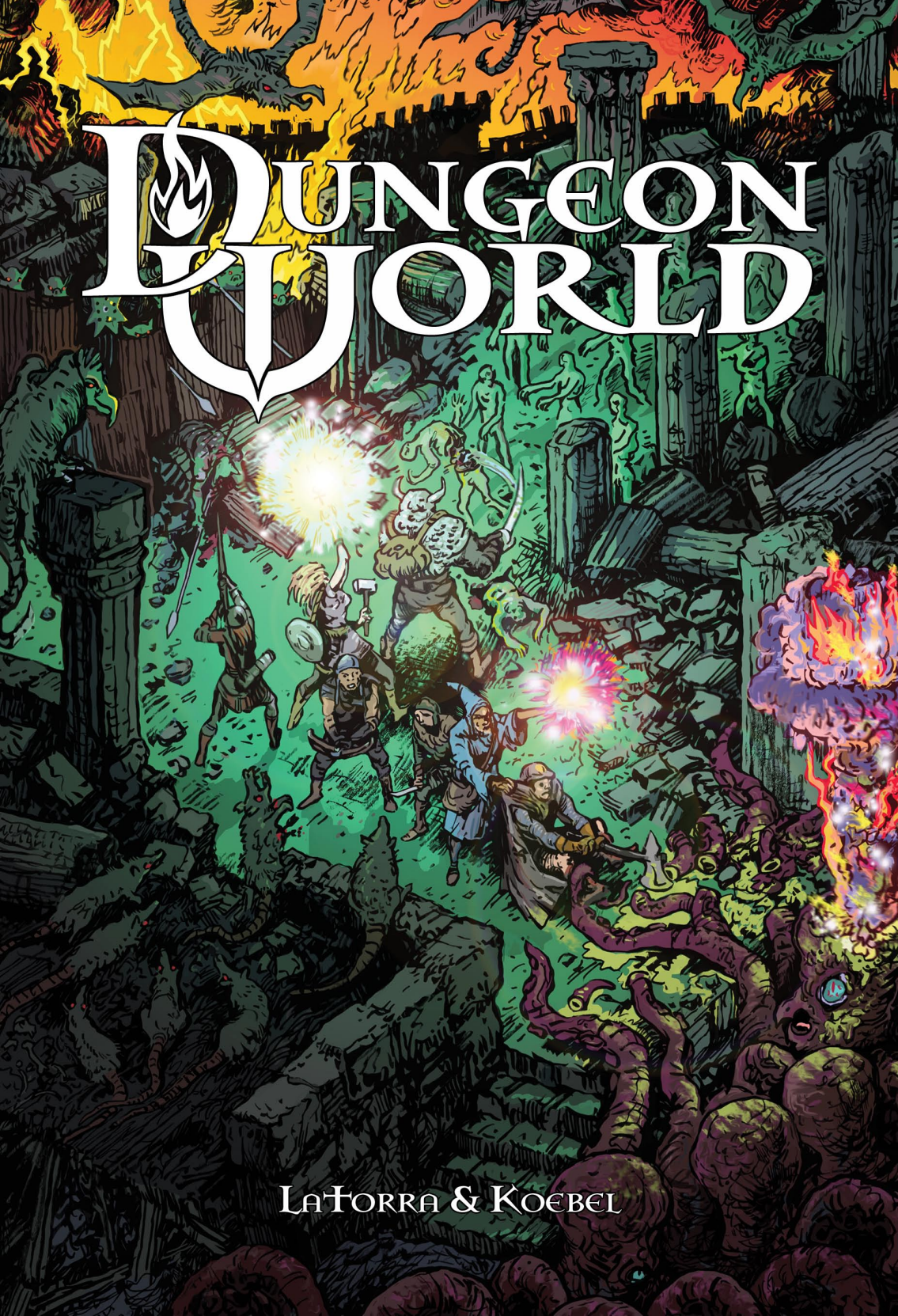

Dungeon World
LaTorra & Koebel


DUNGEON
WORLD

Dados internacionais de catalogação na publicação
Bibliotecário responsável: Cristiano Motta Antunes CRB14/1194

L358d
LaTorra, Sage
Dungeon World / Sage LaTorra e Adam Koebel; tradução de Tiago Marinho; revisão de João Felipe Santos. - Belo Horizonte : Secular Games, 2013.
405 p. : il.

ISBN 978-1490373799

1. Jogos de fantasia. 2. Jogos de aventura. 3. "Roleplaying games". I. Koebel, Adam. II. Marinho, Tiago. III. Título.

CDD - 793.93
CDU - 794.046.2:792.028

Dungeon World
Primeira edição, Julho 2013
©MMXII Sage LaTorra & Adam Koebel
Alguns direitos reservados
Licença Creative Commons 3.0

Edição da versão original — **Jay Loomis**
Artista principal — **Emily DeLisle**
Ilustrações — **Tony Dowler, Kyle Ferrin, Edwin Huang, Mike Luckas, Nate Marcel, Isaac Milner e Ig Barros.**
Capa — **Nate Marcel**
Contracapa — **Kyle Ferrin**
Design — **Eduardo Caetano**, baseado no original de **Sage LaTorra**
Diagramação — **Eduardo Caetano e Rafael Rocha**
Tradução — **Tiago Marinho**
Revisão — **João Felipe Santos**
Colaboradores — **Franciolli Araújo, Igor Toscano, João Mariano, Julio Matos e Ricardo Tavares.**
Agradecimentos — **Fernando Alves, Guilherme Moraes, Rhenan Santos e Rey "Ooze" Jr.** pelas dicas e sugestões.

Sumário

Introdução — 4
Jogando o Jogo — 12
Criação de Personagens — 44
Movimentos Básicos — 50
O Bárbaro — 74
O Bardo — 82
O Clérigo — 92
O Druida — 108
O Guerreiro — 118
O Ladrão — 128
O Mago — 138
O Paladino — 154
O Ranger — 164
O MJ — 174
A Primeira Sessão — 192
Frentes — 200
O Mundo — 218
Monstros — 232
Habitantes das Cavernas — 246
Habitantes do Pântano — 256
Legiões de Mortos Vivos — 268
Florestas Negras — 278
Hordas Vorazes — 288
Experimentos Distorcidos — 300
As Profundezas — 310
Poderes Planares — 318
Pessoas do Reino — 325
Equipamento — 336
Técnicas Avançadas para se Aprofundar na Terra — 356

Apêndices

Agradecimentos — 374
Ensinando o Jogo — 376
Convertendo Aventuras — 380
PNJs Instantâneos — 386
Lista de Rótulos — 390
Índice — 394



Capítulo 1

Dungeon World

Dungeon World é um mundo de aventuras fantásticas, magias, deuses e demônios, Bem e Mal, onde bravos heróis se arriscam pelos mais perigosos lugares em busca de ouro e glória.

Os aventureiros assumem muitas formas em Dungeon World. As raças dos elfos, homens, anões e halflings possuem representantes entre os chamados heróis. Alguns são feras de batalha quase invencíveis, fechadas em armaduras de ferro. Outros são mais misteriosos, conjurando e sustentando as terríveis forças da magia. Tesouro e glória são os objetivos do sagrado Clérigo, do Ladrão cheio de truques, do poderoso Paladino, dentre outros.

No entanto, nem tudo é heroísmo e coragem nobre. Sempre que um Ranger guia seus amigos através de florestas ancestrais, existem centenas de coisas ali esperando para arrancar sua cabeça com uma mordida. Hordas de goblins escravagistas, talvez. Ou seria essa a Floresta Maldita, onde vive a Bruxa Cinzenta? Quem sabe um bando de mortos-vivos furiosos, esperando para arrastar um cadáver de volta ao seu esconderijo? Certamente amedrontador, mas existem tesouros também. Mais ouro, joias e magias esquecidas foram perdidas nas fendas do mundo do que vocês seriam capazes de imaginar. E quem seria melhor para recuperar essas coisas do que um grupo de bravos heróis?

Desse momento em diante, vocês serão esses heróis, e irão a lugares aos quais outras pessoas não podem ou querem ir. Existem monstruosidades rastejando por essas terras. Estarão vocês preparados para enfrentá-las?

O Bárbaro

Forasteiro. Você escuta os aldeões e camponeses cochichando de maneira nervosa por onde passa. Estranho. Mesmo seus companheiros de viagem, acostumados com suas histórias e modos distintos, não conseguem evitar olhar com assombro quando o veem se jogando aos urros contra seus inimigos, deliciando-se da batalha como um homem faminto em um banquete. Selvagem.

Eles não entendem o apetite pela batalha, a fome de destruição e o desejo pela conquista. Deixe que desviem o olhar, enquanto rezam para seus deuses, se ajoelham frente a lordes e reis, e se debruçam sobre seus preciosos livros. Você sabe que as melhores coisas da vida são esmagar seus inimigos, vê-los fugir diante de sua presença e ouvir os lamentos de suas viúvas.

Bárbaro.

Introdução

O Bardo

Os poemas dizem que a vida de um aventureiro é cheia de caminhos abertos e de glória advinda da fortuna e do combate. Aquelas histórias contadas em tavernas cheias de fazendeiros com certeza têm algum fundo de verdade, certo? As canções capazes de inspirar tanto camponeses quanto a realeza – que acalmam as feras e incitam os homens ao frenesi – têm que vir de algum lugar.

É aí que entra o Bardo. Você, com sua língua de seda e raciocínio rápido, contador de histórias e cantador de canções. Qualquer simples menestrel é capaz de recontar um fato, mas apenas um verdadeiro Bardo é capaz de vivê-lo. Afivele suas botas, nobre orador. Afie aquela adaga oculta e atenda ao chamado. Alguém precisa estar lá, lutando lado a lado com os capangas, mercenários, e futuros heróis. Quem seria melhor do que você para escrever as histórias de seu próprio heroísmo?

Ninguém. Siga em frente.

O Clérigo

As terras de Dungeon World são um caos abandonado pelos deuses. Elas estão infestadas por mortos vivos, bestas de todos os tipos, e por vastas áreas anormais localizadas entre os locais civilizados – aqueles abençoados pela presença de templos. O mundo lá fora é um lugar sem divindades. E é exatamente por isso que ele precisa de você.

Levar a glória de seu deus até os descrentes não é apenas sua natureza – é o seu chamado. Cabe a você convertê-los com sua espada, maça e magia. É preciso dilacerar o coração ignorante das terras selvagens e plantar nele as sementes da fé. Alguns dizem que o melhor lugar para manter seus deuses é junto ao seu coração, mas você sabe que isso é besteira. Deus vive na lâmina de uma espada.

Mostre ao mundo quem é o Senhor.

O Druida

Observe o que acontece ao redor da fogueira. O que o levou até essas pessoas, que fedem a poeira e suor da cidade? Talvez seja uma espécie de bondade – você os protege como a mãe ursa cuida de seus filhotes? Seriam eles sua matilha agora? Que irmãos e irmãs estranhos você possui. Independente de sua inspiração, eles certamente fracassariam sem seus sentidos aguçados e garras afiadas.

Você pertence aos locais sagrados – nasceu do solo e usa as marcas dos espíritos em sua pele. Talvez tivesse outra vida antigamente, pode até mesmo ter sido um morador da cidade como eles, mas não mais. Você abandonou aquela sua forma estática.

Ouça seus aliados rezando para seus deuses esculpidos em pedra ou polindo suas conchas de prata. Eles falam da glória que encontrarão quando retornarem àquela cidade pestilenta que você abandonou.

Os deuses deles são crianças, e seu aço uma falsa proteção. Você trilha os antigos caminhos, e usa as peles da própria terra. Receberá sua parte do tesouro, mas será que um dia você será como eles? Só o tempo dirá.

O Guerreiro

É um trabalho ingrato – viver todos os dias pela sua armadura e habilidade com armas, mergulhando de cabeça no perigo. Ninguém tocará cornetas douradas em sua homenagem por ter recebido uma facada nas costelas por eles naquele bar em Bucksberg. Nenhum coro de anjos cantará sobre aquele dia que você os arrastou, ainda gritando, da beira dos Poços da Loucura. Nada disso.

Esqueça-os.

Você faz o que faz pela coragem e pela glória, pelos gritos da batalha e para sentir seu sangue ferver. Você é uma besta de ferro. Seus aliados podem carregar lâminas feitas de metal forjado mas, Guerreiro, você é de aço. Mostre suas cicatrizes com orgulho enquanto seus companheiros de viagem, sentados ao redor de uma fogueira na selva, lamentam seus próprios ferimentos.

Você é a muralha – deixe que todo o perigo se choque contra seu corpo até ser reduzido a pó. No final, apenas o Guerreiro restará de pé.

O Ladrão

Ouça os tolos, sentados ao redor da fogueira, vangloriando-se de seus feitos em uma ou outra batalha, e de como os deuses sorriem para seu alegre bando. Enquanto isso, você conta suas moedas e sorri para si próprio – esta sim é a emoção que se encontra acima de todas as outras, o segredo de Dungeon World que apenas você conhece: o lucro – enorme, obsceno e imoral.

Seus companheiros vivem reclamando daqueles momentos nos quais você se esgueirou sozinho sem avisá-los, mas sem a sua presença, qual deles não teria sido dividido por uma guilhotina voadora ou envenenado até a morte por uma antiga armadilha de agulhas? Deixe-os choramingar. Quando você não estiver mais se esgueirando sob a terra com eles, com certeza fará um brinde em sua homenagem, observando seus heroicos túmulos.

Claro que fará isso de dentro de seu castelo cheio de ouro, seu bandido!

O Mago

Dungeon World tem regras, mas não as leis dos homens ou os caprichos de algum pequeno tirano. Regras maiores e melhores. Se um objeto for largado, ele cairá. Não é possível criar algo do nada. Os mortos permanecem mortos, não é isso mesmo?

Ah, as coisas que dizemos a nós mesmos para tentar tornar suportáveis as noites longas e escuras.

Você passou longas noites debruçado sobre aqueles tomos antigos, realizando experimentos que quase o enlouqueceram e invocações malfeitas que colocaram em perigo sua própria alma. E qual o objetivo de tudo isso? Poder, é claro. O que mais importa? Não apenas o poder de um rei ou o de um país, mas o poder de fazer o sangue de um homem ferver em suas veias, ou de chamar um trovão dos céus e fazer a própria terra tremer. De desfazer todas as leis que o mundo considera tão importantes.

Deixe que fiquem lhe observando pelos cantos dos olhos, chamando-o de "bruxo" ou "diabolista". Será que algum deles é capaz de lançar bolas de fogo de seus próprios olhos?

É. Achava mesmo que não.

O Paladino

O inferno os aguarda com uma eternidade de tormento em fogo, gelo ou o que quer que seja adequado aos pecados das multidões de condenados de Dungeon World. A única coisa que se interpõe entre as profundezas dessa terrível tortura e a salvação é você: um homem santo, uma máquina de guerra blindada, templário da Bondade e da Luz, certo? O Clérigo pode oferecer durante a noite suas preces aos deuses, que o escutarão do alto dos céus. O Guerreiro pode portar uma espada afiada em nome do "bem", mas você sabe a verdade. Somente você.

As mãos, os olhos, o doce golpe mortal dos deuses, isso é o que você é. Os dons da integridade e da virtude – e da justiça, e também da visão – são seus. Uma pureza de intenção da qual seus companheiros simplesmente não partilham.

Então, guie esses tolos, Paladino. Agarre-se à sua causa sagrada e traga a salvação a este mundo maldito. *Vae victis*, não é mesmo?

O Ranger

Será que algum desses ratos da cidade com os quais você viaja já ouviu o chamado do lobo, ou sentiu os ventos uivando nos desolados desertos do Leste? Algum deles já caçou sua presa com um arco e uma faca como você? É claro que não. E é por isso que eles precisam de sua ajuda.

Guia. Caçador. Besta selvagem. Você é tudo isso e mais. O tempo passado nas imensidões ermas pode ter sido solitário até agora, mas o chamado de algo maior – pode denominá-lo de destino, se quiser – o reuniu a essas pessoas. Eles parecem corajosos, fortes e poderosos. Você, no entanto, conhece todos os segredos existentes nas lacunas, coisas que nenhum deles sabe ou compreende.

Sem sua presença, eles estariam perdidos. Queime uma trilha através do sangue e da escuridão, andarilho.

POR QUE?

"Eles eram aventureiros... Alguns realizavam serviços úteis, como pesquisa cartográfica e coisas similares. A maioria não era nada além de ladrões de tumba. Escória que sofria mortes violentas, alcançando um certo prestígio entre os impressionáveis, através de sua inegável bravura e seus feitos ocasionalmente impressionantes."

- Perdido Street Station

Por que jogar Dungeon World?

Primeiramente, para ver seus personagens realizar feitos incríveis. Acompanhá-los enquanto exploram o inexplorado, destroem o indestrutível, viajam dos abismos mais profundos do mundo aos picos mais elevados dos céus. Para vê-los no centro de enormes eventos e grandes tragédias.

Em segundo lugar, para vê-los lutar juntos, reunindo-se como um grupo apesar de suas diferenças e erguendo-se contra seus adversários, ou discutindo sobre a partilha do tesouro, debatendo planos de guerra, ou iniciando uma bela celebração devido a uma difícil vitória.

Em terceiro lugar, porque o mundo ainda tem muitos lugares a serem explorados. Existem tumbas ainda não saqueadas, e hordas de dragões espalhadas pelos campos, apenas esperando serem encontradas por aventureiros ágeis e poderosos. Este mundo desconhecido possui seus próprios planos. Jogue para tentar descobri-los e ver como mudarão para sempre as vidas de seus personagens.

COMO USAR ESTE LIVRO

Este livro irá ensiná-lo a jogar Dungeon World. Se você vai ser o MJ (Mestre de Jogo), precisará ler tudo, mas não tem problema se quiser apenas folhear as estatísticas dos monstros e deixar o capítulo a respeito de Exploração Avançada para mais tarde. Tente imprimir os "auxílios ao jogo" também, eles o ajudarão a perceber o que é mais importante. Se for um jogador, não precisará ler nada além de "Jogando o Jogo" – a maioria das regras de Dungeon World estará contida nas fichas de personagem que você usará durante o jogo. Você pode acabar voltando ao texto algumas vezes para esclarecer algumas regras, mas isso acabará se tornando uma ocasião rara.

