

GUIA DO MESTRE



DRAGON AGE



A ARTE DE MESTRAR

Se você está lendo este livro, é porque escolheu assumir o papel de mestre para seu grupo. Este é um trabalho importante e desafiador, e também recompensador. O mestre é um contador de histórias, um juiz, um organizador de eventos e um ator coadjuvante. O *Guia do Mestre* foi projetado para ensinar a você como conduzir um jogo e construir uma série contínua de aventuras. Nestas páginas você encontrará conselhos, regras adicionais, adversários, recompensas e uma aventura introdutória, *A Maldição dos Vales*, que você pode usar como início de sua campanha. Se você não for o mestre, deve parar de ler agora e pegar o *Guia do Jogador* — o seu livro.

O TRABALHO DO MESTRE

Ser mestre pode parecer amedrontador — e pode ser mesmo. Mas assumir esse papel também é muito divertido. Os conselhos apresentados neste capítulo são gerais, e devem prepará-lo para ser um mestre bem-sucedido. Para conselhos específicos sobre as regras de *Dragon Age*, veja o **CAPÍTULO 2: USANDO AS REGRAS**.

Enquanto os jogadores são responsáveis por manter um registro de seus personagens e decidir suas ações, o mestre é responsável por todo o resto do jogo. Um bom mestre tenta fazer com que o jogo transcorra tão bem quanto possível e seja divertido para todos os jogado-

res. A criação de um bom jogo de *Dragon Age* envolve muitas partes. As seções a seguir vão descrever todas as bases, mas a experiência é a melhor ferramenta para ajudá-lo a ser um mestre melhor e entender a função. Estas são as partes essenciais do trabalho do mestre:

JULGAR AS REGRAS

Como todos os jogos, *Dragon Age* tem regras, e às vezes é necessário interpretar as regras para determinar o resultado de alguma ação durante o jogo. É trabalho do mestre tomar decisões sobre questões de regras e sua implementação no jogo. As regras fornecem uma estrutura, mas não podem prever todas as situações que vão surgir no jogo. Você deve estar preparado para tomar uma decisão quando os jogadores fizerem algo inesperado. E eles vão fazer isso o tempo todo!

PREPARAR AVENTURAS

Dragon Age enfoca as aventuras heroicas dos personagens principais, controlados pelos jogadores (os “personagens jogadores”, ou PJs). É trabalho do mestre criar oportunidades para aventuras e “fisgar” os PJs, dando a eles chances de enfrentar novos desafios. Você pode fazer isso com aventuras pré-construídas, com aventuras de sua própria autoria ou com um misto de ambas. Mesmo quando estiver usando uma aventura

pronta, um bom mestre muitas vezes modifica-a para que se ajuste melhor aos personagens jogadores.

CONDUZIR A SESSÃO DE JOGO

O mestre é como o diretor de uma peça teatral, coordenando todos os elementos do jogo para que ele efetivamente aconteça. Assim, é trabalho do mestre apresentar a aventura, introduzir os eventos aos jogadores e narrar a história de acordo com as decisões deles sobre seus personagens. Também é trabalho do mestre assumir os papéis dos vários personagens coadjuvantes e antagonistas, descrevendo suas ações e interações com os personagens jogadores. Enquanto isso, o mestre deve manter o ritmo do jogo, tocando a história adiante e fazendo com que as coisas não fiquem paradas.

PLANEJAR A CAMPANHA

O mestre planeja o "arco" de uma série de aventuras, criando o que é conhecido como uma *campanha* (o termo vem de campanhas militares, pois os primeiros jogos de RPG eram derivados de jogos de simulação de guerra). Alguns mestres planejam uma campanha inteira de antemão, criando uma série de aventuras que levam os PJs de um lugar e desafio ao outro. Outros mestres têm uma abordagem mais aberta, talvez planejando apenas uma ou duas aventuras de antemão e observando como a história transcorre através das escolhas dos jogadores e as ações de seus personagens.

JULGANDO AS REGRAS

O mestre atua como juiz na aplicação das regras de *Dragon Age*, de maneira justa e igualitária, para ajudar todos a se divertir. Parte deste trabalho envolve conhecer as regras: candidatos a mestres devem ler tanto o *Guia do Jogador* quanto este livro com cuidado, e ter um bom conhecimento do jogo. O resto do trabalho é aplicar as regras a eventos que surjam durante o jogo. Isto pode ser tão simples quanto saber qual regra aplica-se a uma determinada situação e segui-la, ou tão complexo quanto inventar uma nova aplicação das regras na hora, ou modificar uma regra que esteja prejudicando a

diversão do seu grupo. Embora o *Guia do Jogador* contenha a base do sistema de jogo, o mestre precisa conhecer mais do que apenas isso. O CAPÍTULO 2 deste livro, *USANDO AS REGRAS*, descreve todas essas regras novas e dá conselhos sobre como usá-las.

TESTES SECRETOS

Às vezes é uma boa ideia fazer certos testes em segredo, para que os jogadores não conheçam o resultado. Isto se aplica em testes nos quais os personagens não sabem imediatamente se tiveram sucesso ou falharam. Por exemplo, você pode fazer testes de Percepção em segredo. Se o teste for bem-sucedido, o personagem nota algo. Se falhar, então o jogador não sabe se seu personagem não conseguiu notar algo ou se simplesmente não há nada para ser notado.

Uma maneira fácil de fazer testes secretos é preparar uma lista de rolagens aleatórias de antemão. Quando houver necessidade de um teste secreto, risque uma das rolagens de sua lista e use-a como resultado do teste. Deste modo, os jogadores nem ao menos saberão que você está fazendo um teste secreto para eles.

INTERVENÇÃO DO MESTRE

Ocasionalmente, uma rolagem de dados pode resultar em um evento chato ou, francamente, idiota. Nesse caso, sinta-se livre para mudar as coisas e tornar o resultado mais interessante. Isto se chama "intervenção do mestre", já que o julgamento do mestre é superior às próprias regras.

Mas isso não é trapaça? Bem, sim, de certo modo. Mas é "trapaça" que serve para deixar o jogo mais interessante e divertido para todos. Desde que você não altere o resultado das jogadas de modo injusto ou malicioso, e faça isso para garantir a diversão e o desafio, não deve ter problema algum. Além disso, os jogadores não precisam *saber* que você modifica uma ou outra rolagem nos bastidores. Esta é uma das razões pelas quais é uma boa ideia manter os dados do mestre longe da vista dos jogadores e apenas anunciar os resultados.

DRAGON AGE EM RESUMO

Embora *Dragon Age* tenha várias regras, especialmente quando analisamos os poderes de classe e talentos, a base do jogo é muito simples: quase tudo em *Dragon Age* pode ser resolvido com um teste de habilidade.

Assim, se você precisar criar um jeito de lidar com uma situação imediatamente e as regras não forem claras, escolha a habilidade e o foco que melhor se aplicam e peça um teste usando ambos. Você pode basear o que acontece a seguir no resultado do teste, ou compará-lo com um número-alvo, usando a tabela DIFICULDADE TESTES BÁSICOS (veja na página 18) como diretriz. Então apenas siga em frente.

Desde que você se lembre desta regra básica, pode lidar com quase qualquer situação que apareça durante o jogo.

CRIANDO AVENTURAS

Uma aventura é uma única história em uma campanha contínua. Pense em uma aventura como um capítulo de um livro, ou como um livro curto em uma série (para aventuras particularmente longas). Às vezes as aventuras são isoladas, com um começo, meio e fim definidos na mesma sessão de jogo. Em outras ocasiões, a aventura engloba várias sessões de jogo antes que a história inteira se resolva.

Criar uma aventura de *Dragon Age* é um processo bastante simples. Primeiro defina a ameaça ou desafio que será o centro da aventura. Então é hora de delinear a trama geral e descrever os encontros que os heróis provavelmente terão ao longo da aventura. Você também deve ter certeza de que possui as estatísticas de jogo e fichas de personagem para os personagens co-adjuvantes e inimigos mais importantes da aventura.

DEFININDO O DESAFIO

As aventuras de *Dragon Age* costumam enfocar um desafio específico. Pode ser qualquer coisa, de uma invasão de crias das trevas em uma região de fronteira até uma missão diplomática delicada em um reino vizinho ou a busca de um misterioso artefato com o poder de salvar (ou destruir) o mundo. Quando o desafio se apresenta, os heróis devem descobrir como vencê-lo.

A ameaça em uma aventura de *Dragon Age* é muitas vezes um vilão com um estratagema que os heróis devem frustrar. Também pode ser um personagem não-jogador com planos que os heróis possam ajudar, como proteger uma região fronteira, expulsar um grupo de bandidos da floresta ou arranjar uma aliança através de um casamento. A terra de Thedas possui muita inspiração para aventuras, e você vai encontrar muitos vilões apropriados no CAPÍTULO 3: ADVERSÁRIOS.

DELINEANDO A TRAMA

Uma vez que você tenha uma ideia para um desafio, pense em como o desafio vai se manifestar. Defina uma série de eventos ao redor do desafio. Isto dá a você a trama geral da sua aventura, um tipo de mapa que você pode seguir quando estiver conduzindo o jogo, para saber o que provavelmente acontecerá a seguir.

Por exemplo, você decide que o desafio da sua aventura é um grupo de bandidos que ataca viajantes em uma estrada principal em uma das regiões de fronteira. Além de serem uma ameaça ao comércio local, eles também criaram tensões políticas, já que os nobres da região vêm acusando-se mutuamente de apoiar os bandidos. Se ninguém fizer nada, esses ataques acabarão levando a um conflito sangrento, talvez até uma pequena guerra, custando muitas vidas na região.

Bem, isso é o que aconteceria se os heróis *não* existissem. Provavelmente os jogadores não vão simplesmente deixar que os bandidos cometam seus crimes. Eles podem ter um amigo que foi vítima de um ataque, ou uma comunidade vizinha pode contratá-los para lidar com o problema. Seu lorde pode ordenar que eles investiguem, ou talvez tudo isso aconteça! Os heróis podem começar a investigar, tentando descobrir mais sobre os bandidos, quem eles são e o que farão a seguir. Eles podem preparar uma armadilha para atraí-los e então segui-los até seu esconderijo, ou capturar um deles para interrogatório. A maneira exata como as coisas transcorrerão depende das escolhas dos jogadores.

Tente concentrar sua trama nas ações dos oponentes, deixando que os PJs reajam às coisas à medida que acontecem. É difícil basear a trama no que os heróis farão, porque você nem sempre saberá isso. Concentrando-se no desafio, você dá aos heróis a liberdade de fazer o que quiserem em resposta, e pode então modificar os planos dos vilões de acordo com isso.

SUBTRAMAS

À medida que você adquire experiência como mestre, pode inserir subtramas em sua campanha. Elas podem ou não estar relacionadas à aventura, e servem para variar as coisas e manter os jogadores atentos, sem certeza do que virá a seguir. Subtramas também são uma ótima forma de utilizar os objetivos e ligações dos





PJs, e você deve ficar atento para oportunidades de fazer isso. Digamos que o objetivo de um dos PJs é encontrar sua irmã desaparecida. Enquanto investiga a ameaça dos bandidos, ele descobre que sua irmã faz parte do grupo. Pior ainda, ela abraçou a vida fora-da-lei. Agora os aventureiros precisam lidar com os bandidos, mas o jogador deve decidir o que fazer com sua irmã. Isto torna a história mais complicada e oferece potencial para grandes momentos e interpretações.

ENCONTROS

A base da trama que você delineou sugere alguns *encontros* em potencial que os heróis podem ter durante a aventura. Um encontro é um único desafio, interação ou atividade, como uma luta, a investigação de uma área, uma perseguição e assim por diante. Usando sua trama, você pode ter uma boa ideia dos encontros possíveis durante a aventura. No exemplo anterior, os heróis podem ter encontros com os bandidos na estrada, em uma comunidade ou em seu esconderijo. Podem investigar os locais de ataques passados ou interagir com sobreviventes que podem ter informações úteis.

Faça uma lista dos encontros possíveis e anote os detalhes importantes sobre cada um deles. Por exemplo: quando e onde vai acontecer o próximo ataque dos bandidos? Os heróis podem descobrir isso a tempo de impedi-los? Ou só vão saber de tudo depois? Quem é o alvo do ataque, e como vai reagir aos personagens? Onde estão os sobreviventes e o que eles pensam dos forasteiros que estão investigando? Os bandidos já ficaram sabendo das investigações dos personagens de alguma forma? E assim por diante.

Então decida se o encontro vai se focar em combate, exploração ou interpretação, e anote. Tente preparar uma mistura dos três tipos de encontros, para ter estilos de jogo variados e envolver todos os jogadores.

O GRANDE FINAL

Então há o clímax da aventura, o grande final. Quando os heróis finalmente enfrentam o desafio principal da aventura, e têm uma chance real de resolvê-lo. Pode ser um confronto final com o vilão, pode ser um desastre a ser evitado, o momento de acusar o assassino na sala do trono ou a dramática batalha contra um exército. Qualquer que seja o caso, este é o momento em que os eventos da aventura chegam ao ponto culminante, e é hora de os personagens salvarem o dia.

O grande final é o momento de vitória e retribuição, o clímax que os jogadores vêm construindo. Assim, torne-o tão emocionante quanto possível. Isso significa que o final deve ser desafiador. Por outro lado, o final não deve apresentar uma situação de derrota inevitável, ou a aventura simplesmente acaba em frustração. Dê aos personagens um desafio sólido, mas coloque as coisas um pouco a favor deles com um recurso ou um "ás na manga" recebido em um encontro anterior.

Por exemplo, talvez o grupo esteja lidando com uma cria das trevas prestes a ser libertada de uma ruína próxima. Eles já venceram a maioria dos cultistas, e estão prontos para acabar com o mago maligno que está tentando libertar o monstro. Ao longo do caminho, eles descobriram que a cria das trevas tem uma fraqueza: um ponto específico que sua armadura quase impenetrável não protege. Em outras palavras, a criatura

é vulnerável à façanha penetrar armadura, que ignora toda a sua armadura, em vez de apenas a metade! Se os heróis usarem esta informação, a luta será muito mais fácil. Contudo, eles devem ter uma chance mesmo sem este conhecimento, já que você não pode contar com o que eles vão descobrir. Os jogadores podem perder uma pista vital ao longo do caminho, e você não quer que sua aventura seja estragada por causa disso.

O ENCERRAMENTO

O encerramento, ou epílogo, é o momento em que você “amarra” qualquer coisa que esteja faltando depois do clímax da aventura. É quando os heróis descobrem quaisquer informações remanescentes, resolvem os mistérios da aventura, recebem suas recompensas e assim por diante. Ainda pode haver algumas pontas soltas — que você pode usar em aventuras futuras — mas em geral as coisas devem estar amarradas e resolvidas no final, como em qualquer história satisfatória.

Você pode interpretar o encerramento, permitindo que os jogadores descrevam o que seus personagens fazem, ou apenas resumir tudo através de narração. Por exemplo: “Depois que vocês matam o chefe dos bandidos, vasculham seu covil, ficando com o que não pode ser devolvido aos donos. A aldeia recebe-os de braços abertos, com um banquete em sua honra. Seu lorde está satisfeito com seu trabalho na manutenção da paz”.

CONDUZINDO UMA SESSÃO DE JOGO

Além de preparar a aventura antes da sessão de jogo, você precisa preparar um local no mundo real, onde vai conduzir o jogo, e coordenar tudo durante o jogo. Algumas dessas tarefas podem ser delegadas aos jogadores, mas você deve certificar-se de que tudo seja feito. Estes elementos podem ser divididos em três categorias amplas: o ambiente de jogo, gerenciamento de informações e estilos de jogo.

O AMBIENTE DE JOGO

O sucesso ou falha de uma sessão de jogo pode depender de fatores fora do próprio jogo. Quando se estabelece um bom “clima” e os jogadores estão se divertindo, as coisas transcorrem com tranquilidade. Decisões ruins a respeito de regras podem ser ignoradas, rolagens terríveis são alvo de risos e conflitos entre personagens são vistos como drama heroico. Mas quando um clima ruim paira, o menor problema pode levar a reclamações e irritação. Da mesma forma, um grupo pode começar o jogo com bom humor e entusiasmo, mas ficar entediado antes do final da sessão.

Estes são problemas de ambiente, clima e ritmo, e são os elementos mais difíceis de se lidar durante uma sessão de jogo. Algumas ferramentas podem ser usadas

para encorajar os jogadores a relaxar ou para afastar o mau humor de um grupo. Contudo, em geral o melhor que você pode fazer é criar um bom ambiente de jogo e esperar que os jogadores aproveitem-no.

ESCOLHENDO UM LOCAL

O lugar onde um jogo acontece afeta bastante seu clima, e muitas vezes sua longevidade. Jogos de RPG são atividades de lazer, e será mais fácil para os jogadores continuar fiéis se jogar não for um incômodo. Um bom espaço de jogo deve ser grande o bastante para acomodar todos os jogadores confortavelmente (de preferência sem ninguém sentado no chão, a menos que seja por vontade própria), com espaço de mesa suficiente para livros e rolagens de dados, um lugar para as miniaturas (se o grupo as usa) e espaço onde você possa esconder as coisas que os jogadores ainda não devem ver (como mapas, acessórios ou miniaturas especiais). Também deve ficar em um local conveniente para todos (mais fácil se um ou mais membros do grupo dirigir) e, de preferência, com espaço para lanches e bebidas longe dos livros e fichas de personagem.

Embora muitos grupos não tenham acesso a um espaço de jogo ideal, algumas coisas podem ser feitas para melhorar o que está disponível. Primeiro, você não precisa necessariamente jogar na casa de alguém. Lojas de RPG, bibliotecas, centros culturais ou salões de festas podem abrigar um jogo por uma pequena taxa ou mesmo de graça. A principal limitação com estes espaços é o horário, mas jogar na tarde de sábado pode ser perfeito para um local público. Tenha cuidado com privacidade e barulho. O jogo não funciona bem se o grupo é constantemente interrompido por pessoas entrando e saindo, e uma área sem isolamento acústico pode resultar na expulsão de um grupo barulhento.

Se vocês forem jogar na casa de alguém, talvez seja bom revezar o papel de anfitrião. Um grupo de jogadores pode fazer bastante bagunça, e pedir que apenas uma pessoa lide com isso é um pouco de abuso. Mesmo que o grupo faça seu melhor para limpar tudo depois do jogo (sempre uma boa ideia), cadeiras são arrastadas, pilhas de papel são guardadas, lixeiras ficam cheias e pratos são usados. Um grupo que possa dividir esse trabalho terá menos conflitos e preocupações.

INTERVALO

Se uma sessão de jogo está indo mal a despeito de todas as suas tentativas, pode ser hora de sair do jogo por algum tempo. A curto prazo, uma sessão pode ter um intervalo para que todos peguem uma bebida, ou mesmo algo para comer. Assim como mudar o foco dentro do jogo, tirar a atenção de todos do jogo completamente pode chacoalhar as coisas e permitir um recomeço do zero mais tarde. A duração do intervalo deve ser levada em consideração — fazer algo muito demorado pode fazer com que o grupo não queira voltar ao jogo com pouco tempo sobrando.

Às vezes a melhor solução é desistir de uma sessão de jogo. Se ninguém está se divertindo, sugira suspender o jogo até a próxima sessão. Isto não deve ser feito sem pensar bastante — especialmente em grupos que não podem se encontrar com frequência, muitos jogadores ficam chateados por não poder jogar. Apenas perguntar se as pessoas preferem não jogar pode, de vez em quando, mudar a dinâmica de um grupo o bastante para proporcionar diversão.

Se uma campanha tem problemas constantes com desinteresse dos jogadores e mau humor, é hora de discutir o assunto. Os jogadores podem estar interessados, mas simplesmente não sabem demonstrar isso. Outros eventos em suas vidas podem impedir que eles aproveitem o jogo ao máximo, e talvez eles precisem adiar o jogo por algumas semanas. Alguns temas específicos da campanha podem incomodar um ou mais jogadores — nesse caso, discuta mudanças que podem ser feitas.

GERENCIAMENTO DE INFORMAÇÕES

Uma das maiores incomodações que o mestre enfrenta é manter um registro de tudo dentro do jogo. Enquanto os jogadores devem preocupar-se com um único personagem (e talvez um companheiro), você deve literalmente acompanhar um mundo. Não é difícil ficar defasado nos deveres de mestre e descobrir que você perdeu a conta de quanto tesouro o grupo conquistou, esqueceu das informações que o sábio amigável conhece, do nome do líder de um pequeno país, ou mesmo de quem é o próximo turno no combate. Manter tudo isso em mente é chato, mas é importante. Os jogadores dependem de você para saber o que está acontecendo, tanto em pequena escala, durante uma luta, quanto em uma escala maior, no mundo ao redor deles.

O conselho mais importante para os mestres que sentem-se sobrecarregados é fazer tanto quanto possível de antemão, fora do tempo do jogo. Entre as sessões, você não precisa se preocupar com manter os jogadores entretidos ou lembrar-se de anotar algo no final de uma rodada de combate. Manter um caderno é uma boa ideia, com divisões para tipos diferentes de informação. Você pode fazer anotações rápidas em um bloco durante o jogo, e depois passar tudo a limpo no caderno depois da sessão.

Espalhe o trabalho burocrático, em vez de tentar fazer tudo de uma só vez. Se você está escrevendo uma aventura e decidindo o tesouro que será encontrado, marque essa informação quando você a tiver.

Manter-se atento poupa muita dor de cabeça mais tarde. Se for possível, mantenha um bloco aberto a cada sessão. Sempre que algo significativo acontecer, faça uma anotação. Não descreva o evento inteiro — apenas anote quem, onde e o quê, em termos bem simples. Tente anotar tanto a data no mundo real quanto

no mundo do jogo. Isso é um lembrete para quando você atualizar seu caderno mais tarde. Também ajuda para lembrar o que ocorreu no passado — o que é especialmente útil em uma campanha longa. É ótimo poder revisar suas notas e ver a data em que o grupo encontrou uma princesa grávida quando você está tentando decidir se a criança já nasceu quando os personagens veem-na mais uma vez.

FICHA DE REFERÊNCIA RÁPIDA

Como mestre, você precisa de muitas informações sobre diferentes personagens durante o jogo: valores de Defesa, Saúde, habilidades a assim por diante. Em vez de procurar em papéis e folhear livros, é uma boa ideia compilar uma ficha de referência rápida com todas as informações essenciais de que você precisa. A ficha lista todos os personagens e criaturas, seus valores de combate e outras estatísticas fundamentais, permitindo que você possa consultá-las com um olhar. Abaixo há um exemplo de ficha de referência rápida, preenchido com as estatísticas de um esqueleto. Há uma ficha de referência rápida que pode ser fotocopiada na página 64, e você pode achar outras para *download* no site da Jambô, em www.jamboeditora.com.br.

NOME <i>Esqueleto</i>		SAÚDE	
CLASSE/NÍVEL <i>Demônio da ira</i>		17	
ASTÚCIA	-2		
COMUNICAÇÃO	-2		
CONSTITUIÇÃO	2	<i>Vigor</i>	
DESTREZA	2		
FORÇA	3	<i>Garras</i>	
MAGIA	1		
PERCEPÇÃO	0		
VONTADE	2		
ARMA	ATAQUE	DANO	VELOCIDADE
<i>lança de 2 mãos</i>	+3	<i>2d6+3</i>	10
<i>garras</i>	+5	<i>1d6+5</i>	
			DEFESA
			12
PODERES <i>Loucura uivante</i>			ARMADURA
<i>FF: golpe poderoso, penetrar armadura</i>			0
<i>GA: arcos, contusão, lanças</i>			
EQUIPAMENTO <i>lança de 2 mãos</i>			

Atualize sua ficha de referência rápida no início de cada jogo e em cada ocasião em que as habilidades ou valores dos personagens possam ter mudado.

CARTAS DE COMBATE

Uma informação importante durante o jogo é a ordem de iniciativa. Prepare pequenos cartões para cada

personagem, incluindo os PNJs. Quando um combate começar, escreva a iniciativa atual de cada personagem no canto superior direito do cartão (a lápis) e coloque-os na ordem da iniciativa. Então simplesmente comece com o personagem no topo da pilha. Quando esse turno acabar, passe à próxima carta, até chegar ao final da rodada. Isto pode ser mais eficiente do que listar a ordem de iniciativa em uma folha de papel, já que você pode mudar a ordem, se for necessário.

Cartas de combate também são um bom lugar onde botar informações básicas sobre os personagens, já que em geral você vai usá-las no turno de cada personagem. Informações "defensivas", como Defesa e Saúde, devem ser mantidas na ficha de referência rápida, já que são usadas quando outros personagens agem — é melhor não ficar procurando a Defesa de um personagem na pilha de cartas de combate. Abaixo você vai encontrar um exemplo de carta de combate. Cartas de combate fotocopiáveis podem ser encontradas na página 64, e para *download* em www.jamboeditora.com.br.

NOME <i>Locke</i>		VEL	INC.
CLASSE/NÍVEL <i>Ladino 1</i>		16	11
ASTÚCIA	COMUNICAÇÃO	CONSTITUIÇÃO	DESTREZA
0	2	-1	4
FORÇA	MAGIA	PERCEPÇÃO	VONTADE
1	1	4	0

CARTAS DE FEITIÇOS

Outro tipo de carta pode ser usado para acompanhar as durações dos feitiços. Se um personagem lança um feitiço que dura 5 rodadas, você pode dar ao feitiço um cartão próprio. O cartão lista o nome do feitiço e sua duração. Cada vez que ele surgir no topo da pilha, risque uma rodada. Isso impede que os feitiços sejam esquecidos e permite que sua duração termine na ordem de iniciativa em que foram lançados, mesmo se a iniciativa do mago mudar.

DIÁRIO DE CAMPANHA

É uma boa ideia manter um "diário de campanha" como registro dos jogos que você já conduziu. Um bom diário de campanha deve conter as seguintes informações, organizadas para que você possa encontrá-las com facilidade e rapidez:

Um resumo de cada aventura. A data do jogo, e quando e onde ele ocorreu no cenário. Deve incluir uma breve descrição dos eventos, e de quaisquer vitórias ou derrotas dos heróis, incluindo pontos de experiência, tesouros e assim por diante. É mais fácil escrever

este resumo entre as sessões, quando os eventos ainda estão frescos na sua cabeça.

Uma lista de personagens importantes no cenário e na campanha até o momento — primariamente apenas nomes, descrições e notas breves. Assim, se os jogadores quiserem saber o nome do chefe bandido que fugiu algumas aventuras atrás, você pode encontrá-lo com um olhar.

Informações sobre quaisquer tramas, subtramas e desenvolvimentos contínuos no jogo. Com vários personagens principais, pode haver muitas histórias individuais. Manter anotações sobre seu progresso pode ajudá-lo a acompanhar tudo e garantir que você não esqueça uma trama específica ao longo do caminho.

ANOTAÇÕES DE JOGO

Além do seu diário de campanha, tenha uma página ou bloco separado onde você pode fazer anotações para si mesmo durante a sessão. Você pode usar essas notas mais tarde, quando fizer um resumo mais detalhado no seu diário de campanha. Assim, você pode anotar, por exemplo, que os heróis encontraram um sargento da guarda chamado Pfister e causaram uma impressão ruim nele — um evento não planejado que pode ser relevante mais tarde, caso eles voltem a passar pela jurisdição do Sargento Pfister.

QUADROS BRANCOS

Um quadro negro ou branco pode ser uma excelente forma de registrar informações para todos na mesa. Quanto maior o quadro, melhor. Quadros brancos tendem a ser mais baratos e visíveis, além de fazer menos sujeira. Coloque o quadro ao lado ou atrás do mestre, onde a maioria possa vê-lo e o mestre possa alcançá-lo. Quando não houver combate, liste todos os PJs e PNJs principais, junto dos respectivos jogadores e características notáveis. Especialmente no início da campanha, fazer isso ajuda os jogadores e o mestre a ter em mente quem é quem.

Um quadro branco também pode ser usado para acompanhar uma cena de ação. Colocado na horizontal, pode conter o desenho de um mapa e miniaturas ou marcadores. Na vertical, pode ser usado para marcar as posições dos personagens.

MINIATURAS, MAPAS E ACESSÓRIOS

Jogos de RPG são jogos de imaginação. Assim, um "tabuleiro" nunca é necessário. Contudo, ter um mapa de uma cena específica, com marcadores e miniaturas que podem ser posicionados, pode ajudar os jogadores a visualizar o que está acontecendo e a manter registro de posições relativas, locais de obstáculos e assim por diante. Você vai encontrar mais informações sobre o uso de miniaturas e acessórios no *Guia do Jogador*, na coluna lateral **USANDO MAPAS DE BATALHA**, na página 58 do CAPÍTULO 6.

ESTILOS DE JOGO

Dois jogos de *Dragon Age* podem ter as mesmas regras, as mesmas aventuras e até os mesmos personagens, mas estilos completamente diferentes. A maneira como você interage com os jogadores e como eles veem uns aos outros e o mundo de jogo são questões de estilo de jogo. Diferentes estilos produzem diferentes tipos de jogos. Entender o seu próprio estilo e o do seus jogadores dá mais chances de evitar problemas em potencial.

Algumas ferramentas narrativas permitem que você mude o "clima" de um jogo; essas ferramentas podem ajudar a descobrir a razão pela qual um determinado jogo parece não funcionar. Nenhum desses estilos está "certo" ou "errado", mas alguns grupos — ou mesmo jogadores individuais — não se encaixam com alguns estilos. Qualquer coisa que seja divertida para o grupo é um bom estilo, e qualquer coisa que causa problemas precisa ser examinada.

ESTILOS DE MESTRES

Mestres diferentes têm abordagens diferentes para seu trabalho. A seguir estão alguns estilos comuns de mestres. Examine como e quando você usa esses estilos, e como os jogadores reagem a eles. Às vezes o principal problema de um jogo é que os jogadores não gostam da maneira como você conduz as coisas — o que é algo que você pode mudar.

ANTAGONISTA

O mestre antagonista é aquele que tenta criar problemas para os heróis — muitos problemas. Os inimigos agem com eficiência implacável, e muitas vezes são criados especificamente para vencer os personagens, e o mestre não hesita em matar o grupo inteiro. Mestres antagonistas tendem a jogar com regras muito próximas das oficiais. Se este tipo de mestre possui "regras da casa" (modificadas por ele ou pelo grupo), elas são usadas do modo como o mestre as interpreta, assim como todas as regras básicas.

Poucos jogadores gostam de um mestre que realmente está tentando acabar com seus personagens. Logicamente, não há o que um jogador possa fazer para "vencer" o mestre. Por mais poderosos que sejam os heróis, o mestre sempre pode fazer com que sejam atacados por uma horda gigantesca de crias das trevas ou alguma outra ameaça invencível. A ideia de que um mestre realmente desejaria "derrotar" os jogadores é bobagem — o mestre sempre venceria, e os jogadores simplesmente sairiam do jogo.

Contudo, alguns jogadores gostam de jogos em que o mestre *parece* estar tentando destruí-los. A sensação de perigo e risco aumenta, e assim, a sensação de vitória também aumenta quando os jogadores triunfam.

Aventuras criadas por este tipo de mestre devem estar em um nível de poder razoável em relação aos

personagens jogadores. É injusto fazer com que todos os PJs sejam envenenados por um assassino-mestre sem que tenham chance de detectar ou evitar o perigo. Não há problema em tornar aventuras disponíveis mais perigosas, mas o perigo deve estar claro desde o começo. O mestre deve se ater a encontros que os personagens podem vencer, ou pelo menos dar aos jogadores a opção de fugir daqueles que não podem ser vencidos. Um grupo que decide atacar um arquidemônio logo no começo escolhe seu próprio destino. Mas, se o monstro simplesmente aparece do nada e ataca, isso é injusto.

Até mesmo os melhores e mais justos mestres antagonistas podem causar insatisfação aos jogadores. É muito fácil para esse estilo de mestre parecer que está se divertindo às custas dos jogadores, e ninguém gosta de um valentão. O único uso legítimo deste estilo é para aumentar a emoção dos jogadores, mas isso só funciona se eles estiverem gostando. Muitos jogadores estão mais interessados em contar uma boa história do que em arriscar constantemente a perda de seus personagens em um calvário infinito de perigos.

Normalmente, o estilo antagonista deve ser reservado para os clímaxes mais épicos — e deve existir um aviso. Se estiver mudando o tom para um momento dramático, tenha certeza de que os jogadores sabem que desta vez não haverá intervenção divina ou segundas chances. Que os dados decidam o futuro.

BENEVOLENTE

O mestre benevolente é um árbitro das regras que está tentando tornar tudo justo e divertido. Assim como o mestre antagonista, o mestre benevolente tende a usar as regras oficiais, mas não para criar maiores desafios ou para tirar vantagem das burradas dos jogadores. As regras podem ser modificadas ou mesmo ignoradas se entrarem em conflito com a lógica, mas exceções não são feitas apenas para ajudar a tocar uma boa história.

Usado da maneira certa, este estilo produz jogos divertidos e flexíveis, em que todos sabem como o mundo funciona (já que há regras consistentes) e que as regras não serão usadas para criar um resultado fora de propósito. Mestres benevolentes muitas vezes sofrem com conflitos de pressupostos (veja na página 11) se mudam uma regra uma vez, mas recusam-se a fazê-lo em circunstâncias diferentes. Estes mestres também muitas vezes dão liberdade demasiada a seus jogadores, permitindo que o jogo se torne um emaranhado de missões sem sentido e viagens sem rumo.

DIRETOR

Um diretor tenta fazer com que os jogadores ajam como ele acha apropriado para a história. A maior parte das aventuras possui um curso de ação "correto", e os jogadores são recompensados quando encontram — e punidos quando não conseguem. Este estilo de jogo muitas vezes coloca as necessidades da história acima das regras.

Um diretor que consegue guiar seus jogadores sem limitar sua liberdade de escolha e oportunidades de diversão pode criar as narrativas dramáticas e memoráveis que muitos RPGistas adoram. Este tipo de jogo possui um senso de estilo muito forte, que permite a reprodução de momentos dramáticos vistos em obras como livros e filmes. Heróis martirizados inspirando seus companheiros à vitória, redenção de vilões malignos e inimigos aparentemente imbatíveis sendo derrotados por heróis considerados fracos — tudo isso é mais fácil em jogos com um mestre que dá pistas sutis e empurrões suaves para direcionar a história.

Pelo lado ruim, um diretor pode facilmente atropelar jogadores que estão apenas tentando se divertir um pouco. As preferências de um mestre tornam-se muito mais óbvias se ele é um diretor, e podem afetar as reações às ações dos jogadores. Diretores ruins penalizam os jogadores que fazem ações razoáveis que não se encaixam com seus planos, ou tentam empurrar o grupo em um caminho específico, a despeito de sua vontade.

