a maior habilidade vence.

Mestre: o mestre conduz o jogo e atua como juiz. O *Guia do Mestre* tem mais informações sobre este importante papel.

Nível: os PJs e alguns PNJs têm um nível. Esta é uma medida do poder do personagem, e varia de 1 a 20. O *Conjunto 1* fornece regras para os níveis de 1 a 5.

Número-alvo (NA): você deve igualar ou exceder este número para ter sucesso em um teste de habilidade.

Pausa para respirar: este é um descanso de 5 minutos que permite que um personagem recupere Saúde igual a 5 + Constituição + nível. Os personagens só podem fazer uma pausa para respirar depois de um encontro. Aqueles com Saúde 0 no final do encontro não podem fazer pausa alguma.

Peça de cobre (PC): a menor unidade monetária padrão.

Peça de ouro (PO): a maior unidade monetária padrão. 100 peças de prata = 1 peça de ouro.

Peça de prata (PP): a unidade monetária padrão mais comum. 100 peças de cobre = 1 peça de prata.

Penalidade de armadura: cada armadura tem uma penalidade que representa seu peso e tamanho. A penalidade se aplica a Velocidade, se o personagem é treinado em seu uso, e a Velocidade e Destreza, se não for treinado.

Personagem jogador (PJ): os heróis em uma campanha de *Dragon Age*. Cada jogador controla um PJ.

Personagem não-jogador (PNJ): um personagem representado pelo mestre.

Poder de feitiço: é a medida do poder de um mago. Certos feitiços permitem que seu(s) alvo(s) façam testes contra este valor para resistir a seus efeitos, ou diminuí-los. Poder de feitiço = 10 + Magia + foco (se houver).

Poderes de classe: uma classe fornece vários poderes ao personagem, como focos e talentos. Eles estão listados por nível nas descrições das classes.

Pontos de experiência (XP): os PJ recebem pontos de experiência depois de completar encontros durante uma aventura. Quando os personagens acumulam XP suficiente, sobem de nível.

Pontos de façanha (PF): são usados para realizar façanhas. Um personagem deve gastar seus pontos de façanha imediatamente, e nenhuma façanha (exceto escaramuça) pode ser realizada mais de uma vez por turno.

Pontos de mana (PM): pontos de mana são utilizados como combustível para feitiços, e cada mago tem um número de PM baseado em seu nível. Um mago que queira lançar um feitiço deve gastar o número de pontos de mana necessários e fazer uma rolagem de lançamento bem-sucedida.

Rodada: um período de 15 segundos de tempo, usado durante o tempo de ação. Durante uma rodada, cada personagem no encontro tem direito a um turno para agir.

Rolagem de ataque: a rolagem feita quando um personagem quer atacar em combate. Este é um teste de habilidade com um número-alvo igual à Defesa do oponente.

Rolagem de dano: uma rolagem de dano é feita quando um personagem consegue acertar um oponente em combate. Dano total = dano da arma + Força - valor de armadura do oponente. O oponente reduz o dano total de sua Saúde.

Rolagem de feitiço: um mago pode lançar qualquer feitiço que conheça fazendo uma rolagem de feitiço bem-sucedida e gastando a quantidade de

pontos de mana necessários. Rolagem de feitiço = 3d6 + Magia + foco (se houver).

Saúde: esta é uma medida do bem-estar e condição física de um personagem. A classe determina a Saúde inicial, e os personagens recebem 1d6 + Constituição a mais sempre que sobem de nível. Um PJ cuja Saúde cai a 0 morrerá em um número de rodadas igual a 2 + Constituição, a menos que receba cura.

Talento: uma área de aptidão natural e/ou treinamento especial. Cada talento tem duas graduações: novato e experiente. Um PJ recebe talentos principalmente por sua classe.

Tempo de ação: quando é importante manter um registro preciso do tempo e saber quem fez o quê e quando, o jogo muda do tempo de narrativa para o tempo de ação. O tempo é medido em rodadas de 15 segundos durante o tempo de ação, e os personagens agem em turnos na ordem de iniciativa. O tempo de ação é usado principalmente para resolver combates.

Tempo de lançamento: a quantidade de tempo, em geral expressa em ações, necessária para lançar um feitiço.

Tempo de narrativa: os períodos do jogo em que não é necessário manter um registro exato do tempo. A maior parte dos encontros de interpretação e de exploração usam tempo de narrativa.

Teste básico: o teste de habilidade mais comum no jogo. Um teste é feito, e o resultado é comparado com um número-alvo determinado pelo mestre. Se o resultado do teste igualar ou exceder o número-alvo, o teste é bem-sucedido. Resultado do teste = 3d6 + habilidade + foco.

Teste de habilidade: a rolagem de dados mais comum no jogo, um teste de habilidade é usado para resolver ações e reações. Resultado do teste = 3d6 + habilidade + foco (se houver).