PREPARANDO-SE

Para jogar Dungeon World, é necessário reunir de dois a cinco amigos. Um grupo de quatro a seis pessoas, incluindo você mesmo, é a quantidade ideal. Escolham uma pessoa para assumir o papel de Mestre de Jogo (MJ), enquanto os demais, que serão chamados de jogadores, assumirão os papéis de personagens fictícios (denominados de personagens jogadores ou PJs), sendo responsáveis por declarar o que eles pensam, falam e fazem. O MJ ficará responsável por descrever o restante do mundo.

É possível jogar uma aventura que dure apenas uma sessão, ou interligar várias delas para formar uma campanha. Planeje-se, talvez separando uma noite por semana para jogar – cada sessão durará normalmente algumas horas, e é possível começar a jogar rapidamente logo na primeira delas.

Algum material precisa ser impresso antes do jogo:

- Algumas cópias dos movimentos básicos e especiais;
- Uma cópia de cada ficha de classe;
- Uma cópia das fichas de magias do Clérigo e do Mago;
- Uma cópia da ficha de aventura e dos movimentos do MJ;
- Miscelânea, como canetas, lápis e papéis de rascunho para desenhar mapas e anotar coisas.

Todos precisarão de algo com o que escrever, e de alguns dados comuns de seis lados: dois dados no mínimo, mas dois dados por jogador seria a quantidade ideal.

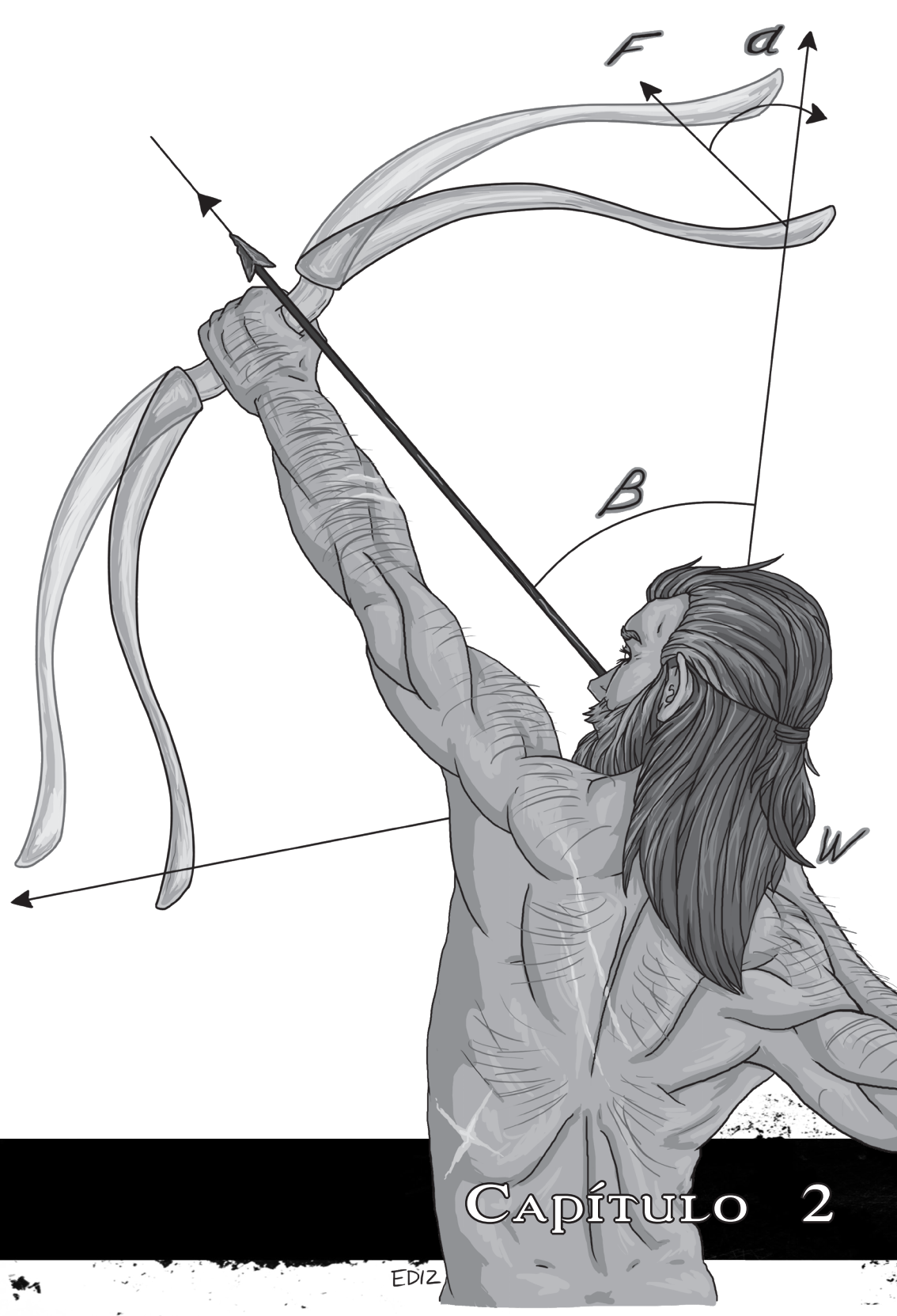
Além disso, serão necessários também alguns dados especializados de quatro, oito e dez lados. Um dado de cada tipo é o suficiente, mas quanto mais, melhor, evitando que sejam passados o tempo todo ao redor da mesa.

COMO É JOGAR DUNGEON WORLD?

Jogar Dungeon World é descobrir o que acontece com seus personagens ao se encontrarem com criaturas perigosas e excitantes, estranhas ruínas, e pessoas pouco comuns durante sua busca por ouro e glória. É uma conversa entre os jogadores e o MJ – o Mestre diz aos jogadores o que eles veem e ouvem ao seu redor, e eles respondem o que seus personagens estão sentindo, pensando e fazendo. Algumas dessas descrições desencadearão um Movimento – algo que fará todos pararem e dizerem: "é hora de rolar alguns dados e ver o que acontece". Por um momento, todos se reclinam sobre a mesa enquanto os dados rolam. A tensão e a excitação sempre estão entre os resultados, independente de como os dados pararem.

Enquanto vocês jogam, seus personagens mudarão ao longo de suas aventuras e ganharão experiência enquanto descobrem mais coisas sobre o mundo, enfrentam monstros e reúnem riquezas. Vocês descobrirão como cada um deles se sente em relação aos demais, e para onde sua moral os guia. Quando ganharem experiência suficiente, subirão de nível e se tornarão mais poderosos, abrindo mais opções para serem exploradas.

É possível jogar Dungeon World com o mesmo grupo, sessão por sessão, durante uma longa série de aventuras, observando seus personagens mudarem e crescerem em conjunto. Nada impede que seja jogada apenas uma aventura contida dentro de uma única sessão. Seja ao longo de uma campanha, ou uma simples tarde de aventuras, as regras de Dungeon World estão aqui para guiá-los e ajudá-los a criar um universo de aventuras fantásticas. É hora de sair e explorá-lo!



Capítulo 2

Jogar Dungeon World é similar a manter uma conversa: uma pessoa diz alguma coisa, outra responde, e talvez alguém entre no meio do assunto. Os assuntos envolvem a ficção, o que quer que esteja acontecendo com os personagens imaginários no universo fantástico que existe ao redor deles. Enquanto isso, as regras vão se intrometendo, pois elas também têm algo a dizer sobre o mundo. Não existem turnos ou rodadas em Dungeon World, e nenhuma ordem é imposta aos locutores além do fluxo normal de vai e vem que todo diálogo possui: o MJ diz alguma coisa, os jogadores respondem com perguntas e afirmações, o MJ lhes informa o que acontece em seguida. Dungeon World nunca deve se tornar um monólogo, sempre uma conversa.

As regras descritas neste livro dão forma a essa conversa. Na medida em que o MJ e os jogadores se comunicam, as regras e a ficção também dialogam entre si. Cada regra possui um gatilho explícito que informa quando ela deve entrar na conversa.

Como em qualquer bate papo, o tempo que se passa ouvindo é tão importante quanto aquele que se passa falando. Os detalhes estabelecidos por outras pessoas na mesa (tanto pelo MJ quanto pelos outros jogadores) são importantes: eles podem mudar quais tipos de movimentos você é capaz de fazer, fazer surgir uma oportunidade a ser aproveitada, ou criar um desafio a ser enfrentado. A conversa funciona melhor quando todos ouvem, fazem perguntas, e constroem suas ideias baseados nas contribuições dos outros.

Este capítulo é totalmente dedicado a mostrar como jogar Dungeon World. Nele, você encontrará informações sobre as regras – como elas surgem e contribuem com as partidas. Serão descritas as regras gerais, como aquelas sobre executar movimentos, e regras mais específicas, como aquelas a respeito de causar dano e como funcionam os pontos de vida.

Habilidades – Valores e Modificadores

Várias regras discutidas ao longo das próximas páginas dependem das habilidades dos personagens jogadores, que são: Força, Constituição, Destreza, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Tais habilidades servem para medir as capacidades daqueles personagens em suas áreas, utilizando uma escala de 3 a 18, onde o 18 representa o ápice da capacidade mortal.

Cada habilidade possui um modificador associado, utilizado quando ela for rolada. Os modificadores são descritos utilizando abreviações com três letras maiúsculas: FOR, CON, DES, INT, SAB, CAR. Eles variam de -3 a +3, e são derivados dos valores das habilidades.

Para mais informações sobre habilidades e modificadores, veja as regras de Criação de Personagens na página 45.

Jogando o jogo

Fazendo Movimentos

A unidade básica das regras de Dungeon World é o movimento. Um movimento se parece com algo assim:

> Quando você atacar um inimigo em combate corpo a corpo, role+FOR. Com 10+, cause seu dano ao inimigo e evite os ataques dele. Você pode optar por causar +1d6 de dano, mas isso o deixará exposto ao ataque do inimigo. Com 7-9, cause seu dano ao inimigo, e ele fará um ataque contra você.

Movimentos são regras que descrevem quando devem ser desencadeadas e quais são seus efeitos. Um movimento sempre depende de uma ação fictícia e sempre possui algum efeito fictício. "Fictício" significa que a ação e o efeito ocorrem no mundo dos personagens que estamos imaginando. No caso acima, o gatilho é: "Quando você atacar um inimigo em combate corpo a corpo". O efeito é seguinte: um rolamento é feito e efeitos fictícios diferentes ocorrem de acordo com o resultado dos dados.

Quando um jogador descreve uma ação de seu personagem que serve como o gatilho para disparar um movimento, esse movimento deve ocorrer e suas regras devem ser aplicadas. Se o movimento precisar de um rolamento, sua descrição lhe dirá quais dados rolar e como ler seus resultados.

Um personagem não pode realizar uma ação fictícia que desencadeia um movimento sem que ele seja aplicado. Por exemplo, se Isaac diz ao MJ que seu personagem quer passar por um orc, que está brandindo um machado de forma ensandecida, para abrir uma porta atrás dele, isso significa que o movimento chamado desafiar o perigo estará sendo executado, pois seu gatilho é "quando você agir apesar do perigo iminente". Isaac não pode simplesmente descrever seu personagem passando pelo orc sem realizar o movimento desafiar o perigo, e ele não pode executar o movimento desafiar o perigo sem que tenha agido apesar do perigo iminente. Os movimentos e a ficção caminham lado a lado. Quando um movimento é feito, cabe ao MJ e aos jogadores terem certeza de que ambos os seus elementos (ficção e regras) ocorrerão de forma adequada.

Todos os jogadores devem estar atentos para os gatilhos dos movimentos. Se houver dúvida sobre a aplicabilidade de um movimento, todos devem trabalhar em conjunto para clarear a situação. Faça perguntas aos envolvidos até que todos consigam visualizar o que está acontecendo da mesma maneira, e então role os dados – ou não, de acordo com a situação.

Os monstros, PNJ e outras coisas controladas pelo MJ também possuem movimentos, mas eles funcionam de outra maneira.

A regra básica pode ser descrita assim: faça a ação para causar o efeito. Para que o efeito mecânico de um movimento ocorra, o personagem deverá tomar alguma ação fictícia para desencadeá-lo.

O capítulo Monstros, que começa na página 233, descreve seus movimentos.

Por analogia, sempre que o personagem fizer algo que desencadeie um movimento, sua parte mecânica será executada.

Movimentos e Dados

A maior parte dos movimentos contém o seguinte texto: "role+x", onde "x" é o modificador de uma das habilidades do personagem (por exemplo, CON). A não ser que o movimento lhe diga o contrário, o "role" sempre indica que devem ser rolados dois dados de seis lados e somar seus resultados ao modificador. Alguns movimentos lhe dirão para somar algum outro valor ao rolamento no lugar de uma habilidade.

> *Estou fazendo um movimento que me pede "role+FOR", e meu modificador de FOR é igual a +1. Eu rolei dois dados de seis lados, obtendo 1 e 4. Meu total é 6.*

Os resultados sempre se encontram entre três categorias básicas. Um total de 10 ou mais (escrito como 10+) é o melhor resultado. Um total 7-9 ainda é um sucesso, mas vem com algum custo. Um total de 6 ou menos é um problema, mas pelo menos você marcará XP. [1]

Os movimentos lhe informarão o que ocorre no 10+ e no 7-9. A maior parte deles não detalhará o que acontece no 6-, pois isso depende do MJ, mas você sempre marcará XP.

Rolagens de dano funcionam de outra forma. Elas usam dados diferentes, de acordo com quem ou o que está causando aquele dano. [2]

Os Resultados Básicos

10+: você é bem-sucedido com poucos problemas.

7-9: você é bem-sucedido, mas com alguma complicação ou problema.

6-: o MJ diz o que acontece e você marca XP.

[1] *Em um movimento, a ● marca o princípio de um resultado (como "Com 10+") para facilitar sua visualização.*

[2] *Rolagens de dano serão cobertas com mais detalhes adiante neste capítulo, na página 18.*

Movimentos e Equipamento

O papel mais importante que o equipamento de um personagem desempenha é o de ajudar a descrever os movimentos que ele executa. Um personagem sem uma arma qualquer não conseguirá desencadear o movimento matar e pilhar quando for enfrentar um dragão, uma vez que seus punhos não vão causar sequer cócegas nas grossas escamas da criatura, e nem contar como um gatilho daquele movimento.

Da mesma forma, algumas vezes os equipamentos evitarão que um movimento ocorra. Escalar um desfiladeiro congelado costuma ser desafiar o perigo, mas com um bom kit de escalada, você pode evitar o perigo iminente ou calamidade que inicia o movimento.

Armas apresentam uma boa chance de modificar os movimentos que podem ser executados. Um personagem com uma adaga pode facilmente atacar um goblin que esteja mordendo sua perna, mas alguém com uma alabarda dificilmente conseguiria usá-la direito contra um oponente tão próximo.

Itens e equipamentos de todos os tipos possuem rótulos, que são termos utilizados para descrevê-los. Alguns desses rótulos apresentam efeitos específicos nas regras (como redução de dano em armaduras, ou um bônus mágico para determinados movimentos ou características). Outros são puramente fictícios (como o rótulo "de perto", que descreve o alcance de uma arma e o quão próximo você precisa estar de seus inimigos para atacá-los com ela). Os rótulos dos itens ajudam a descrever as ações dos personagens quando estiverem em uso, e oferecem ao MJ informações sobre como as coisas podem dar errado ou causar complicações quando tais movimentos falharem.

Os Efeitos dos Movimentos

Os efeitos dos movimentos estão sempre ligados ao mundo fictício. Um 10+ ao matar e pilhar não significa apenas efeitos mecânicos, quer dizer também que o personagem atacou alguma coisa e lhe causou algum tipo de ferimento.

Assim que descobrir os efeitos de um movimento, aplique-os à ficção e retorne à conversação. Sempre retorne ao que está acontecendo atualmente dentro do jogo.

Alguns movimentos possuem efeitos mecânicos imediatos, como causar danos ou dar um bônus a alguém nas próximas jogadas. Tais efeitos sempre apresentam reflexos no mundo ficcional e nos personagens dentro dele – tenha certeza de utilizá-los quando descrever os efeitos do movimento.

Rótulos são descritos em detalhes no capítulo de Equipamentos, na página 339.

ALGUNS MOVIMENTOS...

... Usam a expressão "causar dano". Causar dano significa rolar o dado de dano de sua classe; em alguns casos, a arma utilizada durante o movimento irá modificar seu resultado. Você rola o dado de dano sempre que realizar um ataque que poderia causar algum dano razoável em seu alvo. Normalmente, isso significa que o personagem estará portando uma arma, mas seus punhos podem ser considerados armas com o treinamento adequado ou durante uma situação interessante.

... Usam a expressão "receba +1 adiante". Isso significa que você somará +1 na rolagem de seu próximo movimento (mas não em seu dano). O bônus pode ser maior que +1, ou até mesmo uma penalidade, como -1. É possível que exista também uma condição, como "receba +1 adiante para matar e pilhar" – neste caso, o personagem receberia o bônus apenas na próxima vez que for rolar para matar e pilhar, e não durante qualquer outro movimento.

...Usam a expressão "receba +1 constante". Isso significa somar +1 na rolagem de todos os seus movimentos (mas não em seu dano). O bônus pode ser maior que +1, ou até mesmo uma penalidade, como -1. É possível que exista também uma condição, como "receba +1 constante para disparar". Um bônus constante também informa o que o encerra, como "até que você desfaça a magia" ou "até que você peça perdão à sua divindade".

...Geram domínio. Domínio é uma moeda que lhe permite realizar certas escolhas mais tarde ao gastá-la, conforme descrito em cada movimento. O domínio está sempre vinculado ao movimento que o gerou; você não pode gastar domínio obtido com defender para tentar detectar armadilhas ou vice versa.

...Oferecem uma escolha. A escolha feita, como em todos os movimentos, dita o que acontecerá na ficção além dos efeitos de regras. A opção apresentada no resultado 10+ de matar e pilhar de causar mais dano, ao custo de abrir suas defesas, representa exatamente o que está acontecendo com o personagem: ele possui vantagem suficiente para permanecer a salvo, ou pode forçar a barra.

...Oferecem a chance de falar algo a respeito do personagem ou sua história. Quando der uma de entendido, você pode ser indagado a respeito de onde aprendeu a informação revelada pelo MJ. Aproveite a oportunidade para contribuir com o jogo e mostrar quem realmente é seu personagem. Mantenha em mente os fatos já estabelecidos e evite contradizer o que já foi descrito.