CONHECENDO SEU GRUPO

Para criar um mundo que os jogadores gostem de explorar, você precisa conhecer seus jogadores. Entender o modo como eles reagem às situações, os tipos de jogos de que eles gostam e a maneira como interagem entre si permite que você modifique o mundo de jogo e seus desafios para que se encaixe nas preferências do grupo, dando a eles inimigos que queiram destruir e causas pelas quais queiram lutar. Se isso parece trabalho de psicólogo, há uma boa razão. Conhecer um grupo de jogadores bem o bastante para antecipar suas reações e construir aventuras de que eles vão gostar é a parte mais difícil e importante de ser mestre. Entendendo os jogadores, todo o resto fica mais fácil.

Não há nenhum atalho real para conhecer um grupo de jogadores. Embora alguns tipos de personalidades surjam com frequência, cada jogador é um indivíduo, com suas próprias peculiaridades e pontos fracos. Você precisa passar um tempo com os jogadores antes de realmente conhecê-los. O melhor caminho é, nos primeiros jogos, usar elementos comuns — magos malignos, aldeias ameaçadas, aliados aparentes realmente tentando ajudar os personagens — e guardar as tramas mais complexas para quando você conhecer melhor seus jogadores. Fazer outras coisas juntos, além de só jogar (como assistir a um filme ou sair para jantar) também pode ajudar no entrosamento do grupo.

TIPOS DE JOGADORES PROBLEMÁTICOS

O foco da lista a seguir é em tipos de jogadores problemáticos, porque jogadores não-problemáticos, por definição, não apresentam dificuldades. Jogadores pro-

blemáticos tendem a se encaixar em algumas categorias amplas, e essas categorias podem ajudá-lo a entender a forma de lidar com esses jogadores — mas são apenas pontos de partida. A maioria dos jogadores possui vários estilos de jogo diferentes. Um jogador pode ser um advogado de regras quando está junto a um astro amador, mas tornar-se um motivador junto a um grupo maior de sanguinários.

Se um ou mais jogadores estão causando problemas, você deve discutir o assunto com eles. É seu trabalho conversar com os jogadores problemáticos porque você é, essencialmente, o anfitrião do jogo. Se os problemas continuarem, envolva o grupo inteiro. Ninguém deve ouvir mentiras, ser isolado ou maltratado. Mas, se um jogador está causando problemas, o grupo deve falar com ele de maneira madura e direta. Trocar a data do jogo e simplesmente não convidar o problemático pode parecer mais fácil, mas isso apenas causa sentimentos ruins e mais problemas. Algumas pessoas simplesmente não são feitas para jogar uma com a outra, e um grupo maduro sabe dizer isso e seguir em frente.

Também vale a pena ver se *você* não entra em uma dessas categorias. Conhecer suas próprias preferências e preconceitos pode muitas vezes permitir que você enxergue conflitos em potencial com jogadores de outros tipos antes mesmo que eles ocorram. Um mestre que é um jogador sanguinário pode adivinhar logo de início que um astro amador pode ficar insatisfeito com a campanha, a menos que ele insira várias oportunidades de interpretação e atuação. Um bom mestre encontra maneiras de acomodar os desejos dos jogadores sem sacrificar seu próprio estilo de jogo.

ADVOGADO DE REGRAS

O temido advogado de regras é um dos tipos mais comuns de jogadores problemáticos. O advogado de regras usa o sistema de jogo como uma arma contra os outros jogadores e até mesmo o mestre. Ele abusa de quaisquer falhas nas regras, cria personagens que tiram vantagem delas e corrige os erros dos outros. O advogado de regras frequentemente cita regras e versões "oficiais" delas como justificativa de seu comportamento, e discute sobre as decisões das quais discorda.

Um jogador que esteja familiarizado com as regras de *Dragon Age* pode ser útil, ajudando o mestre a encontrar regras relevantes com rapidez, e possivelmente até mesmo respondendo perguntas básicas de outros jogadores para economizar tempo. O problema surge quando um advogado de regras toma tempo do jogo discutindo, abusa das regras para fazer algo absurdo ou estraga a diversão com reclamações sobre o conhecimento dos outros jogadores.

Muitas vezes o advogado de regras é motivado por um desejo de justiça. Se um jogador já esteve em jogos nos quais o mestre favorecia apenas um ou dois jogadores, o advogado de regras pode ver a aplicação rígida do sistema como a única maneira de manter o jogo

justo. Nesse caso, um tratamento igualitário de todos os jogadores, mesmo desviando-se das regras, é um bom primeiro passo para lidar com o advogado.

Outros advogados de regras veem o conhecimento do sistema como uma forma de competir com o mestre. Apontando seus erros, esses jogadores tentam controlar a campanha. Um jogo de RPG é um esforço cooperativo, e você deve trabalhar em conjunto com os jogadores. Mas, como juiz, você tem a palavra final sobre o funcionamento das regras. Se um advogado de regras tenta controlar a interpretação do sistema, seja firme ao estabelecer sua autoridade, sem ser rude ou tirânico.

A melhor forma de fazer isso é estabelecer regras sobre discordâncias de sistema. Informe os jogadores de que você vai conduzir o seu jogo com base nas regras, não escravizado por elas. Uma decisão de regras pode ser feita rapidamente, para manter a ação fluindo. Dê um momento para que qualquer um que discorde explique sua objeção. Se você concordar, não há nada errado em voltar atrás. Caso contrário, diga que a discussão acabou, e re-examine o assunto depois do jogo. Se mais tarde você decidir que estava errado, informe os jogadores no início da próxima sessão.

Se um advogado de regras continua sendo um problema, você tem todo direito de insistir para que *todas* as questões de regras fiquem para o final da sessão, quando podem ser discutidas sem fazer todos esperarem. O advogado de regras pode anotar quaisquer questões e vocês dois podem discuti-las mais tarde.



ASTRO AMADOR

O astro amador está interessado, acima de tudo, em interpretar seu personagem até o limite. Ele pode insistir em descrever cada ação de seu PJ, representar cada conversa e ficar “dentro do personagem” mesmo quando outros jogadores não estão. Se o astro amador não estiver atrapalhando, deixe-o em paz — ele está entrando em seu papel, e pode adicionar brilho ao mundo do jogo. Contudo, às vezes astros amadores levam as coisas longe demais. Digamos que alguém pergunta se o grupo quer uma pizza. Um jogador que diz com toda seriedade, “Mas o que vem a ser essa tal pizza, nobre cavaleiro?” está indo longe demais. Da mesma forma, alguém que recusa-se a resumir uma viagem de dez dias sem qualquer incidente, apenas porque algo importante pode ser discutido, está exagerando.

Às vezes você pode dialogar com um astro amador colocando as coisas em termos de filmes e séries de TV. Em vez de dizer que a jornada será resumida, diga que a cena corta para dez dias depois. Explique que eventos menores devem ser ignorados — não para chegar a um combate, mas para permitir cenas de dramaticidade. Um jogador que interpreta *tudo* pode precisar de limites sobre o tempo apropriado para descrever uma única ação. Demonstrar o modo como um esgrimista saca sua espada com um floreio é ótimo, mas demorar dois minutos para detalhar um ataque que nem mesmo é uma façanha (e pode não ser bem-sucedido) é demais.

CARONEIRO

Um caroneiro não está realmente interessado no jogo; ele só está lá para passar tempo com uma ou mais pessoas (“pegando carona” no jogo). Caroneiros em geral são amigos, namorados ou maridos/esposas de outro(a) jogador(a). Desde que o caroneiro não cause distrações demais, simplesmente deixá-lo em paz costuma ser a melhor estratégia.

Você pode ocasionalmente tentar envolver um caroneiro no jogo mais profundamente. Mas, se tais esforços falham com regularidade, não há razão para continuar tentando. Verifique com o caroneiro se ele não é na verdade um invisível que *gostaria* de estar mais envolvido. Se esse não for o caso, não há nada que você possa fazer para envolvê-lo. Jogos de RPG não são para todos, e algumas pessoas estão dispostas a jogar por conveniência, mas não vão mergulhar a fundo no jogo. Não é necessário gastar tempo e energia tentando mudar a sua campanha para atrair esses jogadores, se eles simplesmente não têm interesse.

ESTRELA

Uma estrela quer fazer o que quer que esteja sendo feito. Estes jogadores desejam atenção, para si mesmos e para seus PJs. Estrelas podem ser úteis para manter todos entusiasmados e envolvidos na campanha, e sua energia pode afetar positivamente os outros jogadores. Contudo, uma estrela que realmente consiga mais tem-

po "sob os holofotes" pode ser um problema, impedindo que os outros aproveitem o jogo por completo.

Não há muito que se possa fazer quanto a uma estrela que cause problemas, exceto conversar. Se for necessário, você pode planejar cuidadosamente tramas centradas nos outros personagens, mas isso só é justo se a estrela também tiver seu lugar ao sol. Também vale a pena perguntar aos outros jogadores se eles se importam com as ações da estrela — um grupo de sanguinários e invisíveis pode achar ótimo que uma estrela fique com toda a parte de interpretação, por exemplo.

IMPLICANTE

Um implicante simplesmente gosta de irritar os outros jogadores e o mestre. Felizmente, esse tipo de jogador é raro. Se você perceber que tem um implicante na mesa, uma conversa educada mas firme é necessária. Se o implicante puder amenizar seu jeito, permita que ele fique no grupo. Caso contrário, o grupo todo deve convidá-lo a se retirar do jogo.

INVISÍVEL

Um invisível é o oposto de uma estrela. Este jogador não parece estar envolvido, mal abre a boca e permite que os outros planejem tudo. Invisíveis atrapalham apenas se tornarem o jogo mais lento, recusando-se a responder perguntas ou agir em seu turno. A coisa mais frustrante a respeito destes jogadores é que eles muitas vezes afirmam adorar a campanha, mesmo que nem pareçam estar presentes no momento do jogo.

Se você puder descobrir a causa do silêncio de um invisível, a maioria se transforma em participantes ativos. Alguns invisíveis simplesmente não conhecem bem as regras do jogo (especialmente em jogos com muitas regras alternativas). Nesse caso, pode ser útil designar um outro jogador para ajudá-lo a responder ao que você diz (esta pode ser outra forma de usar os talentos de um advogado de regras). Outros jogadores deste tipo apenas precisam de tempo para ficar confortáveis com uma campanha ou um grupo, e ainda outros nunca se envolvem mais. Verifique periodicamente se os invisíveis sentem que algo está faltando na campanha. Se não for o caso, deixe-os em paz e apenas tome cuidado para que eles não tornem o jogo mais lento.

MOTIVADOR

O motivador apenas quer resolver as coisas. *Agora*. Desde que os PJs estejam no caminho para cumprir algum objetivo, o motivador está feliz. Mas desvios, descanso e conversas sem propósito irritam-no. Alguns motivadores limitam-se a manter os PJs no rumo, enquanto outros querem que os jogadores e o mestre também fiquem concentrados no jogo. Um motivador pode ser útil quando o grupo se afasta demais da trama do jogo (ou se distrai do jogo em geral). Contudo, quando são exigentes demais, os motivadores acabam sendo mandões, entrando em conflito com outros jogadores.

É possível lidar com um motivador agendando um tempo de descanso (tanto para os personagens quanto para os jogadores). Se o mestre diz que pretende que os PJs passem o inverno em uma determinada cidade, o motivador sabe que não há razão para encorajar o grupo a seguir adiante. Se o grupo decidir começar o jogo uma hora depois que todos se reúnem e o mestre anuncia intervalos periódicos, o motivador pode ficar satisfeito. Caso contrário, veja se o motivador não está irritando os outros jogadores e peça que ele seja educado ao lidar com eles.

SANGUINÁRIO

O jogador sanguinário está mais interessado em matar. Provavelmente todos os desafios são encarados em termos de o que precisa ser morto, e qual é a melhor forma de fazê-lo. Este jogador muitas vezes fica entediado com encontros de interpretação e exploração. O lado positivo é que o sanguinário gosta de algo que existe naturalmente como um dos focos do jogo (combate), e é fácil agradá-lo. O lado negativo é que ele pode ficar desinteressado com todo o resto, falando e distraindo os outros jogadores, ou até mesmo reclamando de qualquer cena que se interponha entre as batalhas.

Às vezes o sanguinário pode ser atraído para sequências que não envolvam combate através da descoberta do que é importante para o personagem e o jogador. Uma conversa franca e honesta entre o mestre e o jogador sobre os tipos de eventos sem combate que interessam o jogador pode ser útil, assim como envolver a história do personagem ou inserir PNJs que falem sobre o grande guerreiro que ele é. Se você precisar transmitir alguma informação de modo que o jogador preste atenção, faça com que um inimigo comece a trocar insultos e farpas durante uma luta.

No final das contas, se o jogador não se interessar por nada mais, simplesmente inclua muitas batalhas. A maioria dos jogadores entende que o jogo existe para que todos se divirtam. Assim, intercalar encontros de combate com outros tipos costuma evitar que o sanguinário crie distrações e manter seu interesse o bastante para que ele fique conectado à campanha. Não espere que o sanguinário negocie com PNJs, resolva charadas ou envolva-se em grandes romances, a menos que o jogador tenha manifestado interesse nisso. Encoraje a interpretação com suavidade, mas não tente forçá-la.

CONFLITOS DE PRESSUPOSTOS

Um dos maiores riscos que qualquer mestre enfrenta é o conflito de pressupostos. Isto acontece quando um jogador presume uma coisa e você, outra. Por exemplo, se o mestre diz que cinco homens mal-encarados ameaçam um PJ, o jogador pode presumir que eles são bandidos desarmados — que a descrição "mal-encarados" significa que eles são valentões mal-encarados, que não carregam armas e apenas têm aparência ameaçadora. Na verdade, o mestre quer dizer que eles parecem pe-

rigosos, que parecem dispostos à violência e que serão um desafio difícil. O mestre imagina-os vestindo armaduras pesadas e carregando armas. Como nem o mestre e nem o jogador percebem que ocorreu uma falha de comunicação, o jogador pode tomar uma decisão que pareça absurda ao mestre, e que pode levar a uma situação ruim no jogo.

A razão pela qual conflitos de pressupostos são tão perigosos é que frequentemente não são notados até que seja tarde demais. No caso acima, se uma luta não acontecer, o jogador pode deixar o encontro sem nunca perceber que errou na avaliação de seus oponentes. Ele descobre que os homens são parte de um grande grupo de bandidos que tomou a cidade como refém, mas continua a vê-los como grandalhões desarmados. O jogador convence o grupo a atacar o forte dos bandidos, já que tem certeza de que é possível vencer a luta. O grupo planeja e se prepara durante três sessões de jogo antes de atacar o forte, apenas para descobrir que ele é protegido por guerreiros em armaduras pesadas. O jogador reclama, apenas para ouvir que os homens sempre estiveram bem armados e equipados. O jogador sente que o mestre mudou a realidade do jogo, e o mestre sente que o jogador simplesmente não estava prestando atenção.

Conflitos de pressupostos também podem acontecer em escala maior. Se o mestre descreve uma campanha como "estilo espada e magia", os jogadores podem imaginar um jogo em que feiticeiros poderosos sejam comuns, e a maior parte das aldeias possui um mago hábil, que pode lançar feitiços. Se o mestre estiver na verdade pensando em termos de histórias clássicas dos anos 1920 (também chamadas "espada e magia"), pode decidir que usuários de magia são bem raros, e geralmente malignos. Os jogadores que criaram seus personagens ao redor da ideia de que magos são comuns podem não notar isso até que muitos jogos tenham se passado, ficando surpresos e irritados quando não conseguem contratar um mago em qualquer aldeia que visitam.

Não há um modo infalível de evitar conflitos de pressupostos. Dar exemplos sempre que possível e verificar se os jogadores entendem os exemplos ajuda. Também é útil saber que conflitos de pressupostos ocorrem, e ter bastante paciência quando um jogador parece presumir algo diferente do que você quis dizer. Um conflito de pressuposto ocasional pode ser consertado permitindo que os jogadores mudem ações passadas quando um pressuposto razoável prova-se falso. Para elementos menores, você pode até mesmo mudar a realidade do jogo para se adequar ao falso pressuposto (especialmente se você notar o conflito antes dos jogadores). Caso esses conflitos tornem-se comuns, encontre um meio de ser mais claro, possivelmente usando ilustrações; entregando bilhetes, acessórios e outros materiais de apoio aos jogadores, ou fazendo recapitulações no começo de cada sessão.

PLANEJANDO UMA CAMPANHA

Uma campanha é uma série de aventuras, assim como uma aventura é uma série de encontros.

O pressuposto padrão de *Dragon Age RPG* é que sua campanha irá se passar durante o mais recente Flagelo que ameaça Thedas. No estágio apresentado no *Conjunto 1*, o Flagelo está apenas começando. Muitos em Thedas nem mesmo acreditam que ele esteja ocorrendo, mas os sinais estão por toda parte. Os PJs provavelmente estarão entre os primeiros a descobrir que o Flagelo é bem real. Em lançamentos futuros, a ameaça irá se tornar mais explícita, e o desafio dos PJs será sobreviver a um perigo que não é visto há gerações.

A história do Flagelo é a trama que conecta as aventuras publicadas de *Dragon Age*. Mesmo assim, você pode ter uma campanha baseada em outra época ou elemento. Em sua campanha os PJs podem ter que lutar para libertar Ferelden do domínio de Orlais, antes da coroação de Maric, por exemplo. A campanha é sua, e você pode criá-la como quiser. Esta seção inclui alguns conselhos sobre como fazer isso.

FANTASIA SOMBRIA

Antes de entrar em conselhos específicos sobre planejamento, vamos falar sobre fantasia sombria. Você provavelmente já viu *Dragon Age* descrito como "um RPG de fantasia sombria" (ou "*dark fantasy*"), mas talvez não saiba o que isso significa exatamente. A seguir há um breve resumo sobre o termo, e o modo como seus conceitos fundamentam o jogo. Lembrando que, como mestre, você pode modificar o clima, enfatizando certos aspectos enquanto minimiza outros.

SEM UNICÓRNIOS E ARCO-ÍRIS

Existem cenários de fantasia em que elfos cavalgam unicórnios, cavaleiros voam sobre pégasos e reis sábios fazem o que é melhor para o povo. Thedas não é assim. Aqui, os elfos são oprimidos, os magos são alvo de medo e desconfiança, e até mesmo os famosos Guardiões Cinzentos possuem segredos nefastos. Os Flagelos, o grande mal que pode destruir Thedas, são resultado da arrogância da humanidade, não do plano de algum lorde maluco que parece saído de um desenho animado. E a maldade, originando-se no coração das pessoas, pode ser detida — mas nunca derrotada para sempre.

A VIDA NÃO É JUSTA

Thedas é uma terra repleta de injustiça, e seu amigo de hoje pode traí-lo por uma moeda de ouro amanhã. Os personagens jogadores devem abrir seu próprio caminho no mundo e vigiar suas costas. Eles começam como desconhecidos; candidatos a aventureiros com poucas posses ou poder. Você e seus jogadores devem



estar cientes de que os personagens podem morrer em *Dragon Age*, e muitas vezes é exatamente isso que acontece. Os PJs podem ser jogados em situações que não são feitas sob medida para suas habilidades. Eles não devem presumir que o universo tomará conta deles. Devem fazer isso por si mesmos — às vezes, escolhendo a cautela em vez da coragem.

AS AÇÕES TÊM CONSEQUÊNCIAS

Uma campanha de *Dragon Age* é repleta de escolhas, algumas grandes e algumas pequenas. Escolhas, especialmente escolhas morais, importam. E importam ainda mais quando parece não haver uma boa opção. Os PJs em *Dragon Age* têm livre arbítrio, mas devem estar prontos para lidar com as consequências de suas ações. Finais felizes são raros. A vitória de hoje pode plantar as sementes da crise de amanhã.

ÀS VEZES A MALDADE SORRI

As crias das trevas são uma ameaça óbvia, mas não são o único mal em Thedas. Nobres conspiradores, mercadores corruptos e bandidos astutos podem ser ameaças tão perigosas quanto um ogro. Às vezes, as pessoas bem vestidas que falam as palavras mais belas são os piores vilões de todos. Luxúria, ganância e inveja levam muitos a atos horrendos, e a violência é uma ferramenta comum, mesmo nas terras mais civilizadas.

PORTADORES DA ESPERANÇA

O mundo parece tomado pela escuridão e decadência. Mas, apesar de tudo isso, ainda há esperança em Thedas. Há algumas pessoas boas, que se importam com algo além de suas próprias vontades e neces-

sidades. Os personagens jogadores podem ser heróis, e sua ascensão é o tema principal de uma campanha de *Dragon Age*. Em momentos cruciais da história de Thedas, campeões como esses ergueram a bandeira da esperança e afastaram a escuridão, pelo menos por um tempo. Este é o papel dos personagens jogadores em uma campanha de fantasia sombria.

CONSULTANDO OS JOGADORES

A primeira coisa a fazer ao planejar uma campanha de *Dragon Age* é conversar com seus jogadores sobre o tipo de jogo que interessa a eles. Pode ser uma boa ideia experimentar o jogo — talvez com a aventura neste livro — e então falar sobre planos a longo prazo.

Os jogadores estão interessados em que tipo de coisas? Estão curiosos sobre quais partes de Thedas? As respostas dessas perguntas fornecem informações valiosíssimas para ajudar a assegurar que sua campanha seja feita sob medida para os jogadores e seus personagens, melhor do que qualquer jogo pré-pronto. Esta é uma das grandes vantagens de RPGs como *Dragon Age*, então não perca a chance de usá-la.

ESCOLHENDO OS HERÓIS

Assim como o diretor de um filme escolhe seu elenco, você deve escolher os papéis dos personagens principais em sua campanha de *Dragon Age*. Em essência, isso significa ter uma ideia dos tipos de personagens de que seus jogadores gostam, permitindo que você planeje os elementos da campanha ao redor deles.

Assim, por exemplo, se um jogador está interessado na cultura dos elfos valeanos, e quer jogar com um membro dessa raça, você pode incluir elementos élficos em seu jogo, criar histórias sobre as dificuldades que eles enfrentam, inserir conflitos para o personagem na forma de elfos com ideias diferentes e assim por diante.

Isto também pode ser um processo cooperativo. Quando você define o arco da campanha (veja abaixo), pode criar papéis específicos para os personagens, como uma história em torno do jovem herdeiro de um domínio. Embora você possa criar o herdeiro como um PNJ, também pode perguntar se algum dos jogadores estaria interessado em assumir esse papel e criar um personagem para preenchê-lo. Isso dá um foco adicional à campanha, já que o jogador possui uma razão inerente para se importar com o que acontece.

Assim como foi destacado no *Guia do Jogador*, a sessão de criação dos personagens é um bom meio de começar o jogo. Dá a todos uma chance de falar com você e uns com os outros sobre seus personagens enquanto eles estão sendo criados. Também torna mais fácil para os jogadores criar objetivos e ligações para seus personagens. Isso, por sua vez, ajuda você, fornecendo mais informações sobre os protagonistas da história, os personagens jogadores. Você pode usar isso quando estiver planejando aventuras e arcos de histórias.

DEFININDO O ARCO

Uma vez que você tenha uma boa ideia do que interessa a você e a seus jogadores, pense em um "arco" geral para a campanha. Ou seja, uma história geral que a define. A campanha é sobre a luta contra a escuridão ascendente em Thedas? É uma história de heróis em busca de um artefato ancestral capaz de prender um arquidemonio? É uma história de ambição política e luta pelo trono, a batalha por poder e controle?

Tente resumir a história geral em um parágrafo ou dois. Um exemplo: "Os heróis são envolvidos nas ambições políticas de um chefe guerreiro em ascensão, tornam-se seus homens de confiança e então devem escolher entre apoiar seus planos de unir todas as terras próximas sob seu estandarte para resistir à escuridão ou opor-se a suas ambições e apoiar outro candidato, talvez um deles".

DELINEANDO A CAMPANHA

Uma vez que você tenha definido o arco da campanha, comece a dividi-lo em aventuras individuais. No início, é melhor criar uma série que dure entre oito e dez sessões, conduzindo os personagens pelos níveis apresentados neste conjunto, mas uma campanha pode durar muito mais, assim como será detalhado em futuros conjuntos de *Dragon Age RPG*.

No começo da campanha, suas aventuras devem ter mais detalhes e oferecer mais ganchos, para envolver os personagens. Nesse estágio, os personagens jogadores ainda estão desenvolvendo suas personalidades e histórias. Ainda não são grandes heróis, e podem precisar de oportunidades para "experimentar a água" antes de mergulhar de cabeça, tentando coisas diferentes, sentindo o clima do jogo e aprendendo como jogar. É uma boa ideia oferecer bastante variedade e experimentar diferentes encontros para ver o que funciona melhor e é mais divertido. Você pode até mesmo decidir modificar partes futuras da campanha com base nisso.

Uma vez que você tenha delineado a primeira parte da campanha, pode começar a pensar em planejar a primeira aventura com detalhes (veja *CRIANDO AVENTURAS*). Muitos mestres gostam de usar aventuras prontas, que podem economizar tempo e trabalho. Contudo, mesmo ao usar aventuras publicadas, vale a pena personalizá-las para sua campanha e seu grupo. Adicionando alguns detalhes, você pode torná-las mais adequadas à sua campanha e aos PJs específicos em seu grupo.

RASCUNHANDO O FINAL

Embora uma campanha de *Dragon Age* possa continuar por bastante tempo, durando muitas sessões, todas as boas histórias devem ter um fim. É bom ter pelo menos uma *ideia geral* do final do arco em mente, para que você possa começar a direcionar os eventos para ele quando ficar claro que os personagens estão chegando ao fim de suas carreiras, os jogadores estão ficando complacentes e querem encerrar o jogo, não apenas "dando um tempo".

Não se apegue demais a um final específico para sua campanha, pois você pode ver que as coisas mudam bastante ao longo do jogo. Uma das melhores coisas do RPG é o processo de criação coletiva. Em vez de apenas progredir por uma história pré-determinada, você e seus jogadores estão *criando* uma história sobre os personagens deles, que todos poderão contar quando o jogo tiver acabado. Às vezes essa história parte em direções inesperadas, então você precisa ser flexível e abrir a possibilidade de diferentes resultados e finais.

Note também que o final da campanha não significa necessariamente o final do grupo de personagens. Sempre é possível começar uma nova campanha com personagens já existentes, com um foco diferente e um arco novo. Isso será mais detalhado em conjuntos futuros de *Dragon Age RPG*, lidando com heróis mais avançados e experientes.

O QUE FAZER E NÃO FAZER COMO MESTRE

A seguir estão alguns bons conselhos gerais sobre ser um mestre de *Dragon Age RPG*.

O QUE FAZER

PLANEJAR COM ANTECEDÊNCIA

Reserve um tempo para preparar anotações da aventura e materiais de jogo. Mantenha um diário de campanha e faça anotações durante o jogo, copiando-as para seu diário mais tarde. Quanto melhor você preparar e organizar suas informações, mais fácil será conduzir um jogo tranquilo e com bom ritmo, sem necessidade de folhear papéis ou procurar fatos que deveriam estar na ponta da língua.

DESCREVER

É seu trabalho pintar um quadro do mundo e da história para os jogadores, e encorajá-los a fazer o mesmo uns para os outros. Suas imaginações podem ser os melhores “gráficos” do mundo, mas apenas se vocês as utilizarem! Use linguagem vívida e faça descrições evocativas, sem se perder em detalhes insignificantes.

DESAFIAR OS JOGADORES

Dê aos personagens encontros desafiadores mas manejáveis em termos de suas habilidades de jogo — mas também desafie os jogadores com oportunidades de interpretação, intriga, enigmas, investigações e assim por diante. Mantenha-os envolvidos e sempre tentando adivinhar o que virá a seguir, ou como resolver o último problema que você jogou sobre eles.

SER FLEXÍVEL

É impossível saber com certeza o que acontecerá quando os jogadores encontrarem a trama que você planejou. Você precisa estar pronto e disposto a improvisar e mudar seus planos no último instante para lidar com uma ideia ou decisão inesperada. Tente não forçar os jogadores ao caminho que você escolheu — mude para acomodar eles e as decisões de seus personagens, ainda oferecendo desafios ao longo da jornada.

CONCENTRAR-SE NOS PERSONAGENS

Os PJs são os personagens principais da sua história. Concentre-se neles: seus objetivos, seus desafios, sua história, em vez de focalizar-se nos personagens não-jogadores que você controla. Os antagonistas e coadjuvantes estão no jogo para realçar as ações dos protagonistas, não para ofuscá-los. A história deve ser *sobre* os personagens jogadores, em vez de apenas acontecer ao redor deles.

O QUE NÃO FAZER

TRANSFORMAR TUDO EM COMBATE

Embora encontros de combate e ação sejam uma grande parte de um jogo de aventura como *Dragon Age*, não faça com que *todos* os encontros sejam encontros de combate, ou que cada interação acabe em luta. Também não permita que os jogadores causem isso. Crie oportunidades de investigação, exploração, interação e

algumas transições entre os encontros para interromper a ação e dar aos jogadores que estão interessados em outros aspectos do jogo tempo para aproveitá-los. Permita a possibilidade de evitar algumas lutas ou resolver alguns problemas através de outros meios.

DISCUTIR

Seu dever é atuar como juiz do jogo. Assim, evite entrar em discussões extensas com os jogadores. Se houver uma discordância sobre uma regra ou outro elemento do jogo, ouça todos os lados rapidamente e tome uma decisão, dizendo a qualquer um que discorde que vocês podem conversar sobre isso *depois* do jogo. Então siga em frente. Não “puxe o freio de mão” do jogo apenas para discutir no mesmo instante. Isso não é justo com as outras pessoas no grupo.

SER MALDOSO

Embora você certamente deva desafiar os jogadores e seus personagens, e interpretar os piores vilões e monstros até o limite, nunca seja maldoso ao fazer isso. Ou seja, não seja injusto ao apresentar desafios e, obviamente, não espezinhe os jogadores por falhas de seus personagens, nem tenha prazer com isso. Não desrespeite as características pessoais dos jogadores ou use-as no jogo como forma de manipulá-los ou, ainda pior, puni-los. Em suma, se você está conduzindo um jogo, não seja um cretino.

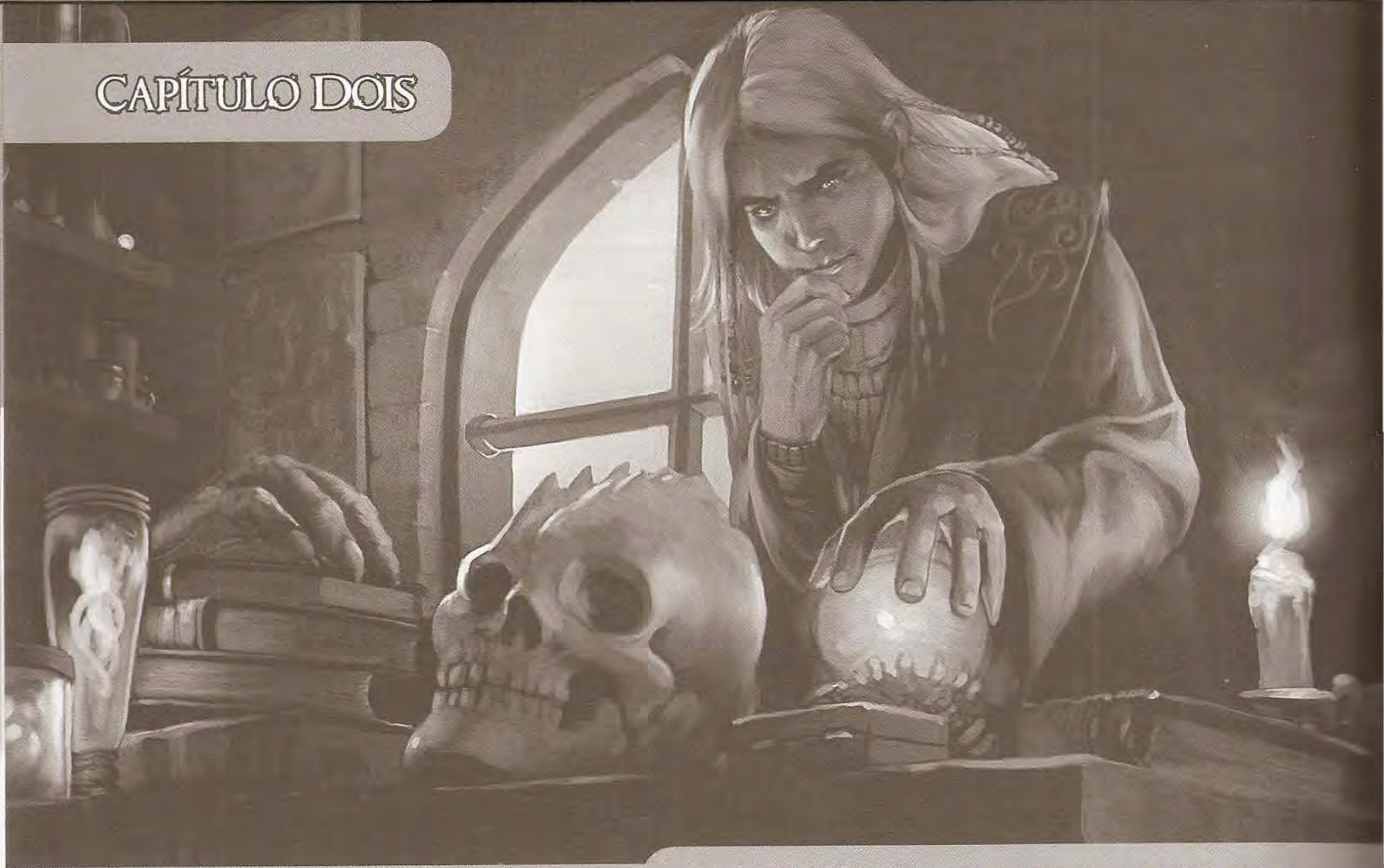
SER CHATO

As únicas imagens emocionantes e efeitos especiais que você possui para seu jogo de *Dragon Age* são aqueles que você é capaz de inspirar nas imaginações dos jogadores. Então, tente tornar suas descrições ricas e seu tom de voz entusiasmado, mantendo um ritmo acelerado e agradável. Não fale com voz monótona. Não entre em detalhes que não interessam a ninguém. Não deixe que o jogo se perca em minúcias que não divertem ninguém. Uma das principais vantagens do RPG é a habilidade de editar e dirigir a história como *you* quiser — use isso para manter as coisas interessantes.

PREOCUPAR-SE

Por último, e mais importante, lembre-se de que isto é só um jogo, e deve ser divertido. Não se preocupe demais com o modo como você está conduzindo o jogo, ou se está fazendo tudo “certo”, desde que todos estejam se divertindo. Se você cometer um erro, conserte-o e lembre-se de não repeti-lo da próxima vez. Se você esqueceu alguma informação vital, compense com algo que se encaixa e siga em frente.