Teste oposto: quando os personagens competem um contra o outro, faz-se um teste oposto. Este é como um teste básico, mas os personagens comparam seus resultados em vez de tentar igualar ou exceder um número-alvo. Se houver empate, quem tiver obtido o maior valor no dado do dragão vence. Se ainda houver empate, quem tiver a maior habilidade vence.

Tipo de feitiço: há quatro tipos de feitiços — ataque, defesa, melhoria e utilidade. Cada feitiço entra em uma dessas categorias.

Turno: durante o tempo de ação, cada personagem tem direito a um turno por rodada. Em seu turno, um personagem pode realizar uma ação principal e uma ação menor, ou duas ações menores.

Valor de armadura: cada tipo de armadura tem um valor numérico. Quando um personagem sofre dano em combate, subtraia o valor de armadura do dano antes de reduzir a Saúde. Contudo, dano penetrante ignora o valor de armadura.

Velocidade: a Velocidade mede a rapidez e taxa de movimento de um personagem. Um personagem pode se mover um número de metros igual à sua Velocidade quando realiza uma ação de movimento, ou o dobro disso com uma ação de corrida.

ÍNDICE

A

Ações	58 a 59
menores	59
principais	59
Acrobacia (foco)	34
Alamarri	8 a 9
Anão da superfície (histórico)	20
Andraste	14
Anões	15
Apóstata (histórico)	21
Arcos (foco)	34
Arls	13
Armadilhas (foco)	34
Armadura de pedra (magia)	50
Armadura	39 a 41
Armas	41 a 43
arcos	42
briga	42
cajados	42
de contusão	42
lâminas leves	43
lâminas pesadas	43
lanças	43
machados	43
de projéteis	41
treinamento com	41
Armas de Contusão (foco)	34
Arrombamento (foco)	34
Astúcia	18
focos	19 e 33
Ataque à distância (ação)	59
Ataque corpo-a-corpo (ação)	59
Ataque relâmpago (façanha)	61
Ataques	60
Ativar (ação)	59
Atordoar (magia)	51
Audição (foco)	35
Avaliação (foco)	33
Avvar (histórico)	22
Avvari	8

B

Bannorn	12
Barganha (foco)	33
Batalha dos Campos Valarianos	11
Batedor (talento)	35
Beber (foco)	34
Bomba ambulante (magia)	51
Briga (foco)	34

C

Cães	16
Cajados (foco)	34
Calendário	14
Calenhad	11
Caligrafia (foco)	34
Cão	45
Carga (ação)	59
Cartografia (foco)	34
Casas de ofício	14
Cavaleiro	14
Cavalgar (foco)	34
Cavalo de montaria	46
Cavalo de tração	46
Chasind	9
Choque (magia)	51
Círculo dos Magos	15
Cirurgia (talento)	35
Classes	26 a 29
Colinas do Sul	11
Comandar (talento)	35
Combate	59 a 62
Comunicação	18
focos	19 e 34
Condução (foco)	34
Conhecimento (talento)	36

Conhecimento Arcano (foco)	34
Conhecimento Cultural (foco)	34
Conhecimento Histórico (foco)	33
Conhecimento Militar (foco)	33
Conhecimento Musical (foco)	33
Conhecimento Natural (foco)	33
Conhecimento Religioso (foco)	33
Constituição	18
focos	19 e 34
Contatos (talento)	36
Coragem (foco)	35
Coro, o	10 e 14
Corrida (ação)	59
Corrida (foco)	34
Criação (foco)	34
Cura (foco)	33
Cura	62
Cura (magia)	52
Curar (ação)	59

D

Dado do dragão	56
Dados	7
Dano	60
Defesa (ação)	59
Defesa	31
Denerim	11
Derrubar (façanha)	61
Desarmar (façanha)	61
Destreza	18
focos	19 e 34
Dinheiro	39
Disciplina (foco)	35
Disfarce (foco)	34
Drenar mana (magia)	52
Drenar vida (magia)	51

E

Elfo urbano (histórico)	22
Elfo valeano (histórico)	23
Elfos valeanos	11
Elfos	15
Empatia (foco)	35
Enganação (foco)	34
Engenharia (foco)	33
Entropia (foco)	34
Equipamento de aventuras	44
Equipamento	30
Ermos Korcari	9 e 11
Escalar (foco)	34
Escaramuça (façanha)	61
Escrita (foco)	33
Escudo mágico (magia)	52
Escudos	39 a 41
Espírito (foco)	34
Estilo de Arma de	
Duas Mãos (talento)	36
Estilo de Arma Dupla (talento)	36
Estilo de Arma e Escudo (talento)	36
Estilo de Arma Única (talento)	37
Estilo de Arquearia (talento)	37
Estilo de Arremesso (talento)	37
Estilo Desarmado (talento)	37
Etiqueta (foco)	34
Evitando matar	60
Explosão mental (magia)	52

F

Façanhas	61
Falcão	46
Fé (foco)	35
Ferelden	11 a 16
Floresta Breciliana	11
Focos em habilidades	19, 33 a 35
Força	18
focos	19 e 34
Fraqueza (magia)	52
Furtividade (foco)	34
Furto (talento)	37