...Usam a expressão "marque XP". Isso significa adicional 1 ao seu total de XP atual.

XP é coberto em detalhes na página 25.

FERIMENTOS E CURA

Cortes, hematomas e ferimentos mortais são perigos constantes que assolam os aventureiros em Dungeon World. Durante uma partida, personagens receberão danos, cura, e podem eventualmente até mesmo morrer. A saúde de um personagem é medida pelos seus pontos de vida (PV). Quaisquer danos recebidos são subtraídos desses PV. Nas condições corretas, ou com ajuda mágica ou médica, eles podem ser curados e os PV restaurados.

PV

Os PV de um personagem medem seu vigor, resistência e saúde. Quando mais PV, maior sua capacidade de lutar por mais tempo e tolerar traumas antes de vislumbrar os gelados olhos da Morte.

Sua classe lhe diz seus PV máximos. Sua Constituição (a habilidade, não o modificador) também entra em jogo, logo, mais Constituição quer dizer mais PV, e se ela for alterada durante o jogo de forma permanente, é necessário ajustar os PV para refletir seu novo valor. A não ser que a Constituição do personagem mude de alguma forma, seus PV máximos permanecem os mesmos.

DANO

Quando um personagem recebe pontos de dano, ele os subtrai de seus PV atuais. É possível utilizar uma armadura para mitigar os ferimentos, logo, se um personagem estiver usando uma, ele reduz seu valor do dano recebido. Isso pode até significar que um ferimento foi totalmente evitado – o que é ótimo, afinal, é pra isso que as armaduras servem! Danos recebidos nunca reduzem os PV de um personagem para menos do que 0.

O dano é determinado pelo atacante. Os personagens jogadores causam danos de acordo com sua classe, a arma utilizada e o movimento realizado.

Se um movimento diz "causar dano", o personagem rola o dado de dano de sua classe somado a quaisquer bônus ou penalidades oferecidos por movimentos, armas ou efeitos. Se um movimento especifica uma quantidade de dano, utilize-a no lugar do rolamento do dado.

Monstros rolam para causar danos conforme indicado em suas descrições. Utilize essa informação para qualquer tipo de ferimento proporcionado pela criatura, mesmo aqueles que não sejam derivados de seus ataques normais.

Outras fontes de dano – como ser atingido por um pedaço de pedra de uma torre

que esteja desmoronando, ou cair em um poço – ficam a cargo do MJ, baseado nas seguintes opções:

- Se a ameaça for causar roxos e arranhões apenas: d4 de dano
- Deve derramar algum sangue, mas nada horrendo: d6 de dano
- Pode quebrar alguns ossos: d8 de dano
- É capaz de matar uma pessoa comum: d10 de dano

Adicione o rótulo ignora armadura se a fonte do dano for particularmente grande ou se o dano for derivado de magias ou venenos.

Armaduras temporárias ou circunstanciais funcionam exatamente como armaduras que os personagens vestem: armadura 1 para cobertura parcial, armadura 2 para cobertura substancial.

O dano causado é baseado na ficção. Movimentos que causam danos, como matar e pilhar, são um caso especial, pois estabelecem que danos serão causados na ficção, porém, é possível receber danos mesmo se nenhum movimento for realizado, caso tais danos sejam derivados da narrativa.

A perda de PV é normalmente apenas parte do efeito. Caso os ferimentos sejam generalizados, como aqueles derivados de uma queda em um poço, a perda de PV é provavelmente tudo o que acontece. Quando são específicos, como um orc arrancando um de seus braços, PV devem ser parte do efeito. O maior problema será lidar com o braço destruído: como o personagem lançará magias ou brandirá uma espada? Da mesma forma, ter a cabeça decepada não indica diminuição de PV, e sim que o personagem estará morto.

DANOS CAUSADOS POR MÚLTIPLAS CRIATURAS

Somente um monstro bem corajoso entra em combate sozinho. A maior parte das criaturas luta com um companheiro ao seu lado, e talvez outro protegendo suas costas, e se possível, um arqueiro cobrindo a retaguarda, e assim por diante. Isso pode resultar em múltiplos monstros causando seus danos ao mesmo tempo.

Se múltiplas criaturas atacarem ao mesmo tempo, role o dano mais alto dentre elas, e some +1 para cada monstro além do primeiro.

> *Um conjurador de guerra goblin (d10+1 de dano, ignora armadura) e três goblins (d6 de dano) atacam Lux com suas respectivas armas – uma esfera de ácido mágica no caso do conjurador de guerra, lanças no caso dos restantes – quando*

ele avança sobre sua formação. Eu rolo o dano mais alto, d10+1 que ignora armadura, e somo +3 pelos outros três goblins. Somando isso tudo, digo à Lux que ela recebe 9 pontos de dano que ignoram armadura enquanto o ácido penetra nos rasgos em sua armadura e pele deixados pelas pontas das lanças.

DANO ATORDOANTE

Dano atordoante é um dano que não é letal. Um PJ que receba dano atordoante irá desafiar o perigo para fazer qualquer coisa, sendo o perigo considerado "você está atordoado". Isso ocorre enquanto fizer sentido na ficção – o personagem continuará atordoado até ter uma chance de clarear os pensamentos, ou acabar com o que quer que o esteja atordoando. Um personagem do MJ que receba dano atordoante não o subtrairá de seus PV, mas agirá de acordo, tropeçando pelo caminho por alguns segundos, tateando às cegas, etc.

SOMANDO E SUBTRAINDO DANO

Quando um movimento lhe diz para somar dano, você o soma ao rolamento do dado. Se ele lhe disser para somar dados (como "+1d4 de dano), você rola o dado adicional e soma seu resultado ao total.

O mesmo é válido ao subtrair dano: diminua o número do total rolado. Se precisar subtrair um dado (como "-1d6 de dano"), você rola o dado e subtrai seu resultado do total. Dano nunca pode ser negativo – o dano mínimo causado é igual a 0.

MELHOR E PIOR

Alguns monstros e movimentos farão com que o dano seja rolado múltiplas vezes, e o melhor ou o pior resultado seja mantido. Nesse caso, role normalmente, e aplique apenas o melhor (ou pior) dos totais.

Se um monstro rola seu d6 de dano duas vezes e mantém o melhor resultado, isso será indicado por m[2d6]. O m[] significa "o melhor de". Da mesma forma, um p[] significa "o pior de", logo, um p[3d10] quer dizer "role o d10 de dano três vezes e utilize seu pior resultado".

CURA

Existem duas fontes de cura em Dungeon World: ajuda médica e a passagem do tempo.

A ajuda médica, tanto mágica quanto mundana, restaura ferimentos de acordo com o movimento ou item utilizado. Alguns movimentos podem restabelecer totalmente os PV de um personagem, enquanto outros restauram apenas o suficiente para que ele continue de pé até o final da luta.

Quando o personagem passar algum tempo descansando, sem fazer nada que agrave suas feridas, elas começarão a se curar. A quantidade de cura é descrita nos movimentos aplicáveis: Montar Acampamento para uma noite em uma área perigosa, Recuperação para uma estadia em locais civilizados.

Independente da fonte da cura, os PV de um personagem nunca podem ultrapassar seu valor máximo.

MORTE

A morte espreita no limiar de qualquer batalha. Um personagem reduzido a 0 HP imediatamente toma seu último suspiro. A morte vem para camponeses e reis da mesma forma – nenhuma característica é somada ao rolamento de último suspiro.

Ninguém sabe o que espera além dos Portões Negros da Morte, mas é dito que muitos segredos do plano mortal estão à mostra naquelas terras. Ao morrer, é possível que sejam vislumbrados.

A Morte oferece barganhas a algumas pessoas, das mais simples às mais custosas. Como ela é muito caprichosa, é capaz de pedir um favor futuro ou demandar um tributo. Ela pode exigir um sacrifício ou pedir por algo estranho e aparentemente inocente. Os desejos da Morte não são previsíveis.

Dependendo do resultado do último suspiro, o personagem pode tornar-se estável, o que significa que, apesar de possuir 0 PV, ele estará vivo e inconsciente. Se receber qualquer quantidade de cura, ele recuperará sua consciência e poderá retornar ao combate ou buscar um local seguro. Se um personagem estável receber mais danos, deverá tomar novamente seu último suspiro e reencontrar a face da Morte.

APÓS A MORTE

Ser um aventureiro não é uma tarefa fácil – significa noites geladas nos ermos, espadas afiadas e monstros. Mais cedo ou mais tarde, você vai caminhar até os Portões Negros e bater as botas. Isso não significa, no entanto, que precisa dar à Morte a satisfação

de sua presença, afinal, de sua própria maneira, ela é apenas mais um desafio a ser conquistado. Até mesmo aventureiros mortos podem se reerguer.

Caso seu personagem morra, você pode pedir ao MJ ou aos outros jogadores que tentem trazê-lo de volta à vida. O MJ definirá qual o custo dessa ressurreição, e caso as condições por ele impostas sejam atendidas pelo grupo, o aventureiro volta à vida. A magia Ressurreição é um caso à parte: o poder contido neste encantamento oferece uma forma mais simples de recuperar um companheiro, mas o MJ ainda tem sua palavra.

Independente dos planos de ressurreição, faça um novo personagem por enquanto. Talvez um dos mercenários contratados se torne um aventureiro por completo, digno de uma parte do tesouro e de tomar parte na verdadeira ação. Talvez os outros membros do grupo encontrem um novo amigo, disposto a se juntar a eles. É possível também que o falecido tenha um membro vingativo em sua família, que decida pegar em armas para punir os responsáveis. De qualquer forma, faça um novo personagem no nível 1, normalmente, e caso seu antigo personagem retorne dos mortos, você poderá jogar com qualquer um dos dois personagens, trocando entre eles de acordo com sua vontade (enquanto fizer sentido na narrativa).

MJ, quando disser aos jogadores o que será necessário para trazer seus companheiros de volta, não sinta como se isso deva descarrilhar o rumo atual do jogo. Mescle isso ao mundo que já existe. Pode ser uma boa oportunidade para mudar o foco ou introduzir um novo elemento que lhe interesse. Não sinta também que isso precise ser uma busca épica. Se o personagem morreu na ponta da lança de um goblin, talvez tudo o que seja necessário envolva uma caminhada sem graça até a cidade e uma alta contribuição em peças de ouro para o templo local. Pense nas ramificações de um ato tão caridoso e como ele afetaria o mundo, e lembre-se: a Morte nunca esquece uma alma roubada de seu reino.

DEBILIDADES

Perder pontos de vida é um conceito genérico, indicando cansaço, cortes, machucados, hematomas e similares. Alguns ferimentos, no entanto, são mais profundos. Esses são considerados debilidades.

Fraco (FOR): você não consegue exercer muita força. Pode ser apenas fadiga e algumas feridas, ou talvez sua fortitude tenha sido drenada por magia.

Trêmulo (DES): você fica desequilibrado e suas mãos tremem.

Doente (CON): alguma coisa não está certa nas suas entranhas. Talvez seja uma

doença ou um mal estar, ou bebeu demais na noite passada e agora o álcool o está assombrando.

Atordoado (INT): aquela última pancada na cabeça soltou alguma peça. Seu cérebro não está funcionando direito.

Confuso (SAB): ouvindo um zumbido e com a visão turva, você está meio fora de si.

Marcado (CAR): pode não ser permanente, mas por agora, você não está com sua melhor aparência.

Nem todo ataque inflige uma debilidade – elas estão mais associadas a magias, venenos ou coisas mais estranhas, como um vampiro sugando seu sangue. Cada debilidade é atrelada a uma habilidade, e causa uma penalidade de -1 ao seu modificador. O valor das habilidades não é afetado, então você não precisa se preocupar com uma queda em seus PV caso esteja doente.

Um personagem não pode acumular a mesma debilidade. Se ele já estiver doente, e algo for deixá-lo doente novamente, simplesmente ignore o segundo efeito.

Debilidades são mais difíceis de serem curadas do que PV. Algumas magias de nível alto podem fazê-lo, claro, mas sua melhor aposta é manter-se em algum lugar a salvo, e passar alguns dias em uma cama macia e quentinha. Obviamente, debilidades são tanto descritivas quanto prescritivas: se algo acontecer na ficção de forma a eliminar a debilidade, ela também deixará de afetar mecanicamente o personagem.

Debilidades não substituem descrições ou o uso da ficção preestabelecida. Quando alguém perde um braço, isso não significa que aquela pessoa esteja Fraca, e sim que ela possui um braço a menos. Não deixe que as debilidades o limitem: uma doença específica pode apresentar quaisquer efeitos que você puder imaginar. Doente é apenas uma forma conveniente de representar uma febre comum.

MAGIA

Dungeon World é um local fantástico: existe muito mais nele do que lama, sangue e bebidas em uma taverna. Fogo e vento conjurados dos elementos puros. Orações pela saúde, força e retribuição divina. "Magia" é o nome dado a todas essas habilidades que não são derivadas da força do homem ou da fera, mas de forças do além.

Magia quer dizer muitas coisas. A habilidade de um druida de tomar a forma de determinado animal é magia, assim como os efeitos refinados dos magos e as bênçãos divinas dos clérigos. Qualquer capacidade acima do que é fisicamente possível é considerada mágica.

FEITIÇOS

Algumas classes, como o clérigo e o mago, possuem acesso a feitiços: efeitos mágicos específicos que são resultantes de estudos severos ou servidão divina. Cada feitiço possui um nome, rótulos, nível e efeito. O fluxo básico da magia é o de conhecer, preparar, conjurar e esquecer um feitiço.

Feitiços conhecidos são aqueles que o conjurador dominou o suficiente para ser capaz de prepará-los. O clérigo conhece todos os feitiços clericais de seu nível ou inferiores, incluindo suas orações. O mago inicia o jogo conhecendo todos os truques e três feitiços de 1º nível. Quando ganha um nível, o mago aprende um novo feitiço. Todos os feitiços que um mago conhece são registrados em seu grimório.

Mesmo que um conjurador conheça determinado feitiço, ele ainda precisa prepará-lo antes de conseguir conjurá-lo. Com algum tempo e concentração, como descrito nos movimentos comungar e preparar, o conjurador pode escolher uma quantidade de feitiços conhecidos cuja soma dos níveis seja igual ao seu próprio nível + 1 para preparar. O mago sempre prepara seus truques, assim como o clérigo sempre possui suas orações. Um feitiço preparado está pronto para ser conjurado.

Conjurar um feitiço envolve invocar uma divindade, pronunciar cânticos, gesticular com as mãos, invocar energias místicas e atividades similares. Para lançar um feitiço, normalmente executa-se o movimento Conjurar um Feitiço. Com 10+ a magia surte efeito, e com 7-9 o feiticeiro encontra-se com algum problema e precisa tomar uma decisão, mas o feitiço ainda funciona. Alguns feitiços são contínuos – uma vez lançados, eles continuam em efeito até que algo os encerre.

Uma opção dada pelo resultado de 7-9 é a de ter seu feitiço revogado ou esquecido. Um feitiço revogado ou esquecido ainda é conhecido, mas não mais preparado, logo, não pode mais ser conjurado. Quando o conjurador preparar ou comungar novamente, ele poderá escolher de novo aquele feitiço.

MUDANÇAS NO PERSONAGEM

"Você vê, a vida é assim. Nós mudamos, e isso é tudo. Você pode ver, eu não sou mais o cara que eu era antes."

– Stevo, "SLC Punk"

Dungeon World está sempre mudando, assim como os personagens. Na medida em que progridem em suas aventuras, os PJ ganham experiência (XP), que permite que eles subam de nível. Com isso, eles se preparam para enfrentar perigos piores, aventuras maiores e feitos mais inacreditáveis.

O avanço, como tudo mais em Dungeon World, é tanto prescritivo quanto descritivo. Prescritivo quer dizer que quando um jogador altera sua ficha de personagem, aquela personagem muda dentro da ficção. Descritivo significa que quando seu personagem sofre mudanças na ficção, o jogador deve ajustar também sua ficha de personagem para combiná-los.

Isso não acontece como um benefício ou detrimento aos jogadores ou ao MJ; não é apenas uma desculpa para ganhar mais poderes ou perdê-los novamente. É apenas um reflexo da vida em Dungeon World.

> *Avon, apesar de ser um mago, foi notado por Lenoral, a deusa do conhecimento arcano. Após ser abençoado por um avatar de Lenoral e fazer seus votos na igreja, Avon encontra-se sob a proteção da divindade. Ele passa a ser capaz de Peticionar e ganhar dádivas como um clérigo.*
>
> *Gregor oferece sua arma favorita, um machado cujo aço esverdeado foi temperado em sangue orc, como uma barganha desesperada para salvar o Rei Authen da danação eterna. Sem seu machado, ele não recebe qualquer benefício de sua arma favorita. Caso o recupere, ele também recuperará o acesso a todos aqueles benefícios.*

Alterações narrativas acontecem apenas quando o personagem claramente receber acesso a uma nova habilidade, coisa que não cabe ao jogador decidir – se acha que seu personagem se qualifica para determinada capacidade, discuta isso com o grupo.

AVANÇAR DE NÍVEL

Enquanto estiver jogando Dungeon World, você fará três coisas constantemente: explorar, lutar contra inimigos perigosos, e juntar tesouros. Por todas essas coisas, você receberá XP no final da sessão. Agir de acordo com seu alinhamento e cumprir as condições dos seus movimentos de alinhamento também concederá XP. Se resolver um vínculo e criar um novo, você ganhará ainda mais XP. Sempre que rolar um 6- no dado, receberá XP imediatamente. O MJ pode exigir condições especiais que você precisa cumprir para conseguir XP, ou poderá ajustar as principais mecânicas de seu recebimento para refletir alguma mudança no mundo. Caso esse seja o caso, ele irá avisá-lo de antemão.

Quando seus personagens tiverem a chance de descansar em um local seguro, eles poderão iniciar o movimento avançar de nível para ganhar novos movimentos.

1 *Alguns movimentos lhe dirão para "marcar XP", o que significa adicionar 1 XP ao seu total.*

2 *O movimento avançar de nível está na página 71.*

MOVIMENTOS DE MULTICLASSE

Os movimentos de multiclasse permitirão que você receba movimentos de outra classe. Você pode escolher qualquer movimento de seu nível ou inferior. Para o propósito de movimentos de multiclasse, quaisquer movimentos iniciais que dependam uns dos outros contam como um único movimento – como é o caso de conjurar um feitiço, grimório e preparar feitiços do mago, por exemplo. Se um movimento de outra classe se referir ao seu nível, considere seu nível naquela classe como a soma de todos os níveis obtidos após seu personagem receber o primeiro movimento dela.