A chave de tudo é que o jogo, assim como o espetáculo, tem que continuar. Então é melhor manter as coisas em movimento do que preocupar-se com algum detalhe que será esquecido durante o próximo encontro emocionante. O melhor de tudo é que, se você não estiver tenso, em geral os jogadores também não estarão. Lembre-se, o jogo é *seu*. Divirta-se com ele!



Agora que você tem uma visão geral do papel do mestre, é hora de alguns conselhos práticos sobre as regras. Para começar, leia o *Guia do Jogador*, pois a maior parte das regras do jogo está lá. Preste atenção especial ao **CAPÍTULO 6: JOGANDO**.

DOMINANDO OS TESTES DE HABILIDADES

Como o *Guia do Jogador* deixa claro, os testes de habilidades são o coração do sistema de *Dragon Age RPG*. A maior parte das rolagens durante o jogo é composta de testes de habilidades; assim, uma de suas principais tarefas é julgá-las com equilíbrio, enquanto mantém a aventura em movimento. Em vez de fornecer listas imensas de ações permitidas e modificadores para cada ocasião, o sistema oferece uma ferramenta simples, mas robusta, que você pode usar quando estiver conduzindo o jogo. Isto significa que você tomará decisões com frequência, mas o sistema é flexível o bastante para lidar com a maior parte das situações facilmente.

Você vai encontrar um apanhado geral dos testes de habilidades no **CAPÍTULO 6** do *Guia do Jogador*, mas vamos rever os fundamentos aqui. Um teste de habilidade utiliza três dados de seis faces (3d6). Dois dos dados devem ser de uma mesma cor, e o terceiro deve

USANDO AS REGRAS

ser de uma cor diferente. O dado de cor diferente é conhecido como "dado do dragão". Os três dados são rolagens e seus resultados são somados. Então, adiciona-se +2 caso o personagem possua o foco apropriado. O número final é o resultado do teste.

$$\text{RESULTADO DO TESTE} = 3\text{D}6 + \text{HABILIDADE} + \text{FOCO}$$

O resultado do teste é comparado com um número-alvo (NA) fixo no caso de um teste básico, ou com o resultado do teste de outro personagem, no caso de um teste oposto. Um personagem vence um teste básico ao igualar ou exceder o número-alvo, e ao exceder o resultado do teste do oponente, no caso de um teste oposto. Os resultados do dado do dragão podem ser usados para determinar o grau de sucesso, ou para desempatar um teste oposto.

Quando você, como mestre, for julgar qualquer teste de habilidade em *Dragon Age RPG*, deve tomar quatro decisões importantes:

- Quais habilidades e focos se aplicam?
- Quanto tempo o teste demora?
- O que pode ser ganho com o teste?
- Quais são as consequências de uma falha?

Vamos examinar essas perguntas, uma a uma.

QUAIS HABILIDADES E FOCOS SE APLICAM?

Quando um jogador tenta fazer algo com chance de falha, você deve pedir um teste de habilidade. Tarefas cotidianas ou extremamente fáceis (ler algo escrito em letras grandes no caso de personagens alfabetizados, caminhar até a taverna) não exigem rolagens de dados. Para as tarefas que exigem, o jogador deve descrever a ação que está tentando realizar. Você então deve decidir qual habilidade é relevante e qual foco se aplica. Se um personagem está tentando forçar uma porta, por exemplo, você poderia pedir um teste de FORÇA (PODERIO MUSCULAR). Como existem apenas oito habilidades, fazer a escolha certa deve ser algo intuitivo.

Escolher um foco pode exigir um pouco mais de raciocínio. Às vezes isso é óbvio. Se um personagem está tentando esgueirar-se por um beco, isso é um teste de DESTREZA (FURTIVIDADE). Em outras ocasiões, o foco certo pode não estar claro, e pode ser que nenhum foco se aplique. Nesse caso, é apenas um teste de habilidade simples. Contudo, esteja aberto às sugestões dos jogadores — se um deles puder explicar razoavelmente por que determinado foco se aplica, permita seu uso.

Você também deve ter em mente que, às vezes, os personagens usarão habilidades e focos diferentes ao fazer testes opostos. Por exemplo, um mercador pode tentar convencer um aventureiro a gastar mais dinheiro do que deveria em um escudo novo. O mercador faria um teste de COMUNICAÇÃO (BARGANHA), enquanto que o aventureiro faria um teste de VONTADE (DISCIPLINA).

Em geral, qualquer personagem pode tentar um teste de habilidade. Contudo, alguns testes exigem conhecimento ou treinamento especializado. Quando este for o caso, você deve exigir um foco específico para a simples tentativa. Por exemplo, você pode pedir um teste de ASTÚCIA (CONHECIMENTO ARCANO EXIGIDO). Um personagem sem o foco exigido falha automaticamente.

QUANTO TEMPO O TESTE DEMORA?

Um teste de habilidade pode representar segundos, horas ou até mesmo dias, dependendo da ação que o personagem está tentando realizar. Durante o tempo de narrativa, esses períodos geralmente serão mais longos. Se os PJs tentarem buscar informações pela cidade sobre um vilão, por exemplo, você pode decidir que um teste representa uma hora conversando com diferentes pessoas. Contudo, em tempo de ação, é mais importante manter um registro preciso. Lembre-se de que cada rodada de tempo de ação representa 15 segundos e que, durante este tempo, um personagem pode realizar uma ação principal e uma ação menor, ou duas ações menores. Quando estiver decidindo quanto tempo um teste demora durante o tempo de ação, você deve usar estes tipos de ações. Uma ação longa deve exigir uma ação principal e uma ação menor, ou duas de cada, para algo que se estenda por duas rodadas.

Por último, existem testes de habilidades que são reações. Muitos feitiços, por exemplo, exigem que seus alvos façam um teste para resistir a certos efeitos. Esses testes não tomam tempo, pois em geral ocorrem fora da rodada do personagem que faz o teste.

O QUE PODE SER GANHO?

Se o personagem for bem-sucedido, o que exatamente acontece? Isso é o que pode ser ganho. Em geral, o resultado é óbvio. Um personagem que esteja tentando pular sobre um abismo consegue chegar ao outro lado, por exemplo. É mais fácil lidar com testes binários: o personagem tem sucesso ou falha. Contudo, às vezes você precisa de mais nuances — aí entra o dado do dragão. Você pode usar o dado do dragão para determinar o grau de sucesso de um personagem. Um resultado 1 significa que a ação foi realizada por pouco, enquanto que um 6 significa que o sucesso foi espetacular. Voltando ao exemplo do abismo, você poderia usar o dado do dragão para determinar como o personagem aterrissou. Um resultado 1 poderia significar que ele está pendurado na beirada, com chance de cair; um 2 ou 3 significaria uma queda de mau jeito, que deixa o personagem estirado no chão; um 4 ou 5 poderia significar que o personagem aterrissa em pé, e um 6 indicaria que o personagem voa por sobre o abismo e cai de pé, a dois metros da beirada.

E EM CASO DE FALHA?

Às vezes, uma falha em um teste não possui qualquer consequência, exceto o óbvio. Um personagem que tenta encontrar informações sobre um antigo rei faz um teste de ASTÚCIA (CONHECIMENTO HISTÓRICO) e falha. Não há consequência exceto não obter a informação. Contudo, um personagem que não consiga pular por sobre um abismo vai cair — e sofrer dano. Você deve decidir quanto dano, e se o personagem pode fazer qualquer coisa para remediar a situação. Por exemplo, você pode permitir um teste de DESTREZA (ACROBACIA) para que o personagem aterrisse em um parapeito mais abaixo, em vez de cair no rio.

Você também deve decidir se os personagens podem repetir testes falhos. Dependendo das circunstâncias você pode dizer sim, sim com condições ou não. Em outras palavras, se o personagem tem tempo, você pode permitir outra tentativa, permitir outra tentativa se houver uma nova abordagem ou não permitir outra tentativa, determinando que a tarefa é difícil demais. Como sempre, tente ser justo, mas não deixe que o jogo se perca em uma série infinita de rolagens repetidas.

TESTES BÁSICOS

Testes básicos são os mais fáceis de se resolver, porque o personagem faz o teste contra um número-alvo fixo. A menos que o personagem esteja enfrentando oposição ativa de outro personagem ou monstro, use

DIFICULDADE DE TESTES BÁSICOS

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

TESTES AVANÇADOS

DIFICULDADE DA TAREFA	LIMIAR DE SUCESSO
Fácil	5
Média	10
Desafiadora	15
Difícil	20
Formidável	25

testes básicos. O lado bom desses testes é que exigem apenas uma decisão, um julgamento geral da dificuldade da ação. A tabela **DIFICULDADE DE TESTES BÁSICOS** fornece exemplos de dificuldades. Provavelmente você irá consultá-la mais do que qualquer outra tabela.

Ao determinar o número-alvo, tente levar todas as circunstâncias em consideração. Em um teste de **ASTÚCIA** (PESQUISA), a biblioteca possui um bom acervo? Em um teste de **CONSTITUIÇÃO** (NATAÇÃO), a correnteza é forte? Em um teste de **FORÇA** (ESCALAR), a parede possui apoios para as mãos?

Você não precisa ter um colapso nervoso pensando nisso. Faça uma avaliação rápida e deixe que os dados decidam. Você pode dizer aos jogadores o NA, ou mantê-lo em segredo. Mantê-lo em segredo pode reduzir as discussões com os jogadores. Eles dizem o resultado do teste e você diz se foi um sucesso ou uma falha.

TESTES OPOSTOS

Testes opostos funcionam de forma um pouco diferente. O personagem não está tentando igualar ou exceder um número fixo, mas superar o resultado do teste de um oponente. Isto torna as coisas um pouco mais complicadas, pois você não pode resumir tudo a um número-alvo. Se houver circunstâncias que afetam um ou mais personagens envolvidos no teste, você precisará determiná-las e designar bônus e/ou penalidades que afetam o resultado final. Em geral, você deve conceder bônus ou impor penalidades de 1 a 3 para refletir as circunstâncias do teste. Por exemplo, um personagem tentando fazer um teste de **DESTREZA** (FURTIVIDADE) pode sofrer uma penalidade de -2 caso as tábuas do chão sejam barulhentas.

LEMBRETES SOBRE TESTES DE HABILIDADES

- Apenas um foco pode se aplicar a um teste.
- Deixe os dados na mesa depois de rolar, pois o valor do dado do dragão pode ser importante.
- O dado do dragão conta apenas para testes bem-sucedidos.
- Em testes opostos, os empates são decididos pelo maior resultado no dado do dragão, ou pela maior habilidade, nesta ordem.
- Para testes básicos, examine a situação e estabeleça uma dificuldade.
- Para testes opostos, represente as circunstâncias através de bônus e penalidades de 1 a 3.
- Testes avançados usam um limiar de sucesso para medir seu progresso ao longo do tempo. Não exagere em seu uso!

Alguns fatores que você pode considerar para bônus e/ou penalidades incluem equipamento, iluminação, clima, restrições de tempo, distrações, ajuda e boa interpretação, quando for apropriado. Determine e deixe os bônus ou penalidades claros aos jogadores antes que eles rolem os dados.

TESTES AVANÇADOS

A maior parte dos testes é determinada por uma rolagem. Contudo, há ocasiões em que uma tarefa é complicada, e não pareceria certo resolvê-la com apenas uma rolagem. Esses tipos de tarefas exigem muito tempo e/ou esforço, como disputar uma corrida longa ou fazer uma pesquisa. Testes avançados são testes básicos ou opostos que utilizam um "limiar de sucesso" para manter um registro de seu progresso ao longo do tempo. A tarefa está completa quando o total dos dados do dragão de todos os testes bem-sucedidos é igual ou maior que o limiar de sucesso.

EXEMPLO

O mago Lorrahn está tentando decifrar uma obscura teoria mágica. O mestre decide que isto será uma série de testes de **ASTÚCIA** (CONHECIMENTO ARCANO), com limiar de sucesso igual a 15. Cada teste tem NA 13 e representa uma hora. Lorrahn acaba precisando de seis testes para entender a tal teoria. O primeiro e o quinto testes falham, e os resultados do dado do dragão desses testes não contam. Os quatro testes bem-sucedidos têm resultados de 2, 5, 4 e 6 nos dados do dragão. O total, 17, é maior que o limiar de sucesso. Assim, após seis horas de estudo, Lorrahn entende a teoria.

Como o exemplo ilustra, tanto a duração quanto a dificuldade de cada teste são importantes. Como o dado do dragão conta apenas em testes bem-sucedidos, quanto maior a dificuldade, mais rolagens serão necessárias. Se mais de um personagem colaborar, isso pode se refletir em uma mudança na dificuldade do teste ou em um modificador para o personagem que faz o teste. Isto resultará em mais testes bem-sucedidos, e a tarefa irá se completar mais rapidamente.

Você pode usar um teste avançado para determinar quanto tempo algo demora, e também para determinar quem acaba uma tarefa primeiro. O primeiro personagem a igualar ou exceder o limiar de sucesso é o vencedor. Isto pode ser usado para simular todo tipo de conflitos, de debates a corridas de cavalos.

A tabela TESTES AVANÇADOS fornece diretrizes básicas para limiares de sucesso, embora não haja limite teórico para o quão altos eles possam ser. Contudo, na prática, é melhor não fazer os jogadores rolares dados para sempre, então pense com cuidado antes de estabelecer limiares acima de 25.

INTERPRETAÇÃO E REGRAS

Em uma sessão de *Dragon Age*, tanto você quanto os jogadores passarão muito tempo falando “dentro do personagem” — ou seja, interpretando os personagens, fingindo ser eles e falando com suas palavras. Esta interação é uma das diferenças entre RPGs e outros tipos de jogos. Um grupo pode passar horas apenas interpretando e nunca tocar em um dado. Contudo, há momentos em que a interpretação e as regras devem se encontrar. As pessoas discutem sobre o ponto em que ambas se sobrepõem desde a invenção dos RPGs.

Um ponto fundamental é a habilidade social do jogador em oposição à habilidade social do personagem. Quando é apropriado interpretar uma interação e quando deve-se rolar dados? E se um personagem tem um valor baixo de Comunicação, mas seu jogador é carismático e falante? Ou o oposto — o jogador é retraído na vida real, mas seu personagem é um grande orador?

Esses problemas geralmente não surgem durante encontros de combate ou exploração. Ninguém espera que um jogador lute com o mestre na vida real! As pessoas contentam-se em deixar que os dados decidam essas situações. Contudo, quando o assunto é interpretação, os jogadores podem falar e interagir. Estão fazendo isso dentro dos personagens, mas são os jogadores — e suas habilidades sociais — que interpretam.

Então vamos imaginar uma cena em que os PJs devem convencer um bann local (um nobre fereldeniano) de que um homem foi preso injustamente. Há três maneiras de conduzir essa cena. Primeiro, todos podem apenas interpretar. Se os argumentos verbais dos jogadores forem convincentes, você decide que o bann cede

e liberta o homem. Segundo, você pode resolver a cena com um teste de habilidade (simples ou avançado, de acordo com a importância da cena). Terceiro, você pode mesclar as duas abordagens, deixando que os jogadores interpretem e concedendo bônus ou penalidades com base em seus argumentos e oratória. Por exemplo, você pode conduzir a cena como um teste avançado, dizendo aos jogadores que eles têm cinco minutos de tempo de jogo para convencer o bann, e cada teste de COMUNICAÇÃO (PERSUASÃO) demora um minuto. Antes de cada teste, os jogadores podem expor um argumento. Se você achar que o argumento é convincente, pode reduzir a dificuldade do teste. Os jogadores podem se revezar expondo seus argumentos e rolando os dados, ou podem escolher um porta-voz com a melhor COMUNICAÇÃO (PERSUASÃO) para fazer tudo isso. Os dados são os árbitros finais nesta abordagem, mas uma boa interpretação aumenta a chance de sucesso.

Nenhuma dessas técnicas é errada, embora a segunda (apenas rolar dados) reduza a interpretação a um mínimo. Você precisa decidir como quer lidar com cenas desse tipo no seu jogo. Não há problema em misturar diferentes abordagens. Você pode fazer um teste de habilidade rápido para resolver uma barganha com um mercador e mais tarde interpretar um banquete sem nenhuma rolagem. O mais importante é descobrir qual abordagem funciona para o seu grupo.

CONSIDERAÇÕES SOBRE COMBATE

Quando o jogo muda de tempo de narrativa para tempo de ação, é hora do combate. Este é o momento em que as regras de *Dragon Age* tornam-se mais importantes do que nunca, e você terá de tomar muitas decisões em pouco tempo. Cabe a você controlar todos os PNJs. Você precisa rolar iniciativa para eles e decidir suas ações quando seus turnos chegam. Você também precisa manter um registro dos recursos dos vários PNJs, como Saúde e pontos de mana. As regras básicas de combate estão no CAPÍTULO 6 do *Guia do Jogador*. Mas, como mestre, você precisa saber de mais algumas coisas para julgar um combate. A seção a seguir fornece conselhos e regras adicionais que irão ajudá-lo a conduzir encontros de combate em *Dragon Age*.

PNJs IMPORTANTES E SECUNDÁRIOS

Personagens não-jogadores em *Dragon Age* são divididos em dois tipos: PNJs importantes e PNJs secundários. PNJs importantes são personagens proeminentes na história, e muitas vezes têm um papel recorrente. PNJs secundários têm um papel de apoio, seja como figurantes ou soldados anônimos. Muitos PNJs secundários nem mesmo terão nomes.



As regras tratam os PNJs importantes e secundários da mesma forma, com duas exceções:

- Em encontros de combate, você deve rolar iniciativa para cada PNJ importante separadamente. Você pode dividir PNJs secundários em grupos de acordo com o tipo a que pertencem, e fazer uma rolagem de iniciativa para cada grupo. Por exemplo, se você tem três genlocks e quatro esqueletos em um combate, rola iniciativa apenas uma vez para os genlocks e uma vez para os esqueletos. Quando chegar a vez da iniciativa dos genlocks, todos realizam seu turno. Cada um faz uma ação diferente, mas todas acontecem na mesma iniciativa. Então, quando chegar a vez dos esqueletos, todos os quatro realizam seus turnos.
- Você pode, se quiser, aplicar as regras para PJs moribundos aos PNJs importantes. Se fizer isso, um PNJ importante que caia com Saúde 0 morrerá depois de um número de rodadas igual a $2 + \text{CONSTITUIÇÃO}$, a menos que receba alguma forma de cura. Um personagem moribundo pode falar, mas não pode realizar nenhuma outra ação. O PNJ morre no início do seu turno na última rodada. Os aliados dele têm até esse momento para salvá-lo.

SURPRESA

Em combate, muitas vezes atacar primeiro é a chave para a vitória — por isso a emboscada é uma tática tradicional. No início de um encontro de combate, você deve determinar se um lado surpreende o outro. Personagens surpresos não têm chance de agir na primeira rodada de combate. A surpresa é determinada em um processo de três etapas, detalhadas abaixo.

- **Análise a situação:** primeiro, determine a situação básica. Um dos lados está escondido de alguma forma? O outro lado está ciente do perigo? Ambos os lados apenas encontraram-se por acidente?
- **Teste ou não:** em seguida, determine se um ou ambos os lados têm chance de detectar o outro antes de fazer contato. Em algumas situações, um dos lados surpreende o outro automaticamente. Se você decidir que há chance de detecção, pode fazer com que os personagens façam testes de Percepção com os focos apropriados (Visão é o mais comum destes). Este pode ser um teste básico, em que você designa um NA de acordo com as circunstâncias, ou você pode torná-lo um teste oposto de Percepção contra Destreza (Furtividade). É possível que alguns personagens estejam surpresos enquanto outros do mesmo lado não estejam.
- **Início do combate:** todos rolam iniciativa, começando o tempo de ação e o combate. Quaisquer personagens que estejam surpresos não têm direito a um turno durante a primeira rodada da luta. Na segunda rodada, todos agem, de maneira normal.

A maneira mais fácil de lidar com surpresa é através de testes básicos. Se um lado está tentando emboscar o outro, escolha um NA com base no local escolhido e no nível de camuflagem, e deixe que o lado sendo emboscado faça um teste de PERCEPÇÃO (VISÃO). Quem falhar está surpreso; quem for bem-sucedido, não.

EXEMPLO

O ladino Gerhard, a guerreira Jannelle e o mago Lorrahn estão tentando emboscar um ogro e três genlocks em uma trilha numa montanha. Eles se esconderam entre as pedras nos dois lados da passagem. O mestre decide que eles precisarão de um teste de PERCEPÇÃO (VISÃO) com NA 13 para notar a emboscada. Ele rola uma vez para o ogro e uma vez para os genlocks (já que os três são um grupo). O ogro consegue um 14 e os genlocks, um 10. Agora todos rolam iniciativa. Durante a primeira rodada de combate, Gerhard, Jannelle, Lorrahn e o incrivelmente atento ogro realizam seus turnos normalmente, mas os genlocks estão confusos e pasmos com a emboscada, e não agem.

ROLAGENS DE ATAQUE E CIRCUNSTÂNCIAS

Uma rolagem de ataque é o teste de habilidade mais comum em combate. É um teste básico, mas o número-alvo é igual à Defesa do oponente. A rolagem de ataque é modificada por um foco, se for apropriado, e por quaisquer bônus relevantes (como mira, carga, itens mágicos, talentos, etc.). Você também pode designar bônus e penalidades à rolagem de ataque, para refletir as circunstâncias do encontro, assim como faz em testes opostos. Em geral, esses bônus e penalidades devem variar de 1 a 3. Eles podem levar em consideração qualquer coisa que afetaria a capacidade do atacante de atingir o alvo, como iluminação, terreno, táticas e camuflagem. A seguir estão alguns exemplos de modificadores, baseados em circunstâncias comuns. Use-os como uma diretriz quando estiver designando bônus e penalidades para rolagens de ataque.

MORAL

Em muitos jogos, o combate é uma questão absoluta, com os oponentes lutando até que um dos lados seja dizimado. A guerra é mesmo sangrenta — mas seria muito mais sangrenta se fosse realizada desse jeito. Na verdade, a maior parte dos combates termina quando o moral de um dos lados fica baixo demais, e seus combatentes fogem. Na fantasia, você encontra monstros que lutam a despeito das circunstâncias, mas a maioria dos PNJs possui algum senso de autopreservação. Você pode simular isso com testes de VONTADE (MORAL). Os

MODIFICADORES PARA ROLAGENS DE ATAQUE

MODIFICADOR	CIRCUNSTÂNCIA
-3	O defensor está sob cobertura pesada, como uma parede de pedra. O atacante em corpo-a-corpo está sobre neve espessa.
-2	O defensor está sob cobertura leve, como uma cerca-viva. O atacante em corpo-a-corpo está na lama. Ataque à distância contra um defensor engajado em combate corpo-a-corpo. Combate à noite.
-1	Chuva, névoa ou fumaça obscurecem o defensor. Combate sob baixa iluminação.
0	Circunstâncias normais.
+1	O atacante está em terreno mais alto. O defensor está caído. O atacante em corpo-a-corpo e seus aliados estão em superioridade numérica de 2 para 1.
+2	O atacante em corpo-a-corpo e seus aliados estão em superioridade numérica de 3 para 1. O defensor está bêbado.
+3	O defensor não está ciente do ataque.

personagens continuarão lutando em caso de um teste bem-sucedido, ou fugirão do combate (ou mesmo irão se render) em caso de falha.

Normalmente, é apropriado fazer um teste de moral sob as seguintes condições:

- Quando mais da metade dos combatentes de um lado estiver fora de combate (mortos ou incapacitados).
- Quando o líder ou campeão de um lado for derrotado.
- Quando continuar na luta significar ficar encurralado ou cercado.

Você pode conduzir isto de duas formas diferentes. Sua primeira opção é fazer um teste de VONTADE (MORAL) para o lado inteiro, usando a Vontade de seu líder (ou o melhor valor de Vontade disponível, se não houver um líder evidente). A vantagem desta abordagem é sua simplicidade, e ela pode finalizar um combate com uma rolagem. A outra opção é rolar uma vez para cada PNJ importante e grupo de PNJs secundários. Isto pode significar que alguns dos combatentes fogem, enquanto outros ficam e lutam.

Em geral, use testes de moral apenas para PNJs. Os jogadores devem poder escolher entre lutar ou fugir.

EXEMPLO

O ladino Gerhard, a guerreira Jannelle e o mago Lorrahn estão enfrentando uma emboscada de avvarianos das colinas. Depois de quatro rodadas de combate, eles mataram quatro dos atacantes, deixando um líder (um PNJ importante) e dois guerreiros avvaria-



nos (um grupo de PNJs secundários). O mestre decide que é uma boa hora para testar o moral, já que mais da metade dos atacantes caiu. Ele determina que o NA é 11 e rola uma vez para o líder e uma vez para os guerreiros, obtendo um 14 e um 8, respectivamente. Em seu próximo turno, os guerreiros tentarão fugir. O líder avvar agora tem uma decisão difícil a tomar: deve continuar lutando sozinho ou seguir seus homens?

COMBATENTES VOADORES

Alguns combatentes têm a capacidade de voar. Isso é indicado entre parênteses, depois da Velocidade do personagem. Por exemplo: Velocidade 6 (voo 12). Este personagem tem Velocidade 6 no chão, mas 12 em voo. Como você pode imaginar, voar exige algumas regras adicionais. O jogo lida com voadores através do uso de ações especiais, disponíveis apenas para eles. Quando estiver voando, um personagem deve usar uma das seguintes ações: circundar, mergulhar, voar ou voar alto. Um personagem que não faça isso por qualquer razão sofre dano de queda (veja LIDANDO COM PERIGOS, a seguir). Apenas uma dessas quatro ações pode ser usada por turno. Por exemplo, um personagem não poderia mergulhar e então circundar. Personagens voadores não podem realizar as ações carga, mover-se ou correr até que estejam de volta ao chão.

Em sua maior parte, façanhas afetam voadores da mesma forma que outros personagens. A exceção é a façanha derrubar. Se ela for usada, reduz a Velocidade de voo do personagem em 3 até o final de seu próximo turno, em vez de ter o efeito normal.

AÇÕES MENORES

Circundar: um personagem que comece seu turno voando pode circundar. Ele voa em um círculo acima do campo de batalha, em baixa altitude, movendo-se um número de metros igual à sua Velocidade de voo. Ataques à distância a partir do chão adicionam 20 metros à distância horizontal a partir do atirador até o alvo, para representar a altitude do voador. Um personagem que esteja circundando pode atacar outros que também estejam circundando sem penalidade.

Voar: o personagem move-se uma distância igual à sua Velocidade de voo. O personagem está a cerca de 3 metros do chão, e pode ser atacado em corpo-a-corpo por oponentes no chão. Ele recebe um bônus de +1 nas rolagens de ataques corpo-a-corpo contra oponentes no chão. Um personagem pode aterrissar depois de voar. Nesse caso, as regras normais voltam a se aplicar. Um personagem caído não pode voar antes de realizar uma ação de movimento para ficar em pé.

AÇÕES PRINCIPAIS

Mergulhar: um personagem que comece seu turno circundando ou voando alto pode mergulhar. Um personagem que estivesse circundando pode se mover um número de metros igual à sua Velocidade de voo e

fazer um ataque em corpo-a-corpo contra um oponente no chão. Um personagem que estivesse voando alto pode se mover um número de metros igual ao dobro da sua Velocidade de voo e fazer um ataque em corpo-a-corpo contra um oponente que esteja circundando ou no chão. O personagem recebe um bônus de +1 na rolagem de ataque em corpo-a-corpo e na rolagem de dano. No final do mergulho, o personagem está a cerca de 3 metros do chão, como se tivesse realizado a ação voar.

Voar alto: um personagem que comece seu turno voando pode voar alto. Ele se move um número de metros igual à sua Velocidade de voo enquanto sobe muito acima do campo de batalha. Enquanto estiver voando alto, o personagem não pode atacar ou ser atacado (mesmo por outros personagens que estejam voando alto).

EXEMPLO

Um avvariano das colinas envia um falcão para entregar uma mensagem de importância vital. O falcão decola em seu turno, com a ação voar. Um batedor fereldeniano vê o falcão e faz um disparo. Nenhuma penalidade se aplica, mas o disparo não acerta. Em seguida, o falcão realiza a ação circundar e continua a se afastar. O batedor dispara mais uma vez, determinado a derrubar a ave. A distância horizontal até o falcão é de 20 metros — mas, como ele está circundando, mais 20 metros são adicionados. Isto aumenta a distância para 40 metros, que é alcance longo para um arco longo. O batedor sofre uma penalidade de -2 e erra de novo. Em seu terceiro turno, o falcão voa alto. O batedor pragueja enquanto o falcão zune pelos céus, saindo do alcance.

LIDANDO COM PERIGOS

A esta altura, você deve saber como lidar com encontros de combate. As regras de combate são a parte mais detalhada de *Dragon Age*, já que exigem certa quantidade de precisão. Contudo, espadas e flechas não são as únicas ameaças que os PJs enfrentam na terra de Thedas. Eles também precisam encarar armadilhas, quedas e outros desafios. Todas essas coisas enquadram-se na categoria geral "perigos". Em geral, surgem em encontros de exploração.

Em vez de apresentar um calhamaço de regras especiais para cada tipo individual de perigo, *Dragon Age* lida com os perigos através de um sistema simples, que pode ser usado para simular qualquer coisa, de armadilhas de fosso até afogamentos. As aventuras publicadas irão definir os perigos para você. Mas, quando precisar julgá-los sozinho, você deve responder as seguintes perguntas:

- Qual é a natureza do perigo?
- Ele pode ser evitado?
- Qual é a gravidade do perigo?
- Ele possui algum efeito especial?
- Quanto tempo ele dura?

QUAL É A NATUREZA DO PERIGO?

O primeiro passo é descrever a natureza do perigo de forma geral. Pode ser uma trilha traiçoeira subindo a lateral de uma montanha, um incêndio em uma floresta ou um fio estendido que, ao ser tocado, dispara o ataque de um dardo. Você pode modificar sua ideia enquanto define o perigo. Mas, por enquanto, apenas defina os parâmetros em linhas gerais.

ELE PODE SER EVITADO?

Alguns perigos, especialmente armadilhas, são ameaças ocultas. Você deve decidir se os PJs têm chance de detectar o perigo de antemão. Isto em geral é um teste de Percepção, com um foco apropriado ao perigo. Você pode usar Visão para dar aos PJs uma chance de notar uma porção de terra que parece ter sido remexida (na verdade, esconde um buraco) ou Audição para verificar se os PJs notaram um som de estalo. Se houver chance de detecção, simplesmente defina um NA para o teste de habilidade, como sempre. Os PJs que forem bem-sucedidos podem evitar o perigo, ou pelo menos receber uma pista que ajude a fazer isso. Aqueles que falharem são atingidos de frente pelo perigo.

QUAL É A GRAVIDADE DO PERIGO?

Assim como você julga o desafio de um teste de habilidade, também deve julgar a gravidade de um perigo. Consulte a tabela CATEGORIAS DE PERIGOS e escolha aquela que melhor se encaixa na natureza do perigo. Isto determina o dano básico que o perigo inflige. Por exemplo, você pode decidir que a queda do topo de uma torre de vigia é um perigo maior — assim, infligindo 3d6 de dano. Pode haver perigos que causem mais dano que 6d6, mas devem ser raros.

Você pode permitir um teste de habilidade para diminuir o dano. Um bom padrão é que um teste bem-sucedido diminui o dano à metade (arredondado para baixo). Por exemplo, o personagem que cai da torre poderia ter direito a um teste de DESTREZA (ACROBACIA) com NA 15 para diminuir o dano à metade.

Você também precisa decidir se a armadura protege contra o perigo. Caso não proteja, faça com que o dano seja penetrante. O bom senso deve ditar se uma armadura ajuda em uma determinada situação. Por exemplo, você pode notar como uma armadura poderia proteger um personagem contra fogo, mas não contra uma queda.

CATEGORIAS DE PERIGOS

CATEGORIA	DANO
Perigo menor	1d6
Perigo moderado	2d6
Perigo maior	3d6
Perigo árduo	4d6
Perigo excruciante	5d6
Perigo mortal	6d6

ELE POSSUI ALGUM EFEITO ESPECIAL?

Alguns perigos fazem mais do que apenas causar dano. Podem impor uma penalidade temporária em uma habilidade, ou em Velocidade. Podem reduzir o número de ações que um personagem pode realizar em um turno. Podem derrubar um personagem ou deixá-lo inconsciente. Tente lembrar-se de que a Saúde é bastante abstrata em primeiro lugar — assim, muitos perigos não precisam de efeitos especiais. Quando você usar um efeito especial, tente torná-lo simples e razoável. Por exemplo, seria justo dizer que o personagem que caiu da torre não pode realizar nenhuma ação em seu próximo turno (presumindo-se que tenha sobrevivido). Parece razoável que o sobrevivente de uma queda tão grande não se erga com um salto logo em seguida, voltando imediatamente à ação.

QUANTO TEMPO ELE DURA?

Muitos perigos acontecem uma vez, e então acabam. Uma armadilha de dardo, por exemplo, irá disparar uma vez quando for ativada. Outros perigos podem ser contínuos. Por exemplo, se um personagem está correndo através de uma floresta em chamas, sofrerá dano a cada rodada até escapar. Mais uma vez, use o bom senso como seu guia para determinar se o perigo é um incidente isolado ou recorrente.

JUNTANDO TUDO

Aqui estão três exemplos de perigos. Você vai encontrar outros em aventuras publicadas de *Dragon Age*.

ARMADILHA DE POÇO

Uma área do chão do corredor desaba quando sofre pressão suficiente, derrubando a vítima infeliz em um poço com 4,5 metros de profundidade. Se o personagem que ativar a armadilha for bem-sucedido em um teste de PERCEPÇÃO (TATO) com NA 12, sente o chão começando a ceder e pode dar um passo para trás antes de cair. Caso contrário, ele cai e sofre 2d6 pontos de dano penetrante (um perigo moderado). Um teste bem-sucedido de DESTREZA (ACROBACIA) com NA 11 diminui o dano à metade.

LEMBRETES SOBRE PERIGOS

- Perigos às vezes podem ser evitados com os testes de habilidades apropriados.
- Determine o dano usando a tabela CATEGORIAS DE PERIGOS.
- Testes de habilidades podem permitir que os personagens diminuam o dano. Um teste bem-sucedido em geral significa meio dano.
- Alguns perigos possuem efeitos especiais.
- Alguns perigos são instantâneos, mas outros são recorrentes.