G

Garra do inverno (magia)	52
Ginete (talento)	37
Glifo de paralisia (magia)	53
Golpe de misericórdia	60
Golpe duplo (façanha)	61
Golpe poderoso (façanha)	61
Guardiões Cinzentos	7
Guerreiro (classe)	27
Gwaren	11

H

Habilidades	18 a 19
determinando	18
Hafter	11
Heráldica (foco)	33
Históricos	20 a 25
Homem livre	
fereldeniano (histórico)	24
Homens livres	14

I

Imperatriz Celene	11
Império de Orlais	11 e 12
Imperium Tevinter	9 a 10
Iniciativa (foco)	34
Intimidação (foco)	34
Investigação (foco)	34

J

Jogatina (foco)	34
-----------------	----

L

Ladino (classe)	28
Lago Calenhad	11
Lâminas Leves (foco)	34
Lâminas Pesadas (foco)	34
Lança Arcana (foco)	34
Lanças (foco)	34
Lidar com Animais (foco)	34
Liderança (foco)	34
Ligações	32
Linguística (talento)	37
Lume mágico (magia)	53

M

Machados (foco)	34
Maferath	11
Magia de Criação (talento)	37
Magia de Entropia (talento)	38
Magia de Espírito (talento)	38
Magia Primal (talento)	38
Magia	15 e 18
focos	19 e 34
Mago (classe)	29
da criação	48
equilibrado	48
da entropia	48
do espírito	48
primal	48
Mago do Círculo (histórico)	25
Magos	15
Maldição da	
vulnerabilidade (magia)	53
Mapas de batalha	58
Mar Desperto	11
Maric	11
Mira (ação)	59
Montanhas do Dorso Frio	11
Montarias	45 e 61
Moral (foco)	35
Movimento (ação)	59
Mula	46
Música (talento)	38

N

Natação (foco)	34
Navegação (foco)	34
Nobreza	13

Nomes	31 a 32
anões	31
avvarianos	31
elficos	31
fereldenianos	32
Nove Eras, as	9

O

Objetivos	32
Oceano Amaranthino	11
Ofensiva heroica (magia)	53
Olfato (foco)	35
Orzammar	15
Ostagar	9, 10 e 11

P

Penetrar armadura (façanha)	61
Percepção	18
focos	19 e 35
Performance (foco)	34
Persuasão (foco)	34
Pesquisa (foco)	34
Planícies Livres	11
Plebeus	14
Poderio Muscular (foco)	34
Pontos de mana	48
recuperando	49
Postura defensiva (façanha)	61
Preparar (ação)	59
Prestidigitação (foco)	34
Primal (foco)	34
Primeiro Flagelo	10
Procurar (foco)	35
Profetisa Andraste	10
Punho de rocha (magia)	53

R

Rainha Rebelde	11
Rajada arcana (magia)	53
Rajada de fogo (magia)	53
Rastrear (foco)	35
Recarga rápida (façanha)	61
Remo (foco)	34
Retroterra	11
Reverenciada Madre Bronarch	15

S

Sacar (ação)	59
Salto (foco)	34
Saúde	62
Sedução (foco)	34
Segundo Flagelo	11

T

Talentos	35 a 38
Tempo de ação	57
Tempo de narrativa	57
Terras da Costa	11
Testes de habilidade	55 a 57
básicos	56
opostos	56
teyrn	13
Thedas	8
Tomar a iniciativa (façanha)	61
Torre do Círculo	11
Treinamento com	
Armaduras (talento)	38
Treinamento de Animais (talento)	38
Turvo, o	47

V

Val Royeaux	15
Veículos	45
Velocidade	31
Vigor (foco)	34
Visão (foco)	35
Vontade	18
focos	19 e 35

DRAGON AGE

NOME

HISTÓRICO

IDADE

SEXO

APARÊNCIA

ALTURA

PESO

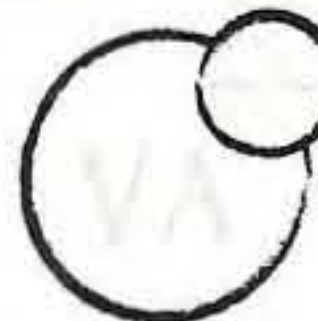
TRAÇOS
MARCANTES

VELOCIDADE

DEFESA

ARMADURA

SAÚDE



TIPO DE ARMADURA

ASTÚCIA

FOCOS

COMUNICAÇÃO

FOCOS

CONSTITUIÇÃO

FOCOS

DESTREZA

FOCOS

FORÇA

FOCOS

MAGIA

FOCOS

PERCEPÇÃO

FOCOS

VONTADE

FOCOS

CLASSE

NÍVEL

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

ARMA

ATAQUE

DANO

GRUPOS DE ARMAS

PODERES DE CLASSE & FEITIÇOS

MANA

TALENTOS & IDIOMAS

EQUIPAMENTO & DINHEIRO

CONCEITO, OBJETIVOS E LIGAÇÕES