REQUER E SUBSTITUI

Alguns movimentos que você recebe nos níveis mais altos dependem de outros movimentos. Caso um movimento esteja listado junto das palavras Requer ou Substitui, você somente poderá recebê-lo caso já possua o outro movimento indicado.

Um movimento que requer outro só pode ser escolhido caso seu personagem tenha o movimento requerido. Você terá então acesso a ambos.

Um movimento que substitui outro somente pode ser escolhido caso seu personagem tenha o movimento a ser substituído. Você perde acesso ao movimento anterior e passa a contar apenas com o novo. O novo movimento normalmente incluirá todos os benefícios do movimento que ele substituiu; você provavelmente trocará um movimento que lhe concede armadura 1 por outro que lhe concederá armadura 2.

ALÉM DO 10º NÍVEL

Assim que alcançar o 10º nível, as coisas mudam um pouco. Quando possuir XP suficiente para avançar ao 11º nível, escolha no lugar uma das seguintes opções:

- Aposentar-se
- Receber um aprendiz
- Adotar uma nova classe

Caso seu personagem se aposente, crie um novo personagem e trabalhe com o MJ para estabelecer seu local no mundo. Caso receba um aprendiz, você passa a jogar com o novo personagem (o aprendiz) junto do seu personagem atual, que não recebe mais XP. Adotar uma nova classe significa manter seus valores de habilidades, raça, PV e quaisquer movimentos que você e o MJ concordem que são essenciais ao seu personagem, perder todos os outros movimentos e substituí-los pelos movimentos iniciais de sua nova classe.

Por exemplo, quando Gregor torna-se um guerreiro de segundo nível, ele escolhe amador em multiclasse. Ele pode escolher um movimento de qualquer outra classe como se fosse 1 nível inferior, logo, ele pode pegar apenas movimentos iniciais, e opta pelo conjurar feitiços do mago, o que lhe concede também preparar magia e grimório. Já que preparar magias se refere ao seu nível, Gregor conta seus níveis apenas a partir do ponto no qual recebeu um movimento de mago – logo, ele conjura magias como um mago de 1º nível. Quando ganhar outro nível, independente de qual movimento adquirir, ele passa a preparar magias como um mago de 2º nível.

Vínculos

"A melhor parte da vida de uma pessoa é composta por suas amizades."

– Abraham Lincoln

Os vínculos tornam o grupo um bando de aventureiros, e não apenas uma reunião de pessoas aleatórias. Eles são os sentimentos, pensamentos e histórias compartilhadas que os reúnem. Você sempre terá pelo menos um vínculo, mas normalmente possuirá mais.

Cada vínculo é uma afirmativa simples que relaciona seu personagem a algum outro personagem jogador. Sua classe lhe oferece alguns com os quais começar, mas você acabará trocando e criando outros na medida em que o jogo avançar.

Resolvendo Vínculos

No final de cada sessão, você poderá resolver um vínculo, e isso depende também do jogador do personagem com o qual o vínculo é partilhado: você sugere que aquela situação está solucionada ou finalizada, e se o outro concordar, ela estará de fato. Quando resolver um vínculo, marque XP.

Um vínculo estará resolvido quando não mais descrever a forma como seus personagens se relacionam. Isso pode indicar circunstâncias que se alteraram – Thelian sempre o protegeu, mas depois que o abandonou com aqueles goblins, sua confiança nele desvaneceu-se. Ou pode simplesmente não mais ser o caso – o ranger guiou Wesley anteriormente, colocando-o em dívida, mas esta foi sanada quando ele salvou sua vida com um feitiço bem empregado. Se a qualquer momento você olhar para um vínculo e pensar: "esse não é mais um fator tão importante para nosso relacionamento", provavelmente será uma boa hora para resolvê-lo.

Se possuir um espaço em branco para um vínculo após a criação de personagens, você pode escrever nele um nome, ou criar um novo vínculo em seu lugar. Isso não lhe concederá XP, mas seus vínculos serão mais bem definidos, o que lhe permitirá solucioná-los futuramente.

Escrevendo Novos Vínculos

Escreva um novo vínculo sempre que resolver um antigo. Ele pode se referir ao mesmo personagem, mas isso não é necessário.

Quando escrever um novo vínculo, escolha outro personagem. Escolha algum fato

relevante da sessão passada – talvez um local para onde tenham ido, ou um tesouro que descobriram. Escolha um pensamento ou crença que seu personagem possua e que una ambos em uma ação, em algum fator sobre o qual poderão agir. Você provavelmente ficará com algo assim:

> *O raciocínio rápido de Mouse me salvou do dragão branco que enfrentamos. Eu lhe devo um favor.*
>
> *Avon mostrou-se um covarde nas masmorras de Xax'takar. Ele é um perigo para o grupo, e precisa ser vigiado de perto.*
>
> *A bondade de Valéria para com os Gnomos do Vale tocou meu coração. Eu lhe provarei que não sou o demônio insensível que ela imagina.*
>
> *Xotoq ganhou o Machado de Ossos-e-Sussurros através de um truque! Ele será meu, eu juro.*

Esses novos vínculos funcionam exatamente como os antigos – use-os, resolva-os, substitua-os.

ALINHAMENTOS

"Eu acredito na morte, destruição, caos, imundície e ganância."

– Danny Vinyard, "American History X"

O alinhamento de seu personagem define seu jeito de pensar e estabelece sua bússola moral. Para ele, pode significar um ideal ético, imposições religiosas ou talvez apenas o que seus instintos lhe dizem. Ele reflete suas aspirações e pode guiá-lo quando estiver em dúvida a respeito do que fazer em seguida. Alguns personagens proclamam seus alinhamentos em voz alta, enquanto outros tentam ocultá-lo. Dificilmente alguém dirá: "eu sou uma pessoa maligna", mas poderia dizer: "eu sempre me coloco em primeiro lugar", o que seria considerado verdade pelo personagem, embora todo o resto do mundo enxergue isso de outro modo. Enterrado em suas entranhas encontra-se o ideal que cada personagem busca – e é exatamente aí que as magias e habilidades capazes de detectar alinhamentos se emaranham. Toda criatura inteligente em Dungeon World possui um alinhamento, sejam elfos, humanos ou coisas mais estranhas.

Os alinhamentos são: Bom, Leal, Neutro, Caótico e Mau. Cada um deles inspira um tipo diferente de pessoa.

Criaturas leais buscam impor a ordem ao mundo, seja para benefício próprio ou de todos, enquanto seres caóticos abraçam a mudança e idealizam a confusa realidade

do mundo, valorizando a liberdade acima de tudo. Criaturas boas tentam colocar as necessidades dos outros acima das suas. Entidades malignas sempre se colocam em primeiro lugar, mesmo que tenham que passar por cima dos outros.

Uma criatura neutra tenta cuidar de si própria, desde que isso não coloque em perigo o bem estar de outros, contentando-se em perseguir seus próprios objetivos e deixando que os outros busquem os deles.

A maior parte dos seres vivos é neutra. Eles não sentem nenhum tipo especial de satisfação em ferir os outros, mas o farão se a situação for justificada. Aqueles que colocam ideais – sejam eles a Lei, o Caos, o Bem ou o Mal – acima de si próprios são mais difíceis de encontrar.

Criaturas que compartilhem do mesmo alinhamento podem entrar em conflito. Buscar ajudar os outros não o torna infalível, e duas entidades boas podem se enfrentar e se matar em uma discussão sobre dois diferentes pontos de vista a respeito de como espalhar o bem.

Mudar de Alinhamento

O alinhamento dos personagens pode e vai mudar, sendo normalmente uma alteração gradual que se segue durante um tempo até alcançar um momento decisivo. Sempre que seu ponto de vista a respeito do mundo sofrer uma mudança drástica, um personagem pode escolher um novo alinhamento. Os jogadores precisam apresentar uma razão para esse acontecimento, para poder explicá-lo aos outros participantes.

Em alguns casos, um PJ pode trocar seus movimentos de alinhamento sem trocar o alinhamento em si, o que reflete uma pequena mudança, uma mudança de prioridades ao invés de um novo jeito de pensar. Neste caso, simplesmente escolha um novo movimento do mesmo alinhamento dentre os abaixo, e mencione por que seu personagem enxerga isso como algo importante.

LEAL

- Erguer a bandeira da lei sobre a espiritualidade
- Cumprir uma promessa importante
- Trazer alguém à justiça
- Escolher a honra no lugar de ganhos pessoais
- Retornar tesouros a seus verdadeiros donos

"Servir à confiança pública. Proteger os inocentes. Fazer valer a lei."

– RoboCop

BOM

- Ignorar o perigo para ajudar outros
- Liderar outros em batalhas justas
- Abandonar poderes ou riquezas em prol do bem maior
- Revelar uma mentira perigosa
- Mostrar compaixão

NEUTRO

- Aliar-se a alguém poderoso
- Derrotar um adversário que lhe seja importante
- Aprender algum segredo a respeito de um inimigo
- Descobrir uma verdade oculta

CAÓTICO

- Revelar corrupção
- Quebrar uma lei injusta em benefício de outros
- Derrotar um tirano
- Revelar hipocrisias

"Introduza um pouco de anarquia. Atrapalhe a ordem estabelecida, e de repente... caos."

– Coringa, "O Cavaleiro das Trevas"

MAU

- Obter vantagem da confiança de alguém
- Causar sofrimento pelo prazer de fazê-lo
- Destruir algo belo
- Atrapalhar a ordem e justiça
- Causar mal a um inocente

SERVOS

Servos são aquelas pobres almas que – por dinheiro, glória ou necessidades mais complicadas – acompanham os aventureiros ao perigo e à desgraça. Eles são os tolos que buscam renome como aventureiros.

Os servos têm seus propósitos. Para os personagens dos jogadores, eles significam ajuda: emprestam suas forças aos esforços dos próprios PJ em troca de um pagamento justo. Para os próprios jogadores, eles são recursos, conseguindo mais tempo para que os personagens enfrentem as ameaças mais terríveis. Podem ser também substitutos, esperando para tomar seu papel heróico quando um dos aventureiros sucumbir. Para o MJ, eles são os rostos humanos com os quais os personagens interagem, mesmo nas profundezas da terra ou nos locais mais longínquos dos planos.

No entanto, os servos não são heróis. Eles podem até se tornar um dia, como um personagem substituto, mas até lá, serão tratados como qualquer outro personagem do MJ. Sendo assim, seus PV, armadura e dano não terão nenhuma importância real, uma vez que os servos são definidos por sua **Perícia** (ou Perícias), um **Custo** e um valor de **Lealdade**.

As perícias de um servo são benefícios especiais que auxiliam os jogadores, e são relacionadas às habilidades de certas classes, o que permite ao usuário simular alguns de seus papéis. Se não há um ranger no grupo, mas mesmo assim eles precisam rastrear a rota de fuga de um assassino que saiu de Torsea, os aventureiros precisarão de um Rastreador. Cada perícia possui uma graduação, normalmente de 1 a 10. Quando maior a graduação, melhor treinado é o servo, e eles normalmente só trabalham para aventureiros cujo nível seja igual ou superior à graduação de sua maior perícia.

Perícias não limitam o que um servo pode fazer, elas apenas providenciam mecânicas para determinadas capacidades. Mesmo tendo a perícia de protetor, um servo ainda pode carregar fardos ou procurar por armadilhas, mas seus resultados não serão garantidos pelas regras, ficando totalmente a cargo das circunstâncias e do MJ. Enviar um servo para realizar uma tarefa claramente acima de suas habilidades é pedir ao MJ para lhe causar problemas.

Nenhum servo trabalha de graça. Seu custo representa o que é necessário para mantê-los juntos dos personagens jogadores, e se não for pago regularmente (normalmente uma vez por sessão), eles poderão ir embora ou se voltarem contra seus empregadores.

Quando servos estão em jogo, os jogadores podem precisar executar o movimento Comandar Servo, utilizando a lealdade do servo que engatilhou o movimento:

Servos fazem o que você os manda fazer, enquanto isso não for obviamente perigoso, degradante ou estúpido, e seu custo foi pago. **Quando os servos se encontram em situações perigosas, degradantes ou simplesmente insanas devido às suas ordens**, role+lealdade. Com 10+ eles permanecem firmes e cumprem o que lhes foi pedido. Com 7-9, eles o fazem por enquanto, mas surgirão mais tarde com demandas mais sérias. Cumpra-as, ou o servo o abandonará nos piores termos possíveis.

CRIANDO UM SERVO

Servos são fáceis de serem criados rapidamente. Quando uma pessoa é contratada por um jogador, anote seu nome e o custo com o qual concordou, além de suas perícias.

Comece com um número baseado no local onde o servo foi encontrado. Aqueles que moram em aldeias começam com 2-5, em vilas 4-6, em fortalezas 5-8 e em cidades 6-10. Distribua este número entre sua lealdade, perícia principal e outras perícias secundárias. Uma lealdade inicial maior que 2 é bem pouco comum, assim como lealdade inicial abaixo de 0. Após a distribuição dos pontos, escolha qual será o custo do servo e ele estará pronto.

As habilidades de um servo, especialmente sua lealdade, podem mudar durante o jogo, refletindo eventos ocorridos. Uma gentileza particular ou um bônus em seu pagamento podem merecer um +1 constante na lealdade. Desrespeito concede -1 constante para lealdade. Se já faz algum tempo que seus custos não são pagos, os servos recebem -1 constante na lealdade até que recebam seu pagamento. A lealdade dos servos pode ser aumentada de forma definitiva quando realizarem em conjunto algum grande feito. Uma falha significativa ou derrota pode diminuir permanentemente sua lealdade.

CUSTOS

- A adrenalina da vitória
- Dinheiro
- Conhecimento descoberto
- Fama e Glória
- Farra
- Fazer o bem

PERÍCIAS

Quando criar um servo, distribua seus pontos entre uma ou mais das seguintes perícias:

ADEPTO
Adeptos receberam alguma instrução por parte de um especialista arcano, mas não têm ainda muito poder. São os estudantes de graduação do mundo arcano.

Assistência Arcana – quando um adepto o auxilia durante a conjuração de um feitiço de nível inferior à sua perícia, a magia adquire maior distância, duração ou potência. As mudanças exatas ficam a cargo do MJ, conforme o feitiço e a situação. O MJ deverá explicar os efeitos da assistência antes que o feitiço seja conjurado. O aspecto mais notável de se conjurar com um aprendiz é que quaisquer efeitos negativos são focados primeiramente nele.

ARROMBADOR
Arrombadores são treinados em diversas áreas, e a maior parte delas é ilícita ou perigosa. Eles são bons com dispositivos e armadilhas, mas não ajudam muito no campo de batalha.

Desarmar Armadilhas Experimentalmente – quando o arrombador está à frente do grupo, ele pode detectar armadilhas quase em tempo de evitá-las. Se uma delas for ativada nesta situação, o arrombador sofre seu efeito completo e os jogadores podem rolar +perícia contra ela. Além disso, some a perícia do arrombador ao valor de armadura dos personagens contra os danos causados pela armadilha. Muitas delas farão com que o arrombador precise de uma cura imediata. Por fim, caso os jogadores optem por Montar Acampamento em um local próximo a uma armadilha, o arrombador pode desarmá-la antes de levantarem acampamento.

MENESTREL
Quando um rosto sorridente é necessário para suavizar a situação ou negociar um tratado, o menestrel está sempre pronto para atender ao chamado, oferecendo seus serviços por um preço justo.

Hospitalidade dos Heróis – quando entrar em um local com comida, bebida e entretenimento com um menestrel, o grupo será tratado de forma amigável por todos os presentes (a não ser que as ações dos personagens jogadores os forcem a agir de modo diferente). Os jogadores podem também subtrair a perícia do menestrel de todos os preços da cidade.

SACERDOTE
Os sacerdotes pertencem ao mais baixo posto do clero de uma religião, cuidando de assuntos menos importantes e realizando os sacramentos diários. Mesmo não

recebendo feitiços próprios, eles são capazes de invocar sua divindade para oferecer pequenos auxílios.

Ministro – quando Montar Acampamento com um sacerdote, quando for se curar, cure +perícia PV.

Primeiros Socorros – quando um sacerdote cuidar de seus ferimentos, cure 2 x perícia PV. Você recebe -1 adiante, pois seus métodos de cura são dolorosos e incômodos.

PROTETOR
Um protetor fica entre seu contratante e as lâminas, presas, dentes e magias que desejam causar-lhe dor.

Sentinela – quando um protetor fica entre você e um ataque, aumente sua própria armadura contra aquele ataque por um valor igual à perícia do defensor, e em seguida, reduza a perícia dele em 1 até que seja curado ou tenha tempo para se recuperar.

Intervir – quando um protetor o ajuda a desafiar o perigo, você pode optar por receber +1. Se o fizer, não poderá obter um resultado 10+. Um 10+ contará como se fosse um 7-9.

RASTREADOR
Os rastreadores conhecem os segredos da arte de seguir uma trilha, mas não possuem a experiência com estranhas criaturas e locais exóticos que fazem de alguém um grande caçador.

Rastrear – quando um rastreador tem tempo de estudar uma trilha enquanto o grupo opta por Montar Acampamento, assim que levantarem acampamento ele poderá segui-la até a próxima mudança significativa de terreno, viagem ou clima.

Guiar – quando um rastreador estiver guiando o grupo, ele é automaticamente bem sucedido em qualquer empreender uma jornada perigosa por uma distância (medida em rações) inferior à perícia do rastreador.

COMBATENTE
Os combatentes não são os mestres da batalha, mas sabem lidar bem com armas.

Homem de Armas – quando causar dano enquanto um combatente o auxilia, adicione a perícia dele ao seu dano causado. Se seu ataque resultar em uma consequência (como um contra-ataque), o homem de armas é quem irá sofrê-la.

A VIDA DE UM AVENTUREIRO

Agora que você já conhece o básico, é hora de descobrir como realmente é a vida de um aventureiro. As pessoas acham que ela é formada de ouro e glória, o que pode ser verdade em alguns momentos, mas em outros, ela também significa cavar através dos excrementos de um otyugh pela chance de encontrar mais uma moeda de ouro.