INCÊNDIO NA ESTALAGEM

Durante a noite, vilões desconhecidos derramam óleo por todo o andar inferior da estalagem onde os PJs estão dormindo, e incendeiam o lugar. Os personagens acordam com o cheiro de fumaça, enquanto o fogo rapidamente engolfa a estalagem. Eles podem tentar escapar pelas escadas, através da sala comunal. Contudo, a cada rodada, sofrem 3d6 de dano (um perigo maior), e sua Velocidade é diminuída pela metade, pois a fumaça dificulta a visão do caminho à frente. Eles também podem saltar pela janela do quarto, mas a distância e o fogo nos andares inferiores tornam isto um perigo árduo que inflige 4d6 de dano penetrante. Um teste de DESTREZA (ACROBACIA) bem-sucedido com NA 11 diminui o dano à metade. Será que os PJs irão correr pela estalagem, possivelmente sofrendo dano ao longo de diversas rodadas, mas sendo protegidos por suas armaduras, ou será que saltarão para a liberdade, esperando que o dano penetrante não seja tão terrível?

O RIO CAUDALOSO

Um PJ deve nadar, cruzando um rio caudaloso, para entregar uma mensagem de importância vital. O rio é ligeiro, e há pedras sob a superfície da água, tornando a travessia ainda mais perigosa. O personagem deve fazer um teste avançado com um limiar de sucesso igual a 7 (veja TESTES AVANÇADOS, acima, neste mesmo capítulo). A cada rodada, o personagem deve fazer um teste de CONSTITUIÇÃO (NATAÇÃO) com NA 13. Se for bem-sucedido, o resultado do dado do dragão conta para o limiar de sucesso. Se falhar, sofre 2d6 pontos de dano pelas pedras e/ou pela água que engole. Ele continua fazendo testes, até completar a travessia ou cair a Saúde 0.



ADVERSÁRIOS

O conflito é o âmago de uma história. Assim, toda campanha de *Dragon Age* precisa de adversários. Muitos desses serão crias das trevas e outros monstros, mas um cavaleiro fereldeniano com influência sobre o bann local pode ser uma ameaça de igual tamanho. Este capítulo contém uma seleção inicial de adversários para sua campanha. Você encontrará outros adversários em conjuntos e aventuras futuros.

Os adversários são apresentados em um mesmo formato. Primeiro há uma descrição, e então estatísticas de jogo, às vezes chamadas de “bloco de estatísticas”. Se você já leu o *Guia do Jogador*, as estatísticas devem ser bem claras. Você vai notar que cada adversário possui uma lista de façanhas favoritas. Estas são as façanhas que o adversário usa com mais frequência, mas fique à vontade para usar outras. Note também que muitos adversários possuem façanhas únicas, que lhes emprestam personalidade e tornam a luta contra eles diferente.

As estatísticas apresentadas são a média para um adversário desse tipo, mas você pode modificá-las para um encontro. Em muitos casos, é uma simples questão de modificar o equipamento para criar diferentes desafios táticos. Se você quiser um adversário mais difícil (que seja um PNJ importante, por exemplo), você também pode modificar as estatísticas. Você pode modificá-las como quiser, mas aqui vão algumas diretrizes para tornar os adversários mais desafiadores.

- **Elite:** para criar um adversário que seja um pouco mais poderoso que a média, adicione 1 a quaisquer três habilidades, adicione dois focos e aumente a Saúde em 5. Você também pode tornar o PNJ um novato em um novo talento, ou adicionar uma graduação a um talento já existente.
- **Heroico:** para criar um adversário que seja mesmo muito poderoso, adicione 2 a quaisquer duas habilidades, adicione 1 a quaisquer outras três habilidades, adicione quatro focos e aumente a Saúde em 15. Você também pode tornar o PNJ um novato em dois novos talentos, ou adicionar duas graduações a talentos já existentes.

A esta altura, você pode estar imaginando se os PNJs possuem classes de personagem. A resposta é que eles podem possuir, mas não precisam. As classes fornecem uma estrutura para avanço, que é necessária para personagens jogadores, mas não para PNJs. Se você quer usar as regras do *Guia do Jogador* para criar PNJs, certamente pode fazê-lo, mas também é livre para conceder aos PNJs quaisquer habilidades, focos, talentos e assim por diante que achar apropriados. Este capítulo está cheio de exemplos que você pode usar e modificar como achar necessário.

FOCOS DE ADVERSÁRIOS

Em geral, adversários usam os mesmos focos em habilidades listados no *Guia do Jogador*. Contudo, existem alguns outros focos, necessários para representar criaturas, em geral relacionados a seus ataques naturais. A seguir está uma lista desses novos focos.

- **Focos de Destreza:** Mordida.
- **Focos de Percepção:** Paladar, Tato.
- **Focos de Força:** Coice, Garras, Evisceração.

Os PJs podem escolher Paladar e Tato se realmente quiserem. Mas, como é mais provável que os PNJs usem-nos, são listados aqui. Os PJs não podem escolher nenhum dos outros focos listados nesta seção.

OUTROS PNJs

Nem todos os PNJs são adversários. Os PJs encontrarão muitas pessoas em suas viagens, e você não precisa fornecer blocos de estatísticas completos para todas elas. Muitas vezes, PNJs aparecerão no jogo durante um único encontro de interpretação. Muitos deles não precisam de estatística alguma, mas pode ser útil saber alguns fundamentos sobre o personagem. Nesses casos, você pode usar um bloco de estatísticas resumido, que lista simplesmente as habilidades e focos. Este estalajadeiro é um exemplo do formato.

ESTALAJADEIRO

HABILIDADES (FOCOS)	
1	Astúcia (Avaliação)
3	Comunicação (Barganha, Persuasão)
2	Constituição (Beber)
0	Destreza
1	Força
0	Magia
2	Percepção (Paladar)
1	Vontade (Moral)

NÃO-COMBATENTES

Alguns PNJs são classificados como não-combatentes. Eles não possuem nenhum treinamento ou capacidade de combate, e quase certamente buscam evitar esse tipo de situação. Não-combatentes podem ser crianças, anciões, nobres ociosos e preguiçosos, animais de tração ou outros PNJs passivos. A rolagem de ataque de um não-combatente é sempre +0, não importa sua Força ou Destreza. Outros bônus e penalidades aplicam-se normalmente.

ARANHA GIGANTE

Outrora encontrados apenas nas Estradas Profundas dos anões, esses imensos artrópodes foram criados originalmente pelos próprios anões, para caçar os morcegos gigantes que infestavam suas cavernas. Os anões chamavam essas criaturas de “rastejantes das profundezas”, e por muitos séculos sua população foi cuidadosamente controlada. Contudo, quando os anões foram forçados a recuar pelo avanço das crias das trevas, a quantidade de rastejantes logo saiu de controle, pois eles adquiriram uma nova fonte de alimento: os genlocks. Hoje em dia, aranhas gigantes podem ser encontradas ao longo das Estradas Profundas, e seus números são tão vastos que elas chegaram a muitas florestas na superfície.

Essas aranhas gigantes usam teias — e são inteligentes o bastante para tentar camuflá-las, com o intuito

ARANHA GIGANTE

HABILIDADES (FOCOS)			
-2	Astúcia		
-1	Comunicação		
3	Constituição (Vigor)		
4	Destreza (Furtividade, Mordida)		
3	Força (Intimidação, Salto)		
0	Magia		
3	Percepção (Tato)		
1	Vontade		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
14	35	14	5
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DANO	
Mordida	+6	2d6+3	
PODERES			

Escalar paredes: uma aranha gigante pode caminhar por paredes, ou até mesmo tetos.

Exoesqueleto: o exoesqueleto de uma aranha gigante concede à criatura um valor de armadura igual a 5.

Façonha mordida venenosa: uma aranha gigante pode injetar veneno, como uma façanha especial, por 2 PF. O veneno debilita a vítima, que sofre -2 em Destreza até o final do encontro, ou até receber um feitiço de cura.

Façanhas favoritas: derrubar e mordida venenosa.

Teia: como uma ação principal, uma aranha gigante pode disparar uma teia contra um inimigo visível dentro de 12 metros. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de DESTREZA (ACROBACIA) com NA 11, ou ficará imobilizado. O alvo pode se libertar (ou um aliado pode libertá-lo) com uma ação principal e um teste bem-sucedido de FORÇA (PODERIO MUSCULAR) com NA 13. Esta é a única ação que o personagem imobilizado pode realizar até que se liberte.

de apanhar suas presas desprevenidas. Expelem suas teias com precisão, uma habilidade racial adquirida ao longo de muitas gerações caçando morcegos.

BANDOLEIRO FERELDENIANO

Sempre existem aqueles que se aproveitam dos mais fracos e menos privilegiados. Em Ferelden, bandidos como esses costumam atacar pessoas que não podem se defender com facilidade, como elfos urbanos e homens livres pobres. Uma demonstração de força significativa faz com que a maior parte dos grupos de bandoleiros procure presas mais fáceis em outros lugares. Contudo, nobres orlesianos que desejam manter Ferelden tão caótico quanto possível fornecem dinheiro e armas a alguns dos piores desses traidores. É preciso um líder forte para controlar um grupo de bandoleiros. Assim, desafios ao líder são comuns entre os rufiões sem honra ou lealdade.

BANDOLEIRO FERELDENIANO

HABILIDADES (FOCOS)

0	Astúcia (Avaliação)
2	Comunicação (Enganação, Jogatina)
1	Constituição (Beber)
2	Destreza (Furtividade, Lâminas Leves, Prestidigitação)
2	Força (Escalar)
0	Magia
1	Percepção (Procurar)
0	Vontade

VALORES DE COMBATE

VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
12	18	12	3

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DANO
Arco curto	+2	1d6+2
Espada curta	+4	1d6+4

PODERES

Faças favoritas: ataque relâmpago e escaramuça.
Grupos de armas: arcos, briga e lâminas leves.
Talentos: Batedor (novato), Estilo de Arma Dupla (novato) e Treinamento com Armaduras (novato).

EQUIPAMENTO

Arco curto, couro leve, espada curta.



anões conhecidos como os Moldadores de Memórias, através da exposição de animais já extintos a lyrium bruto. Os bronto deveriam apenas transportar minério e servir como fonte de alimento quando necessário. Contudo, outras linhagens foram desenvolvidas, com o objetivo de servir como montarias estáveis para os anões. São criaturas fortes e resistentes, que precisam de pouca comida e água. De fato, os anões de Orzammar muitas vezes chamam os bronto de "lambe-pedras", devido à sua habilidade de extrair os parcos materiais orgânicos comestíveis da rocha.

Os bronto são animais quadrúpedes com pele grossa e resistente, salpicada de protuberâncias ósseas. São criaturas plácidas, exceto quando provocados. Infeliz-

BRONTO

HABILIDADES (FOCOS)

-1	Astúcia
-1	Comunicação
5	Constituição (Vigor)
3	Destreza
5	Força (Evisceração, Poderio Muscular)
0	Magia
2	Percepção (Visão)
-2	Vontade

VALORES DE COMBATE

VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
12	40	13	3

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DANO
Evisceração	+7	2d6+5

PODERES

Couro grosso: a pele óssea de um bronto concede à criatura um valor de armadura igual a 3.

Faças favoritas: golpe poderoso e penetrar armadura.

BRONTO

Os bronto são animais de carga, meticulosamente "criados" ao longo de muitos séculos pelos estudiosos



mente, embora os bronto domesticados costumem ter temperamento dócil, muitas vezes é difícil determinar o que pode enfurecer um bronto selvagem — e um bronto enfurecido é um oponente respeitável.

CAÇADOR AVVARIANO

Encontrados invariavelmente apenas no meio do inverno (ou em viagens pelos picos do Dorso Frio), os

CAÇADOR AVVARIANO

HABILIDADES (FOCOS)			
0	Astúcia		
1	Comunicação (Lidar com Animais)		
2	Constituição (Beber, Vigor)		
1	Destreza		
2	Força (Escalar, Machados)		
0	Magia		
1	Percepção (Rastrear, Visão)		
1	Vontade (Moral)		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
9	20	13	3
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE		DANO
Arco longo	+1		1d6+4
Machado de batalha	+4		2d6+2
PODERES			
Façanhas favoritas: escaramuça e golpe poderoso.			
Grupos de armas: arcos, briga, lanças e machados.			
Talentos: Estilo de Arma e Escudo (novato), Treinamento com Armaduras (novato) e Treinamento de Animais (experiente).			
EQUIPAMENTO			
Arco longo, escudo médio, machado de batalha, malha leve.			

avvars são caçadores hábeis e combatentes ferozes, que deleitam-se com a batalha. Eles atacam e saqueiam as terras baixas de Ferelden sob a sobertura de nevascas pesadas, usando o grande frio como vantagem, já que seus lares nas montanhas deixam-nos praticamente imunes à baixa temperatura. Sua traiçoeira terra natal ensinou-os a evitar armaduras pesadas. Eles preferem fortes malhas de anéis, de preferência fabricados por anões, envoltos em peles grossas. Os avvars gostam de machados e lanças mais do que de espadas. Seus arcos são pesados, com longas flechas capazes de perfurar o tronco de um homem a grandes distâncias.

É quase impossível pegar um grupo de caça avvar desprevenido, devido a sua grande habilidade com falcoaria. Um grupo de caça quase sempre possui uma ou duas águias da montanha, aves muito inteligentes e bem treinadas, que servem como batedores. De fato, é mais provável que os avvars embosquem outros grupos do que sejam emboscados. Os passionais avvars são orgulhosos e honrados, e não rejeitam oportunidades para provarem-se superiores àqueles que consideram os hereges das terras baixas. Um combatente esperto que conheça os modos dos avvars pode tentar usar sua arrogância ou suas muitas superstições contra eles.

Note que um PJ avvar é imprevisível em um encontro com seus compatriotas. A presença do personagem pode acalmar uma situação tensa — ou torná-la ainda pior, se os caçadores pertencerem a um clã rival!

CADÁVERES POSSUÍDOS

Os demônios do Turvo têm uma terrível fome pelos prazeres do mundo que sentem do outro lado do golfo do Véu. Sua inveja faz com que arranhem as muralhas do que percebem como sua prisão, sempre forçando os limites do Turvo. Quando um demônio finalmente consegue atravessar, deve procurar uma forma que irá possuir, ou será tragado de volta ao Turvo, através do Véu. Infelizmente para os demônios, o Véu é fraco em lugares onde houve muitas mortes, como campos de batalha e aldeias devastadas por pestes. Assim, muitos demônios acabam possuindo as formas dos mortos. A raiva e frustração desses seres é quase inimaginável. Finalmente atravessando para o mundo dos vivos, cheio de seus deliciosos prazeres, apenas para ficar preso em um cadáver que mal pode sustentar sua essência é enlouquecedor. De fato, quase sempre esses demônios ficam insanos, abandonando até mesmo a estranha razão de sua espécie, em favor da loucura delirante.

O tipo de demônio e a condição do cadáver que ele habita determinam a criatura que esta horrenda união gera. O Coro ensina que os demônios estão alinhados aos Cinco Grandes Pecados, em ordem crescente de poder: ira, fome, preguiça, desejo e orgulho. Destruir um corpo possuído envia o demônio que o habita de volta ao Turvo. A seguir são apresentados alguns dos mortos-vivos mais comuns em Ferelden.

ESQUELETO

Esqueletos são exatamente o que o nome sugere: pilhas de ossos animadas, habitadas por um demônio da ira. São criaturas sem mente, que vagam sem rumo ou jazem imóveis nas imediações do local de sua “primeira morte” até que seres vivos passem por perto. Esqueletos simplesmente atacam todos os alvos vivos, nunca hesitando, até que sejam despedaçados. Caso tenham vindo de um campo de batalha e possuam uma arma, tentam usá-la. Caso contrário, simplesmente arranham seus inimigos com os ossos quebrados de seus dedos.

ESQUELETO		DEMÔNIO DA IRA	
HABILIDADES (FOCOS)			
-2	Astúcia		
-2	Comunicação		
2	Constituição (Vigor)		
2	Destreza		
3	Força (Garras)		
1	Magia		
0	Percepção		
2	Vontade		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
10	17	12	0
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DANO	
Arco curto	+2	1d6+6	
Garras	+5	1d6+5	
Lança de duas mãos	+3	2d6+3	
PODERES			
Faças favoritas: golpe poderoso e penetrar armadura. Grupos de armas: arcos, armas de contusão e lanças. Loucura delirante: o demônio que habita o esqueleto é louco. Um esqueleto é automaticamente bem-sucedido em testes de VONTADE (MORAL).			
EQUIPAMENTO			
Arco curto ou lança de duas mãos.			

ESQUELETO COM PRESAS

Esqueletos com presas são semelhantes a esqueletos comuns, mas habitados por demônios da fome, mais letais e poderosos. Sua terrível vontade pode distorcer os ossos de seu novo corpo, fazendo com que os dentes do cadáver cresçam e fiquem afiados. Eles mantêm mais inteligência que seus parentes inferiores, e usam armas, se tiverem. Caso contrário, usam seus dentes e garras, que moldam ao afiar os ossos de seus dedos em pontas letais. Esqueletos com presas bebem o sangue de suas vítimas, obtendo nutrição a partir disso, em um processo arcano que os estudiosos de Ferelden ainda não compreendem.

ESQUELETO COM PRESAS

DEMÔNIO DA FOME

HABILIDADES (FOCOS)			
-1	Astúcia		
-2	Comunicação		
3	Constituição (Vigor)		
2	Destreza (Mordida)		
3	Força (Garras, Lâminas Pesadas)		
2	Magia		
0	Percepção		
2	Vontade		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
9	22	12	4
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DANO	
Espada longa	+5	2d6+3	
Garras	+5	1d6+5	
Mordida	+4	1d6+3	
PODERES			
Cura do sangue: um esqueleto com presas que morda um inimigo inconsciente ou morto recupera 2d6 pontos de Saúde. Se esta habilidade for usada contra um inimigo inconsciente, conta como um golpe de misericórdia.			
Faças favoritas: derrubar e golpe poderoso.			
Grupos de armas: lâminas leves, pesadas e machados.			
Loucura delirante: o demônio que habita o esqueleto com presas é louco. Um esqueleto é automaticamente bem-sucedido em testes de VONTADE (MORAL).			
Talento: Estilo de Arma Única (novato) e Treinamento com Armaduras (novato).			
EQUIPAMENTO			
Couro pesado e espada longa.			



CADÁVER ENFURECIDO

Um demônio da ira que tenha acabado de chegar do Turvo possui um pouco mais de poder, e pode conseguir animar um cadáver fresco. Esses seres são desajeitados, mas astutos, e sabem aparentar menos perigo do que realmente representam. A decomposição de um cadáver enfurecido varia muito, e sua aparência depende inteiramente da morte que o corpo sofreu. Sua ira é tamanha que preferem estrangular suas vítimas.

CADÁVER ENFURECIDO DEMÔNIO DA IRA

HABILIDADES (FOCOS)			
1	Astúcia		
-2	Comunicação		
4	Constituição (Vigor)		
0	Destreza		
4	Força (Garras, Intimidação)		
2	Magia		
0	Percepção		
2	Vontade		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
8	40	10	0
ATAQUES			
ARMA		ATAQUE	DANO
Garras		+6	1d6+6
PODERES			

Estrangular: um cadáver enfurecido pode estrangular um oponente em combate corpo-a-corpo, como uma façanha especial, por 3 PF. A vítima sofre 1d6 pontos de dano penetrante. Em seu turno, a vítima pode se libertar se vencer um teste oposto de FORÇA (PODERIO MUSCULAR). Se falhar, sofre mais 1d6 pontos de dano penetrante. No turno do cadáver enfurecido, ele pode continuar a estrangular a vítima, como uma ação principal. Se vencer um teste oposto de FORÇA (PODERIO MUSCULAR), ele causa mais 1d6 pontos de dano penetrante. Caso contrário, a vítima se liberta. Um cadáver enfurecido pode continuar a estrangular um oponente enquanto continuar vencendo os testes opostos de FORÇA (PODERIO MUSCULAR).

Faças favoritas: desarmar e estrangular.

Loucura Delirante: o demônio que habita o cadáver enfurecido é louco. Um cadáver enfurecido é automaticamente bem-sucedido em testes de VONTADE (MORAL).

CADÁVER DEVORADOR

Criaturas famintas e hediondas, cadáveres devoradores tendem a se juntar e atacar em grandes bandos, buscando consumir quaisquer seres vivos que possam alcançar. Seu apetite voraz por carne é infinito, e sua fome pela vida é tão poderosa que alguns cadáveres

devoradores já demonstraram a habilidade de drenar a vida de seus oponentes, simplesmente estando próximos a eles. Em geral, cadáveres devoradores não usam armas, preferindo destroçar suas vítimas e mastigar os pedaços ensanguentados com a máxima rapidez.

CADÁVER DEVORADOR DEMÔNIO DA FOME

HABILIDADES (FOCOS)			
0	Astúcia		
-2	Comunicação		
4	Constituição (Vigor)		
2	Destreza		
3	Força (Garras, Intimidação)		
2	Magia		
0	Percepção		
2	Vontade		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
8	30	12	0
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DANO	
Garras	+5	1d6+5	
PODERES			

Drenar vida: um cadáver devorador pode sugar a força vital de inimigos próximos, como uma façanha especial, por 5 PF. Todos os inimigos dentro de 5 metros do cadáver devorador sofrem 1d6 pontos de dano penetrante, e o cadáver recupera Saúde igual ao dano total causado.

Faças favoritas: drenar vida e penetrar armadura.

Loucura delirante: o demônio que habita o cadáver devorador é louco. Um cadáver devorador é automaticamente bem-sucedido em testes de VONTADE (MORAL).

CÃO DE GUERRA MABARI

Dentre todos os cães que os fereldenianos já produziram, nenhum é tão estimado quanto os mabari. Com renome merecido, os mabari são cães de guerra inteligentes, plenamente capazes de entender a fala de um humano e interpretar ordens complexas. A maioria dos mabari liga-se a um único guerreiro, lutando ao seu lado e seguindo-o até que a morte os leve. Há muitas histórias de mabari que vingam seu mestre caído antes de deitar-se junto ao seu corpo para se juntar a ele na morte.

Os mabari são enormes mastins, com um toque de sangue de lobo, que têm a mesma altura e largura de um anão. Seus mestres (ou "companheiros", como preferem muitos guerreiros que possuem mabari) frequentemente escolhem um estilo marcante de pintura de guerra, para que possam distingui-los de outros mabari de longe no meio de um combate. Da mesma

forma, muitos fereldenianos que lutam ao lado de um mabari usam uma pintura corporal de cheiro característico, chamada “kaddis”, que permite que os cães identifiquem-nos como aliados. Devido a seu grande valor, mabari “ferais” são quase desconhecidos.

CÃO DE GUERRA MABARI

HABILIDADES (FOCOS)			
-1	Astúcia		
0	Comunicação		
2	Constituição (Corrida)		
3	Destreza (Mordida)		
2	Força (Salto)		
-1	Magia		
2	Percepção (Olfato, Rastrear)		
1	Vontade (Moral)		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
16	25	13	0
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DANO	
Mordida	+5	1d6+4	
PODERES			
Façanhas favoritas: derrubar e golpe poderoso.			

CARNIÇAIS MACULADOS

A maioria das crias das trevas carrega dentro de si uma manifestação do Flagelo, uma doença que frequentemente é fatal para todas as outras criaturas. Aqueles infelizes o bastante para sucumbir a essa “mácula” logo caem em agonia e loucura. Em Ferelden, o termo “carniçal” refere-se a uma criatura que tenha sido infectada pelas crias das trevas, mas de alguma forma conseguido sobreviver. Os animais invariavelmente tornam-se predadores vorazes, massacrando tudo em seu caminho, de forma contrária a suas naturezas. Vítimas mais inteligentes acabam procurando as crias das trevas, para se juntar a suas fileiras, em geral como escravos — embora guerreiros de habilidade excepcional possam se tornar soldados. São criaturas miseráveis, cujos olhos parecem afogados na loucura devido àquilo que se tornaram. Muitos são modificados fisicamente pela mácula, lentamente desenvolvendo espinhos ósseos ou outros sinais de seu estado degenerado.

CARNIÇAL

Todos os carniçais já foram fortes em mente ou corpo, ou não teriam sobrevivido à Mácula. Contudo, suas antigas identidades geralmente já se esvaíram devido aos tormentos do flagelo. Os carniçais são atraídos por seus mestres, as crias das trevas, e servem a eles até a



morte, que geralmente chega alguns meses depois da transformação. Muitos carniçais são simplesmente insanos, e arranham seus inimigos com unhas quebradas, como animais. Outros mantêm uma parte de sua inteligência e usam armas, às vezes até mesmo construindo-as para as crias das trevas.

CARNIÇAL

CRIA DAS TREVAS MACULADA

HABILIDADES (FOCOS)			
-1	Astúcia		
0	Comunicação		
2	Constituição (Vigor)		
2	Destreza		
2	Força (Armas de Contusão, Intimidação)		
1	Magia		
2	Percepção		
1	Vontade (Moral)		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
10	20	12	3
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DANO	
Soco	+2	1d6+2	
Marreta	+4	1d6+5	
PODERES			
Façanhas favoritas: derrubar e desarmar.			
Grupos de armas: armas de contusão e briga.			
Louco: carniçais possuem pouco senso de autopreservação. Caso um carniçal ou grupo de carniçais falhe em um teste de VONTADE (MORAL), a rolagem pode ser repetida. O resultado da segunda rolagem é definitivo.			
Talentos: Estilo Desarmado (novato).			
EQUIPAMENTO			
Couro leve e marreta.			



LOBO FLAGELADO

HABILIDADES (FOCOS)			
-2	Astúcia		
0	Comunicação		
3	Constituição (Corrida)		
2	Destreza (Furtividade, Mordida)		
2	Força (Salto)		
0	Magia		
3	Percepção (Audição, Faro)		
1	Vontade		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
14	25	12	3
ATAQUES			
ARMA		ATAQUE	DANO
Mordida		+4	1d6+4
PODERES			

Couro grosso: os espinhos ósseos de um lobo flagelado concedem à criatura um valor de armadura igual a 3.

Faças favoritas: ataque relâmpago e derrubar.

LOBO FLAGELADO

Os estudiosos acreditam que os animais não sejam capazes de realmente odiar a si mesmos — mas, se houver algum que possa sentir isso, certamente seria o lobo flagelado. Esses animais maculados quase invariavelmente massacraram sua alcateia original — o foco da vida de um lobo — antes de serem forçados a se unir a outros lobos flagelados para servir a seus mestres, as crias das trevas. São usados pelas crias das trevas para caçar, uma tarefa que desempenham com maestria. Um lobo flagelado solitário é um horror salivante que ataca qualquer ser vivo que possa detectar com seu faro aguçado.

CRIAS DAS TREVAS

Junto com o Primeiro Flagelo vieram as crias das trevas, que desde então são uma praga no mundo. O Coro ensina que as crias das trevas não podem ser dizimadas completamente até que o pecado tenha sido erradicado, pois elas são a encarnação da arrogância dos homens. A despeito de sua origem, as legiões de crias das trevas fazem guerra contra todas as outras raças, emergindo das Estradas Profundas dos anões em enormes quantidades com cada Flagelo. As crias das trevas são criaturas maliciosas, vendo as demais espécies como escravos, diversão ou comida. Veem até mesmo outras crias das trevas com ódio. Mesmo quando viajam em hordas, permanecem em grupos de semelhantes (genlocks junto a genlocks, por exemplo). Felizmente para os outros habitantes de Thedas, as crias das trevas odeiam o sol, e sua visão fica prejudicada à luz do dia.

GENLOCK

As mais numerosas crias das trevas, os genlocks são guerreiros atarracados e resistentes, com preferência por machados com ganchos cruéis. Diferente da maioria de seus parentes, são rápidos ao adotar as armas mais complicadas de seus inimigos, empregando máquinas de cerco e usando armadilhas para defender o terreno que controlam. O Círculo dos Magos de Ferelden acredita que sua tendência a minerar as Estradas Profundas em busca de lyrium tenha concedido aos genlocks resistência a magia, pois já houve relatos de criaturas como essas ignorando feitiços em batalha. Os genlocks tendem a ser um pouco mais baixos que os anões, com pele pálida ou amarelada. São calvos, com olhos fundos e rostos esqueléticos. Suas vozes são graves e ásperas, pontilhadas de ocasionais grunhidos.

HURLOCK

As tropas de choque e linha de frente das crias das trevas, os hurlocks são soldados grandalhões, muito mais fortes que um humano médio. Tamanha é sua arrogância que desprezam até mesmo outras crias das trevas, convencidos de que são a raça escolhida. São guerreiros letais, que marcam-se com cicatrizes ou tatuagens para denotar quantos inimigos já mataram. Em geral, vestem partes desconstruídas de armaduras, pois existem poucas armaduras prontas que caibam em um hurlock. Seu tom de pele varia do branco pálido ao marrom escuro. Se não forem calvos (o que é comum), têm cabelos sempre negros.

GENLOCK

CRIA DAS TREVAS

HABILIDADES (FOCOS)

1	Astúcia (Conhecimento Militar)
0	Comunicação
2	Constituição (Corrida)
1	Destreza (Briga)
3	Força (Machados, Intimidação)
2	Magia
2	Percepção (Olfato)
2	Vontade

VALORES DE COMBATE

VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
7	22	13	5

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DANO
Machado de arremesso	+5	1d6+5
Machado de batalha	+5	2d6+3

PODERES

Faças favoritas: derrubar e golpe poderoso.
Grupos de armas: armas de contusão, briga e machados.
Resistência a magia: um genlock recebe +2 em testes de habilidade para resistir a magias e ataques mágicos.
Talentos: Estilo de Arma e Escudo (novato) e Treinamento com Armaduras (experiente).

EQUIPAMENTO

Escudo médio, machado de arremesso, machado de batalha e malha leve.

HURLOCK

CRIA DAS TREVAS

HABILIDADES (FOCOS)

1	Astúcia
0	Comunicação
3	Constituição (Vigor)
2	Destreza (Briga)
4	Força (Intimidação, Lâminas Pesadas)
1	Magia
2	Percepção (Olfato)
3	Vontade (Coragem, Moral)

VALORES DE COMBATE

VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
10	30	12	5

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DANO
Arco curto	+2	1d6+5
Espada de duas mãos	+6	3d6+4

PODERES

Faças favoritas: golpe duplo e golpe poderoso.
Golpe enfurecido: em corpo-a-corpo, um hurlock pode usar a façanha golpe duplo ao custo de 3 PF.
Grupos de armas: arcos, briga e lâminas pesadas.
Talentos: Estilo de Arma de Duas Mãos (novato) e Treinamento com Armaduras (experiente).

EQUIPAMENTO

Arco curto, espada de duas mãos e malha leve.

DRAGONETE

Dragonetes são feras reptilianas quadrúpedes que vivem em complexos de cavernas e ocasionalmente nas florestas de Ferelden. São predadores rápidos e cruéis, com o tamanho aproximado de um cervo jovem. Dragonetes frequentemente caçam em pequenos bandos de três a cinco membros, mas mesmo um dragonete solitário não deve ser subestimado, já que eles possuem garras recurvadas e dentes afiados. São criaturas bastante inteligentes, mas não especialmente resistentes — apenas muito rápidas. Assim como os quase lendários dragões que lhes emprestam o nome, podem cuspir pequenas labaredas.

ESPREITADOR CHASIND

Os Ermos Korcari não são clementes com os tolos, e os povos chasind que lá vivem são ferozes e endurecidos, com pouca paciência para com forasteiros. As condições árduas dos Ermos e a natureza primitiva dos



DRAGONETE

HABILIDADES (FOCOS)			
-1	Astúcia		
-1	Comunicação		
2	Constituição (Corrida)		
5	Destreza (Iniciativa)		
2	Força (Garras, Salto)		
0	Magia		
3	Percepção (Visão)		
1	Vontade		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
16	15	15	3
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DANO	
Cuspe de fogo	+5	2d6	
Garras	+4	2d6+2	
Mordida	+5	1d6+2	
PODERES			

Couro grosso: a pele escamosa de um dragonete concede à criatura um valor de armadura igual a 3.

Cuspe de fogo: um dragonete pode cuspir fogo como um ataque à distância. O cuspe de fogo tem alcance curto igual a 6 metros e alcance longo igual a 12 metros.

Faças favoritas: golpe poderoso e penetrar armadura.

Faça mordida rápida: um dragonete pode usar uma mordida rápida logo depois de um ataque bem-sucedido com suas garras, pelo custo de 2 PF. O alvo desta mordida deve ser o mesmo do ataque original. Um duplo na rolagem de ataque com a mordida não gera mais pontos de façanha.

selvagens incentivam-nos a tomar pela força ou pela furtividade o que não podem plantar ou construir — ou seja, quase qualquer coisa que tenha algum valor. Os saqueadores chasind, conhecidos em Ferelden como “espreitadores”, muitas vezes saem dos ermos às escondidas, viajando em pequenos grupos de coleta em busca de alvos fáceis entre as propriedades do sul. Os selvagens são famosos (e odiados) por suas habilidades de furtividade e caça, que empregam para localizar bons alvos. Eles preferem emboscadas cruéis, usando arcos curtos com flechas dotadas de ganchos letais. Grupos de espreitadores sempre são pequenos, evitando atrair atenção, e geralmente usam armaduras leves, feitas de pedaços desconstruídos de couro, para não prejudicar sua velocidade.

GUERREIRO VALEANO

É verdade que o povo élfico errante conhecido como os elfos valeanos tem suas diferenças com os humanos ocasionalmente. Contudo, reais derramamentos

ESPREITADOR CHASIND

HABILIDADES (FOCOS)			
1	Astúcia		
0	Comunicação		
2	Constituição (Vigor)		
3	Destreza (Arcos, Furtividade, Lâminas Leves)		
2	Força (Escarlar)		
1	Magia		
3	Percepção (Procurar, Rastrear, Visão)		
1	Vontade (Moral)		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
13	20	14	3
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DANO	
Arco curto	+5	1d6+4	
Espada curta	+5	1d6+4	
PODERES			

Faças favoritas: escaramuça e penetrar armadura. Grupo de armas: arcos, briga e lâminas leves.

Talentos: Batedor (experiente), Estilo de Arquearia (experiente), Treinamento com Armadura (novato).

EQUIPAMENTO
Arco curto, couro leve, escudo leve e espada curta.

de sangue são raros, muito mais comuns como boatos do que como fatos concretos. Em parte isso se deve à opinião dos elfos, que consideram esse comportamento indigno, mas principalmente deve-se à sua grande inferioridade numérica. Em Ferelden, onde os elfos urbanos têm muito mais liberdade que em muitas outras nações, e as pessoas demonstram algum respeito pelos valeanos, isso é ainda mais raro.