MASMORRAS

Um aventureiro passará grande parte de seu tempo dentro de masmorras. Essa palavra traz à mente uma imagem de corredores de pedra sob um castelo, com celas onde os prisioneiros eram mantidos, mas, na verdade, uma masmorra é qualquer lugar recheado de perigos e oportunidades. A caverna de um dragão, um acampamento inimigo, esgotos esquecidos, um castelo no céu, as próprias fundações do mundo.

A coisa mais importante a lembrar quando se está em um desses locais é que ele está cheio de vida. O fato de terem matado todos os guardas na entrada não significa que eles não serão substituídos por novos recrutas. Cada monstro, soldado, ou líder eliminado possui amigos, companheiros, seguidores e descendentes em algum lugar. Não conte com nada dentro de uma masmorra.

Como elas são locais cheios de vida, é melhor se preparar para uma longa estadia. Rações são suas melhores amigas, afinal, embrenhar-se na terra até encontrar o Salão de Xa'th'al não é uma viagem de um dia, e assim que conseguir entrar, a saída pode ser bloqueada. E mesmo que vocês possam simplesmente realizar tal tarefa com todo cuidado e sem pressa, isso significa também que seus inimigos terão mais tempo para se prepararem. Aqueles goblins não são grande coisa, mas se eles tiverem tempo para se reunir e preparar armadilhas...

Falando em armadilhas – fique atento à sua presença também. O ladrão é seu melhor amigo nesse momento, afinal, ele pode lhe impedir de continuar andando antes que caia em um fosso ou encha a sala de ácido. Sem ele, vocês não estarão completamente perdidos, mas a exploração demandará mais tempo, e precisarão ser bem mais cuidadosos. É possível investigar a área discernindo realidades, mas a tarefa será bem mais arriscada do que seria para um ladrão habilidoso.

Se for azarado o suficiente para disparar uma armadilha, ainda existe chance de ser rápido o bastante para sair de seu caminho, conjurar um rápido feitiço de proteção, ou salvar um amigo – provavelmente Desafiando o Perigo. Obviamente, nem todas as armadilhas são simples o suficiente para lhe darem tempo de fazer qualquer coisa. As mais refinadas colocarão uma lâmina através de suas costelas antes mesmo que se possa perceber que elas foram disparadas.

Isso parece um pouco sombrio, claro, mas nem tudo é tão ruim. O grupo tem aço, habilidade e feitiços, e se conseguirem se manter unidos e atentos, vocês conseguirão sair vivos. Provavelmente.

MONSTROS

Feras selvagens e coisas ainda mais medonhas que vivem nas masmorras? Nós as chamamos de monstros.

Nem todos têm aparências monstruosas. Em alguns casos, é só um cara em uma armadura – sem chifres, chamas ou asas – mas quando este cara quer lhe matar, ele é tão monstro quanto os outros.

Alguns nem mesmo precisam de armas ou armaduras. Um bruxo esperto ou um nobre nefasto podem lhe apunhalar pelas costas dezenas de vezes com meras palavras. Tome sempre muito cuidado com qualquer pessoa capaz de andar pelos corredores de uma masmorra sem usar nada além de um manto e um cajado: existe um motivo pelo qual eles não precisam de uma concha de aço.

Quando chega a hora de enfrentar monstros, entendam que é uma aposta equilibrada: suas vidas contra a deles. É bom estarem cientes disso e, se puderem evitar, nunca travem uma luta equilibrada: a não ser que já possuam alguma vantagem, é melhor trabalhar para consegui-la do que arriscar sua vida. Encontrem as fraquezas dos inimigos, saibam mensurar seus próprios benefícios, e acabarão conseguindo viver o suficiente para aproveitar os espólios.

Lutar normalmente indica a utilização de movimentos como matar e pilhar, defender ou disparar. Desafiar o perigo também é uma presença constante, assim como movimentos de classe como conjurar feitiço. A melhor situação de combate é aquela na qual o grupo possui a surpresa do seu lado – já que matar e pilhar é engatilhado por combate corpo a corpo e um inimigo indefeso não está realmente engajado, seu movimento não ocorrerá. Com isso, vocês poderão enfiar uma arma ou um feitiço em suas costas e causar seu dano sem medo de represálias.

Os monstros estão geralmente divididos em alguns tipos: humanoides são mais ou menos como vocês – orcs, goblins e coisas assim. Feras são animais, mas nenhuma delas dócil como Bessie, a vaca: pense em chifres de meio metro e bolsas cheias de ácido. Construtos são criaturas animadas artificialmente. Monstros planares vêm do além, de locais apenas sonhados. Os mortos-vivos são os piores de todos, já que é muito difícil matar o que já está morto.

Quando se encontrarem em uma peleja contra um monstro, existem alguns truques

que podem ser tirados da manga para aumentar sua possibilidade de sobrevivência. Caso seja possível lembrar de alguma informação a respeito daquela criatura, é melhor tentar dar uma de entendido. Sempre vale a pena gastar um momento para discernir realidades também – pode haver algo útil nas proximidades que ainda não tenha sido notado. Assegurem-se de compreender os movimentos de suas classes, e como eles podem ajudar. Nunca se sabe quando um movimento pode ser útil de uma maneira que ninguém pensou ainda.

Imensidão Selvagem

Existem masmorras, existem civilizações e existe tudo o que está entre as duas: a imensidão selvagem. A linha entre uma floresta e uma masmorra é mais tênue do que se imagina – você já esteve alguma vez perdido à noite e cercado por lobos?

Jornadas pela estrada são fáceis. Quando existe uma trilha a seguir e uma proteção razoável no caminho, não há sequer movimentos a serem feitos – apenas consumam algumas rações pelo caminho e cheguem ao seu destino. Agora, se for uma jornada perigosa...

Em uma jornada perigosa, é necessário um desbravador, um batedor e um contramestre. Isso significa que você vai querer levar pelo menos 3 pessoas quando estiver viajando entre áreas perigosas. Caso estejam em menor número, alguma tarefa será negligenciada – o que significa um convite para todos os problemas possíveis.

Amigos e Inimigos

Vocês são aventureiros, logo, as pessoas prestarão atenção em tudo o que fazem, e nem toda essa atenção será positiva. Toda sorte de aproveitadores surge de seus esconderijos, especialmente quando vocês encontrarem algum tesouro antigo.

Claro, é possível obter influência sobre essas pessoas, e até mesmo negociar com elas para conseguir o que deseja, mas para construir uma ligação positiva, é necessário ser justo em seus acordos. Forçar o Duque Alhoro a lhe conceder um castelo em troca de sua filha é uma forma de se obter terras, mas a reputação sombria que acompanha o trato não lhe tornará uma pessoa favorecida. Coerção não é controle mental, logo, seja bonzinho se quiser fazer amigos.

A magia, no entanto, é controle mental. Mesmo que seja moralmente questionável, é possível dobrar a vontade de uma pessoa, se o mago não se importar em jogar o livre arbítrio dela no buraco.

É interessante tomar nota de quem são os indivíduos confiáveis, e quais lhe apunhalariam pelas costas na primeira oportunidade. O MJ fará o mesmo, e o pior de todos os inimigos é o inesperado. Lembrem-se de que vocês não são os únicos indivíduos com grandes desígnios em Dungeon World.

Enquanto os personagens jogadores vivem a vida de aventureiros, sem endereço fixo, a maior parte das outras pessoas provavelmente se estabeleceu em algum lugar. Saber quais são os melhores ferreiros, ou em quais cidades as tavernas lhes darão bebidas grátis é uma boa pedida.

Lembrem-se de que nem todo poder é físico, e mesmo que sejam capazes de derrotar o Rei Arlon em uma luta, isso será apenas um convite para a retribuição por parte de seus familiares, aliados e corte. Posição social é um poder à parte, além da magia e da força.

O MUNDO

Você é um aventureiro, um sujeito cheio de grandes esquemas, mas existem outras forças em movimento também. O mundo vai continuar sem sua presença, e se você não resolver o problema de goblins no esgoto, alguém eventualmente irá. Ou talvez os goblins irão tomar a cidade. Você quer mesmo descobrir?

Um mundo em movimento é um mundo que aguarda ansioso pela mudança. Suas escolhas a respeito de quem matar (ou não), onde ir, quais barganhas realizar – tudo isso muda aquele mundo. Contudo, essas mudanças requerem ação – fazer movimentos e sair em busca de tesouros e exploração. A mudança aparece em muitas formas, incluindo o XP utilizado para subir de nível e conseguir novas habilidades, que então serão utilizadas contra o mundo para chacoalhar ainda mais as coisas. É um ciclo de mudança e crescimento tanto para vocês quanto para o mundo ao seu redor.



Exemplo de Jogo

Sou o MJ de um jogo com Isaac (interpretando Omar), Ben (interpretando Brianne), Amy (interpretando Nora) e Dan (interpretando Rath). O grupo encontrou-se com uma tribo de goblins, que está preparando o sacrifício ritual de um raro e valioso crocodilo albino (altamente valorizados como animais de estimação pelos nobres da cidade).

Três dos guerreiros goblins – embriagados pelos vapores narcóticos – avançam em berros sobre a guerreira Brianne. Dois outros buscam cobertura, preparam seus arcos e gesticulam violentamente em direção a Rath, enquanto fazem sinais contra o mau olhado. Outro grupo de três se esgueira para as sombras pelo outro canto da câmara, preparando um ataque furtivo. A alta sacerdotisa e sua ajudante prosseguem com o ritual, acariciando a barriga do crocodilo, deitado de costas, para mantê-lo quieto, ao mesmo tempo em que trazem a adaga sagrada para lhe cortar a garganta.

Após descrever a situação, eu reforço a formato de conversação do jogo, oferecendo ao grupo uma chance de fazer algo: "Então, o que vocês fazem?"

Isaac é o primeiro a entrar na ação. "Existem sombras suficientes no canto da câmara para eu me esconder"? "Sim", eu digo, "os goblins aparentemente não são muito fãs da luz. Os cantos da sala praticamente desaparecem nas paredes gastas, escombros e sujeira". "Ótimo! Eu vou lá, para o mesmo lado onde aqueles goblins furtivos desapareceram. Omar olha para os lados, ajeita o capuz na cabeça, e se mergulha nas sombras. Vou sair das sombras logo ali, onde as tochas começam a iluminar o altar de sacrifício."

Verifico o mapa e digo: "Bem, certamente existe o perigo de ser descoberto que eu acho que você está desafiando. Soa como DES para mim, já que você está se movendo cuidadosa e silenciosamente". Ele pega os dados e rola. Os dados mostram 1 e 2, mais sua DES 2, o resultado é um mísero 5. "Merda!", ele exclama.

Já tenho uma ideia do que fazer, mas dou uma olhada na minha lista de movimentos para ter certeza. Certamente, minha ideia de fazê-lo prender o pé nos escombros é um movimento: "colocar alguém em evidência". "Enquanto caminha pelas sombras, você coloca o pé em uma pilha de detritos, que se deslocam sob seu peso, lhe prendendo. E pior, você ouve o barulho de uma respiração pesada, enquanto o barulho acorda algo que estava na escuridão. Vai entregar sua posição gritando por socorro, ou vai tentar sair por conta própria"?

"Não tenho certeza".

"Tudo bem, já voltamos para você. E os restantes, o que estão fazendo"?

Dan se adianta. "Aqueles goblins que entraram nas sombras, eu consigo vê-los"? "Não a princípio, vai tentar procurá-los"? "Não, só estava pensando se seriam alvos do meu feitiço do sono. Eu manipulo os ventos da magia em uma brisa de verão sonolenta que enche a sala".

Dan rola seu movimento conjurar feitiço. Ele rola 6 no total dos dados, e soma 2 de sua INT, para um total de 8. Ele tem uma escolha a fazer: "Você sente o feitiço emanando de você, e os ventos da magia são pegos pelo sacrifício ritual goblin. Existem algumas opções no movimento, qual você escolherá para manter a magia"?

Ele pondera suas opções. "Eu posso precisar colocar mais desses caras pra dormir. Brianne, você me ajuda se eu entrar em perigo, ou devo escolher o -1 adiante"?

"Claro, eu te dou cobertura", Ben diz.

"Certo, então escolho a opção do perigo".

"Ótimo", eu digo. "Você se lembra dos vapores narcóticos que os goblins andaram respirando? Eles deixaram seus sentidos mais aguçados: as criaturas conseguiram sentir um pouco dos ventos da magia, e agora estão correndo em sua direção no lugar de Brianne. Quantas das criaturas você adormeceu"?

Dan rola o dado. "Parece que só uma, droga".

Bem no meio de uma longa invocação goblinoide, a sacerdotisa desfalece. Seu acólito imediatamente começa a sacudi-la, tentando despertá-la. Nenhum dos dois está prestando muita atenção ao crocodilo albino, que não está muito contente, já que não tem mais ninguém acariciando sua barriga. Os goblins que respiraram os vapores, no entanto, estão avançando sobre Rath".

Ben se intromete. "Eu me coloco entre Rath e os goblins loucos, como um grande alvo, chamando a atenção deles através de um grito".

"Soa como defender", eu digo.

"Certo, eu rolo um 7, então, ganho 1 de domínio".

"Beleza. Os três goblins que cheiraram fumaça voam pra cima de Rath como bolas de boliche, chocando-se contra ele e brandindo suas adagas de forma selvagem".

"Não fazem isso não"! Diz Ben. "Eu gasto meu domínio para entrar no caminho e direcionar o ataque pra mim".

"Então Brianne entra na frente no último momento, empurra Rath pro lado, e os goblins a atacam. Foram 5 pontos de dano. Nora, Brianne agora está com esses três goblins psicóticos em cima dela, Rath acabou de colocar o sacerdote pra dormir, o crocodilo está se virando, e Omar está sumido. O que você faz"?

"Primeiro eu miro em um dos goblins arqueiros, e enquanto faço isso, dou um pequeno sinal com a cabeça para Canto, que parte para as sombras. Ele foi treinado para caçar, e vai procurar por Omar para ter certeza de que está tudo bem".

Eu dou uma olhada no movimento comandar do Ranger, para ter certeza de que entendo os efeitos da busca de Canto, antes de responder. "Bem, sozinho, Canto provavelmente vai encontrar Omar em algum tempo. Se você entrar na escuridão com ele, receberá seu bônus em um teste de discernir realidade para localizar Omar, mas primeiro, acho que você estava preparando um disparo mirado"?

"Eu surpreendi os goblins arqueiros? Achei que ia apenas disparar", responde Amy.

É minha vez de explicar. "Não, eles estão totalmente focados em Rath, prontos para atirar nele. Eu acho que você tem o elemento surpresa porque eles estão prestando atenção demais em outra coisa".

"Excelente! Então eu vou atirar nos braços do mais perto de mim, eu quero que ele derrube seu arco. Parece ser um +DES... 10! Ele deixa o arco cair e recebe 4 pontos de dano".

Verifico as características do goblin primeiro, depois respondo: "É, você matou ele. E como você o matou com um tiro no braço, ele não dispara sem querer. O outro, no entanto, dispara contra Rath, causando 2 pontos de dano. Rath, você acreditou por um instante estar a salvo quando Brianne o empurrou, mas logo uma flecha voa até sua perna. O que fará a respeito? Na verdade, espere aí, vamos ver como está Omar.

Isaac já teve tempo para pensar. "Essa respiração pesada, eu consigo identificar sua origem? É um suspiro humano ou monstruoso"?

"Me parece que você está tentando ouvir e obter alguma informação". Digo isso para lembrar a Isaac que existe um movimento para isso, sem ter que dizer a ele para fazê-lo.

"Ah, isso! Então, estou discernindo realidades, permanecendo o mais quieto que consigo enquanto tento obter mais detalhes sobre essa coisa. Somando minha Sabedoria consigo um 7, ufa. O que eu deveria estar procurando"?

Eu dou mais uma olhada em minhas anotações e no mapa, para ter certeza de que darei todas as informações necessárias. “Bom, não são os goblins. Eles passam por você, mais próximos da luz, com o intuito de atacar seus amigos pelas costas, sem lhe notar. A coisa que você vê é a ponta desse enorme focinho de crocodilo fungando sobre a pilha de escombros. Parece que o crocodilo albino tem um parente, e ele é grande, do tamanho de um cavalo. Se fizer algum barulho para mover as pedras e se soltar, ele com certeza o ouvirá. O que vai fazer”?

Isaac pondera. “Então, eu posso tentar sair daqui, desafiar o perigo me parece o mais correto. Ou... Eu rasgo um pedaço da minha capa e o encharco com uma dose inteira de meu veneno de raiz dourada. É um veneno aplicado, mas se eu conseguir fazer esse crocodilo enorme engoli-lo antes de me comer, ele vai me tratar como um aliado, e então poderei usá-lo contra os goblins”.

“Certo!” Isso me soa como um plano arriscado, mas é louco o suficiente para funcionar. Hora de cortar para a próxima pessoa. “Omar está colocando veneno em um pedaço de sua capa, Brianne está com três goblins drogados a atacando, Nora está em busca de Omar, existem goblins furtivos nas sombras, um goblin arqueiro no altar, um crocodilo despertando e Rath acaba de levar uma flecha na canela. Ufa. Rath, o que você vai fazer a respeito dessa flecha”?





Capítulo 3

A criação de personagens de Dungeon World é um processo fácil e rápido, e os jogadores podem criar seus primeiros personagens em conjunto no início da primeira sessão. O processo é, assim como o próprio jogo, uma espécie de conversa – na qual é geralmente uma boa ideia que todos os participantes estejam presentes.

Considerando os perigos do mundo, sempre existe a possibilidade de que algum personagem venha a tombar durante suas aventuras. Caso isso ocorra, não se preocupe. Este processo permitirá que novos personagens sejam criados e integrados ao grupo em questão de minutos. Todos os personagens, mesmo os substitutos, começam no primeiro nível.

Praticamente todas as informações necessárias para se criar um personagem estão localizadas em sua ficha, e os passos adiante irão orientá-los durante seu preenchimento:

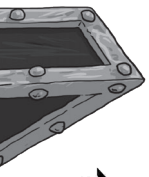
1. Escolha uma Classe

Dê uma olhada nas classes de personagem e escolha aquela que mais lhe agradar. Cada jogador deve escolher uma classe diferente, logo, não existem dois Magos. Se duas pessoas quiserem usar a mesma classe, conversem sobre isso como adultos e cheguem a um acordo.

> *Eu me sento com Paul e Shannon para jogar uma aventura narrada por John. Estou com umas ideias bem legais para um Mago, então eu menciono que ele é a minha primeira escolha. Como ninguém mais estava pensando em jogar com um, eu pego sua ficha de personagem.*

2. Escolha uma Raça

Algumas classes apresentam opções de raças. Escolha uma delas. Sua raça lhe concederá um movimento especial.



Eu gosto de ser flexível – assim, ter mais feitiços disponíveis é sempre uma boa ideia, certo? Escolho o Humano, porque ele me permite escolher um feitiço de clérigo e conjurá-lo como se fosse um de mago. Isso deixará o clérigo de Shannon livre para manter as magias de cura fluindo.

Mais tarde, se estiver criando um personagem substituto, você poderá escolher uma classe que outra pessoa já esteja utilizando.

3.Escolha um Nome

"Daniel: Certo, tudo bem. Eu serei um anão, e meu nome será Carlos.
Bill: Carlos, o anão?
Daniel: Sim, algum problema, Gorthon?"
- Freeks and Geeks

Escolha o nome de seu personagem dentre aqueles da lista.

Avon soa bem.

4.Escolha Aparência.

Defina a aparência física do personagem, optando por um item de cada lista.

Olhos assombrosos parecem adequados, pois todo mago já viu coisas que nenhum mortal deveria. Nenhum bom estudioso do arcano tem tempo para cuidar do cabelo, então pego cabelo bagunçado. Meus mantos são estranhos, e eu digo para todo mundo que eles talvez tenham vindo do Além como parte de um ritual de invocação. Não há tempo para comer com tantos estudos e pesquisas: corpo esguio.

5.Escolha Características

Dê uma olhada nos movimentos básicos e nos movimentos iniciais de sua classe. Escolha aquele que mais lhe interessar: algo que pretenda fazer bastante, ou uma situação na qual espera brilhar. Coloque um 16 na característica ligada àquele movimento. Veja a lista de novo e procure o próximo movimento mais importante, talvez algo que complemente sua primeira escolha. Coloque seu 15 na característica daquele movimento. Repita este processo para os valores remanescentes: 13, 12, 9 e 8.

Parece que preciso de Inteligência para conjurar feitiços, que são o meu esquema, então meu 16 vai pra lá. A opção de desafiar o perigo com Destreza parece ser uma ação comum para sair do caminho de um feitiço hostil, então aloco meu 15 lá. Um 13 de Sabedoria me ajudará a notar detalhes importantes (e talvez manter minha sanidade, baseado no movimento desafiar o perigo). Carisma pode ser útil para lidar com criaturas invocadas, então lá se vai meu 12. Manter-se vivo é sempre bom, logo, o 9 vai para Constituição pelos pontos de vida. O 8 sobrou para a Força.

Como uma alternativa, se os participantes quiserem um pouco mais de aleatoriedade, é possível rolar suas características: jogue 3d6 e anote o resultado para cada uma delas – repetindo o processo até preencher todas.

Para um jogo ainda mais aleatório, é possível rolar as características na ordem (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma). Se optar por este método, role antes de escolher sua classe.

6.Calcule os Modificadores

Em sequência, é preciso descobrir quais são os modificadores de suas características, que são utilizados sempre que um movimento pedir +DES ou +CAR, por exemplo. Caso esteja utilizando as fichas de personagens padrão, veja que os modificadores já estão listados ao lado de cada valor.

Valor	Modificador
1 – 3	-3
4 – 5	-2
6 – 8	-1
9 – 12	0
13 – 15	+1
16 – 17	+2
18	+3

7.Marque PU Iniciais

Os Pontos de Vida iniciais de um personagem são iguais aos PV de sua classe + valor de Constituição. Você começa o jogo com seus PV no máximo.

> *Somando 4 da classe com 9 de Constituição, meu personagem começa com empolgantes 13 Pontos de Vida.*

8.Escolha Movimentos Iniciais

A parte da frente de cada ficha de personagem lista seus movimentos iniciais. Algumas classes, como o Guerreiro, possuem escolhas a realizar nesse critério. Faça-as agora. O Mago precisará escolher magias para seu grimório. Tanto o Clérigo quanto o Mago precisarão escolher suas magias inicialmente preparadas.

> *Uma magia de invocação é uma escolha fácil, então eu pego Contatar Espíritos. Mísseis Mágicos me permitem causar mais ferimentos do que o pobre d4 de dano da classe Mago, então ela também está dentro. Escolho Alarme como minha última magia, porque consegui pensar em algumas aplicações interessantes para ela.*

9.Escolha Alinhamento

O alinhamento de um personagem é composto por uma frase que descreve sua perspectiva moral. Algumas classes são limitadas a apenas alguns deles inicialmente. Escolha seu alinhamento – em jogo, ele lhe concederá certas ações que lhe concederão XP adicionais.

> *A opção "Neutro" para os magos indica que recebo XP extra ao desvendar um mistério mágico. Avon praticamente só se preocupa com esses mistérios – logo, serei Neutro.*

10.Escolha Equipamento

Cada classe possui determinadas escolhas relacionadas ao seu equipamento inicial. Mantenha sua Carga em mente – ela limita a quantidade de coisas que seu personagem pode carregar com facilidade. Lembre-se também de somar o seu valor total de armadura e anote-o em sua ficha.

> *Estou preocupado com meus PV, então vou escolher uma armadura no lugar de livros. Uma adaga é uma boa opção para realizar rituais, então a escolho no lugar de um cajado. Escolher entre uma poção de cura e uma anti-toxina é difícil, mas a cura vem primeiro. Também acabo ficando com algumas rações.*

11.Apresente o Personagem

Agora que você sabe quem é seu personagem, chegou a hora de apresentá-lo ao outros jogadores. Espere até que todos tenham escolhido seus nomes, e logo em seguida, compartilhem suas aparências, classes e quaisquer outras informações pertinentes a respeito de seus personagens. Os alinhamentos podem ser compartilhados ou mantidos em segredo, como preferirem.

Este é o momento ideal para o MJ formular algumas perguntas que ajudarão a estabelecer os relacionamentos existentes no grupo ("O que vocês pensam a respeito disso?") e a atraí-los em direção à aventura ("Isso significa que você já havia se encontrado com Grundloch em outra ocasião?"). Ele deve ficar atento às descrições e fazer perguntas relacionadas a qualquer afirmação que se destaque, além de estabelecer a origem dos personagens, quem eles são, como se reuniram, e qualquer outra coisa que lhe pareça relevante ou interessante.

> *"Este é Avon, o poderoso mago! Ele é um humano com olhos assombrosos, cabelos bagunçados, estranhos mantos e um corpo muito esguio. Como eu havia mencionado, seus mantos são estranhos porque eles literalmente não são desse mundo: eles vieram até ele como parte de um ritual de invocação".*

12.Escolha Vínculos

Assim que todos descreverem seus personagens, os jogadores devem escolher seus vínculos. É obrigatório preencher pelo menos um deles neste momento, mas é vantajoso preencher mais de um. Faça isso escrevendo o nome de um personagem em cada espaço em branco no local apropriado da ficha. O mesmo personagem pode ser utilizado em mais de uma afirmação, fato que cria com ele mais de um vínculo.

Reservem algum tempo para discutirem seus vínculos e deixem o MJ fazer perguntas[1] sobre eles. Será necessário ir e vir até que todos estejam felizes e confortáveis com os vínculos escolhidos, mas deixe algum espaço para que eles possam ser desenvolvidos em jogo também: não preveja tudo desde o início. Leiam cada um deles para o grupo. Quando um movimento lhe pede para rolar+Vínculo, conte o número de vínculos que possui com o personagem em questão e some esse valor ao resultado dos dados.

> *Após realizadas as apresentações, decidi qual personagem listar em cada Vínculo. Tenho o Guerreiro de Paul, Gregor, e o Clérigo de Shannon, Brinton, para escolher. O vínculo a respeito da profecia parece divertido, e eu escolho Gregor para participar dele, fechando com: "Gregor terá um importante papel nos eventos vindouros. Eu previ isso!" Aparentemente, o mago que contata Coisas do Além e o clérigo não se olham nos olhos, então eu adiciono o personagem de Shannon e fico com: "Brinton é terrivelmente ignorante a respeito do mundo. Deverei ensiná-lo tudo o que puder". Eu deixo meu último vínculo em branco, lidarei com ele mais tarde. Assim que todos fazem o mesmo, leio meus vínculos em voz alta e discutimos o que eles indicam a respeito dos motivos de estarmos juntos e para onde iremos em seguida.*

13. Prepare-se para Jogar

Dêem uma pausa, peguem algo para beber, estiquem as pernas e deixem o MJ pensar um pouco a respeito de seus personagens. Assim que todos estiverem prontos, peguem seus dados, suas fichas de personagens e preparem-se para tomar uma masmorra.

Assim que tudo estiver no jeito, o MJ vai começar, como descrito no capítulo "Primeira Sessão".[2]

[1] *Possuir mais vínculos lhe oferece fatos mais interessantes a respeito de seu personagem e de seus companheiros, e permite que eles se ajudem de forma mais eficaz. Quaisquer vínculos que não forem preenchidos neste momento poderão ser utilizados ou substituídos mais tarde.*

[2] *O capítulo Primeira Sessão encontra-se na página 193.*



Capítulo 4

Este capítulo contém os movimentos disponíveis para todos os personagens, independente de sua classe, que estão divididos em duas categorias: básicos e especiais.

Movimentos básicos são o arroz com feijão da vida de um aventureiro. Eles cobrem as situações que acontecem mais frequentemente durante lutas, negociações tensas, e em áreas perigosas.

Movimentos especiais são mais difíceis de serem usados. Eles cobrem coisas como ganhar um nível, empreender uma longa jornada, ou retornar à cidade entre as aventuras.

Todos os personagens possuem todos os movimentos básicos e especiais. Cada personagem também terá alguns movimentos de sua classe, que serão escolhidos mais tarde.

Cada movimento será apresentado pelo seu nome, seguido de suas regras. Alguns também são acompanhados de uma breve discussão a respeito de seu uso e alguns exemplos de jogo.

Movimentos Básicos

Matar e Pilhar

Quando atacar um adversário em combate corpo a corpo, role+FOR. Com 10+, cause dano ao adversário e evite seu ataque. Opcionalmente, você pode causar +1d6 de dano, expondo-se ao contra ataque. Com 7-9, cause dano ao adversário, e ele fará um ataque contra você.

Matar e pilhar serve simplesmente para atacar um inimigo que esteja preparado. Caso ele não esteja preparado – se estiver surpreendido, preso ou indefeso – então não se trata de matar e pilhar. Simplesmente cause seu dano ou mate o alvo, dependendo da situação. A coisa pode ser bem feia.

O contra ataque do inimigo pode ser qualquer movimento do MJ utilizado através da criatura. Um goblin pode apenas te atacar de volta, ou enfiar uma agulha envenenada em suas veias. É uma vida difícil, certo?

Repare que um "ataque" é uma ação que o jogador toma e que tenha chances de causar danos físicos a um personagem. Atacar um dragão, com suas escamas metálicas de uma polegada de espessura e cheias de energia mágica, usando uma espada comum é como brandir uma faca de carne contra um tanque: o atacante não tem como causar qualquer estrago, logo, não se aplica o matar e pilhar. Repare que algumas circunstâncias podem mudar isso: se o personagem estiver posicionado de forma a conseguir atacar o umbigo desprotegido do dragão (boa sorte tentando chegar lá), ele poderia ser ferido, então o movimento será iniciado.

Se a ação que engatilha o movimento puder de alguma forma ferir vários alvos, role uma vez e aplique o dano a cada um deles (cada um utiliza sua própria armadura).

Alguns ataques podem gerar efeitos adicionais, dependendo da ação realizada, as circunstâncias envolvidas, ou as armas utilizadas. Um ataque poderia também derrubar uma pessoa, prendê-la ou deixar uma enorme ferida sangrenta.

MJ: Jarl, você está com goblins escravagistas até o pescoço. Eles o cercaram, com facas em punho. O que você faz?

Jarl: Eu já aguentei demais! Eu acerto o goblin que estiver mais perto de mim com meu martelo.

MJ: Certo. Isso é definitivamente um combate, então você está usando matar e pilhar. Role+FOR.

Jarl: Consegui um 11. Aqui diz que eu tenho uma escolha. O medo é para os fracos, deixe esses goblins virem!

MJ: Você esmaga um goblin próximo com seu martelo e é recompensado pelo som satisfatório de ossos se quebrando. Isso e um ferimento a faca provocado pelo contra ataque do goblin. Ele lhe causa 4 pontos de dano. O que você faz?

MJ: Cadeus, saindo das sombras, você consegue surpreender os orcs guerreiros.

Cadeus: Eu pulo e desço minha espada em um arco frontal! Assim! Yeeeah!

MJ: Bem, eles não esperavam por isso, e são pegos totalmente distraídos. Você corta um deles. Role dano.

Cadeus: Eu causo 6 pontos de dano.

MJ: O orc cai em uma poça de sangue. O outro fica parado por um instante, mas logo sorri para você com aquela boca horrorosa cheia de presas, erguendo de seu cinto uma trombeta para soar o alarme. O que você faz?

MJ: Bartleby, você está apontando sua espada para Finbar o Magnífico, o mais poderoso duelista dessas terras, que se encontra completamente desarmado.

Bartleby: Eu não o deixarei me trair novamente, Finbar! Eu o trespasso.

MJ: Hmm, certo, isso é matar e pilhar, role+FOR.

Bartleby: Se você diz... Eu consegui um 7.

MJ: Certo, você o atravessa com sua arma porque ele não pode sequer se defender e... espere. Para ser sincero, ele está indefeso, e nem mesmo pode ser considerado em combate. Esqueça matar e pilhar, o cara já era. Ele cai pesadamente no chão, tossindo sangue, mas o som do alarme da guarda soa alto no ar. O que você faz?

» Disparar

Quando mirar uma arma e dispará-la contra um adversário à distância, role+DES. Com 10+, você conseguiu um tiro preciso - cause seu dano. Com 7-9, escolha um (cause dano independente da escolha):

- Você é forçado a se mover para conseguir uma linha de tiro, colocando-se em perigo conforme escolha do MJ;
- Você é forçado a disparar de qualquer jeito: -1d6 de dano;
- Você é forçado a disparar várias vezes, reduzindo sua munição em 1.

Disparar cobre todo o ato de sacar, mirar e disparar uma arma de combate à distância ou arremessar uma arma de arremesso. A vantagem de usar uma arma de combate à distância consiste na baixa probabilidade de um contra ataque. Obviamente, é necessário preocupar-se com munição e em conseguir uma linha de tiro.

Com 7-9 leia "perigo" de forma bem ampla. Isso pode significar um passo em falso, parar na frente de uma espada, ou talvez entregar sua excelente localização de franco-atirador para seus inimigos. Independente do que seja, ele é iminente e será sempre algo que fará o MJ lhe perguntar "o que você faz". Quase sempre será algo que você precisará se dedicar a evitar, ou que lhe forçará a desafiar o perigo.

Se estiver arremessando algo que não tem munição (talvez você tenha um movimento que lhe permita arremessar seu escudo) você não poderá optar por reduzir sua munição. Escolha uma das outras duas opções no lugar.

Aranwe: Então, eu estou aqui presa no chão do altar e o orc fura-olho está entoando seu ritual no pedestal? Vou pegar meu arco e atirar uma flecha nele, já que Thelian está mantendo o resto ocupado.

MJ: Uma ótima escolha – soa como disparar para mim.

Aranwe: Eu consigo um 8, merda. Bem, estou com poucas flechas, e menos PV ainda. Melhor me virar com o que eu conseguir. Eu rolo meu dano, e depois subtraio o resultado de um d6, certo? Consegui 3. Isso é suficiente pelo menos para distraí-lo?

MJ: Claro! A flecha entra fundo na perna do fura-olho, que urra de dor, interrompendo o ritual temporariamente. Infelizmente, parece que a interrupção foi a pior coisa que poderia ter acontecido, e um terrível barulho ecoa do poço abaixo do pedestal, e a alvenaria da sala começa a cair. O que você vai fazer?

Halek: Kobolds e um ogro? Cara, o que está acontecendo aqui? Bem, se eles vão tentar me pegar, acho que vou mandar minhas flechas para cumprimentá-los. Eu atiro na turba. Rolei um 8.

MJ: Bem, o que será? Perigo? Munição?

Halek: Eu fico com o perigo.

MJ: Bom, os kobolds o cercam, e você consegue atingir um enquanto se aproximam. Ele cai, mas enquanto os outros vão chegando mais perto, você percebe que perdeu o ogro de vista. Ele o acerta com sua clava, e você recebe 12 de dano!

Halek: 12 de dano? Esse é o perigo?

MJ: Está certo, isso não é só perigo. Você ainda não virou pudim – o ogro está se aproximando pelas suas costas e aquela clava está vindo em direção à sua cabeça. O que você faz?

» Desafiar o Perigo

Quando **agir apesar de qualquer perigo iminente** ou sofrer **alguma calamidade**, diga como lidará com a situação e role. Se o fizer...

- … à força, +FOR;
- … saindo do caminho ou agindo rápido, +DES;
- … resistindo, +CON;
- … com pensamento rápido, +INT;
- … pela fortitude mental, +SAB;
- … usando charme e trato social, +CAR.

Com 10+, realize o que pretendia sem ser afetado pela ameaça. Com 7-9, você tropeça, hesita, ou se contorce: o MJ lhe oferecerá um resultado pior, uma barganha difícil ou uma escolha desagradável.

Você desafia o perigo sempre que tenta realizar uma ação expondo-se à riscos elevados. Se isso parece genérico, é porque é mesmo! Desafiar o perigo existe para ser usado naqueles momentos quando claramente alguém deveria rolar dados, mas nenhum outro movimento se aplica.

Desafiar o perigo também se aplica quando um movimento for realizado independentemente de situações complicadas não cobertas por ele. Por exemplo, matar e pilhar assume que vários golpes estão sendo trocados durante uma batalha – logo, não é necessário desafiar o perigo para atacar um monstro, a não ser que exista um perigo não relacionado e que não faça parte dos ataques normais. Por outro lado, se você estiver tentando matar e pilhar enquanto espinhos são disparados de armadilhas nas paredes, já é outra história.

Perigo quer dizer qualquer coisa que requeira resistência, concentração ou postura. Este movimento será invocado normalmente pelo MJ, que lhe dirá qual é o perigo enquanto você realiza o movimento – algo como: "você precisa primeiro desafiar o perigo. O perigo é o chão gelado e escorregadio pelo qual seu personagem está correndo. Se conseguir manter seu equilíbrio, poderá chegar até a porta antes que a magia do necromante o alcance".