Mesmo assim, a arrogância típica dos valeanos ocasionalmente irrita um bann, ou então um aravel passa no momento em que um incidente infeliz se abate sobre um grupo de proprietários livres, que culpam os errantes. Se as cabeças mais frias prevalecerem, simplesmente haverá um pedido para que os valeanos se retirem — mas os fereldenianos são um povo de sangue quente. Qualquer violência contra os valeanos provoca retribuição ligeira, na forma de flechas mortais e precisas. Esses elfos carregam arcos, feitos de madeira, osso e couro, que os humanos não conseguem reproduzir. Eles evitam ferir os fracos e indefesos, mas todos os outros são alvos válidos quando os valeanos estão atrás de vingança.

Um bando de guerra de elfos valeanos pode ser facilmente identificado (não sendo confundido com um grupo de elfos urbanos criminosos), pelos *vallasin*, ou “texto de sangue” com o qual se marcam. Vallasin são

GUERREIRO VALEANO

HABILIDADES (FOCOS)

1	Astúcia (Conhecimento Natural)
2	Comunicação (Persuasão)
0	Constituição
3	Destreza (Arcos, Furtividade, Iniciativa, Lâminas Leves)
1	Força (Escalar)
1	Magia
2	Percepção (Audição, Rastrear)
3	Vontade (Disciplina)

VALORES DE COMBATE

VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
13	16	13	5

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DANO
Arco longo	+5	1d6+5
Espada curta	+5	1d6+3

PODERES

Faças favoritas: ataque relâmpago e recarga rápida.
Grupo de armas: arcos, briga, cajados e lâminas leves.
Talentos: Estilo de Arquearia (experiente), Estilo de Arma Única (novato), Treinamento com Armadura (novato).

EQUIPAMENTO

Arco longo, espada curta e malha leve.

RATO GIGANTE

HABILIDADES (FOCOS)

-2	Astúcia
-3	Comunicação
2	Constituição
2	Destreza (Furtividade, Mordida)
1	Força
0	Magia
2	Percepção (Olfato)
1	Vontade

VALORES DE COMBATE

VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
14	12	12	0

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DANO
Mordida	+4	1d6+1

PODERES

Faças favoritas: derrubar e golpe poderoso.
Táticas de bando: um rato gigante pode usar táticas de bando, como uma façanha especial, por 3 PF. Esta façanha permite que qualquer outro rato gigante adjacente ao alvo faça um ataque imediato. Rolar um duplo nesses ataques extras não gera pontos de façanha. Ratos gigantes que não tenham realizado seus turnos na rodada ainda podem agir normalmente, mesmo depois de terem se beneficiado de táticas de bando.

tatuagens que representam os deuses ancestrais que os valeanos cultuam. Os elfos fazem questão de desenhá-las em suas testas, para que não haja dúvida de sua lealdade aos velhos costumes. Depois que os valeanos sentem que "deixaram seu ponto de vista claro", partem com rapidez.

RATO GIGANTE

Ratos gigantes são encontrados com mais frequência nas Estradas Profundas, mas reproduzem-se tão rápido que inevitavelmente chegam ao mundo da superfície. São carniceiros por definição, procurando comida onde quer que possam encontrá-la. Um único rato gigante não é uma ameaça tão perigosa, mas eles caçam em bandos, e podem ser temíveis em grandes quantidades.

SOMBRA

Espíritos inquietos dos mortos, sombras são os resquícios de almas perdidas que escaparam do Turvo ao mundo mortal. Elas não têm memórias verdadeiras de sua vida, apenas um enorme vazio e uma sensação de perda que as leva a buscar seres vivos. De início, elas apenas observam-nos, escondidas nas trevas, mas



logo começam a invejar os vivos e desejar suas vidas. À medida que sua malícia cresce, começam a drenar a energia vital de outros, exaurindo seus espíritos simplesmente estando em sua presença.

Sombras lembram manchas escuras, cada uma aderindo vagamente a uma forma humanoide. Apesar de sua fome de vida, grandes concentrações de seres vivos, como florestas e cidades, afastam-nas. Elas assombram lugares desolados, espreitando viajantes incautos. Não possuem pensamentos reais, apenas apetites que mal conseguem compreender.

SOMBRA

HABILIDADES (FOCOS)

0	Astúcia
-2	Comunicação
0	Constituição
5	Destreza (Furtividade)
-3	Força
4	Magia
1	Percepção
4	Vontade

VALORES DE COMBATE

VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
15	30	15	0

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DANO
Toque de dreno	+5	1d6+4 (P)

PODERES

Aura de dreno: uma sombra pode realizar a façanha especial aura de dreno por 4 PF. Todos os inimigos dentro de 4 metros sofrem 1d6 pontos de dano penetrante, enquanto a sombra suga sua essência vital.

Façanhas favoritas: ataque relâmpago e aura de dreno.

Incorpórea: sombras são incorpóreas, possuindo uma existência tênue no mundo mortal. Elas ignoram os efeitos do terreno. Normalmente, apenas ataques mágicos (feitiços ou armas mágicas) podem feri-las — outros ataques passam através de suas formas sem efeito. Um personagem que ataca uma sombra pode realizar uma façanha especial, chamada inimigo de espíritos, por 3 PF. O personagem então causa dano normal com suas armas, mas substitui Força por Magia. Por exemplo, um personagem com Magia 2 e uma espada longa causaria 2d6+2 pontos de dano usando a façanha inimigo de espíritos.

Toque de dreno: o toque de uma sombra drena a energia vital do alvo, causando 1d6 + Magia pontos de dano penetrante.

URSO NEGRO

Grandes, perigosos e frequentemente famintos, ursos devem ser levados a sério. Os ursos das terras baixas de Ferelden têm pelo negro espesso e comprido, para melhor sobreviver aos invernos rigorosos. Praticamente não temem os homens, e muitas vezes vivem na orla de florestas perto de comunidades humanas, onde podem surrupiar mantimentos de cabanas isoladas. Ursos são onívoros, e raramente rejeitam algum alimento, consumindo carniça quando não existe carne mais fresca à disposição. A maior preocupação dos caçadores fereldenianos não é sua grande força ou suas afiadas garras (embora apenas os tolos façam pouco disso) — é seu humor. Ursos são imprevisíveis e beligerantes, e veem a maioria das criaturas que encontram como comida. Podem ser inimigos astutos, voltando por um mesmo caminho sobre seus próprios rastros, surpreendendo pretensos caçadores. Estão no topo da cadeia alimentar natural, e demonstram saber disso.

URSO NEGRO

HABILIDADES (FOCOS)

-1	Astúcia
0	Comunicação
6	Constituição (Vigor)
2	Destreza (Mordida)
6	Força (Garras, Intimidação, Poderio Muscular)
-1	Magia
2	Percepção (Olfato, Paladar)
2	Vontade

VALORES DE COMBATE

VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
13	60	12	0

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DANO
Garras	+8	2d6+6
Mordida	+4	1d6+6

PODERES

Façanhas favoritas: escaramuça e penetrar armadura.

Façanha mordida rápida: um urso negro pode usar uma Mordida Rápida logo depois de um ataque bem-sucedido com suas garras, pelo custo de 2 PF. O alvo desta mordida deve ser o mesmo do ataque original. Um número duplo na rolagem de ataque com a mordida não gera mais pontos de façanha.

EQUIPAMENTO

Arco curto, couro leve, escudo leve e espada curta.

CAPÍTULO QUATRO



Os personagens jogadores arriscam-se diariamente, e merecem recompensas por seus esforços. Esta área exige o uso de seu discernimento como mestre. O tipo das recompensas que você concede determina o tom da campanha. Este capítulo discute esses tipos de recompensas, e oferece alguns conselhos sobre seu uso.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

A recompensa mais importante e comum para os jogadores são pontos de experiência (XP). Eles representam o modo como os personagens aprimoram suas habilidades e talentos ao longo do tempo, aprendendo com seus sucessos e fracassos. À medida que os personagens recebem XP, sobem de nível. Assim, recebem novos poderes de classe e aumentam suas habilidades.

Quando um personagem atinge um novo nível, quatro coisas acontecem imediatamente:

- A Saúde do personagem aumenta em $1d6 + \text{CONSTITUIÇÃO}$.
- O personagem aumenta uma de suas habilidades em 1. Se obteve um nível par, deve aumentar uma habilidade primária. Se obteve um nível ímpar, deve aumentar uma habilidade secundária.
- O personagem escolhe um novo foco. Se obteve um nível par, deve escolher um foco de uma ha-

RECOMPENSAS

bilidade primária. Se obteve um nível ímpar, deve escolher um foco de uma habilidade secundária.

- O personagem recebe os poderes de classe do novo nível.

Os jogadores são responsáveis por subir o nível de seus personagens, mas você deve ajudá-los se eles tiverem perguntas, e revisar suas escolhas, para que saiba quais são suas novas capacidades.

A tabela AVANÇO DE NÍVEL, na página seguinte, resume os pontos de experiência (XP) de que os personagens precisam para atingir níveis mais altos. Os conjuntos 2, 3 e 4 expandirão esta tabela até o nível 20.

CALCULANDO RECOMPENSAS EM XP

Você mesmo controla o ritmo da campanha, através de recompensas em pontos de experiência. Se você for generoso com os XP, os personagens subirão de nível rapidamente. Se suas recompensas forem mais moderadas, os personagens terão de realmente se esforçar para avançar em níveis. Cada grupo é diferente — assim, não existe um ritmo “certo”. Mas você não deve frustrar seus jogadores, sendo sovina demais, ou deixá-los entediados, sendo muito generoso.

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

Como você sabe, uma aventura é uma série de encontros. Os encontros são a chave para a distribuição de pontos de experiência. No final de cada sessão de jogo, examine cada encontro e classifique-o com base em seu desenrolar. Quão desafiador foi o encontro para o grupo? Os personagens tiveram de gastar recursos como dinheiro, favores, Saúde ou pontos de mana para resolvê-lo? Depois de pensar no encontro, enquadre-o em uma das seguintes classificações, e então recompense cada personagem que tenha participado com os XP indicados na tabela **RECOMPENSAS EM XP**.

- **Rotineiro:** nada de especial ou desafiador aconteceu neste encontro. A maior parte das cenas cotidianas enquadra-se nesta categoria. Os personagens não recebem XP por coisas como compra de suprimentos, viagens tranquilas ou conversas causais.
- **Fácil:** os personagens venceram quaisquer dificuldades rapidamente. Houve pouco risco de falha, e eles gastaram poucos recursos para obter sucesso.
- **Médio:** os personagens não foram testados até seu limite, mas o encontro foi um desafio real. Foi preciso alguma habilidade para resolvê-lo, e recursos significativos podem ter sido gastos.
- **Difícil:** os personagens passaram por um mau bocado. O encontro pode ter tomado tempo significativo e exigido o gasto de muitos recursos. Os personagens podem ter estado em perigo mortal, e um deles pode até mesmo ter morrido.

EXEMPLO

Marcelo acabou de conduzir uma sessão curta e precisa calcular os XP do grupo. Houve três encontros: um encontro de interpretação em uma taverna, um encontro de combate nas ruas e um encontro de interpretação com um capitão da milícia. O encontro na taverna foi uma tentativa de obter informações. Os personagens conversaram com algumas pessoas e descobriram algumas coisas, mas, no geral, Marcelo classifica o encontro como rotineiro. Depois de deixar a taverna, os personagens foram emboscados por bandidos. Marcelo não esperava que esse encontro fosse muito desafiador, mas o grupo foi tomado por uma maré de azar. Um dos personagens caiu a Saúde 0 e quase morreu, e o mago

RECOMPENSAS EM XP

ENCONTRO	RECOMPENSA
Rotineiro	0 XP
Fácil	100 XP
Médio	200 XP
Difícil	300 XP

do grupo gastou metade de seus pontos de mana. Marcelo decide classificá-lo como difícil. No último encontro, o capitão da milícia questionou os personagens sobre sua luta nas ruas. O capitão queria prender o grupo por assassinato, e não via aventureiros com bons olhos. Foi trabalhoso convencê-lo de que o grupo estava apenas se defendendo. No final, ele concordou em deixá-los livres caso eles investigassem um pequeno problema em uma aldeia próxima. Marcelo decide que este foi um encontro médio. Assim, cada personagem recebe 500 XP pela sessão (0 pelo encontro da taverna, 300 pela emboscada e 200 pela negociação com o capitão da milícia).

BÔNUS EM XP

Você pode distribuir XP como bônus em certas situações. O momento mais apropriado para isso é o final de uma aventura bem-sucedida ou um arco de história longo. É um "presente", que diz aos jogadores que eles fizeram um bom trabalho ou conquistaram algo notável. O tamanho da recompensa fica a seu critério, mas, em geral, você não deve conceder mais de 300 XP para uma aventura, ou 500 XP para um arco de história.

Alguns mestres gostam de distribuir XP adicionais para jogadores específicos, por boa interpretação — coisas como manter-se fiel à personalidade do personagem mesmo em condições adversas. Outros mestres não fazem isso, porque pode criar desavenças entre os jogadores. Se você conceder recompensas por interpretação, um máximo de 100 XP por sessão é razoável.

REPUTAÇÃO

À medida que os personagens jogadores completam aventuras, é provável que notícias sobre seus feitos se espalhem. Os PJs descobrirão que uma boa reputação é uma vantagem na maior parte do tempo. Uma estalagem pode não ter um quarto disponível para um aventureiro desconhecido, por exemplo, mas certamente encontraria um jeito de acomodar o guerreiro que matou o líder dos bandidos que ameaçavam a região.

Através de seus atos, os PJs também podem receber apelidos elogiosos, como "Quebra-Escudos", "o Matreiro" ou "Mão-de-Fogo". Considere títulos honoríficos

como estes quando ações heroicas ou impressionantes forem realizadas na frente de muitas testemunhas.

Em jogo, lembre-se de que a natureza de uma reputação modificará seus efeitos. Uma reputação por coragem geralmente será um fator positivo na carreira de um personagem, mas pode não facilitar a descoberta de segredos no submundo do crime.

Da mesma forma, lembre-se de que reputações são facas de dois gumes. Os personagens que fogem do perigo, falham em momentos críticos, mentem, trapaceiam e roubam podem descobrir que adquiriram más reputações. Eles podem ter dificuldade em encontrar informação, pagar mais caro por equipamentos e deparar-se com pouco interesse quando tentam contratar auxiliares para alguma tarefa. Esse tipo de má reputação pode ser um motivador eficiente para o comportamento dos jogadores! Como mestre, você não pode controlar diretamente as ações dos jogadores, mas poucos deles gostam de descobrir sussurros difamatórios sobre seus "heróis".

CUMPRIMENTO DE OBJETIVOS

Durante a criação dos personagens, cada jogador deve ter feito uma lista de objetivos. A inclusão de oportunidades para cumprir esses objetivos é uma recompensa por si só, pois demonstra que você enxerga o mundo com os PJs como protagonistas. Quando um personagem cumpre um de seus objetivos, especialmente depois de muito esforço, essa conquista deve significar mais do que apenas ganhar 100 peças de prata.

Quaisquer que sejam as circunstâncias específicas da aventura principal em um determinado momento, você deve procurar meios de incorporar os objetivos dos PJs à medida que a campanha progride, chegando a criar aventuras completas em torno desses objetivos.

Já que o cumprimento de objetivos pode ser tão recompensador, encoraje os jogadores que atingiram seus objetivos a criar novos objetivos. Então continue a inserir essas linhas narrativas em sua campanha.

TESOURO

O dinheiro pode significar poder em Thedas. Assim, tesouros são outra recompensa comum. Contudo, você deve ter cuidado para não exagerar. Se os PJs levarem uma fortuna em moedas para casa, isso pode reduzir sua motivação para participar de aventuras futuras. Obviamente, a riqueza atrai atenção indesejada. Assim, o tesouro também pode ser fonte de aventuras.

Quando você quiser conceder tesouros, consulte a tabela CATEGORIAS DE TESOURO. Ela fornece diretrizes gerais que você pode utilizar ou modificar. O valor listado está em peças de prata, mas o tesouro pode consistir de outros tipos de moedas, ou de gemas, joias e outros objetos.

CATEGORIAS DE TESOURO

CATEGORIA	VALOR
Tesouro insignificante	1d6 peças de prata
Tesouro pobre	3d6 peças de prata
Tesouro mediano	2d6 x 10 peças de prata
Tesouro substancial	2d6 x 100 peças de prata
Tesouro abundante	4d6 x 100 peças de prata
Tesouro magnífico	6d6 x 100 peças de prata

ITENS MÁGICOS

Talvez as maiores recompensas que os personagens podem receber sejam itens mágicos. Eles são raros e muito valorizados pelas pessoas com sorte suficiente para possuí-los. A chave para a criação de itens mágicos é o lyrium, um mineral único, encontrado nas profundezas da terra, que emite um som estranho. É perigoso em sua forma bruta — ainda mais perigoso para aqueles que possuem poder mágico. Poucos podem minerá-lo em segurança, exceto os anões. O minério bruto é então refinado à forma de um pó ou líquido, sendo então seguro utilizá-lo.

Objetos podem ser encantados por magia, mas é necessário lyrium para tornar o encantamento permanente. Os anões, embora não possam se tornar magos, são artesãos excepcionais, e usam lyrium para criar itens mágicos há incontáveis séculos. No Círculo dos Magos, os Formari desempenham um papel semelhante. Eles vêm das fileiras dos Tranquil, aprendizes que escolheram passar pelo Rito da Tranquilidade em vez de se tornarem magos. Este rito corta completamente a ligação do aprendiz com o Turvo, tornando a possessão impossível. Contudo, faz isso através da remoção de toda capacidade de emoção e de sonhar. Os Tranquil não podem lançar feitiços, e a maioria é relegada a tarefas mercantis e administrativas — nas quais se destacam, devido a sua capacidade de concentração por longos períodos de tempo. Alguns dos Tranquil usam essa capacidade como auxílio na criação de itens mágicos. Eles preparam itens com lyrium, para que então os magos instaurem os efeitos mágicos.

Em geral, há duas categorias amplas de itens mágicos: temporários e permanentes. Itens temporários possuem encantamentos que se desvanecem com o tempo, ou têm efeito por um único uso. Poções são bons exemplos de itens temporários. Como duram por pouco tempo e muitas vezes são criadas através de receitas consagradas, costumam ser genéricas. Itens permanentes são diferentes. Qualquer item digno de tal uso de lyrium é especial. Assim, itens permanentes costumam ter nomes e histórias únicos. Se você criar novos itens mágicos para sua campanha, tente tornar cada item permanente um objeto sem igual. Ele pode ter o mesmo efeito de outro item na campanha, mas seu nome, origem e história devem ser únicos.

A seguir estão alguns exemplos de itens mágicos apropriados para personagens de nível baixo. Você encontrará mais itens em conjuntos e aventuras futuros.

ITENS MÁGICOS TEMPORÁRIOS

PEDRA DE LUZ

Os Tranquil preparam estas pedras, que fornecem iluminação mais confiável do que tochas. Cidades ricas como Val Royeaux, em Orlais, possuem pedras de luz ao longo de certas ruas, e pagam os Tranquil para renovar seu poder de tempos em tempos. Uma pedra de luz brilha com a luz de uma lanterna por 2d6 meses. Pedras de luz portáteis geralmente vêm em caixas de transporte que bloqueiam a luz quando são fechadas.

POÇÃO DE CURA MENOR

Esta poção é feita de ervas curativas encantadas. Um personagem que a beba (uma ação de ativar) recupera 2d6 + Con pontos de Saúde.

POÇÃO DE LYRIUM MENOR

Esta poção contém uma pequena quantidade de lyrium refinado. Um mago que consuma uma poção de lyrium menor (uma ação de ativar) recupera 1d6 + Magia pontos de mana.

PROJÉTIL EXCRUCIANTE

Flechas e virotes podem ser encantados para causar mais dano. Um personagem que dispare um projétil excruciante recebe +2 em sua rolagem de dano. O encantamento em cada projétil tem efeito por um disparo.

PROJÉTIL LIGEIRO

Flechas e virotes podem ser encantados para maior precisão. Um personagem que dispare um projétil leve recebe +2 em sua rolagem de ataque. O encantamento em cada projétil tem efeito por um disparo.

ITENS MÁGICOS PERMANENTES

AMULETO DO FERREIRO

Gotas de metal derretido que caem das forjas dos ferreiros anões são muitas vezes coletadas e usadas como amuletos de boa sorte. Este amuleto tem a forma de um pequeno escudo, com um padrão caótico gravado a partir das gotas derretidas. Uma vez por dia, o usuário pode repetir uma rolagem de um teste de habilidade. O resultado do segundo teste é definitivo.

ANEL DO ESCUDO

Um mago apóstata criou este anel de ferro incrustando nele um pedaço de escama de dragão. O usuário pode realizar a façanha de feitiço escudo de mana por 2 pontos de façanha em vez dos 3 normais.

ARMADURA ESTOICA

O nome do fabricante desta malha leve anã foi perdida, mas ela já manteve muitos guerreiros seguros na bata-

lha. Há diversas placas presas à malha, cada uma gravada com a cabeça de um javali. A Armadura Estoica possui um valor de armadura 6 e penalidade de armadura -1.

BOTAS DO FORA-DA-LEI

O Círculo confeccionou estas botas durante a ocupação orlesiana em Ferelden. Os rebeldes passaram muitos anos na clandestinidade, em fugas constantes, travando uma guerra de guerrilha, e as botas mostraram-se muito valiosas para os batedores fereldenianos. Seu usuário não deixa pegadas, o que prejudica seus perseguidores. Aqueles que tentam rastrear o personagem sofrem -3 em seus testes de PERCEPÇÃO (RASTREAR).

CAPA DE TEIA

Confeccionada, segundo os rumores, pelas bruxas dos Ermos Korcari, esta capa é feita de teias de uma aranha gigante finamente tecidas e encantadas com magia Primal. O usuário recebe um bônus de +2 em testes de DESTREZA (FURTIVIDADE), e fica imune ao poder de teia das aranhas gigantes.

COLAR DA AMA

Este lindo colar com ametistas foi dado à ama de uma nobre orlesiana por um mago apaixonado. Ela causou mais furor que sua senhora em um baile de gala e foi encontrada envenenada na manhã seguinte. O usuário do colar da ama recebe um bônus de +1 em testes de COMUNICAÇÃO (PERSUASÃO) e (SEDUÇÃO).

CORTA-CRIAS

O ferreiro anão Sighard forjou este machado de batalha para enfrentar as crias das trevas nas Estradas Profundas. Ele causa +3 de dano contra crias das trevas e seres maculados.

ELMO DA ÁGUIA

Este antigo elmo tem suas origens na Era da Glória. É um exemplo excepcional da manufatura alamarri, coroadado com uma águia de bronze. O usuário recebe um bônus de +1 em testes de COMUNICAÇÃO (LIDERANÇA) e VONTADE (CORAGEM).

LÂMINA DA VÍBORA

Um assassino do Imperium Tevinter trouxe esta espada curta a Ferelden para dar cabo de um alvo desconhecido, mas foi descoberto e morto antes que pudesse usá-la. O usuário da Lâmina da Víbora recebe todos os benefícios do foco DESTREZA (INICIATIVA), e pode realizar a façanha Tomar a Iniciativa por 3 pontos de façanha, em vez dos 4 normais.

TORMENTO DO CAÇADOR

Este arco longo é adornado com os símbolos de Andruil, a deusa élfica da caçada. O elfo valeano que empunhava-o era um famoso caçador, que por sua vez foi caçado e morto pelas forças do Coro. Ao usar o Tormento do Caçador, um personagem recebe +1 em rolagens de ataque e dano.



A MALDIÇÃO DOS VALES

A esta altura, você já leu bastante sobre como ser um mestre e conduzir um jogo. Contudo, o que você ainda não viu é um exemplo de como se parece uma aventura de *Dragon Age*. Este capítulo apresenta uma aventura introdutória, chamada *A Maldição dos Vales*, projetada para um grupo de personagens recém começando a abrir caminho na terra de Thedas.

Você pode jogar *A Maldição dos Vales* como uma aventura isolada ou como o início de uma campanha de *Dragon Age*. De qualquer forma, você deve começar lendo a aventura inteira e familiarizando-se com sua trama, personagens e encontros. Você pode consultar a aventura durante o jogo, então não precisa memorizá-la, mas será mais fácil conduzi-la se conhecer bem suas idas e vindas antes do início da sessão.

O texto em caixas como esta deve ser lido em voz alta para os jogadores, oferecendo a eles uma visão do que seus personagens notam em determinada situação. Sinta-se livre para ajustar as descrições, tornando-as mais adequadas à sua versão da aventura e aos personagens jogadores no seu grupo.

Aviso! O restante desta aventura destina-se apenas aos olhos do mestre! Os jogadores não devem continuar lendo, para que não estraguem quaisquer surpresas ou viradas de trama que possam existir à frente.

RESUMO DA AVENTURA

Em *A Maldição dos Vales*, os personagens jogadores visitam uma aldeia chamada Vintiver, na fronteira entre Ferelden e a Floresta Breciliana. Lá, podem encontrar os habitantes de uma fazenda próxima massacrados por atacantes desconhecidos. Também encontram uma elfa valeana ferida e exausta, chamada Eshara. Contudo, quando levam Eshara para a aldeia, são recebidos de forma hostil.

A razão disso logo torna-se clara. Parece que um bando de elfos valeanos visitou Vintiver recentemente, e envolveu-se em um conflito com alguns aldeões. O assunto foi resolvido de forma pacífica e os valeanos seguiram seu caminho — mas, desde então, Vintiver vem sendo vítima de uma série de ataques misteriosos, primeiro contra o gado, e agora contra pessoas. Os aldeões culpam os elfos, dizendo que os “orelhas-de-faca” (como os chamam) amaldiçoaram a aldeia.

Eshara, a elfa valeana que (esperamos) os PJs ajudaram, conta uma história diferente. Ela diz que seu bando caiu vítima de algo na Floresta Breciliana. Era algo terrível e maligno, de que ela mesma escapou por pouco. Ela afirma que este mal misterioso está agora atacando Vintiver, mas os humanos não estão inclinados a acreditar.

MORTE DE PERSONAGENS

Thedas é uma terra perigosa, e os PJs irão ver a morte de perto regularmente. Às vezes eles falham e caem, nunca mais levantando. Se um PJ morrer ao longo de *A Maldição dos Vales*, há algumas coisas que você pode fazer para manter o jogador envolvido.

Em primeiro lugar, você pode dar ao jogador o papel de um dos PNJs da história durante algum tempo. Eshara, a elfa que os PJs resgataram em Vintiver, é uma boa escolha, já que pode acompanhar o grupo até a floresta para procurar seu povo. Lirresh, o caçador elfo que guia o grupo na **PARTE 4** da aventura, também é uma boa opção. Outro personagem da aldeia também é uma possibilidade, especialmente enquanto o grupo ainda estiver em Vintiver ou nas proximidades.

Uma segunda opção é pedir para que o jogador controle alguns dos inimigos, decidindo as ações de vários monstros durante encontros de combate ou assumindo o papel de um antagonista em um encontro de interpretação, diminuindo a sua própria carga de trabalho. Entretanto, tenha em mente que alguns jogadores podem não se sentir confortáveis com um papel de antagonistas.

Assim que for possível, permita que o jogador introduza um novo personagem na história. O momento e lugar em que o personagem aparece dependem de onde o grupo está. Em Vintiver, um novo personagem pode ser um aldeão que se apresenta como voluntário para ajudar o grupo, ou que os segue escondido, em busca de uma oportunidade. Fora da aldeia, o personagem pode ser um viajante perdido na floresta ou atacado pelas forças da abominação, talvez precisando da ajuda dos PJs. Na fortaleza de Mythallen, o novo personagem pode ser um dos elfos, ou outra pessoa capturada e mantida como prisioneira. Caso um jogador assuma o papel de um PNJ como Eshara e passe a gostar do personagem, você pode até mesmo tornar esse papel permanente, convertendo o personagem em um membro regular do grupo.

Se estiverem dispostos a ajudar os habitantes de Vintiver, os PJs devem adentrar a escuridão da assombrada Floresta Breciliana, procurar pelos elfos valeanos desaparecidos e descobrir a origem dos ataques contra ambos os povos: um caçador valeano transformado em uma abominação por um demônio da ira. Ele agora chama a si mesmo de Mythallen (pronuncia-se "mif-a-LEN") — "filho da vingança", em élfico — e busca vingar-se das pessoas da aldeia e dos "fracos" de seu próprio povo. Os PJs devem enfrentar a abominação, e suas escolhas podem ter graves repercussões sobre o povo de Vintiver.

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

A Maldição dos Vales foi projetada para um grupo de quatro a seis personagens iniciantes de *Dragon Age RPG*, com uma boa seleção de habilidades para lidar com as várias cenas — combate, exploração e interpretação. Pode funcionar para grupos maiores ou menores, ou com habilidades diferentes, desde que haja algumas modificações.

A trama básica de *A Maldição dos Vales* presume que os personagens estejam viajando em grupo até a aldeia de Vintiver, ou passando por ela, quando encontram os problemas que assolam o local. Também presume que eles estejam dispostos a ajudar os aldeões (e os elfos). Mas por que os personagens viajaram para os ermos de Ferelden em primeiro lugar? A opção mais comum é determinar que o grupo de aventureiros recém formado chegou à região seguindo ordens de um bann (lorde) local para explorar a Floresta Breciliana. Se isso não se adequar aos históricos e motivações dos personagens jogadores, você pode criar algo mais condizente. Eles podem simplesmente estar passando pela área por diversas razões: como mensageiros, guardas de caravana, exploradores, peregrinos religiosos, etc. Então, encontram a situação na fazenda Fuldor e em Vintiver.

Outro bando de elfos valeanos, ou amigos viajando com eles, certamente seria acolhido com frieza em Vintiver, mas os aldeões podem pedir ajuda até mesmo aos elfos, na esperança de que eles possam retirar a maldição da comunidade, ou pelo menos dizer o que precisa ser feito. Isto pode levar os personagens a investigar mais a fundo.

Se você quiser estabelecer ligações profundas entre os personagens e a aldeia, usando os eventos em Vintiver para impulsioná-los a uma vida de aventuras, pode decidir que todos os PJs vivem na aldeia e testemunharam os eventos descritos na seção **HISTÓRICO**, a seguir, e relatados por Eshara na **PARTE 1**. Nesse caso, os aldeões escolhem os personagens para investigar a verdade sobre o que Eshara afirma e descobrir mais sobre o que ameaça Vintiver. Ao longo do caminho, os heróis iniciantes testam suas capacidades e aprendem mais sobre o mundo além de seu próprio quintal.

HISTÓRICO

A história de *A Maldição dos Vales* começa meras duas semanas antes do início da aventura, durante o Festival da Colheita de Vintiver. Este é um evento anual, no qual os aldeões celebram o final das colheitas do ano com uma feira, atraindo fazendeiros e mercadores para vários dias de comemoração, negócios e alegria.

Neste ano, como acontece vez por outra, a feira também atraiu uma caravana de elfos valeanos. Eles desejavam se juntar às festividades e vender suas mercadorias, e muitos dos aldeões achavam emocionante a presença desses forasteiros exóticos. Jovens donzelas

se reuniam, em acessos de risinhos, para que sua sorte fosse lida, e crianças deleitavam-se com malabaristas e ilusionistas vaeanos. Os elfos foram deixados em paz para realizar seus próprios ritos religiosos, cercados por suas carruagens, embora algumas pessoas especulassem sobre o que acontecia lá.

Como também é comum nesse tipo de feiras, a bebida foi farta, deixando as línguas soltas e embotando a mente daqueles que deveriam ter mais bom senso — e aumentando a coragem de quem não o possui. Foi assim que Coalan, o ferreiro local, e dois jovens esquentados decidiram ofender-se com o modo como um caçador élfico olhou para uma das garotas da aldeia e com os jogos que eles jogavam. Pelo menos essa foi a justificativa dada.

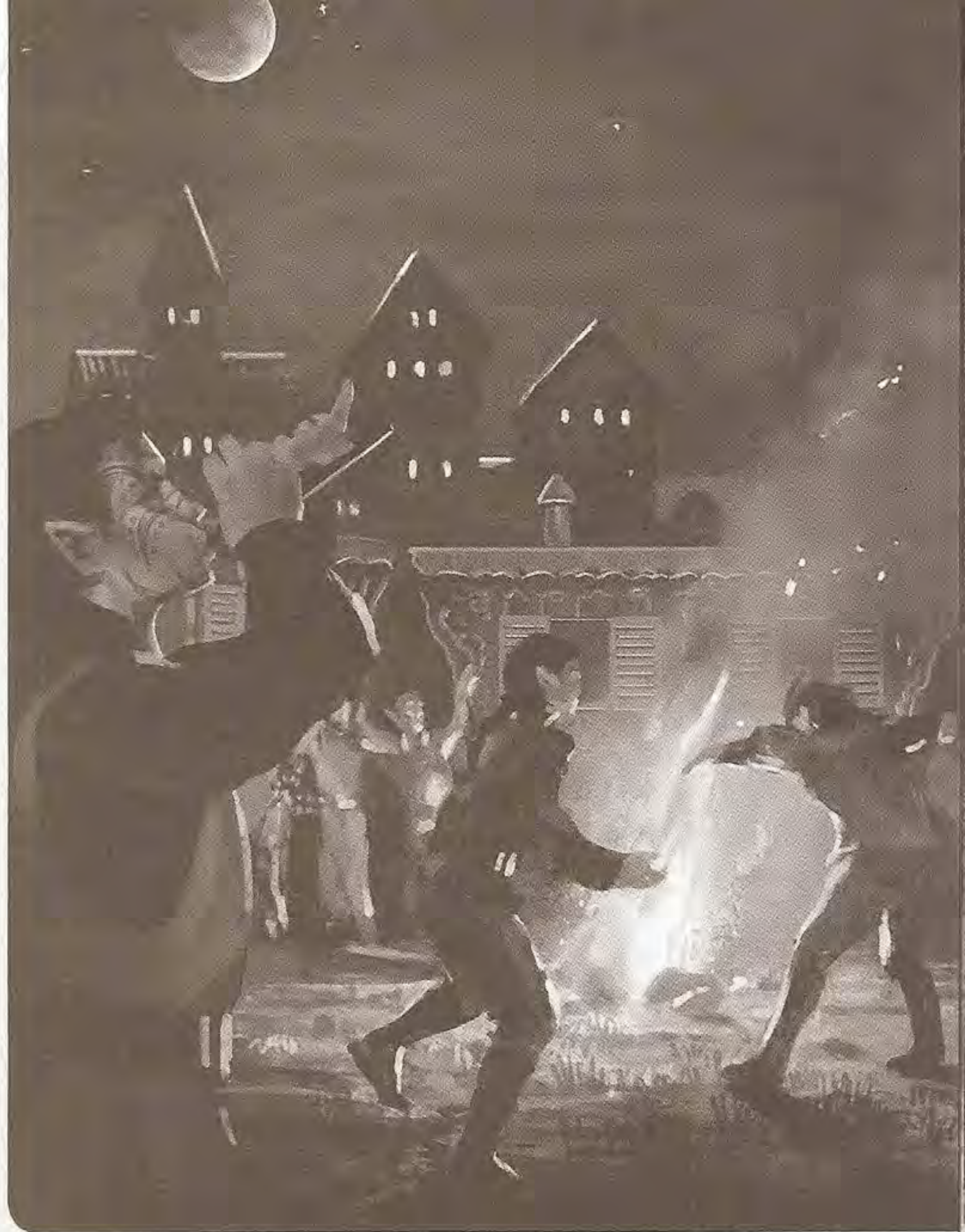
Os orelhas-de-faca são notórios trapaceiros, que nunca merecem confiança, eles disseram. As farpas foram incisivas e tolas, o elfo e seus amigos revidaram. Mais insultos foram roçados e Harralan, o jovem e orgulhoso caçador, jogou-se contra o ferreiro Coalan. Sangue poderia ter sido derramado, se Tarl, o guardião da aldeia, não tivesse intervindo. Ele e outros, de ambos os lados, separaram os dois brigões. Tarl mandou ambos embora para casa.