A habilidade que será aplicada depende de qual ação será tomada, e tal ação irá desencadear o movimento. Isso significa que não é possível desafiar o perigo do chão escorregadio através de um sorriso simpático, apenas para utilizar CAR, já que sorrir para o chão não fará nada acontecer com ele. Por outro lado, tentar saltar seria FOR, ser cuidadoso com os pés seria DES, e por aí vai. Faça o movimento para alcançar os resultados.

MJ: Emory, enquanto escala pela lateral da ravina, você espia um cultista posicionado em uma plataforma próxima evocando uma magia congelante, que cobre a lateral do penhasco com gelo! Se quiser continuar escalando, você precisará desafiar o perigo ou cair.

Emory: De jeito nenhum! Sou resistente demais pra isso. Eu cerro os dentes e enfio minhas unhas na parede, me puxando com uma mão de cada vez. Estou usando CON, beleza? Rolei um 8, no entanto...

MJ: Hmmm, bem, eu acho que a única forma de você ganhar tração, cara durão, seria usando sua adaga para alavancar os últimos centímetros. Ela vai ficar presa até que você gaste algum tempo retirando-a, e existe um conjurador furioso logo ali do lado.

Emory: Sempre posso comprar uma adaga nova quando voltar pra casa. É hora de finalizar essa escalada e o cultista.

MJ: O athach está avançando em sua direção, brandindo seu terceiro braço, um bem forte, com seus dedos grossos segurando um galho quebrado. O que você está fazendo, Valéria?

Valéria: Então ele quer brigar, né? Então vamos lá. Eu vou matar e pilhar, golpeando suas pernas com minha espada.

MJ: Espera aí, campeã. Ele já te colocou em desvantagem. Você pode se juntar ao combate, mas vai levar aquela clava improvisada na cabeça a não ser que resolva desafiar o perigo primeiro.

Valéria: Pfff, ele não é páreo para Valéria, a Vermelha! Eu pulo para o lado, como uma folha no vento, e começo a matar e pilhar.

MJ: então prepare-se para desafiar o perigo com sua DES, por favor, e obrigado.

Octavia: Já estou farta desse Ogro. Vou largar meu escudo e brandir minha marreta com as duas mãos. Matar e pilhar, certo?

MJ: Você larga seu escudo? É uma ideia ruim – agora você precisa desafiar o perigo porque o Ogro vai te dar uma pancada.

Octavia: Tem certeza? Isso não seria matar e pilhar? Trocar golpes e tal?

MJ: Dã, claro. Eu preciso de outra xícara de café – matar e pilhar, faça seu movimento!

» Defender

Quando **se posicionar para defender uma pessoa, objeto ou lugar** sob ataque, role+CON. Com 10+, domínio 3. Com 7-9, domínio 1. Enquanto permanecer na defensiva, sempre que você ou aquilo que estiver defendendo sofrer um ataque, gaste domínio para escolher uma das opções abaixo, na razão de 1 ponto de domínio por opção:

- Redirecione um ataque realizado contra a pessoa, objeto ou lugar sob sua proteção para você;
- Reduza o efeito ou dano do ataque pela metade;
- Abra as defesas do atacante, oferecendo a um aliado +1 adiante contra ele;
- Cause ao atacante uma quantidade de dano igual ao seu nível.

Defender alguma coisa significa colocar-se próximo, focando-se na prevenção de ataques direcionados a ela ou impedindo qualquer pessoa de se aproximar. Quando não estiver mais próximo ou parar de desviar sua atenção para ataques vindouros, você perderá o domínio que possuía no momento.

Somente é possível gastar domínio quando alguém faz um ataque contra você ou seu protegido. As escolhas disponíveis dependem do atacante e do tipo de ataque. É importante notar que não se pode causar dano a um atacante que você não consiga alcançar com sua arma.

Considere por ataque uma ação com a qual você possa interferir, e cujo objetivo seja causar consequências negativas. Espadas e flechas são ataques, obviamente, assim como magias, apresamentos e cargas.

Se o ataque não causa dano, então diminuí-lo pela metade significa que o atacante consegue atingir parte de seu objetivo, mas não todo. Cabe a você e ao MJ definirem o que isso significa, conforme as circunstâncias presentes. Se estiver defendendo o Olho Gema de Oro-Uht e um orc tenta tirá-lo de seu pedestal, então metade do efeito significa que a gema é derrubada no chão, mas o orc não consegue agarrá-la. Ou talvez ambos consigam pegá-la – e agora a estão disputando com unhas e dentes. Se você e o MJ não puderem chegar a um acordo sobre o que significa diminuir o efeito pela metade, então você não poderá escolher esta opção.

Defender a si próprio é certamente uma opção, indicando um desvio do foco nos ataques para tentar manter-se a salvo.

MJ: Avon, você começa a formular o feitiço para empurrar o fantasma do necromante de volta através dos portões, mas alguns zumbis avançam sobre você.

Lux: Não se preocupe, frágil Avon, eu o salvarei. Enquanto Avon conjura o encanto, eu juro protegê-lo – bate em meu escudo com meu martelo e grito: "se quiserem pará-lo, terão que passar por cima de mim!" Eu quero defender Avon.

MJ: E com empolgação. Role+CON.

Lux: Eu consigo um 11, domínio 3, certo?

Avon: Prepare-se para usá-los, Lux. Eu consegui um 8 no meu rolamento de conjuração – eu escolho me colocar em perigo.

MJ: Claro que você escolhe. Os zumbis são atraídos pela perturbação mística, cambaleando em sua direção para atacá-lo. Repentinamente, você se encontra cercado deles, por todos os lados! O que você faz?

Avon: Reclamo indefeso?

Lux: Já estou nessa. Gasto 1 ponto de domínio para redirecionar o ataque para mim – empurro Avon para o lado e deixo que a fúria de minha bondade avance sobre eles como uma onda, enfurecendo os mortos vivos. Para ter certeza, balanço meu martelo em sua direção, causando meu dano. Vou terminar de usar todo o domínio reduzindo o dano causado pela metade. Que meu deus nos proteja!

MJ: Então, Hadrian, você estava defendendo Durga enquanto ela curou Willem, mas agora Willem está bem. O que vocês fazem?

Durga: Eu pulo adiante para empurrar os trogloditas para trás.

Hadrian: Eu vou atacar esse crocodiliano.

MJ: Certo, Durga, os Trogs vêm pra cima de você com seus porretes.

Hadrian: De jeito nenhum, eu ainda tenho domínio, e quero gastá-lo para redirecionar o ataque para mim.

MJ: Vocês dois já se separaram agora. Como vai fazer isso se está a mais de 20 metros de distância? Você perdeu seu domínio quando atacou o croc, meu amigo.

Hadrian: É, acho que não estou mais defendendo. Esqueça, você está por sua própria conta, Durga!

» Falar Difícil

Quando **consultar seu conhecimento acumulado a respeito de alguma coisa**, role+INT. Com 10+ o MJ lhe dirá alguma coisa interessante e útil a respeito do assunto. Com 7-9 o MJ lhe dirá apenas alguma coisa interessante, e caberá a você torná-la útil. O MJ pode lhe perguntar "Como você sabia disso?". Diga a verdade!

Você fala difícil sempre que tenta encontrar em sua memória um fato ou saber a respeito de alguma coisa. Você gasta um curto momento para ponderar o que entende sobre as tribos dos orcs ou a Torre de Ul'dammar, e então revela as coisas das quais conseguiu se lembrar.

Tal conhecimento é similar a uma consulta a um bestiário, guia de viagens ou biblioteca, ou seja, são fatos a respeito do assunto. Com um 10+, o MJ lhe mostrará como eles podem ser úteis imediatamente, enquanto com um 7-9, eles serão apenas fatos.

Com um erro, o movimento do MJ normalmente envolverá o tempo que você gastou pensando. Talvez não perceba aquele goblin se movendo por trás de você, ou um fio atravessado no corredor. Também é uma boa chance para revelar uma verdade inconveniente.

Caso não tenha ficado claro: as respostas são sempre verdadeiras, mesmo que o MJ tenha inventado algumas delas no momento. Sempre diga o que sua honestidade mandar.

Fenfaril: O chão era ilusório? Malditos gnomos. Malditos sejam até no lugar para onde eles vão depois que morrem.

MJ: Pois é. Você está em um poço de lama, e existe uma figura humanoide sombria, cheia de pintas e sem olhos, se movendo em sua direção, balbuciando.

Fenfaril: Uma figura balbuciante, hein? O que ela é? Vai me atacar? Tenho certeza que já li alguma coisa sobre ela em algum lugar, talvez na escola.

MJ: Pode ser. Tente falar difícil!

Fenfaril: Conceda seu conhecimento a mim, cérebro. Eu rolo um 8.

MJ: Bem, claro que você sabe o que são essas coisas – o nome lhe escapa, mas você definitivamente já fez um desenho de uma criatura similar. Estava em um corredor, guardando alguma coisa. Havia algum truque para passar por ela, mas você não consegue se lembrar qual era. Por que?

Fenfaril: Obviamente estava de ressaca naquele dia. Eu era um péssimo aluno. Um truque, você diz? Hmm...

Vitus: Eu consegui um 10 em meu teste de falar difícil a respeito desta caveira dourada.

MJ: Você tem quase certeza de que reconheça o trabalho em metal de Dis, a cidade viva.

Vitus: ...e? Eu consegui um 10!

MJ: Claro, claro. Bem, você consegue reconhecer alguns glifos específicos. São efreeti, marcas de uma magia de fogo, mas um pouco diferentes do normal, talvez um feitiço de transmutação. Aposto que se você conjurar um encanto na caveira, ela o transformará em um feitiço de fogo.

Vitus: Misseis mágicos de fogo – urra!

» Discernir Realidades

Quando inspecionar cuidadosamente uma situação ou pessoa, role+SAB. Com 10+ faça ao MJ 3 das perguntas listadas abaixo. Com um 7-9, faça 1. De qualquer forma, receba +1 adiante quando agir de acordo com as respostas.

- O que aconteceu aqui recentemente?
- O que está para acontecer aqui agora?
- O que eu deveria procurar por aqui?
- O que eu considero útil ou valioso aqui?
- Quem realmente está no controle aqui?
- O que não é realmente o que parece aqui?

Para discernir realidades, é necessário inspecionar seu alvo de perto, o que normalmente significa interagir com ele ou observar outra pessoa enquanto o faz. Não dá para simplesmente enfiar a cabeça por uma porta e discernir realidades a respeito de um quarto. Você não está apenas buscando por pistas – estará também olhando ao redor e debaixo de todas as coisas, batendo nas paredes e tentando encontrar padrões estranhos na poeira presente nas prateleiras de livros. Esse tipo de coisa.

Discernir realidades não se trata de notar um detalhe, mas sim de entender o todo. O MJ irá sempre descrever o que os personagens dos jogadores experimentam com honestidade, logo, durante uma luta, ele dirá que o feiticeiro kobold permanece do outro lado do corredor. Discernir realidades poderia revelar a razão por trás disso: os movimentos do kobold indicam que ele está retirando energias da sala atrás dele, logo, ele não consegue se aproximar mais.

Como falar difícil, as respostas conseguidas são sempre verdadeiras, mesmo que o MJ tenha que inventá-las na hora. Uma vez respondidas, estarão escritas na pedra. Você vai querer discernir realidades também para encontrar a verdade por trás de ilusões – sejam mágicas ou não.

A não ser que um movimento diga o contrário, os jogadores somente podem fazer perguntas presentes na lista. Se um jogador faz uma pergunta que não se encontra lá, o MJ pode lhe dizer para tentar de novo, ou responder a um questionamento da lista que lhe pareça equivalente.

Claro que algumas perguntas terão respostas negativas, e não há problema algum quanto a isso. Se realmente não existir nada útil ou valioso no local, o MJ irá simplesmente responder aquela pergunta com um "Nada, desculpe".

Omar: Eu não confio nesta sala – eu vou dar uma fuçada por aí. Eu pego minhas ferramentas e começo a mexer nas coisas. Puxo velas, e bato na parece com meu martelo. Os truques de sempre.

MJ: Discernir realidades?

Omar: Ah, sim. Eu vou discernir todas as realidades, pois consegui um 12. Eu quero saber "o que não é o que realmente parece aqui"?

MJ: Bem, lhe parece óbvio que a parede da ala norte da sala tem um ponto oco. As pedras são novas e a massa está fresca, provavelmente uma passagem escondida.

Omar: Quero fazer mais uma pergunta. "Quem selou a sala"?

MJ: Isso não está na lista, então vou fingir que você perguntou "o que aconteceu aqui recentemente". Observando o trabalho nas pedras, você nota que a parede parece empenada em alguns lugares. O trabalho é preguiçoso e mal feito – lhe parece feito por goblins. No entanto, a única forma da parede ficar empenada daquele jeito seria com alguma coisa empurrando-a por dentro.

Omar: Então ou são goblins bloqueados do outro lado, ou existe algo lá que tentou sair.

MJ: Bingo.

» Negociar

Quando possuir alguma influência sobre personagens do MJ e quiser manipulá-los, role+CAR. Influência quer dizer algo de que eles precisem ou queiram. Com 10+, eles farão o que você pedir, caso você primeiro garanta lhe conceder o que eles pedirem. Com 7-9, eles farão o que você pede, mas exigirão alguma garantia concreta e imediata de sua promessa.

Negociar envolve muitas coisas, incluindo velhos conhecidos como intimidação e diplomacia. Você sabe que está usando negociar quando tentar convencer alguém a fazer algo para você através de promessas ou ameaças. Não importa se a influência é positiva ou negativa.

Pedir um favor educadamente não é negociar. É simplesmente conversar. Você diz "Posso ficar com sua espada mágica?", e Sir Telric responde: "Claro que não, essa é minha lâmina, forjada por meu pai e encantada por minha mãe.", e pronto. Para negociar, é preciso possuir influência – que significa qualquer coisa capaz de atrair os alvos para fazerem algo por você. Talvez seja algo que eles desejam, ou algo que não querem que você faça, como um saco de ouro ou um soco na cara (respectivamente). O que conta como influência depende das pessoas envolvidas na negociação e do pedido em jogo. Ameace um goblin solitário de morte, e você terá influência. Ameace o mesmo goblin quando ele estiver andando com sua gangue, e ele pode acreditar que tem boas chances de vencer uma luta.

Com 7+, os alvos podem lhe pedir algo relacionado à sua influência. Caso ela seja composta por sua presença sobre eles, afiando uma faca e insinuando como gostaria de descascá-los com ela, eles podem pedir para que você os deixe ir. Se sua influência for sua posição em uma corte, eles podem lhe pedir algum favor.

Independente do que os alvos peçam, com 10+, você precisa fazer sua promessa de forma clara, e sem ambiguidades. Com 7-9, só isso não será suficiente – será necessário também oferecer, imediatamente, alguma espécie de garantia, antes que eles façam o que você quer. Caso prometa que irá protegê-los dos lobos se fizerem algo por você, com 7-9 os alvos podem lhe dizer que não farão nada até que traga até eles uma pele de lobo, de forma a provar suas capacidades, por exemplo. Não custa lembrar que você não precisa cumprir sua promessa, e está a seu cargo fazê-lo ou não. Obviamente, quebrar sua palavra pode levar a problemas maiores, pois ninguém gosta de mentirosos, e provavelmente não lidarão com esse tipo de gente no futuro.

Em alguns casos, quando afirmar o que deseja, você já pode incluir uma possível promessa para a criatura, como "fuja e eu o deixarei viver". Fica a cargo do alvo do movimento negociar se aquela promessa é interessante, ou se ele tem outra coisa em mente. Ele pode dizer "sim, deixe-me viver e eu irei" (e exigir alguma garantia, com 7-9), ou "prometa que você não irá me seguir".

Leena: "Lorde Hywn, eu preciso que vote em meu favor ou a rainha jamais me concederá uma audiência".

MJ: Ele não parece convencido – caso você se envergonhe na corte, poderia afetar a reputação dele. "Por que eu deveria ajudá-la, Leena"?

Leena: Ah, enquanto converso com ele, eu fico brincando, sem dar muita atenção, com o anel que tem o selo do assassino que matamos. O que Lorde Hywn contratou para matar o príncipe. Faço questão que ele o veja.

MJ: Ai, ai, role negociar.

Leena: Um 8.

MJ: "Chega de jogos!" Ele a olha com frieza e fúria. "Nós dois sabemos que vocês mataram meu contratado. Me dê o anel, jure seu silêncio, e eu farei o que me pede."

Leena: Eu jogo o anel pra ele. A gente sempre pode encontrar mais sujeira desse imprestável depois.

Pendrell: Este é o local onde o Caolho joga cartas, certo? Então eu ando até o guarda. "Olá, companheiros, que tal, sabem, abrirem a porta e me deixarem entrar"? Estou sendo suave e calmo, para que eles o façam. Negociar é role+CAR, certo?

MJ: Não tão rápido, seu liso. Tudo o que você fez foi dizer o que quer. O grandão fedido à direita se coloca à sua frente e diz: "Desculpe-me, senhor, é um jogo fechado", soando entediado. Ele parece odiar seu trabalho, e desejaria estar em qualquer outro lugar. Se quiser negociar com ele, você precisa de alguma influência. Talvez um suborno?

Ajudar ou Interferir

Quando quiser **ajudar ou atrapalhar alguém**, role+Vínculo que possua com essa pessoa. Com 10+, aquele personagem recebe +1 ou -2, à sua escolha, em sua rolagem. Com 7-9, os modificadores ainda são aplicados, mas você também se expõe ao perigo, retribuição, ou custo de sua ação.

Sempre que lhe parecer que dois jogadores deveriam rolar uma disputa, o defensor deveria interferir com o atacante. Isso não significa necessariamente uma espécie de sabotagem, mas qualquer coisa desde discutir com alguém ao negociar, ou simplesmente ser uma pessoa discreta, difícil de discernir, estando sempre relacionado a atrapalhar a chance de sucesso do outro jogador.

Sempre pergunte à pessoa que esteja ajudando ou interferindo como ela o está fazendo. Enquanto ela for capaz de responder adequadamente, o movimento será disparado. Em algumas situações, o MJ deverá perguntar se existe alguma interferência acontecendo, pois os jogadores podem nem sempre perceber que estão atrapalhando uns aos outros.