“Casa?”, disse Harralan. “Meu povo não tem casa, graças a vocês, *shems*. Que vocês conheçam apenas uma fração do que os vaeanos perderam!”. Então ele cuspiu na terra remexida e partiu.

O restante da feira transcorreu sem incidentes, embora os ânimos estivessem um pouco desmaiados e a caravana élfica tenha deixado Vintiver sob uma nuvem negra, sendo vigiada cautelosamente por aldeões desconfiados. Mesmo assim, os elfos não causaram mais problemas, e o incidente logo foi esquecido junto com as ressacas. O povo de Vintiver então voltou à atividade de preparar suas casas e fazendas para o inverno.

O único que não esqueceu o ocorrido foi Harralan. O orgulho do caçador élfico estava profundamente ferido por uma vida inteira de vergonha sobre a sina de seu povo, desprezado por imprestáveis bêbados de orelhas chatas. Pior ainda, ele fora envergonhado às vistas de sua gente, e isso queimava-o por dentro. Ele carregou a ira em seu coração como uma brasa incandescente, pronta para causar um incêndio.

Os anciões da caravana designaram Harralan como batedor, para mantê-lo ocupado e dar-lhe tempo para meditar na paz e solidão da natureza sobre suas ações. Foi assim que, na Floresta Breciliana, onde os aldeões humanos não ousavam ir, o caçador encontrou um rastro muito antigo. Seguiu-o e achou algumas pedras de marcação, cobertas de limo e gavinhas. Também paralelepípedos rachados sob as folhas mortas e pinhas caídas. Algo parecia chamá-lo adiante, uma presença, quase um sussurro. Assim, quando ele desceu a fenda íngreme na terra, o sol já estava quase se pondo, o horizonte em chamas com a última luz do dia.



No vale estreito, como o solo dilacerado, Harralan encontrou as pedras cinzentas das ruínas. A entrada escura chamava-o. O sussurro em seus pensamentos alimentava a fúria queimando em seu coração, e parecia uma corda puxando-o. Embora a luz moribunda não penetrasse nas profundezas das passagens arruinadas, Harralan não hesitou, avançando como se possuísse um mapa para aquele local onde nunca estivera.

Na câmara subterrânea, os pesados elos da corrente brilhavam, cada um com o tamanho da mão de um homem. A maior parte fora forjada de ferro escuro, e não tinha um sinal de ferrugem ou desgaste. Mas um deles era feito da mais pura prata. As extremidades da corrente eram ligadas, formando um ciclo infinito dentro das runas gravadas no piso de pedra ao seu redor.

“O elo”, sussurrou a voz em seu coração e sua mente, com urgência. “Pegue o Elo da Ira e a vingança será sua!”.

Harralan obedeceu, agarrando o elo prateado e puxando-o com toda a sua força. Toda a vergonha e fúria em seu coração pareciam alimentar seus esforços, enquanto ele urrava com ódio bestial. A corrente se partiu, os elos de ferro explodiram. Em sua mão, Harralan tinha o elo de prata quebrado, que fora a prisão de um demônio da ira por centenas de anos. O demônio recém libertado transformou-o, em corpo e alma, através do poder de seu próprio ódio.

Harralan, o caçador, tornou-se Mythallen, “o filho da vingança”, uma abominação obcecada com a

punição pelos crimes contra o povo élfico cometidos por humanos mortos há muito tempo. Mas Mythallen não planejava agir sozinho. Pretendia dividir suas revelações com seu povo, os valeanos. Assim começou a "maldição" sobre Vintiver...

PARTE 1

PROBLEMAS EM VINTIVER

Os PJs descobrem sobre os problemas em Vintiver e conhecem uma elfa que pode fornecer pistas sobre o que está acontecendo — desde que eles possam impedir que os aldeões a punam pela "maldição" que assola a vila.

O grupo encontra uma família de fazendeiros massacrada nos arrabaldes da aldeia e cães flagelados devorando seus restos mortais. Escondida no celeiro está Eshara, que fazia parte do bando de elfos que passou por Vintiver durante o festival. Ela voltou à aldeia ferida e febril, tendo escapado por pouco da abominação Mythallen e seus capangas transformados. Ela sabe de algo sobre o que aconteceu com seu povo e o que está causando os problemas nas fazendas.

Infelizmente, algumas das pessoas amedrontadas de Vintiver tomam a aparição de uma elfa valeana como confirmação dos boatos sobre uma "maldição élfica", e querem que Eshara seja interrogada com mais vigor — torturada ou mesmo julgada e executada para pôr fim à maldição. Os PJs devem proteger a elfa e conquistar sua confiança para descobrir o que está acontecendo e o que podem fazer para resolver a situação.

Os objetivos primários destes encontros são apresentar os PJs à situação em Vintiver (e uns aos outros, caso necessário) e fornecer informações suficientes para enviá-los à Floresta Breciliana em busca da fortaleza de Mythallen e dos elfos desaparecidos. Também deve ficar claro para os jogadores que os elfos *não* são responsáveis pelo que está acontecendo em Vintiver. São vítimas tanto quanto os humanos, ou ainda mais.

A seguir está uma descrição dos eventos nesta parte da aventura. Modifique-os como for necessário para encaixar os personagens e suas ações. Por exemplo, se o grupo for composto em sua maior parte de elfos valeanos, sua chegada em Vintiver e suas interações com os aldeões podem ser diferentes do que está descrito aqui.

O. PRÓLOGO

A aventura começa quando os personagens chegam perto da fazenda Fuldor, nos arrabaldes de Vintiver. Presume-se que os personagens já se conhecem e estejam trabalhando juntos por uma razão ou por outra. Se este não for o caso, você pode fazer um breve encontro de interpretação, no qual os personagens se conhecem e decidem cooperar para solucionar o problema da aldeia — e para sobreviver.

Da mesma forma, se os personagens forem *todos* nativos de Vintiver, você pode começar com uma curta descrição da aldeia e do que está acontecendo. Eles conhecerão bem os eventos da primeira parte do Histórico, até o momento em que os elfos deixam a aldeia, e os eventos seguintes que os aldeões conhecem. Podem estar desempenhando suas tarefas de rotina ou rumar à fazenda Fuldor para investigar sinais de problemas.

1 A FAZENDA FULDOR

ENCONTRO DE COMBATE

A fazenda da família Fuldor fica a leste da área principal de Vintiver situada nas colinas perto da Floresta Breciliana. Consiste em uma casa principal, um estábulo próximo e algumas pequenas construções e galpões, todos cercados por campos, que atualmente estão vazios, devido à colheita recente. O celeiro está cheio, e os Fuldor são uma família próspera — ou pelo menos eram.

Há sinais de carnificina em toda a fazenda, especialmente o corpo de Keltin, um dos trabalhadores, que jaz ensanguentado no campo. Vários corvos circulam sobre os campos.

Os personagens descobrem que todos os oito membros da família Fuldor foram massacrados, além de dois trabalhadores. Pior ainda, animais carniceiros atraídos pelo massacre começaram a farejar o local, e não têm vontade de abrir mão de sua refeição. Pelo contrário, estão muito interessados na possibilidade de um pouco de carne fresca — os aventureiros.

Uma pequena alcateia de lobos flagelados espreita na fazenda. Eles estão circundando a casa principal, prestes a investigar os corpos lá dentro, quando os personagens jogadores chegam. Os lobos flagelados tentam cercar e atacar os intrusos: faça um teste de DESTREZA (FURTIVIDADE) para as criaturas e um teste de PERCEPÇÃO (AUDIÇÃO OU VISÃO) para os personagens, para determinar se eles notam os lobos. Caso os lobos vençam o teste oposto, surpreendem os PJs (veja SURPRESA, na página 20). Personagens surpresos não realizam nenhuma ação na primeira rodada de combate.

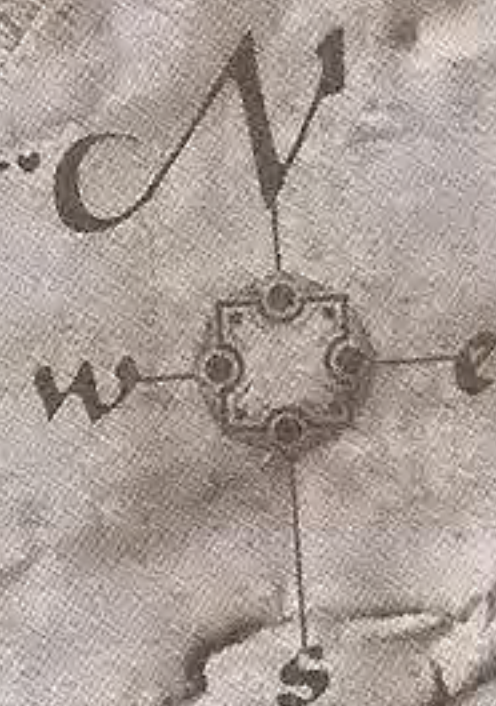
Os lobos flagelados correm para atacar e lutam com selvageria. Esta não deve ser uma luta difícil. É uma oportunidade para os jogadores sentirem o gosto do combate e verem como o sistema funciona. Lembre seus jogadores de que rolar um número duplo em um teste de ataque bem-sucedido permite que eles realizem façanhas. Isso pode tornar o jogo mais lento nas primeiras vezes em que eles lidarem com façanhas, já que devem decidir o que fazer com os pontos de façanha que recebem. Isso é esperado. Mas, à medida que eles se acostumarem com as façanhas disponíveis, estas decisões ficarão mais rápidas.

Quando os PJs conseguirem matar mais da metade dos lobos, os sobreviventes tentarão fugir e procurar presas mais fáceis.



Fazenda Fuldor

□ = 2 m



ADVERSÁRIOS

Deve haver um lobo a mais do que o número de personagens jogadores (assim, se o seu grupo tem três PJs, deve enfrentar quatro lobos flagelados). As estatísticas dos lobos flagelados podem ser encontradas na página 32, no **CAPÍTULO 3: ADVERSÁRIOS**.

2. ELFA EM APUROS

ENCONTRO DE EXPLORAÇÃO

A família Fuldor compunha-se de Edred Fuldor e sua esposa, Miren, além de seus quatro filhos (Hann, Brella, Borren e Quint, o mais novo com 13 anos e o mais velho, com 20), a esposa de Hann, Faleen, e seu filho recém-nascido (batizado com o nome do avô, Edred). Dois trabalhadores, Keltin e Drul, também ajudavam na fazenda. Os dez estão mortos. Os homens estão nos campos e no gramado do lado de fora da casa. As três mulheres e a criança estão do lado de dentro.

Um pouco de investigação revela que os lobos flagelados *não* mataram os fazendeiros: há marcas de garras e mordidas que não se encaixam com os lobos, assim como portas derrubadas por golpes. Os pisos e a terra estão pegajosos de sangue. Além disso, há algo

escrito na parede da sala principal da casa, com o sangue dos mortos. É apenas uma palavra em um alfabeto élfico: "Mythal". Um teste de **ASTÚCIA** (**CONHECIMENTO CULTURAL**) com NA 11 revela que Mythal é o nome de um deus élfico da vingança. Caso nenhum dos personagens saiba ler o idioma élfico, Eshara pode ler isso e explicar a eles mais tarde, caso perguntem.

Depois da luta, os PJs podem revistar o estábulo e os outros prédios. Eles descobrem que a maior parte dos animais da fazenda ainda está viva, incluindo o velho cavalo de tração dos Fuldor e duas vacas. Enquanto estão examinando tudo, escutam um gemido baixo vindo do estábulo.

Escondida sob o feno está uma jovem elfa; esta é Eshara. Ela não está bem: com um horrível ferimento inflamado em seu flanco, roupas rasgadas e coberta de sangue, sujeira e pedaços de feno e palha. Ela estava se escondendo, mas está exausta e febril por causa do ferimento, não conseguindo pensar direito. Quando o grupo de aproxima de seu esconderijo, ela tenta escapar, mas consegue apenas rastejar debilmente por algum tempo antes de desmaiar.

Um personagem pode tratar de seu ferimento com um teste de **ASTÚCIA** (**CURA**) com NA 11. Um sucesso es-

O ELO DA IRA

O que Eshara carrega é o Elo da Ira. É um artefato mágico originário da época do Segundo Flagelo, que foi usado para aprisionar a essência de um poderoso demônio da ira. Foi conectado a elos de ferro, formando um círculo infinito que continha e neutralizava o poder do demônio, voltando-o contra si mesmo. A corrente foi colocada dentro de uma fortaleza escondida como proteção, mas a fortaleza caiu antes que o Flagelo acabasse. As crias das trevas não conseguiram entrar na câmara protegida por magia para libertar o demônio, e os criadores do elo levaram seus segredos para a cova.

O elo foi quebrado quando Harralan libertou o demônio preso com seu desejo de vingança. Mesmo assim, o objeto mantém uma parte de seu encantamento, e a abominação da ira pode ser vulnerável a ele. O portador do Elo da Ira pode realizar façanhas contra abominações da ira como Mythallen por 1 ponto de façanha a menos do que o normal. Muitas vezes, quando esta habilidade é usada, a arma do usuário, ou mesmo parte do seu corpo (como sua mão) emite faíscas prateadas de energia arcana, mostrando que a façanha é resultado de algo a mais do que mera sorte ou treinamento.

Um exame do Elo da Ira revela inscrições mágicas em toda a sua superfície. Um mago que seja bem-sucedido em um teste de MAGIA (ESPÍRITO) com NA 13 pode sentir um resíduo do poder que o elo continha, mas não é capaz de determinar sua natureza. Você deve saber quem está com o Elo da Ira ao longo da aventura, já que isto pode ser um fator importante no clímax.

tabiliza sua condição e assegura que ela não piore, embora ainda precise de descanso e tempo para recuperar suas forças. Se um feitiço de cura for lançado sobre ela, a elfa visivelmente relaxa, mas continua inconsciente. Se nenhum dos PJs puder tratar dela (ou se não tiverem sucesso), então podem buscar ajuda na aldeia. De qualquer forma, é melhor tirá-la deste matadouro e levá-la para um lugar seguro.

Um exame da jovem revela muito pouco: seu ferimento é um conjunto de quatro cortes bastante próximos um do outro, ao longo de seu flanco, aparentemente feitos por algum tipo de garra. Suas roupas mostram que é uma elfa valeana. A ferida é semelhante àquelas sofridas por muitos dos Fuldor; parece que as mesmas criaturas atacaram a elfa. Ela não carrega nenhuma forma de identificação ou qualquer coisa de valor, exceto por uma pequena bolsa de couro na cintura, que abriga um elo de corrente pesado, forjado de prata, com o tamanho aproximado da mão de um homem. Foi quebrado e retorcido por alguma grande força.

3. JUSTIÇA DE TURBA

ENCONTRO DE INTERPRETAÇÃO

A aldeia fereldeniana de Vintiver é uma pequena e bastante típica comunidade fronteiriça, conhecida principalmente por suas parreiras, sua produção de vinho e o festival da colheita que as acompanha. Veja a seção A ALDEIA DE VINTIVER, no final da aventura, para mais detalhes sobre a aldeia e seus habitantes.

Provavelmente o grupo seguirá para Vintiver depois de sua descoberta na fazenda Fuldor. Também é provável que levem a elfa. Se escolherem permanecer na fazenda, um grupo de busca vindo da aldeia chega para investigar mais cedo ou mais tarde, e encontra-os lá. As aparências podem não ser muito boas para os PJs, a menos que eles possam explicar seu paradeiro

anterior. Caso o grupo deixe a fazenda antes de descobrir o esconderijo de Eshara, então um grupo de busca encontra-a mais tarde, levando-a para a aldeia, onde os PJs ouvem sobre ela junto com todos os outros.

A menos que os PJs sejam *extremamente* discretos, a história da elfa encontrada viva no local do massacre da família Fuldor espalha-se rapidamente pela aldeia. Os aldeões podem encontrar os personagens tratando de Eshara na fazenda, ou no caminho para a aldeia, se não os virem na estalagem, no templo ou nas ruas. A história cresce a cada relato, junto com as especulações das pessoas amedrontadas e desconfiadas: o que uma mulher valeana estava fazendo na propriedade dos Fuldor? Como ela sobreviveu ao ataque, quando nenhum dos humanos conseguiu?

Os boatos e especulações logo transformam-se em acusações. A elfa é uma bruxa ou feiticeira, parte de um plano dos elfos. Ela veio à fazenda para atrair os homens da família para fora. Ou liderou o ataque, e seu ferimento foi causado por um dos defensores da fazenda (a despeito da inconsistência dessa afirmação). No mínimo, o povo de Vintiver acha que a mulher misteriosa deve ser interrogada, para revelar quem é e o que estava fazendo aqui. Os habitantes mais radicais e histéricos acham que ela deve ser banida ou mesmo executada, para proteger Vintiver de outros ataques e expurgar qualquer elemento "impuro" que possa ter trazido à aldeia.

Isto significa que, horas depois de levar Eshara à aldeia, os PJs são confrontados com uma turba enfurecida, liderada pelo ferreiro Coalan. A turba exige que a elfa seja entregue a eles para "responder pelos crimes dos traiçoeiros elfos e ser levada à justiça". Deve ficar claro para os jogadores que a turba está agindo irracionalmente, agitada quase ao ponto de um frenesi pelo medo e a raiva, e que a única "justiça" que Eshara pode esperar dessa gente é tortura e execução.

Tarl Dale, o Guardião da aldeia, está patrulhando as fazendas da região durante o dia inteiro. Assim, cabe aos personagens lidar com a turba enfurecida e suas exigências. Embora eles possam lutar, estão em considerável desvantagem numérica — a turba conta com pelo menos trinta pessoas, a maioria homens armados com ferramentas agrícolas. Individualmente, não são páreo para aventureiros, mas há muitos deles, e os PJs dificilmente estariam ajudando a aldeia se espancassem e desabilitassem a maioria de seus homens sadios!

Sua melhor aposta é confrontar Coalan, que age como porta-voz da multidão e apresenta suas exigências. Um discurso inflamado ou uma postura determinada contra as ameaças raivosas de Coalan pode convencer a turba. Em termos de jogo, lidar com a turba sem violência é um teste avançado (veja **TESTES AVANÇADOS**, no **CAPÍTULO 2: USANDO AS REGRAS**).

É preciso um teste de Comunicação com NA 13 e um limiar de sucesso de 10 para convencer os aldeões, utilizando qualquer foco que seja adequado à abordagem de cada jogador. Persuasão, por exemplo, é um foco adequado para um argumento ponderado; Liderança, para uma abordagem firme e autoritária; Performance, para um discurso apaixonado, e assim por diante. Cada teste demora um minuto, e você deve fazer com que Coalan ou outro aldeão furioso respondam a cada um com palavras iradas. À medida que os PJs se aproximam do limiar, esses arroubos devem perder convicção, enquanto o humor da turba começa a mudar.

Se os PJs alcançarem o limiar, a turba se dispersa com relutância. Os aldeões deixarão Eshara em paz, mas outras ações ainda podem inflamar o povo mais uma vez. Coalan está visivelmente murcho depois deste encontro, mas claramente ainda sente raiva. Ele sai pisando duro e resmungando.

À noite, Tarl Dale retorna e tenta descobrir a verdade sobre os eventos do dia. Ele está ciente do pavio curto de Coalan. Se o grupo tratar com ele de maneira direta e aberta, Dale pode se tornar um aliado. Se receber insultos ou mentiras deslavadas, irá se tornar frio. Então lidar com ele será muito mais difícil no decorrer da aventura.

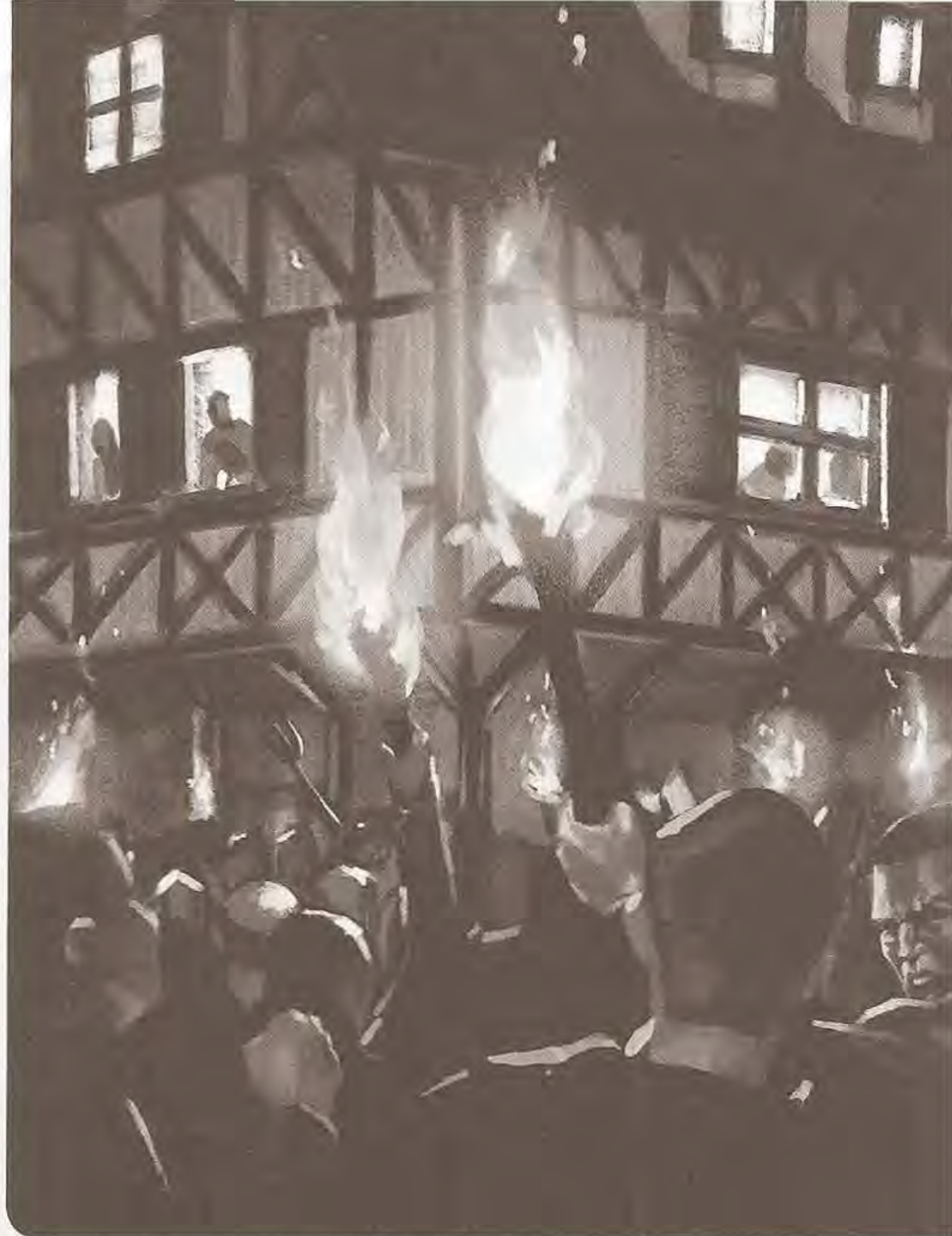
ADVERSÁRIOS

Coalan e uma turba de mais de 30 aldeões furiosos. Suas estatísticas podem ser encontradas nas páginas 58 e 59 do **APÊNDICE 1: PNJs**.

4. A HISTÓRIA DE ESHARA

ENCONTRO DE INTERPRETAÇÃO

Depois de lidar com a turba e tratar do ferimento de Eshara, os personagens têm a oportunidade de falar com a elfa. Eshara recobra a consciência, embora esteja fraca e exaurida. Ela está agradecida aos PJs por sua ajuda, e faz seu melhor para explicar o que está acontecendo. Leia ou parafraseie o texto a seguir para os jogadores quando Eshara contar sua história.



“Como talvez vocês saibam, nosso bando visitou esta aldeia duas semanas atrás, durante o festival da colheita. Fomos bem recebidos, mas houve um problema: alguns dos habitantes tinham bebido demais, e houve um confronto com alguns dos nossos jovens. Palavras duras foram trocadas e Harralan, um de nossos caçadores, atacou o ferreiro grandalhão. O guardião da aldeia separou-os antes que a situação ficasse descontrolada, mas o dano estava feito. Não éramos mais bem-vindos aqui, e seguimos viagem assim que o festival terminou”.

“Harralan estava furioso, mas nossos anciões designaram-no como batedor enquanto avançávamos pela Floresta Breciliana, para que ele tivesse um tempo para esfriar a cabeça. Ele foi o primeiro a desaparecer — simplesmente não voltou de seu avanço como batedor certa noite”.

“Então outros batedores e caçadores começaram a sumir, assim como aqueles que foram enviados para procurá-los. Os anciões decidiram que devíamos voltar, mas então era tarde demais”.

“Três dias depois do desaparecimento de Harralan, antes que pudéssemos chegar à orla da floresta, nosso acampamento foi atacado: crias das trevas emergiram da floresta, no meio da noite. Meu povo foi levado. Aqueles que lutaram foram espancados ou mortos. Eu fui capturada juntamente

com o resto, levada a uma ruína nas profundezas da floresta, longe das trilhas conhecidas. O mestre das crias das trevas é uma abominação. Chama a si mesmo de Mythallen — que, em nossa língua, significa “filho da vingança”. Fui levada a ele, e então a suas câmaras. Consegui escapar, trazendo comigo o elo de corrente prateado que encontrei no que parecia ser um altar”.

“As crias das trevas me perseguiram, acompanhadas por um bando de feras. Eu estava ferida, mas consegui escapar, escondida entre as árvores e ravinas na floresta por mais de um dia. Acabei encontrando a fazenda onde vocês me acharam, e consegui me esconder no feno. Ouvi alguns dos fazendeiros se aproximando... As crias das trevas devem ter atacado. Lembro dos terríveis gritos... Então nada, até que vocês me acharam”.

“Por favor... Vocês precisam ajudar o meu povo! Mythallen e suas criaturas devem ser detidos!”.

Eshara responde quaisquer perguntas que os PJs façam sobre sua história tão bem quanto puder. Se alguém tentar determinar se ela está dizendo a verdade, role os dados sem que os jogadores possam ver e digalhes que sua impressão é de que a elfa está sendo sincera, não importa o resultado (este é realmente o caso, e isso pode ajudar os jogadores a acreditar na história de Eshara mesmo sem saber ao certo se é verdadeira, já que eles não sabem o resultado da rolagem).

A elfa pode fornecer indicações gerais para chegar ao vale onde o covil de Mythallen está escondido, desenhando um mapa. Ela enfatiza que o tempo pode estar acabando para seus compatriotas — e também para os aldeões. Ela pode guiar os personagens caso isso seja necessário, mas talvez esteja ferida demais para voltar à floresta imediatamente, sem mais tempo para se curar.

RESOLUÇÃO DA PARTE 1

Ao concluir a **PARTE 1**, os PJs devem ter uma boa ideia de que a ameaça a Vintiver localiza-se na Floresta Breciliana, na misteriosa ruína de que Eshara falou. Também devem ter noção de que a única forma de resolver a situação e ajudar os elfos desaparecidos é adentrar a mata assombrada e investigar mais a fundo.

Dependendo de como tiverem resolvido as coisas com os aldeões, os personagens podem estar mais ou menos inclinados a ajudar Vintiver neste momento de crise. Mesmo que os aldeões tenham atacado-os ou ameaçado-os, os PJs podem investigar movidos pelo dever. Se tudo mais falhar, a possibilidade de que a ameaça se espalhe para além de Vintiver deve ser suficiente, mas você também pode lembrar os personagens mais mercenários dos tesouros que podem ser encontrados nas ruínas — itens como uma pesada corrente de prata sólida, talvez?

PARTE 2

DENTRO DA FLORESTA

Armados com as informações de Eshara, os PJs adentram a Floresta Breciliana para descobrir mais sobre o desaparecimento dos elfos valeanos e sobre a criatura Mythallen e suas forças, que ameaçam a aldeia de Vintiver. Eles enfrentam os perigos da floresta, assim como um ataque dos vingadores de Mythallen, e encontram as primeiras pistas de que o sumiço dos elfos está ainda mais ligado a Mythallen do que parece.

Os principais objetivos da **PARTE 2** são fazer com que os PJs trabalhem juntos para lidar com a ameaça a Vintiver, apresentar seu primeiro encontro com os vingadores (e sua primeira amostra do poder de Mythallen) e fornecer pistas sobre a transformação dos valeanos e o real perigo que a abominação da ira representa.

A seguir está uma descrição dos encontros nesta parte, em ordem cronológica aproximada. Modifique os detalhes como for necessário para encaixar as ações e planos dos personagens.

1 SEGUINDO O RASTRO

ENCONTRO DE COMBATE

Os PJs seguem as indicações de Eshara e descobrem a ruína misteriosa que é o covil de Mythallen — e provavelmente o local onde os elfos estão presos. Caso não tenham transformado Tarl Dale em um inimigo, os PJs partem com as bênçãos do guardião. Ele oferece qualquer ajuda material que puder. Ele lamenta não poder oferecer alguém para acompanhar o grupo, mas sente que é seu dever permanecer aqui e garantir a segurança de seu povo. Além disso, os sentimentos contra os elfos valeanos estão fortes em Vintiver, e é improvável encontrar voluntários para ajudá-los. De fato, muitos aldeões desconfiados ainda acreditam que tudo isso é uma armadilha, e que Eshara é a isca. Tarl promete tomar conta da elfa (se ela ficar para trás) e mantê-la em segurança enquanto estiver se recuperando. Se ela estiver capaz e o grupo quiser, Eshara irá acompanhá-los.

Quando e como os PJs partem é decisão dos jogadores. De acordo com as informações de Eshara, o lugar que eles procuram fica a apenas dois dias de viagem a pé da aldeia, mantendo um bom ritmo. Se os PJs partirem durante o dia, alcançam o acampamento élfico (**ENCONTRO 2**) à noite. Se partirem mais tarde, podem precisar parar durante a noite, antes de chegar ao acampamento. Nesse caso, o ataque dos vingadores pode ocorrer mais cedo (veja o **ENCONTRO 3**).

Antes que possam lutar contra Mythallen e seus vingadores, os PJs devem enfrentar um inimigo mais familiar: Coalan. O ferreiro não está satisfeito em deixar que os perigos da floresta deem cabo dos personagens.

Convencido de que eles fazem parte da “conspiração élfica” e temendo que avisem seus cúmplices ou planejem mais problemas para Vintiver, ele reuniu alguns outros homens fortes e preparou uma emboscada para o grupo antes que eles entrem na floresta.

Os atacantes escondem-se ao longo da estrada, fora da vista da aldeia. Os PJs precisam fazer um teste de PERCEPÇÃO (VISÃO) oposto pelo teste de DESTREZA (FURTIVIDADE) dos aldeões (faça apenas um teste para todos os PNJs). Se os PJs vencerem o teste, notam a emboscada momentos antes do ataque, conseguindo agir na primeira rodada. Caso sejam vencidos, ficam surpresos e não agem durante a primeira rodada da luta.

Coalan e seus cupinchas pretendem bater nos personagens e convencê-los a ficar longe dos assuntos da aldeia. Obviamente, uma vez que a luta comece, as coisas podem sair do controle. O ferreiro em particular parece dominado pela fúria. Mesmo assim, os homens não estão ensandecidos e preferem “segurar” quaisquer golpes mortais, deixando os personagens inconscientes. Quando ficar claro que estão em desvantagem (quando mais da metade dos seus forem derrotados, ou Coalan cair), os atacantes viram as costas e fogem, possivelmente gritando ameaças e pragas contra os aventureiros.

Os PJs têm uma escolha importante durante este encontro. Podem não perceber isso agora, mas ela será crucial mais tarde. Quando um de seus ataques reduziria um dos aldeões a Saúde 0, os PJs podem matar o atacante ou segurar o golpe mortal. Esta regra está no CAPÍTULO 6 do *Guia do Jogador*, e você deve lembrar os jogadores dela na primeira oportunidade que tiverem para matar um aldeão. Não pressione-os para um lado ou outro; apenas esclareça que a escolha de usar força letal é deles. Se decidirem segurar seus golpes mortais, os aldeões serão reduzidos a Saúde 1 e nocauteados em vez de mortos. Isto significa que poderão defender a aldeia mais tarde, quando as forças de Mythallen atacarem. Os mortos obviamente não ajudarão na defesa.

ADVERSÁRIOS

Coalan e um bando de brutamontes (dois para cada personagem jogador). Suas estatísticas podem ser encontradas nas páginas 58 e 59 do APÊNDICE 1: PNJs.

2. O ACAMPAMENTO ÉLFICO

ENCONTRO DE EXPLORAÇÃO

Depois de viajar durante a maior parte do dia, o grupo encontra os resquícios do acampamento dos elfos, não muito longe da trilha na floresta. As carruagens coloridas dos elfos formam um círculo ao redor dos restos de uma fogueira em um buraco raso. Tudo que resta da fogueira são cinzas frias. A carcaça de pelo menos um animal de tração jaz fora do círculo de carruagens, meio devorada por carnicheiros da floresta. As carruagens e os destroços espalhados pelo acampamento mostram sinais de luta.



INVESTIGAÇÃO NO ACAMPAMENTO

DADO DO DRAGÃO	INFORMAÇÃO
1	Algumas das carruagens mostram sinais de arrombamento, como portas abertas a chutes. Marcas de cascos mostram que a maior parte dos animais fugiu, provavelmente em pânico devido ao ataque.
2 ou 3	Há traços de sangue seco em alguns lugares, indicando que houve pelo menos alguns feridos. A julgar pelo tamanho de algumas manchas, deve ter havido algumas mortes, mas não um massacre. Mesmo assim, não há cadáveres ou restos mortais de elfos no acampamento.
4 ou 5	Pegadas e marcas de algo que foi arrastado no chão mostram que um grande número de elfos (mais de vinte) foi conduzido ou carregado para longe deste local, incluindo alguns que foram arrastados. Provavelmente quaisquer cadáveres foram também arrastados ou carregados.
6	Os rastros seguem para o sul-sudeste, na direção mostrada no mapa rascunhado por Eshara. É interessante notar que todas as pegadas parecem pertencer aos elfos. Não há sinal de nenhuma pegada dos atacantes. Seguir os rastros é uma tarefa bem fácil.

Um exame mais detalhado mostra os bancos do acampamento derrubados, canecos e louça quebrados e um caldeirão que pendia de um tripé sobre o fogo também virado no chão. Uma pequena quantidade de cozido ainda deposita-se no fundo do caldeirão, mas a maior parte derramou-se ou foi comida por carnicheiros.

Uma investigação do acampamento pode revelar as informações a seguir. Qualquer personagem que procure no local pode fazer um teste de PERCEPÇÃO (RASTREAR) com NA 9. Personagens bem-sucedidos notam mais detalhes, dependendo do resultado do dado do dragão. Consulte a tabela INVESTIGAÇÃO NO ACAMPAMENTO. Forneça todas as informações listadas para o resultado obtido e todos os anteriores. Assim, por exemplo, um resultado 4 no dado do dragão fornece as informações do resultado 4 e 5, além dos resultados 1 e 2 e 3.

Uma busca nas carruagens também revela os objetos de valor dos elfos, principalmente moedas obtidas no festival da colheita de Vintiver e itens pessoais, como joias. Ao todo, são 34 PP — se os personagens forem mercenários o bastante para roubar as posses das pessoas que deveriam estar salvando.

3. ATAQUE DOS VINGADORES

ENCONTRO DE COMBATE

Quando a noite cai na floresta — provavelmente enquanto o grupo está investigando o acampamento abandonado — os aventureiros têm seu primeiro encontro real com a ameaça a Vintiver: os vingadores.

Ao contrário dos outros inimigos que emboscaram os PJs, os vingadores estão cansados de ataques furtivos contra suas presas humanas. Encontrando intrusos perto de seu covil e entre as ruínas de seu acampamento, os vingadores querem incitar o medo nos corações de suas vítimas antes do ataque.

O primeiro sinal de problemas surge quando as sombras ficam mais escuras e tênues sons de risos debochados parecem emergir das árvores. Peça que os jogadores façam testes de VONTADE (CORAGEM) com NA 13 para que os personagens resistam ao medo sobrenatural provocado pelas risadas dos vingadores. Aqueles que falharem sofrem uma penalidade de -1 em rolagens de ataque contra os vingadores durante o encontro.

As risadas ficam mais e mais altas, à medida que os vingadores cercam o grupo antes de emergir da floresta para atacar. Os PJs têm o primeiro vislumbre da aparência das criaturas semelhantes a chacais. Seus olhos emitem um brilho avermelhado enquanto eles correm para o ataque.

ADVERSÁRIOS

Há um vingador para cada PJ. Suas estatísticas estão na página 63 do APÊNDICE 3: MONSTROS.

Se os PJs matarem ou desabilitarem mais da metade dos inimigos, os vingadores remanescentes fugirão para as trevas da floresta. Os personagens podem persegui-los, mas isso não é aconselhável, devido à habilidade que os vingadores têm de enxergar no escuro, sua velocidade superior e seu conhecimento do terreno — sem falar nos reforços que estão em seu covil.

Quando a luta tiver acabado e os PJs se curvarem para examinar os cadáveres, têm uma surpresa. Mortos, os vingadores voltam às suas formas originais: os elfos desaparecidos! Os corpos pertencem a elfos normais, com os mesmos ferimentos das crias das trevas que foram mortas.

RESOLUÇÃO DA PARTE 2

No final desta parte, os PJs devem ter uma boa ideia sobre o que aconteceu com os elfos desaparecidos e um desejo de libertá-los de sua transformação. Também devem ter uma boa trilha para seguir rumo à floresta escura, com a combinação do mapa de Eshara e dos rastros deixados pelos elfos e pelos vingadores em fuga. Obviamente, se alguma das criaturas tiver escapado, o grupo deve saber que seu mestre, Mythallen, estará esperando-os. Assim, é preciso cautela na aproximação.

PARTE 3

A FORTALEZA PERDIDA

Na PARTE 3, os PJs avançam através dos perigos da floresta para alcançar as ruínas ancestrais que servem como base para Mythallen. Devem fazer uma travessia perigosa sobre um abismo profundo e, finalmente,

DERROTA E CAPTURA

Caso os vingadores vençam os PJs nesta cena, levam os sobreviventes como prisioneiros para seu mestre, Mythallen. A abominação da ira está interessada em saber o quanto o mundo exterior e o povo de Vintiver sabem sobre ele e seus planos. Também quer recuperar o Elo da Ira e descobrir o que os PJs sabem sobre o objeto.

Você pode pular a PARTE 3, já que os vingadores carregam ou escoltam os personagens capturados até seu mestre, e presumir que Mythallen aprisiona o grupo junto com os elfos remanescentes. Os aventureiros devem achar um meio de escapar e lidar com os esqueletos com presas que Mythallen deixou como guardas. Então eles podem perseguir as crias das trevas e tentar ajudar Vintiver, como descrito na PARTE 4. Naturalmente, neste caso os PJs não recebem XP por nenhum dos encontros na PARTE 3, apenas por escapar e derrotar os esqueletos (um encontro mediano).

chegar às ruínas. Enfrentam alguns guardas e encontram os elfos remanescentes, apenas para descobrir que Mythallen já deixou seu covil com a maioria de seus seguidores, para liderar um ataque contra Vintiver!

Os principais objetivos da PARTE 3 são desafiar os personagens durante o caminho e preparar tudo para os eventos da PARTE 4. Esta parte da aventura permite que os PJs consigam ajuda dos elfos capturados que resgatam, e possivelmente que retornem a Vintiver a tempo de salvar a aldeia — especialmente se descobrirem como vencer a abominação da ira.

1 A PONTE DOS CORVOS DE SANGUE

ENCONTRO DE COMBATE

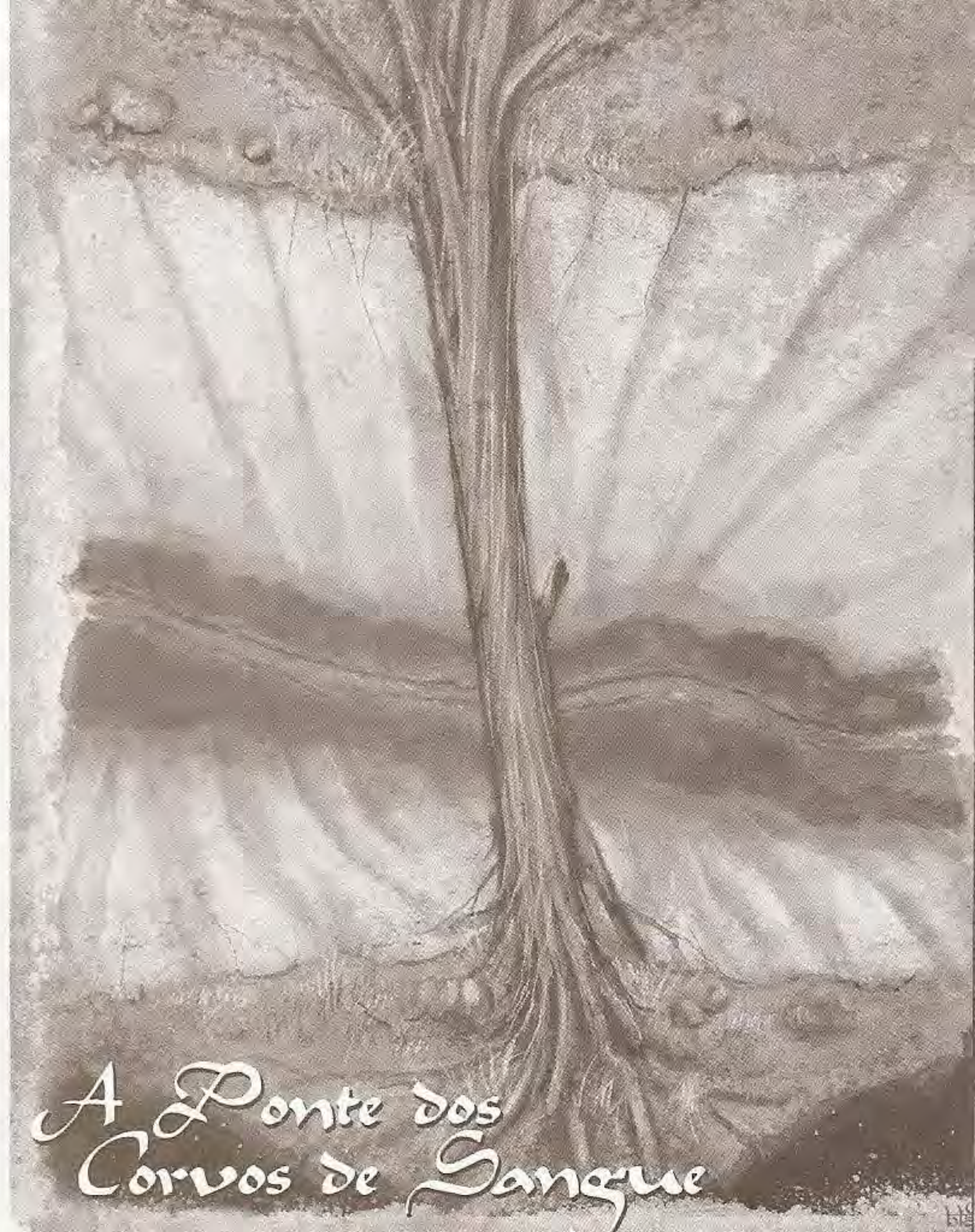
Seguindo o mapa de Eshara (e possivelmente os rastros das crias das trevas), o grupo chega a uma imensa árvore caída que forma uma ponte natural sobre um abismo profundo. O abismo tem quase 30 metros de profundidade, com um rio caudaloso correndo pelas pedras abaixo. Caso os PJs procurem uma outra maneira de atravessar, descobrem que não há um outro bom ponto de travessia por vários quilômetros.

Atravessar a ponte em circunstâncias normais já é desafiador o bastante, mas ela também possui seus guardiões. Um bando de corvos de sangue (criaturas da floresta corrompidas pela abominação Mythallen) mergulha para atacar qualquer um que tente atravessar a ponte.

Para adicionar tensão e imprevisibilidade a este encontro, a travessia da ponte é um teste avançado (veja o **CAPÍTULO 2: USANDO AS REGRAS** para mais detalhes sobre testes avançados). A ponte em si tem 16 metros de comprimento e 2 metros de largura (era uma árvore enorme), e está coberta com limo. Galhos emergem do tronco, dificultando ainda mais a passagem.

Mover-se na ponte exige uma ação principal e um teste de DESTREZA (ACROBACIA) com NA 11. O limiar de sucesso para completar a travessia é 8. Por exemplo, um personagem que tenha sucesso em dois testes com resultados 5 e 3 no dado do dragão consegue atravessar em apenas duas rodadas. Um teste falho significa que o personagem escorrega e pode cair. Antes que possa recomeçar a se mover, deve ter sucesso em um teste de FORÇA (ESCALAR) com NA 9 para voltar a ficar de pé (uma ação menor). Se este teste também falhar, o personagem cai, a menos que os PJs tenham tomado precauções (como amarrar-se uns aos outros com cordas), sofrendo 7d6 pontos de dano.

Os PJs podem aumentar suas chances com um bom planejamento. Se um deles conseguir atravessar com uma corda-guia, por exemplo, você pode diminuir o NA do teste de DESTREZA (ACROBACIA) para 9. Eles precisam decidir se querem atravessar todos de uma só vez ou deixar alguém cobrindo o resto do grupo com



disparos enquanto os demais atravessam. Os corvos de sangue continuam a atacar personagens feridos, usando sua façanha drenar sangue sempre que possível.

ADVERSÁRIOS

No início, há oito corvos de sangue, mas você pode fazer com que outros cheguem para manter o encontro interessante, se os PJs vencerem rápido demais. As estatísticas das criaturas podem ser encontradas na página 63 do **APÊNDICE 2: MONSTROS**.

2. GUARDIÕES MORTOS

ENCONTRO DE COMBATE

O grupo desce até um vale estreito. No extremo mais afastado do vale estão as ruínas de uma antiga fortaleza de pedra. Apenas o primeiro andar está intacto. A fortaleza não possui um teto e está repleta de entulho e destroços — uma parte limpa para revelar uma escadaria de pedra descendo rumo à escuridão. Leia ou parafraseie o seguinte texto aos jogadores quando os PJs descenderem as escadas.

Vocês descem as escadas até o porão da fortaleza ancestral. Móveis estilhaçados e armas quebradas recobrem o chão. Está claro que houve uma batalha aqui há muito tempo. Na escuridão, vocês podem discernir os ossos dos mortos, mas eles não

descansam em paz. Vocês podem ver três esqueletos olhando-os fixamente, suas cavidades oculares vazias, mas seu ódio palpável. A fortaleza ainda tem guardiões, e eles irão defendê-la.

Na grande câmara ao pé das escadas estão as criaturas que Mythallen deixou para trás, para guardar os prisioneiros (veja o ENCONTRO 3): um trio de esqueletos. Eles atacam os intrusos sem hesitar, e lutam até que sejam destruídos. Como os esqueletos montam guarda à plena vista e não há maneira de se aproximar deles furtivamente, nenhum dos lados pode surpreender o outro. Role a iniciativa normalmente no início do encontro.

ADVERSÁRIOS

Há três esqueletos, dois com lanças e um com um arco. Suas estatísticas podem ser encontradas na página 29 do CAPÍTULO 3: ADVERSÁRIOS.

3. A MASMORRA ÉLFICA

ENCONTRO DE EXPLORAÇÃO

Uma vez que os esqueletos sejam destruídos, o grupo ouve vozes emergindo de um corredor. As vozes clamam por ajuda, nos idiomas dos elfos e dos humanos. Os elfos valem os presos na masmorra de Mythallen ouviram os sons da luta, e têm esperança de um resgate.

Contudo, antes que os personagens possam libertar os elfos, devem enfrentar mais um desafio: uma armadi-

lha preparada pela abominação, para caso algum intruso chegasse até aqui, ou se os prisioneiros escapassem.

A ARMADILHA DAS LÂMINAS

Um fio está esticado de um lado a outro da passagem que leva à masmorra, na altura dos tornozelos, coberto com fuligem e quase invisível na semiescuridão. O fio está amarrado a uma armadilha improvisada sobre o batente da passagem, um amontoado de lâminas enferrujadas mas ainda perigosas. O primeiro personagem que atravessar a passagem aciona a armadilha, fazendo tudo desabar. As lâminas e entulho em queda causam 3d6 pontos de dano contra a infeliz vítima.

Role um teste de PERCEPÇÃO (VISÃO) em segredo para cada personagem quando eles entrarem na masmorra. O NA é 13 para o primeiro da fila e 15 para todos os outros. Se um jogador especificar que seu personagem está procurando armadilhas, o NA cai para 11. Qualquer personagem que tenha sucesso no teste de Percepção nota o fio estendido na entrada antes que qualquer um passe.

A natureza da armadilha pode ser determinada com um teste bem-sucedido de DESTREZA (ARMADILHAS) com NA 9. Personagens bem-sucedidos sabem que simplesmente evitar tocar no fio garante passagem segura. Uma falha significa que o personagem não sabe ao certo se é seguro passar por cima do fio sem tocá-lo. Um personagem pode neutralizar a armadilha com um teste de DESTREZA (ARMADILHAS) com NA 11. Uma falha ativa a armadilha — assim, passar por cima do fio é mais sensato.

4. AJUDANDO OS ELFOS

ENCONTRO DE INTERPRETAÇÃO

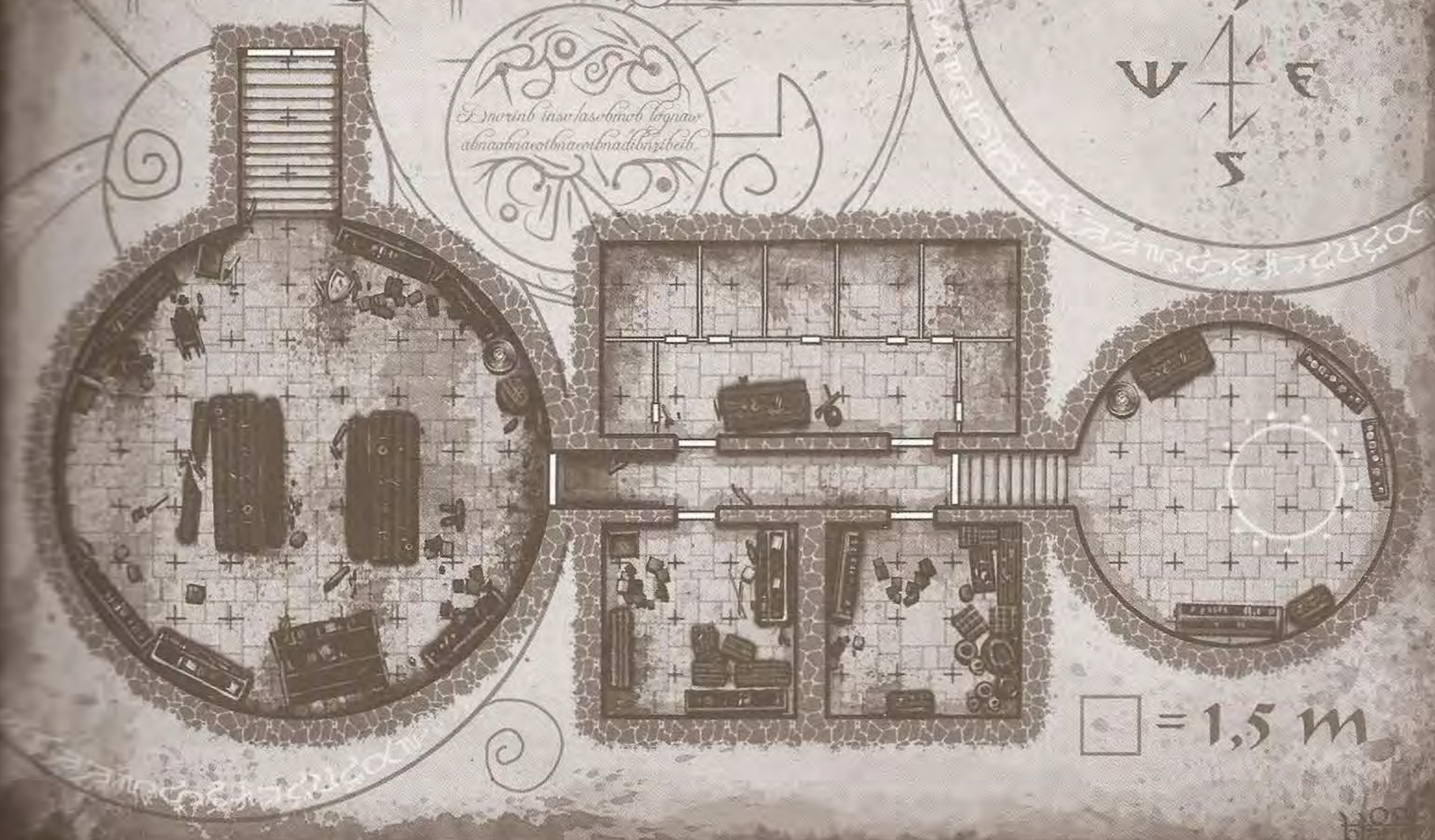
O corredor depois da armadilha leva ao resto do porão da fortaleza. No final do corredor há uma câmara menor, circular, com um círculo arcano inscrito no chão. Foi aqui que Eshara encontrou o Elo da Ira. Se um personagem trazer o elo de volta a esta sala, ele solta faíscas de poder arcano por um instante. Esta é a primeira indicação de que o elo não está totalmente inerte.

As salas de um dos lados do corredor estão vazias e arruinadas, sendo impossível discernir sua função original. No outro lado está a masmorra da fortaleza, mais uma vez em uso. Aqui estão os membros remanescentes do clã de Mythallen, principalmente mulheres, crianças e aqueles capazes de resistir à transformação em vingadores. O Guardião do Conhecimento Orellis, o ancião do clã, também está aqui. Ele tem a maior experiência com as forças que Harralan libertou.

Os elfos aprisionados estão sujos, famintos e amedrontados. Mythallen manteve-os vivos para continuar a provar a si mesmo que tudo que está fazendo é “pelo bem de seu povo”, e que todos um dia entenderão isso e irão respeitá-lo por seu poder. Talvez até mesmo haja um resquício de decência nele, algo que torna-o incapaz de massacrar seu próprio povo (embora ele tenha enviado seus vingadores para caçar Eshara, quando ela escapou).



A Fortaleza Perdida



Os elfos prisioneiros de início desconfiam um pouco dos aventureiros, não sabendo o que esperar deles e não confiando muito em forasteiros em geral. No entanto, estão em terríveis apuros e Orellis, pelo menos, tenta fazer amizade com o grupo. Se os elfos descobrirem que os personagens ajudaram Eshara e que ela está viva (ou se ela estiver acompanhando-os), imediatamente tornam-se mais calorosos com os PJs, tratando-os como amigos e aliados.

Orellis e os outros podem contar aos personagens o que aconteceu, tendo descoberto a maior parte dos detalhes através dos discursos delirantes de Mythallen. Orellis conhece a real identidade do autoproclamado “filho da vingança” e o que provavelmente causou sua transformação, mas não conhece a história da fortaleza ou a identidade do criador do Elo da Ira.

Acima de tudo, os elfos podem dizer aos personagens que Mythallen e suas crias das trevas deixaram as ruínas, jurando levar “terrível vingança” aos humanos de Vintiver! Eles partiram apenas algumas horas antes da chegada dos PJs, mas um dos caçadores élficos, chamado Lirresh, diz que conhece uma rota até a aldeia mais direta que aquela que as forças da abominação devem utilizar. Se o grupo estiver disposto a enfrentar os perigos da floresta, pode chegar a Vintiver a tempo.

Dê aos jogadores algum tempo para fazer perguntas e contar aos elfos tudo que viram e ouviram. Esta é uma ótima oportunidade para que os jogadores interpretem seus personagens e talvez conquistem novos amigos. Eles também precisam decidir o que fazer a respeito dos elfos. Muitos deles estão fracos demais para acompanhar os PJs até Vintiver no ritmo necessário e não seriam muito úteis ao chegar, de qualquer forma. Os poucos elfos saudáveis e fortes, exceto por Lirresh, preferem ficar para trás, ajudando o resto dos seus a sair das ruínas e protegendo-os contra outros perigos. Um discurso convincente ou inflamado de um dos jogadores pode fazer com que dois outros caçadores elfos acompanhem-nos a Vintiver, para ajudar os humanos. Eshara também fica com os aventureiros, se tiver acompanhado-os até a fortaleza.

RESOLUÇÃO DA PARTE 3

No final da PARTE 3, os personagens têm informações, mas também urgência. Eles devem saber exatamente quem e o que estão enfrentando. Também devem saber que a abominação da ira e suas forças estão prestes a atacar uma aldeia relativamente indefesa, a menos que o grupo possa voltar a ajudar o povo de Vintiver antes que seja tarde demais.

PARTE 4

O FILHO DA VINGANÇA

Na **PARTE 4**, os personagens jogadores tentam voltar a Vintiver a tempo de lutar contra Mythallen e suas forças. Encontram perigos no caminho, incluindo outra criatura gerada pelas forças corruptas liberadas pela quebra do Elo da Ira. Por fim, chegam a Vintiver durante uma batalha entre as crias das trevas e os aldeões humanos, bem a tempo de (com sorte) fazer a diferença e garantir a vitória.

1 TEIA DE CORRUPÇÃO

ENCONTRO DE COMBATE

Lirresh, o caçador élfico, leva o grupo da Fortaleza Perdida, passando pelo abismo (onde os corvos de sangue são muito poucos ou estão amedrontados o bastante para não atacar de novo). Ele rumo para as profundezas da floresta, longe das trilhas principais, enquanto a noite começa a cair (se ainda não anoiteceu, com base no tempo que os personagens levaram para chegar até aqui).

O crepúsculo cada vez mais escuro empresta uma sensação de ameaça às árvores, e a trilha mal está visível, com paralelepípedos antigos e rachados escondidos entre a vegetação rasteira e o limo.



A TEIA

Depois que o grupo tenha viajado uma distância curta, role um teste secreto de **PERCEPÇÃO (VISÃO)** para cada personagem. Qualquer personagem que falhe no teste dá de encontro a uma gigantesca teia de aranha esticada entre as árvores, quase invisível na escuridão. Os fios da teia são grudentos, e aqueles que deram de encontro com ela ficam incapazes de se mover, a menos que tenham sucesso em um teste de **FORÇA (PODERIO MUSCULAR)** com NA 13 para se libertar. Mesmo se todos os personagens conseguirem evitar ficar presos na teia, sua aproximação alerta a criatura responsável.

A TECELÃ

Uma aranha gigante, corrompida pelo poder libertado do Elo da Ira, ataca a presa próxima a sua teia. A aranha vem alimentando-se apenas de animais da floresta, e está ansiosa por banquetear-se com humanoides. Ela desce pelos fios, inicialmente atacando aqueles que não estão presos (presume que pode devorar os outros mais tarde na própria teia, com calma). As quelíceras da aranha são venenosas, capazes de paralisar suas presas.

A aranha luta com ferocidade. No entanto, se sua Saúde cair abaixo de 15, tenta fugir para a escuridão.

ADVERSÁRIO

Uma aranha gigante. Suas estatísticas podem ser encontradas na página 26 do **CAPÍTULO 3: ADVERSÁRIOS**. Contudo, devido à influência corruptora de Mythallen, a aranha gigante é suscetível à magia do Elo da Ira. Qualquer personagem que esteja carregando o Elo pode realizar façanhas contra a aranha por um custo de 1 ponto de façanha a menos. A arma do personagem brilha com faíscas de poder arcano prateado e azulado quando ataca durante quaisquer façanhas de combate. A aranha encolhe-se ante esses ataques. Isto fornece aos jogadores uma pista valiosa de que o Elo é um tipo de arma que podem usar contra Mythallen.

2. O CAMINHO PERIGOSO

ENCONTRO DE EXPLORAÇÃO

A aranha corrompida não é o único perigo que o grupo deve enfrentar em sua jornada de volta a Vintiver. A trilha que eles tomam através da floresta é perigosa — não apenas por causa da influência crescente do demônio da ira e da corrupção liberada do Elo, mas também devido aos riscos naturais do terreno. Eles incluem ravinas e chão irregular, assim como potencial de quedas na escuridão.

Você pode lidar com os perigos da jornada de volta a Vintiver como um único encontro perigoso. Peça para cada jogador fazer um teste de **Percepção** com NA 11. Procurar, Visão e Rastrear são todos focos apropriados, devido à natureza dos perigos. Um teste falho resulta em 1d6 pontos de dano penetrante, por ferimentos menores e inconveniências.

Se você quiser estender este encontro, pode oferecer aos personagens um desafio maior a ser vencido, como um inesperado alagamento nos baixios de um rio. Veja **LIDANDO COM PERIGOS** para detalhes e ideias adicionais.

3. A BATALHA DE VINTIVER

ENCONTRO DE COMBATE

Os PJs voltam a Vintiver para encontrar o ataque de Mythallen já em andamento.

Vocês chegam a Vintiver para encontrar a aldeia em caos. Aldeões correm pelas ruas, tentando escapar de corvos de sangue que mergulham para atacar. Vingadores andam por entre casas em chamas, buscando presas. Muitos aldeões já caíram, mas nem tudo está perdido. Vocês podem ver que Tarl, o Guardião, está se defendendo, com um pequeno grupo de aldeões robustos. A estalagem é outro centro de resistência. Na praça, vocês veem uma figura que só pode ser Mythallen. O que outrora foi um elfo agora está distorcido. A abominação agora é uma coisa corrupta, suas longas garras já encharcadas de sangue.

Mythallen reuniu uma dúzia de vingadores e um bando de vinte corvos de sangue para este ataque. Ele acha que sua força deve ser mais do que suficiente para vencer estes humanos fracos. Com tantos monstros e dúzias de aldeões correndo por aí, você não deve manter um controle de cada combatente. Demoraria a noite toda, e levaria o jogo a uma lentidão exaustiva.

Em vez disso, concentre-se nas ações dos PJs e de Mythallen (veja na página 62), usando o restante da batalha como pano de fundo. Afinal, os aldeões não são soldados treinados, e suas esperanças repousam nos PJs, que devem derrotar Mythallen se quiserem libertar os elfos de seu poder. O trabalho dos aldeões é resistir e rechazar as demais forças até que os PJs possam fazer sua parte. Você pode descrever o esforço contínuo dos aldeões enquanto os PJs realizam suas ações.

A batalha principal deve ser entre Mythallen e os personagens. O segredo é estabelecer um ritmo para este clímax, de forma que a luta seja memorável — nem fácil demais, nem impossível. A seguir estão algumas opções que você deve ter em mente.

Se Coalan tiver sobrevivido a seu encontro com os PJs, estará engajado em combate com o próprio Mythallen. Assim que os PJs chegam, Mythallen deruba-o com um golpe, deixando Coalan estendido e ensanguentado no campo de batalha. Reduza a Saúde de Mythallen em 10, para representar o dano que Coalan causou antes de cair. Quando a luta começar, Coalan está moribundo. Se um PJ alcançá-lo antes que 4 rodadas tenham se passado e curá-lo, ele pode ser salvo.

Se os PJs estiverem tendo dificuldades, Tarl Dale pode se liberar dos vingadores e fornecer alguma ajuda.

Por outro lado, se os PJs estiverem dando uma surra em Mythallen, você pode tornar a luta mais interessante, fazendo com que um ou dois vingadores venham ajudar a abominação, ou arranjar para que um bando de corvos de sangue passe pela praça.

Você pode criar “vinhetas” dentro da batalha, fornecendo chances de heroísmo. Por exemplo, uma família pode estar presa em uma casa em chamas. Uma criança pode correr, gritando, perseguida rua abaixo por um corvo de sangue. Um aldeão pode usar este momento para acertar uma rixa com um vizinho, esperando que ninguém note. Cada uma destas vinhetas é um ponto de decisão para os PJs. Eles vão intervir ou concentrar-se em derrotar Mythallen? Se ignorarem tudo isso, lembre-se de destacar as consequências no epílogo.

A irmã Arda cuida dos feridos durante a batalha, correndo de aldeão em aldeão para tentar salvar vidas. Ela também pode ajudar PJs feridos em caso extremo. Sua Astúcia é 2, e ela possui o talento Cirurgia (Experiência). Isto significa que seus testes de cura são ações menores, que restauram Saúde igual ao dobro do resultado do dado do dragão + Astúcia.

O PODER DO ELO

O personagem que carrega o Elo da Ira subtrai 1 ponto do custo em pontos de façanha para todas as façanhas de combate realizadas contra Mythallen, devido ao poder remanescente da antiga prisão do demônio da ira. Informe o personagem disso assim que o jogador rolar um número duplo e gerar pontos de façanha. Isto dá aos jogadores uma ligeira vantagem em sua luta contra a abominação. Eles podem já conhecer este benefício, devido a seu encontro anterior com a aranha corrompida. Caso contrário, descubram-no agora.

Se um PNJ, como Eshara, estiver carregando o Elo, faça com que ele ou ela perceba seu potencial e entregue-o a um PJ, talvez exigindo um teste de DESTREZA (PRESTIDIGITAÇÃO) com NA 9 para apanhar o item arremessado. Se Mythallen souber que um dos heróis carrega o Elo da Ira, atacará o personagem assim que puder.

A QUEDA DE MYTHALLEN

Quando o último golpe for desferido contra a abominação da ira, leia ou parafraseie o seguinte texto aos jogadores.

Quando a abominação cai, um grito simultâneo de dor e derrota parece emergir das crias das trevas. Como se seguissem o som do terrível grito, formas fantasmagóricas surgem de suas bocas, também gritando e espiralando como névoa brilhante, para o ar noturno.

Os espíritos reúnem-se em uma nuvem esverdeada acima das cabeças de todos, girando como uma tempestade em formação. Então, uma luz profana explode de Mythallen, subindo com um grito ecoante. A luz faz as formas se espalharem com um trovão, e então desaparece, deixando uma escuridão súbita e um silêncio sobre o vinhedo que se tornou um campo de batalha.

Onde estavam os vingadores agora estão os elfos do clã dos Vales — alguns mortos ou feridos, outros simplesmente atordoados, tentando entender o mundo ao seu redor. Aos seus pés não está a forma da abominação da ira, mas a de um caçador elfo, morto pelo mesmo golpe que deu cabo de Mythallen. O demônio da ira se foi, levando consigo a ameaça das crias das trevas.

RESOLUÇÃO DA PARTE 4

O final da PARTE 4 é também o fim de *A Maldição dos Vales*, em que os PJs (esperamos) triunfam contra as forças do mal e salvam o povo da aldeia de Vintiver da destruição quase certa, além de ajudar a unir os humanos e os elfos — pelo menos neste canto do mundo. Uma vez que a batalha final esteja concluída e Mythallen esteja derrotado, você pode prosseguir ao EPÍLOGO.

EPÍLOGO

Depois da batalha contra as forças de Mythallen e o confronto com a abominação da ira, a poeira desce, e você pode amarrar quaisquer pontas soltas da história.

Os aldeões ajudam os elfos sobreviventes (talvez com algum encorajamento por parte de gente como os PJs, o Guardião Tarl e a Irmã Arda). Quaisquer crias das trevas deixadas para trás na fortaleza foram destruídas quando a abominação que as criou morreu. Quaisquer elfos que os PJs tenham deixado para trás acabam chegando à aldeia (ou são encontrados por grupos de busca na floresta), reunindo-se com seus entes queridos.

O estado da aldeia depende das ações dos PJs. Se eles mataram Coalan e seus seguidores, então o ataque de Mythallen terá causado muito mais dano. Mais aldeões estão mortos, e muitos prédios foram queimados. Se o ferreiro e seus homens não morreram, puderam suportar o pior do ataque de Mythallen até o surgimento dos PJs, e a aldeia está em melhor estado. Ainda há perdas, mas tudo poderia ter sido muito pior.

O povo de Vintiver, naturalmente, está muito agradecido aos PJs pela proteção da aldeia, principalmente se eles tiverem conseguido salvá-la com perdas mínimas de vidas e propriedades. O grupo pode esperar ser bem tratado sempre que visitarem este lugar. Os aldeões fornecem qualquer ajuda de que os personagens precisem, na forma de descanso, comida e estadia

de graça e o equivalente a 50 peças de prata em equipamento e suprimentos — tudo de que os aldeões dispõem. Isto fica reduzido a 25 peças de prata se o grupo tiver matado Coalan.

Se Coalan sobreviveu, ele está muito arrependido, e pede desculpas aos personagens. Também oferece suas habilidades no reparo de qualquer equipamento danificado, como armas e armaduras, talvez até mesmo oferecendo-se para fabricar novos itens, se os PJs planejam passar mais tempo em Vintiver. Se Coalan não sobreviveu (talvez morrendo como um herói em defesa de Vintiver), então Dorn Mullin, seu aprendiz, assume o posto de ferreiro da aldeia e faz a mesma oferta.

Os elfos também são muito gratos aos PJs pelo resgate, especialmente se os heróis tiverem conseguido libertar a maioria dos vingadores do domínio de Mythallen sem precisar matá-los. No mínimo, os elfos valem os personagens em membros adotivos de seu clã, oferecendo-lhes pequenos símbolos que mostram que eles são *vhernalin*, ou “amigos do Povo”. Se os aventureiros quiserem, podem viajar junto aos elfos como parte de sua caravana, ganhando companheiros no caminho a sua próxima aventura e uma espécie de “base móvel”. Caso contrário, ainda são bem-vindos na fogueira dos elfos a qualquer hora.

EXPLORANDO AS RUÍNAS

Se os jogadores expressarem interesse, você pode estender esta parte, permitindo que seus personagens explorem as ruínas da Fortaleza da Corrente mais a fundo, agora que a abominação não está mais no controle. Pode haver aqui mais tesouros e pistas sobre a natureza do Elo da Ira e da ameaça liberada por sua quebra. Obviamente, também pode haver mais armadilhas e defesas, deixadas pelos construtores da Fortaleza, ou pela libertação dos demônios, sem a magia residual dos construtores para ajudar a proteger os PJs.

Se os personagens demorarem para voltar às ruínas, outras crias das trevas ou criaturas da floresta podem mudar-se para lá, forçando os heróis a expulsá-las e levando a uma aventura completamente nova. Você também pode criar outros níveis ou andares nas ruínas, sejam partes escondidas dos níveis inferiores da Fortaleza ou outras estruturas vizinhas, anteriormente enterradas. Alguns encontros adicionais podem ajudar os personagens jogadores que não chegaram ao 2º nível na conclusão da PARTE 4, fornecendo XP adicionais para acabar tudo num clima positivo.

Sem influência externa, as pessoas de Vintiver e os elfos valem os personagens em destruir a “ponte” que leva ao vale perdido, empurrando a árvore caída penhasco abaixo, assim cortando o acesso fácil às ruínas para evitar outras tentações. Mesmo assim, sempre há a possibilidade de que uma nova ameaça surja de lá, dando aos personagens mais uma razão para voltar a Vintiver.

VINTIVER

A aldeia fereldeniana de Vintiver é o local onde ocorre boa parte da aventura *A Maldição dos Vales*. A aldeia fornece tanto uma “base” para os PJs quanto uma população em perigo, que precisa ser defendida contra as crias das trevas. Você pode fazer com que PJs iniciantes sejam naturais de Vintiver — nesse caso, suas ligações com a aldeia, e seus motivos para protegê-la, serão ainda maiores.

LOCALIZAÇÃO E DISPOSIÇÃO

Vintiver fica na parte sudeste de Ferelden, nas Colinas do Sul, onde o terreno e a elevação prestam-se à principal produção agrícola da aldeia: uvas. A aldeia em si acomoda-se em um vale raso entre as colinas, obtendo alguma proteção contra o clima e um farto suprimento de água.

Vintiver é composta de cerca de duas dúzias de casas, cada uma com sua horta, onde os habitantes plantam sua própria comida. As parreiras estendem-se às colinas, fora da aldeia em si, e há várias fazendas externas que são consideradas parte de Vintiver, mas que localizam-se a mais de um quilômetro da aldeia. A fazenda Fuldor, que os PJs visitaram no início da aventura, é uma destas.

Além das casas de família, os prédios listados a seguir são os principais de Vintiver.

1 O TEMPLO

Um pequeno templo do Coro atende às necessidades espirituais do povo de Vintiver. É um prédio comprido, com janelas altas e estreitas, equipadas com venezianas que costumam estar abertas quando há tempo bom, permitindo que a luz e o ar fresco preencham o interior. Fileiras de bancos são dispostas para os serviços, frente a um altar no extremo da nave principal, com o alojamento da sacerdotisa nos fundos. O templo de Vintiver não é especialmente rico, embora tenha ótimos tecidos no altar. Os fiéis são humildes e devotos, assim como a sacerdotisa, Irmã Arda.

2 A VINÍCOLA

A principal exportação de Vintiver é o vinho feito das uvas de suas parreiras. Toda a aldeia trabalha em conjunto para esmagar as uvas em grandes tinas de madeira, armazenando o suco para que fermente e se transforme em vinho — que é então armazenado em barris e deixado para envelhecer, antes de ser vendido

para mercadores de vinho que levam-no para todos os lugares de Ferelden e além.

A vinícola da aldeia fica mais ativa durante a estação da colheita, obviamente, quando os aldeões se reúnem para as preparações do vinho do ano. Durante o resto do ano, a vinícola fica aos cuidados dos vinicultores mais hábeis, que supervisionam o envelhecimento dos barris, e seus aprendizes, que fazem a maior parte dos serviços de limpeza e manutenção. A área principal da vinícola pode ser usada para funções da aldeia quando o templo ou a sala comunal da estalagem não são suficientes. Às vezes, reuniões são realizadas aqui.

3. ESTALAGEM DO ARVOREDO

Vintiver possui uma pequena estalagem, principalmente para atender às necessidades de mercadores de passagem e fornecer um local para os nativos beberem. A estrutura de dois andares, feita de madeira, possui venezianas pesadas e parapeitos sempre cheios de flores coloridas durante a primavera e o verão. Uma placa de madeira entalhada e pintada, mostrando gavinhas e folhas enroscadas, traz o nome “Estalagem do Arvoredo”. A placa pende acima da porta da frente, enquanto que um pequeno sino fica pendurado logo após a entrada, soando sempre que a porta é aberta.

Haran e Kesla Mullin são os proprietários da Estalagem do Arvoredo e também administram o estabelecimento. O pai de Kesla, Ulten, fundou o lugar e ela herdou-o, como filha mais velha. A mãe de Kesla, Torra, ainda trabalha como cozinheira na estalagem, saudável



e vivaz com seus sessenta e poucos anos, ainda envolvida nos assuntos de sua filha (em todos os sentidos). Os quatro filhos mais novos de Haran e Kesla, Finella (16), Dagmar (14), Amina (12) e Elfrida (10) trabalham na estalagem, enquanto que seu filho mais velho, Dorn (18), é aprendiz do ferreiro Coalan.

4. A OFICINA DO FERREIRO

A oficina de mestre Coalan localiza-se perto dos estábulos, onde ele realiza a maior parte de seu trabalho, colocando ferraduras em cavalos e consertando várias ferramentas agrícolas para os aldeões. A oficina em si contém uma forja, uma bigorna e várias ferramentas, assim como um suprimento de pedaços de metal, alguns crisois, moldes e assim por diante. O fogo da forja é mantido aceso sempre que o ferreiro está trabalhando. Esta é uma responsabilidade do aprendiz, Dorn Mullin.

5. OS ESTÁBULOS

Os estábulos da aldeia fornecem abrigo para cavalos de tração e de trabalho, longe das propriedades dos aldeões, e especialmente para as montarias e animais de carga dos mercadores viajantes e outros visitantes que ficam na estalagem. Os estábulos também armazenam feno em seu grande celeiro, junto com vários objetos relativos a cavalos e montarias.

COSTUMES E HISTÓRIA

Vintiver foi fundada décadas atrás, na fronteira de Ferelden, para tirar proveito do solo fértil das colinas. A história da aldeia tem sido, em sua maior parte, pacífica, longe do crime das cidades mais populosas e das guerras e conflitos fronteiriços. A única preocupação são as ocasionais criaturas que emergem das profundezas da Floresta Breciliana — mas o povo procura ficar longe da floresta, e seus habitantes raramente chegam até a aldeia em si.

Como tantas outras aldeias rurais, Vintiver gira em torno das estações e da colheita. Todos os aldeões contribuem para o trabalho nos parreirais, além de cuidar de seus próprios pedaços de terra e plantações. O trabalho mais pesado é feito durante a estação do plantio, na primavera, e durante a colheita, no outono, seguida pelo esmagamento das uvas e a preparação do vinho que será fermentado ao longo do restante do outono e do inverno.

Assim, o maior festival de Vintiver celebra a Colheita do Outono, agradecendo por um ano de fartura e sucesso e abençoando os campos que ficarão vazios até a primavera, para que tragam vida nova. É uma época de banquetes e apreciação do vinho da aldeia, assim como de comércio. Mercadores de vinho visitam o lugar, para comprar vinhos de safras anteriores. Mascates vêm das áreas vizinhas, buscando vender seus produtos. A visita de um grupo de elfos valeanos no festival mais recente é a fagulha que gerou os eventos desta aventura, e os problemas que Vintiver enfrenta em *A Maldição dos Vales*.

APÊNDICE 1

PNJs

Este apêndice inclui estatísticas de jogo e descrições dos PNJs encontrados em *A Maldição dos Vales*. Os PNJs que provavelmente não serão usados em combate usam o formato do bloco de estatísticas resumido.

ALDEÕES ENFURECIDOS

TURBA ENFURECIDA

Embora a maioria das pessoas em Vintiver seja pacífica, há valentões suficientes para criar a turba que Coalan deseja. Contudo, sua beligerância vem a calhar quando Mythallen ataca a aldeia.

COALAN

FERREIRO

Mestre Coalan viveu a vida inteira em Vintiver. Aqui ele aprendeu o ofício de ferreiro, assumiu a oficina e a forja e sempre foi um membro correto e produtivo da comunidade. Coalan sempre foi um tipo solitário. Quando era garoto, seu tamanho tornava-o um pouco desajeitado e tímido. Já homem feito, concentra-se em seu trabalho e encontra pouco tempo para “tolices”, como chama a maior parte das recreações.

ALDEÕES ENFURECIDOS

HABILIDADES (FOCOS)			
0	Astúcia		
0	Comunicação (Barganha, Lidar com Animais)		
1	Constituição (Vigor)		
2	Destreza		
1	Força		
0	Magia		
1	Percepção (Visão)		
0	Vontade		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
12	11	12	0
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DANO	
Porrete	+2	1d6+1	
Punhos	+2	1d3+1	
PODERES			
Façanhas favoritas: derrubar e escaramuça.			
Grupo de armas: briga e cajados.			
EQUIPAMENTO			
Porrete.			

Infelizmente, Coalan também tem um pavio curto. Ele consegue manter seu temperamento sob controle na maior parte do tempo, mas esta é uma das razões pelas quais não faz amigos com facilidade. Dorn Mullin, o aprendiz de dezoito anos de Coalan, é o alvo da maior parte do mau humor de seu mestre, mas até mesmo ele acha Coalan mais rabugento do que violento. Eventos recentes pioraram o humor do ferreiro. Afinal, tudo na aldeia ia bem até o festival — até que aqueles malditos orelhas-de-faca vieram e começaram a causar problemas. As coisas estavam voltando ao normal, até que eles voltaram. E agora eles querem ajuda? É um truque dos elfos! *Tem que ser.*



Mestre Coalan gosta de pensar que sabe o que está acontecendo e qual é a melhor forma de agir, mas ele não é o tipo de pessoa que os outros ouvem. Eles preferem a calma plácida da Irmã Arda, ou a autoridade quieta do Guardião Tarl, em vez de lidar com a realidade e encarar o que precisa ser feito. Bem, Coalan não tem medo de um pouco de calor, e sabe muito bem que, para consertar algumas coisas, é preciso umas marteladas.

COALAN

HABILIDADES (FOCOS)

0	Astúcia
1	Comunicação (Liderança)
2	Constituição (Beber)
1	Destreza (Briga)
3	Força (Armas de Contusão, Intimidação, Poderio Muscular)
0	Magia
0	Percepção
1	Vontade (Coragem, Moral)

VALORES DE COMBATE

VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
11	25	11	3

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DANO
Marreta	+5	1d6+6
Punhos	+5	1d3+3

PODERES

Faças favoritas: golpe duplo e golpe poderoso.
Grupo de armas: armas de contusão e briga.
Talentos: Estilo Desarmado (novato), Treinamento com Armadura (novato).

EQUIPAMENTO

Couro leve, marreta.

ESHARA

ELFA VALEANA SOBREVIVENTE

Uma jovem elfa inteligente e esperta, Eshara também se mostra bastante corajosa e determinada quando recebe a responsabilidade de ajudar seu povo. Consegue escapar das garras da abominação da ira e de seus capangas, fugindo com o Elo da Ira e voltando a Vintiver a despeito do perigo e dos ferimentos que sofre no processo. Ela está disposta a confiar em forasteiros e acompanhá-los de volta à Fortaleza para pôr fim à situação que ameaça os elfos e também a aldeia humana.



Eshara está treinando para se tornar ela mesma uma Guardiã do Conhecimento, e tem uma fé devota nos deuses élficos, como fica evidente por suas tatuagens faciais. Ela tem orgulho de sua herança e seu povo, mas não deixa que este orgulho torne-a cega para a realidade. Se forasteiros — como os personagens jogadores — estiverem dispostos a oferecer auxílio, então ela está disposta a aceitar, e ajudá-los em troca.

ESHARA

LADINA 2

HABILIDADES (FOCOS)

2	Astúcia (Conhecimento Cultural)
1	Comunicação
1	Constituição
2	Destreza (Lâminas Leves)
1	Força
0	Magia
3	Percepção
2	Vontade (Coragem)

VALORES DE COMBATE

VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
14	34	12	3

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DANO
Adaga	+4	1d6+2

PODERES

Apunhalar pelas costas: como o poder de classe.
Armadura do ladino: como o poder de classe.
Bônus em façanha: Eshara pode fazer a façanha penetrar armadura por 1 PF em vez de 2.
Faças favoritas: escaramuça e penetrar armadura.
Grupo de armas: arcos, briga, cajados e lâminas leves.
Talentos: Batedor (novato).

EQUIPAMENTO

Adaga, couro leve.

Se você quiser introduzir um elemento de romance na aventura, Eshara pode ver-se inexplicavelmente atraída por um de seus salvadores. Provavelmente ela tenta negar quaisquer sentimentos românticos por um não-elfo, ao menos de início, mas pode admitir tais emoções ou mesmo demonstrá-las, devido aos perigos que todos devem enfrentar nesta aventura. Caso não se sinta atraída por um personagem jogador, Eshara pode desenvolver sentimentos pelo bravo e humilde Guardião Tarl, criando uma razão para que ela fique para trás, em Vintiver, caso você precise disso — durante a aventura ou após o final.

HARAN E KESLA MULLIN

ESTALAJADEIROS

Os Mullin são os donos e administradores da Estalagem do Arvoredo, a única hospedaria e taverna de Vintiver — e, portanto, o centro da vida social na aldeia. O pai de Kesla fundou a estalagem e ela herdou-a. Seu marido, Haran, voluntariamente desistiu de sua carreira de carpinteiro para ajudar a esposa a tocar o negócio da família, embora ainda utilize suas habilidades na manutenção da estalagem e em pequenos consertos.

Os Mullin são boa gente, com uma filosofia de “viva e deixe viver”. Acreditam em trabalho duro, hospitali-

dade e carinho por sua família e seus vizinhos. Estão muito preocupados com os acontecimentos recentes e abalados pela perda de pessoas que conheciam. Kesla em especial está mantendo seus filhos mais perto de casa, até que tudo se resolva.

As estatísticas de jogo dos Mullin provavelmente não serão importantes na aventura. Caso quaisquer testes sejam necessários de parte deles, você pode presumir que ambos possuem um nível mediano de habilidades, e apenas focos que sejam úteis na administração de uma estalagem, em hospitalidade ou (no caso de Haran) em carpintaria.



ORELLIS

GUARDIÃO DO CONHECIMENTO VALEANO

Orellis é um elfo já velho. Seu cabelo é branco e seu rosto começa a mostrar sinais de rugas e linhas que, em um humano, seriam os primeiros sinais da meia-idade. Na verdade, Orellis é o membro mais velho de seu bando, e atua como Guardião do Conhecimento há muitos anos. Ele conhece muito sobre a história, lendas e reli-

HARAN MULLIN

HABILIDADES (FOCOS)

0	Astúcia
1	Comunicação (Barganha, Lidar com Animais)
2	Constituição (Beber)
1	Destreza
2	Força
0	Magia
1	Percepção (Audição)
1	Vontade

IRMÃ ARDA

HABILIDADES (FOCOS)

2	Astúcia (Conhecimento Cultural, Histórico e Religioso, Cura)
3	Comunicação (Persuasão)
0	Constituição
1	Destreza
1	Força
0	Magia
2	Percepção (Empatia)
3	Vontade (Disciplina, Fé)

KESLA MULLIN

HABILIDADES (FOCOS)

1	Astúcia (Avaliação, Conhecimento Cultural)
2	Comunicação (Barganha, Persuasão)
1	Constituição
2	Destreza
1	Força
0	Magia
2	Percepção (Visão)
1	Vontade

ORELLIS

HABILIDADES (FOCOS)

5	Astúcia (Conhecimento Cultural, Histórico, Natural e Religioso, Navegação)
3	Comunicação (Liderança)
0	Constituição
2	Destreza (Arcos)
0	Força
2	Magia
2	Percepção (Visão)
3	Vontade (Disciplina)

gião dos elfos, e atende às necessidades espirituais de seu povo. Orellis pode contar aos personagens jogadores sobre o demônio da ira e a natureza da abominação que se autodenomina Mythallen. O Guardião do Conhecimento não nutre grande amor por humanos, nem confia neles mais do que o necessário, mas faz amizade com os personagens jogadores se eles se mostrarem amigos dos elfos e encoraja seu povo a fazer o mesmo.

IRMÃ ARDA

SACERDOTISA DO CORO

A Irmã Arda é uma serva devota do Coro e seguidora de suas crenças. Criada e treinada em Denerim, escolheu emigrar para as terras da fronteira cerca de dezoto anos atrás, para servir ao povo que necessitava de orientação espiritual, sentindo que podia ser mais útil aqui do que nos grandes templos da capital. Ela ajudou a construir o Coro em Vintiver — figurativamente e com suas próprias mãos. Mesmo sendo uma “recém chegada” pelos padrões de alguns, a Irmã Arda é uma parte conhecida da comunidade.



Seu sucesso deve-se ao menos em parte à sua educação cosmopolita e disposição a reconhecer que a Canção pode precisar aqui de uma letra ou ritmo um pouco diferentes em relação ao coração do poder do Coro — desde que a melodia seja a mesma. Ela não acredita em adesão cega a dogmas e tende a ignorar polidamente várias superstições locais que datam da época das tribos. Afinal, o povo de Vintiver é bom, trabalhador e devoto. Precisa de orientação espiritual para facilitar suas vidas, não dificultá-las, segundo o que a irmã pensa.

A Irmã Arda está muito preocupada com os eventos recentes. Em todos os seus anos em Vintiver, nunca teve de enfrentar a verdadeira maldade. Agora ela teme que forças corruptas estejam cercando as almas que ela deve vigiar, e não sabe se possui a coragem necessária para cantar alto em face do perigo mortal. Ela está sinceramente grata pela ajuda dos PJs, embora ainda tenha um toque da desconfiança do Coro pelos usuários de magia — especialmente dadas as circunstâncias. Mesmo assim, faz o que puder para ajudar os PJs e voltar a atenção dos aldeões à verdadeira ameaça.

TARL DALE

GUARDIÃO DA ALDEIA

Tarl Dale, o guardião da aldeia de Vintiver, é a autoridade legal da comunidade, assim como instrumento da vontade do bann (o lorde local). Mestre Tarl, como é conhecido, era um soldado no exército do bann — e um bom soldado, pelo que se sabe. Aposentou-se anos atrás e descobriu que a vida em uma aldeia rural na fronteira era agradável. Ele gosta da tranquilidade e do povo de

Vintiver, e nunca esperava ter de lidar com problemas tão grandes.

O guardião é um homem alto, ainda em forma na casa dos 50 anos, com cabelos castanhos um pouco compridos tornando-se grisalhos e barba da mesma cor. Seus olhos pálidos ainda são aguçados, e ele possui linhas ao redor deles criadas por sorrisos frequentes, embora ultimamente tenha pouca razão para rir. É praticamente o único homem em Vintiver que costuma carregar (ou mesmo sabe usar) uma espada. Nos últimos dias também tem usado sua velha armadura, apenas por segurança.

O principal dever de Tarl é proteger Vintiver. Ele não conhece muito sobre magia e esquisitices do gênero, mas já enfrentou coisas que fariam seu sangue gelar e sabe que existe maldade trabalhando neste mundo. Ele não tem nada contra os elfos, sabendo que eles não iniciaram o incidente que ele mesmo interrompeu durante o festival. Acha difícil acreditar em maldições, mas já viu coisas estranhas ao longo da vida.



TARL DALE

GUERREIRO 4

HABILIDADES (FOCOS)

1	Astúcia (Conhecimento Militar)
2	Comunicação (Liderança)
4	Constituição (Natação)
1	Destreza (Cavalgar)
3	Força
0	Magia
1	Percepção
1	Vontade (Coragem)

VALORES DE COMBATE

VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
9	52	11	5

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DANO
Espada longa	+3	2d6+3

PODERES

Bônus em façanha: Tarl pode fazer a façanha golpe duplo por 3 PF em vez de 4.

Façanhas favoritas: golpe duplo e golpe poderoso.

Grupo de armas: briga, cajados, lâminas leves, lâminas pesadas e lanças.

Talentos: Estilo de Arma e Escudo (novato), Estilo de Arma Única (veterano), Treinamento com Armadura (novato).

EQUIPAMENTO

Adaga, couro leve.

MYTHALLEN

ABOMINAÇÃO DA IRA

Harralan era um caçador e rastreador habilidoso de seu clã, mas era conhecido por seu temperamento explosivo e arrogância por suas habilidades. Sonhava com os dias quando seu povo era o mestre da terra, com grandes cidades e nações, ao invés de serem andarilhos derrotados vivendo em carruagens e apresentando-se para as pessoas que os oprimiram e escravizaram. Os elfos eram melhores que isso. *Deveriam* ser melhores.

A indignidade na aldeia humana de Vintiver foi a gota d'água para o orgulho de Harralan. Aqueles tolos *ousavam* falar com ele daquela forma! Pior ainda, seus próprios anciões admoestaram-no por ter feito o que fez! O caçador remoeu seu ressentimento enquanto seu clã deixava a insignificante aldeia para trás e continuava em sua jornada. Exilado como batedor, sozinho na floresta para que sua raiva esfriasse, Harralan apenas viu a chama dentro de si crescer.

Assim, sua mente e espírito estavam preparados para ouvir o chamado do demônio preso no místico Elo da Ira. Atraído por esse chamado, com anzóis cravados fundo em sua fúria, o caçador encontrou o vale escondido com as ruínas da fortaleza, passou por suas defesas e tomou o Elo da Ira. Toda a sua raiva e ódio derramaram-se no objeto, sendo devolvidos mil vezes

mais fortes. A corrente explodiu, e Harralan, o caçador élfico, não mais existia.



Transformado pelo poder do demônio da ira, o elfo tornou-se Mythallen (pronuncia-se "mif-a-LEN"), "o filho da vingança". Sentiu seu poder trovejando em cada fibra do seu ser — o poder para vingar-se daqueles que zombaram dele, do povo que degradou seu povo. Acima de tudo, ele sabia que tinha o poder para liderar seu clã, seu povo, por um caminho diferente.

Mythallen é uma criatura de raiva e ódio primordiais, com uma sede infinita de vingança. Pode demonstrar preocupação pelo futuro do Povo e pelas injustiças que eles sofreram, mas não entende coisa alguma sobre compaixão, perdão ou liderança verdadeira. Ao invés disso, ele escraviza, forçando os outros a lutar por sua vingança, transformando-os em pouco mais do que armas, extensões de sua vontade. Mythallen já foi longe demais; tudo que restava de Harralan foi queimado pelo fogo de seu ódio e pela influência do demônio.

APÊNDICE 2

MONSTROS

Este apêndice inclui estatísticas para as criaturas específicas desta aventura. As demais estatísticas necessárias para conduzir *A Maldição dos Vales* podem ser encontradas no **CAPÍTULO 3: ADVERSÁRIOS**.

CORVO DE SANGUE

Infectadas pelas crias das trevas, estas aves negras e carniceiras adquirem sede pelo sangue dos vivos, assim como astúcia e uma natureza selvagem. Corvos de sangue são maiores que seus parentes mundanos, com um brilho avermelhado em suas penas negras e olhos vermelho-sangue. Possuem bicos afiados e caudas parecidas com serpentes, com pequenos espinhos ao longo de sua extensão.

Corvos de sangue normalmente atacam em bandos, concentrando-se nos olhos e rosto de suas presas, assim como em quaisquer áreas desprotegidas ou vulneráveis. Em grupo, podem derrubar criaturas muito maiores, para então se banquetear com sua carne.

VINGADOR

A ira de Mythallen é como um fogo, capaz de incendiar outras criaturas, transformando-as em extensões de sua vontade profana como faíscas que se espalham de uma fogueira. Um vingador é um humanoide normal, possuído e modificado por Mythallen para ser um instrumento de morte e destruição.

MYTHALLEN

ABOMINAÇÃO DA IRA

HABILIDADES (FOCOS)

2	Astúcia
2	Comunicação
3	Constituição (Vigor)
3	Destreza (Armadilhas, Furtividade)
3	Força (Garras, Intimidação)
2	Magia
1	Percepção (Visão)
4	Vontade (Moral)

VALORES DE COMBATE

VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
15	60	13	5

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DANO
Garras	+5	2d6+3

PODERES

As chamas do ódio: Mythallen pode criar uma explosão de fogo como uma façanha especial por 2 PF. Qualquer um dentro de 2 metros de Mythallen sofre 1d6 pontos de dano penetrante.

Façanhas favoritas: ataque relâmpago e golpe poderoso.

Forma de Abominação: o corpo transformado de Mythallen concede a ele um valor de armadura igual a 5.

CORVO DE SANGUE CRIA DAS TREVAS DA FOME

HABILIDADES (FOCOS)

-2	Astúcia
0	Comunicação
-2	Constituição (Vigor)
3	Destreza (Furtividade, Mordida)
-1	Força (Intimidação)
-2	Magia
2	Percepção (Olfato)
0	Vontade

VALORES DE COMBATE

VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
5 (voo 20)	10	13	0

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DANO
Mordida	+5	1d6-1

PODERES

Façonha atacar olhos: por 2 pontos de façanha, um corvo de sangue pode arranhar ou bicar os olhos de um alvo, ou outros pontos vulneráveis. O alvo sofre -1 de penalidade em todos os testes até o final do próximo turno do corvo.

Façonha drenar sangue: por 3 pontos de façanha, um corvo de sangue pode golpear um alvo e prender-se a ele para drenar seu sangue. O dano do ataque do corvo de sangue ignora armadura.

Façanhas favoritas: atacar olhos, drenar sangue, golpe poderoso.

Vingadores possuem uma coloração cinza e doentia. Sua carne é dura como couro, rente aos ossos. Seus lábios são retraídos em uma paródia macabra de um sorriso, e seus dentes e unhas são afiados como os de um predador. Seus olhos tornam-se poços negros de vazio, espiralando com sombras avermelhadas e capazes de enxergar na mais profunda escuridão, mas sensíveis à luz do sol. Normalmente vestem-se com os farrapos das roupas que usavam antes de sua transformação, ou com as vestimentas que seu mestre e criador decidiu conceder-lhes.

Vingadores ainda possuem alguma inteligência — mais semelhante a uma astúcia animal — e ainda são capazes de falar, embora provavelmente só emitam rosnados e gritos bestiais. Em todos os outros aspectos, não passam de extensões da vontade de seu mestre, incapazes de desobediência ou traição.

Um vingador que tenha oportunidade de atacar sempre faz isso, de maneira selvagem, golpeando com garras e dentes. Lutam sem se preocupar com sua própria segurança. Um vingador que seja morto volta à sua forma original, muitas vezes para o choque e surpresa de seus inimigos.



VINGADOR CRIA DAS TREVAS DA IRA

HABILIDADES (FOCOS)

0	Astúcia
0	Comunicação
2	Constituição (Vigor)
2	Destreza (Furtividade)
3	Força (Garras, Intimidação)
1	Magia
2	Percepção (Olfato)
1	Vontade (Moral)

VALORES DE COMBATE

VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
14	20	12	3

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DANO
Garras	+5	1d6+6
Mordida	+2	1d6+3

PODERES

Façonha mordida rápida: após um ataque bem-sucedido com suas garras, um vingador pode realizar uma mordida contra o mesmo alvo, como uma façanha especial que custa 2 PF. Rolar um duplo no ataque de mordida não gera mais PF.

Façanhas favoritas: ataque relâmpago e golpe poderoso.

Visão no escuro: vingadores podem enxergar no escuro como se fosse luz do dia. Contudo, isto torna seus olhos sensíveis à luz. Na luz do dia ou sob outra luz brilhante, eles sofrem -1 em sua Percepção e em todas as rolagens de ataque.

ÍNDICE

A

Acessórios.....	7
Ações.....	22
ações menores.....	22
ações principais.....	22
Aldeões enfurecidos.....	58
Amuleto do ferreiro.....	40
Anel do escudo.....	40
Anotações de jogo.....	7
Aranha gigante.....	26
Armadilha depço (perigo).....	24
Armadura estoica.....	40
Aventuras.....	3

B

Bandoleiro fereldeniano.....	27
Botas do fora-da-lei.....	40
Bronto.....	27

C

Caçador avvariano.....	28
Cadáver devorador.....	30
Cadáveres possuídos.....	28
Campanhas.....	12
Cão de guerra mabari.....	30
Capa de teia.....	40
Carniçais maculados.....	31

Carniçal.....	31
Cartas de combate.....	6
Cartas de feitiços.....	7
Circundar (ação).....	22
Coalan.....	58
Coice (foco).....	26
Colar da ama.....	40
Conflitos de pressupostos.....	11
Corta-crias.....	40
Corvo de sangue.....	62
Cria das trevas.....	32

D

Diário de campanha.....	7
Dragonete.....	33

E

Elmo da águia.....	40
Elo da Ira.....	46
Eshara.....	59
Espreitador chasind.....	34
Esqueleto com presas.....	29
Esqueleto.....	29
Estilos de mestres.....	8
Evisceração (foco).....	26

F

Fazenda Fuldor.....	44
Ficha de referência rápida.....	6
Focos.....	26
adversários.....	26

de Destreza.....	26
de Força.....	26
de Percepção.....	26

G

Garras (foco).....	26
Genlock.....	33
Guerreiro Valeano.....	34

H

Haran Mullin.....	60
Hurlock.....	33

I

Incêndio (perigo).....	24
Interpretação.....	19
Intervenção do mestre.....	2
Irmã Arda.....	60

J

Jogadores problemáticos.....	9
------------------------------	---

K

Kesla Mullin.....	60
-------------------	----

L

Lâmina da víbora.....	40
Lobo flagelado.....	32

M

Maldição dos Vales, A.....	41
----------------------------	----

Mapas.....	7
Mergulhar (ação).....	22
Miniaturas.....	7
Modificadores de ataques.....	21
Moral.....	21
Mordida (foco).....	26
Morte de personagens.....	42
Mythallen.....	62

N

Não-combatentes.....	26
----------------------	----

O

Objetivos.....	39
Orellis.....	60

P

Paladar (foco).....	26
Pedra de luz.....	40
Perigos.....	23
PNJs.....	26
Poção de cura menor.....	40
Poção de lyrium menor.....	40
Pontos de experiência.....	37
calculando.....	37
bônus em.....	38
Projétil excruciante.....	40
Projétil ligeiro.....	40

Q

Quadros brancos.....	7
----------------------	---

R

Rato gigante.....	35
Reputação.....	38
Rio caudaloso (perigo).....	24
Sombra.....	35
Surpresa.....	20-21

T

Tarl Dale.....	61
Tato (foco).....	26
Tesouro.....	39
Testes de Habilidade.....	16
avançados.....	18
básicos.....	17
opostos.....	18
secrets.....	2
Tormento do caçador.....	40

U

Urso negro.....	36
-----------------	----

V

Vingador.....	62
Vintiver.....	57
Voadores.....	22
Voar (ação).....	22
Voar alto (ação).....	23

MATERIAIS PARA O MESTRE

Abaixo você encontrará **cartas de combate** em branco e uma **ficha de referência rápida** em branco. Você pode fotocopiar ou reproduzir esta página para seu uso pessoal.

NOME		VEL.	INIC.
CLASSE/NÍVEL			
ASTÚCIA	COMUNICAÇÃO	CONSTITUIÇÃO	DESTREZA
FORÇA	MAGIA	PERCEPÇÃO	VONTADE

NOME		VEL.	INIC.
CLASSE/NÍVEL			
ASTÚCIA	COMUNICAÇÃO	CONSTITUIÇÃO	DESTREZA
FORÇA	MAGIA	PERCEPÇÃO	VONTADE

NOME		SAÚDE	
CLASSE/NÍVEL			
ASTÚCIA			
COMUNICAÇÃO			
CONSTITUIÇÃO			
DESTREZA			
FORÇA			
MAGIA			
PERCEPÇÃO			
VONTADE			
ARMA	ATAQUE	DANO	VELOCIDADE
			DEFESA
PODERES			ARMADURA
EQUIPAMENTO			

TABELA DE REFERÊNCIA RÁPIDA: AÇÕES E FAÇANHAS

AÇÕES

Em seu turno, você pode realizar uma ação principal e uma ação menor, ou duas ações menores.

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, ter curativos prontos e fazer um teste de ASTÚCIA (CURA) com NA 11. Se você for bem-sucedido, seu aliado recupera 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.

FAÇANHAS NORMAIS

Quando você rola um duplo na rolagem de ataque, gera pontos de façanha iguais ao resultado do dado do dragão.

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 um bônus de +1.
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 não geram pontos de façanha. Se você vencer, 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: o valor de armadura de seu oponente 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: 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.

FAÇANHAS DE MAGIA NORMAIS

Quando você rola um duplo na rolagem de feitiço, gera pontos de façanha iguais ao resultado do dado do dragão.

CUSTO EM PF	FAÇANHA
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.