A ajuda é mais óbvia. Se um jogador conseguir explicar como ele estará auxiliando outro movimento, e a explicação fizer sentido, deixe-o rolar.

Independentemente de quantas pessoas ajudarem ou interferirem em uma determinada tarefa, o alvo recebe apenas +1 ou -2 uma única vez. Mesmo que todo um grupo de aventureiros esteja atacando um ogro, aquele que fizer o ataque final recebe apenas +1.

MJ: Ozruk, você está sozinho e sangrando diante de uma matilha de cães infernais furiosos. Atrás de você está agachado o Príncipe de Lescia, chorando em terror.

Ozruk: Eu fico firme e ergo meu escudo. Apesar da ruína iminente, eu cumprirei meu dever e defenderei o projeto de príncipe.

Aronwe: Eu saio das sombras e puxo minha espada! "A ruína não é certa, anão"! Eu me coloco ao seu lado. Eu quero ajudá-lo a se defender. "Apesar de não conhecê-lo muito bem, eu o vi em batalha, Ozruk. Se iremos morrer hoje, morreremos como irmãos!" Eu não tenho vínculos com ele, mas quero tentar mesmo assim.

MJ: Realmente tocante. Certo, role+0 e se for bem sucedido, Ozruk receberá +1 para sua tentativa de defender. Vamos lá!

Movimentos Especiais

Movimentos especiais são aqueles que aparecem com menor frequência, ou em situações mais específicas. Eles ainda formam a base do que os personagens fazem em Dungeon World – particularmente o que eles fazem entre idas às masmorras e altas aventuras.

"Existe algo a respeito disso que é tão negro, que é tipo, o quão mais negro poderia ser? E a resposta é 'nada'. Nada mais negro."

- Nigel Tufnel, "(This Is) Spinal Tap"

» Último Suspiro

Quando estiver morrendo, vislumbre o que existe além dos Portões Negros do Reino da Morte (o MJ lhe fará uma descrição), e depois role (simplesmente role, sem +Nada – a Morte não liga para o quão durão ou legal você é). Com 10+ você engana a morte – continua em uma situação difícil, mas não estará morto. Com 7-9 a própria Morte lhe oferecerá uma barganha – aceite-a para se estabilizar, ou recuse-a e atravesse os Portões Negros para encontrar o que quer que o destino lhe tenha reservado. Com 6-, seu destino estará selado. Você foi marcado como propriedade da Morte e irá cruzar seus limites logo. O MJ lhe dirá quando.

O último suspiro é aquele momento que se encontra entre a vida e a morte. O tempo para quando a Morte surge, clamando para si os que estão vivos. Mesmo aqueles que não ultrapassaram os Portões Negros vislumbram uma pequena parte do que os espera do outro lado: amigos e inimigos do passado, recompensas ou punições por atos realizados em vida ou outras vistas ainda mais estranhas. Tudo muda daquele momento em diante, mesmo para os que escapam.

Existem três possíveis resultados para este movimento. Com 10+, o personagem conseguiu enganar a Morte de alguma forma significativa, escapando com algo que, por direito, não lhe pertence mais. A Morte é impotente diante disso, mas ela se lembrará desta desfeita. Com 7-9, o MJ deve oferecer uma escolha real com consequências significativas. Pense a respeito do comportamento do personagem e sobre as coisas que aprenderam sobre ele durante o jogo. A Morte sabe e vê tudo, e ajusta suas barganhas de acordo, afinal de contas, o que ela faz é uma espécie de negócio. Ofereça algo que será um desafio, mas que ao mesmo tempo leve o jogo a uma direção nova e divertida. Com uma falha, a morte torna-se inevitável. A forma mais óbvia de tratar este acontecimento é dizendo "a morte lhe arrasta através do limiar de seu reino obscuro", e deixe estar, por agora. Contudo, em alguns momentos, a morte pode ser vagarosa. Diga: "você viverá somente por mais uma semana" ou

"você consegue sentir a mão gélida da morte..." e deixe estar, por agora. O jogador pode desistir e aceitar a morte de seu personagem naquele momento – e não há nada de errado quanto a isso. Deixe-o criar um novo personagem normalmente. A coisa mais importante a ser lembrada é que um contato com a morte, seja ele bem ou mal sucedido, é um momento significativo que sempre deveria trazer mudanças.

MJ: Sparrow, enquanto a faca desaparece em seu bucho, o mundo se desfaz e você se encontra diante dos Portões Negros da Morte. Dentre as multidões de almas em sofrimento, é possível perceber a presença de Lorde Hwyn, aquele covarde doentio. Aparentemente, os seus atos nefastos estão finalmente pesando contra ele. Hwyn lhe observa do outro lado do abismo escuro e você sente o calafrio da fome dele em sua própria alma. Tome seu Último Suspiro.

Sparrow: Tenso. Eu consegui um 9.

MJ: A Morte aparece à sua frente, insetos feitos de pano preto dançam ao redor de sua forma sombria. Uma mão pálida toca sua face e você escuta uma voz em sua mente: "Chegou até mim tão cedo, belo Sparrow? Você veio seguindo um rio de almas, encaminhadas até aqui pela sua lâmina. Eu o amo tanto por isso. Eu o retornarei ao mundo, mas você precisa me fazer uma promessa. Como viveu nas sombras, tornar-se-á sombra. Abandone para sempre a luz do dia, ou fará uma rápida viagem de volta à minha companhia. O que diz, pequeno ladrão"?

Sparrow: (glup)

» Sobrecarga

Quando fizer um movimento enquanto carrega algum peso você pode estar sobrecarregado. Caso o peso que você esteja carregando seja:

- igual ou menor à sua Carga, você não sofrerá quaisquer penalidades
- igual à sua Carga+1 ou Carga+2, receba -1 constante até que alivie sua carga
- maior que sua Carga+2, você tem uma escolha: jogue no chão pelo menos 1 de peso e role com -1, ou falhe automaticamente

A característica Carga de um personagem é determinada por uma combinação de sua classe e sua FOR. Ser capaz de carregar mais coisas é um benefício claro quando se trata de levar o tesouro para fora de uma masmorra, ou ter certeza de que vai conseguir entrar com tudo aquilo que precisa.

Este movimento aplica-se apenas às coisas que uma pessoa poderia levar com ela por aí e ainda conseguir realizar ações. Carregar um pedregulho nas costas não é sobrecarga – você não pode agir ou mesmo se mover enquanto estiver fazendo isso, já que ele afeta os movimentos que um personagem pode fazer na ficção.

Preparar Acampamento

Quando **parar para descansar**, consuma uma ração. Se estiver em algum lugar perigoso, decida a ordem dos turnos de guarda. Se possuir XP suficiente, você pode avançar de nível. Quando acordar de algumas horas de sono ininterrupto, cure uma quantidade de dano igual à metade de seus PV máximos.

Normalmente, os personagens preparam acampamento para que possam fazer outras coisas, como preparar encantamentos ou comungar com seus deuses, ou mesmo, você sabe, dormir durante a noite. Sempre que parar para recuperar o fôlego por mais de uma hora, provavelmente um acampamento foi preparado.

Passar a noite em uma taverna ou casa também conta como preparar acampamento. Recupere PV normalmente, mas só marque uma ração como gasta se estiver consumindo a comida que carrega, e não pagando por uma refeição ou desfrutando da hospitalidade de alguma pessoa.

Montar Guarda

Quando estiver de guarda e alguma coisa se aproximar do acampamento, role+SAB. Com 10+, você consegue acordar seus companheiros em tempo de preparar uma reação, e todos no acampamento recebem +1 adiante. Com 7-9 você reage um pouco tarde demais – seus companheiros no acampamento serão acordados, mas não terão tempo suficiente para se preparar. Todos estarão com suas armas e armaduras, mas nada além disso. Com um erro, o que quer que esteja se esgueirando além do limite da luz da fogueira terá uma vantagem sobre você.

Empreender uma Jornada Perigosa

Quando **viajar por um território hostil,** escolha um membro do grupo para ser o desbravador, outro para ser o batedor, e outro para ser o contramestre. Cada personagem rola+SAB. Com 10+:

- o contramestre reduz a quantidade de rações necessárias em 1;
- o desbravador reduz a quantidade de tempo necessária para alcançar o destino (o MJ dirá o quanto);
- o batedor vai notar qualquer perigo rápido o bastante para que vocês obtenham vantagem.

Com 7-9, cada personagem desempenhará seu papel como esperado: a quantidade normal de rações será consumida, a jornada demorará o tempo esperado, e ninguém consegue surpreender o grupo, mas ninguém também será surpreendido.

Não se pode designar mais de um papel para um mesmo personagem. Se não houver personagens suficientes no grupo para distribuir as funções, ou se elas não forem distribuídas por algum motivo, considere como se as funções ausentes tenham sido realizadas por jogadores que tenham rolado um 6.

As distâncias em Dungeon World são medidas através de rações. Uma ração é a quantidade de suprimentos gasta em 1 dia. Jornadas consomem mais rações quando são mais longas, ou quando são vagarosas.

Uma jornada perigosa indica todo o trajeto entre duas localidades. Você não vai rolar por um dia de jornada, depois montar acampamento e rolar novamente pelo dia seguinte. Uma única rolagem representa toda a viagem.

Este movimento somente se aplica caso os personagens saibam para onde estão indo. Sair para explorar não é empreender uma jornada perigosa, mas procurar por coisas excitantes a serem descobertas: gaste rações quando montar acampamento, e o MJ lhe dará detalhes a respeito do mundo na medida em que forem sendo descobertos.

» Encerrar Sessão

Quando **chegar ao final da sessão,** escolha um de seus Vínculos que lhe pareça resolvido (ou seja, que esteja completamente explorado, que tenha se tornado irrelevante, etc.). Pergunte ao jogador do personagem com o qual você compartilha o vínculo se ele concorda. Em caso positivo, marque XP e escreva um novo Vínculo com quem quiser.Assim que os Vínculos forem atualizados, observe seu alinhamento. Caso tenha agido de acordo com ele pelo menos uma vez na sessão, marque XP. Em seguida, os jogadores devem responder às três questões abaixo coletivamente:

- Nós aprendemos algo novo e importante a respeito do mundo?
- Nós sobrepujamos algum monstro ou inimigo notável?
- Nós saqueamos algum tesouro memorável?

Para cada resposta "sim", todos marcam XP.

Avançar de Nível

Quando **estiver em inatividade (por horas ou dias) e possuir uma quantidade de XP igual (ou superior) ao seu nível atual + 7**, você poderá refletir a respeito de suas experiências e aperfeiçoar suas habilidades.

- Subtraia seu nível atual + 7 de seu XP;
- Aumente seu nível em 1
- Escolha um novo movimento avançado de sua classe;
- Se for o Mago, também poderá adicionar uma nova magia ao seu grimório.
- Escolha uma de suas Habilidades e a aumente em 1 (isso pode também aumentar seu modificador). Mudar sua Constituição também aumenta seus PV máximos e atuais. Valores de habilidades não podem ultrapassar 18.

"Você tem apenas começado a descobrir o seu poder! Junte-se a mim, e eu vou completar seu treinamento! Com nossas forças combinadas, poderemos terminar este destrutivo conflito e trazer ordem para a galáxia."

- Darth Vader, "Star Wars: O Império Contra-ataca"

Farrear

Quando retornar triunfante e fizer uma grande festa, gaste 100 moedas e role+1 para cada 100 moedas extras gastas. Com 10+, escolha 3. Com 7-9, escolha 1. Com um 6-, ainda escolha 1, mas as coisas vão sair totalmente de controle (o MJ dirá como).

- Torne-se amigo de um PNJ útil;
- Você ouve rumores a respeito de uma boa oportunidade;
- Você adquire informações úteis;
- Você não é preso, enfeitiçado ou enganado.

"Você tem que lutar pelo seu direito de festejar."

- The Beastie Boys

Você somente pode farrear caso retorne triunfante, pois é isso que atrai a multidão de foliões que cerca os aventureiros enquanto eles celebram sua última conquista. Se não proclamarem seu sucesso ou fracasso, então quem festejaria com vocês afinal de contas?

Abastecer

Quando for comprar alguma coisa com ouro, caso seja algo facilmente disponível no local onde você se encontra, compre a preço de mercado. Se for algo especial, além do que está normalmente disponível, ou não mundano, role+CAR. Com 10+ você encontra o que está procurando a um preço justo. Com 7-9, você precisa pagar mais que o necessário, ou se contentar com algo que não é exatamente o que está procurando, mas quase. O MJ lhe dirá quais são suas opções.

Recuperar-se

Quando **não fizer nada além de descansar confortavelmente em segurança**, após um dia de descanso, recupere todos os seus PV. Após 3 dias de descanso, remova uma debilidade à sua escolha. Se estiver sob os cuidados de um curandeiro (mágico ou não), então cure uma debilidade a cada dois dias de descanso.

Recrutar

Quando espalhar por aí que está procurando um ajudante para contratar, role:

- +1 se disser que o pagamento é generoso;
- +1 se disser exatamente o que pretende fazer;
- +1 se disser que ficarão com uma parte do que for encontrado;
- +1 se sua reputação for boa por essas bandas.

Com 10+, você consegue vários interessados habilidosos, escolhe quem vai contratar, e não recebe qualquer penalidade se não quiser levá-los consigo. Com 7-9, você terá que se contentar com alguém perto do que queria, ou mandá-los embora. Com um 6-, alguém influente, porém bastante incapaz, dirá que quer acompanhá-lo (um jovem corajoso, alguém com um parafuso solto, ou um inimigo secreto, por exemplo). Leve-o e aguente as consequências ou mande-o embora. Caso mande algum interessado embora, receba -1 adiante para recrutar.

Mandados Pendentes

Quando retornar a um local civilizado no qual tenha causado problemas anteriormente, role+CAR. Com 10+, todos já ouviram falar de seus atos e você é facilmente reconhecido. Com 7-9, o mesmo acontece, porém o MJ escolhe uma complicação:

- O xerife local tem um mandado para sua prisão;
- Alguém colocou um preço em sua cabeça;
- Alguém importante para você está em uma situação difícil como resultado de suas ações.

Este movimento deve ser utilizado apenas em locais onde os personagens tenham realmente criado problemas, e não em qualquer pedaço de civilização no qual entrarem. Ser pego em público com outros causadores de problemas também pode desencadear este movimento.

Civilização normalmente indica vilas, lugarejos e cidades onde vivem humanos, elfos, anões e halflings, mas pode servir também para descrever qualquer estabelecimento relativamente ordeiro de espécies monstruosas, como orcs ou goblins. Se os PJ ficarem em um local como parte de sua comunidade, então ele conta como civilizado.

Preparar

Quando gastar seu tempo estudando, meditando ou praticando intensamente, você recebe preparo. Caso se prepare por uma semana ou duas, receba 1 de preparo. Caso se prepare por 1 mês ou mais, receba 3. Quando toda essa preparação valer a pena, gaste 1 de preparo para receber +1 em um rolamento qualquer. Você somente pode gastar 1 de preparo por rolagem.



Capítulo 5

Forasteiro. Você escuta os aldeões e camponeses cochichando de maneira nervosa por onde passa. Estranho. Mesmo seus companheiros de viagem, acostumados com suas histórias e modos distintos, não conseguem evitar olhar com assombro quando o veem se jogando aos urros contra seus inimigos, deliciando-se da batalha como um homem faminto em um banquete. Selvagem.

Eles não entendem o apetite pela batalha, a fome de destruição e o desejo pela conquista. Deixe que desviem o olhar, enquanto rezam para seus deuses, se ajoelham frente a lordes e reis, e se debruçam sobre seus preciosos livros. Você sabe que as melhores coisas da vida são esmagar seus inimigos, vê-los fugir diante de sua presença e ouvir os lamentos de suas viúvas.

Bárbaro.

Nomes

Gorm, Si-Yi, Priscilla, Sen, Xia, Anneira, Haepha, Lur, Shar, Doria, Nkosi, Fafnir, Qua, Sacer, Vercin'geto, Barbozar, Clovis, Frael, Thra-raxes, Sillius, Sha-Sheena, Khamisi

Títulos: o Glorioso, o Faminto, o Irascível, o Invencível, o Glutão, o Esmagador, o Quebrador de Ossos, o Jubiloso, o Melancólico, o Todo Poderoso, o Gigantesco, o Triunfante

Aparência

Escolha um de cada:

- Olhos atormentados, olhos assombrados, olhos selvagens e olhos sombrios
- Músculos poderosos, canelas longas, corpo magricela, corpo maleável
- Tatuagens estranhas, joias incomuns, totalmente desprovido de ornamentos
- Farrapos, sedas, roupa de catador, ou roupas totalmente inapropriadas para o clima

Características

Seus PV máximos são iguais a 8+Constituição;

Seu dano básico é d10.

O Bárbaro

Movimentos Iniciais

Independente de sua raça, receba o movimento abaixo:

Forasteiro

Você pode ser um elfo, anão, halfling ou humano, mas seu povo não é dessas redondezas. No início de cada sessão, o MJ lhe perguntará algo a respeito de sua terra natal, por que você foi embora ou o que deixou para trás. Se responder, marque XP.

Escolha um dos dois movimentos abaixo no início do jogo:

Armadura de placas e portando aço

Você ignora o rótulo desengonçada das armaduras que vestir.

Desimpedido e ileso

Enquanto estiver abaixo de sua Carga, e não estiver usando armadura nem escudo, receba +1 de armadura.

Você também começa o jogo com os seguintes movimentos:

Apetite Hercúleo

Outras pessoas podem se contentar apenas com o gosto do vinho, o domínio sobre um servo ou ambos, mas você quer mais. Escolha dois apetites. Enquanto **estiver perseguindo um de seus apetites,** se realizar algum movimento, no lugar de rolar 2d6 você rola 1d6+1d8. Se o d6 apresentar o maior resultado do par, o MJ também irá introduzir uma complicação ou perigo que surge a partir de sua busca implacável.

- Pura destruição
- Poder sobre outras pessoas
- Prazeres mortais
- Conquista
- Riquezas e propriedades
- Fama e glória

CONTROLE DA SITUAÇÃO

Você recebe +1 constante para seu último suspiro. Quando realizar o último suspiro, com 7-9 você pode fazer uma oferta para a Morte em troca de sua vida. Se a Morte aceitar, você viverá de novo. Caso contrário, você morre.

MUSCULOSO

Quando portar uma arma, ela recebe os rótulos poderoso e grotesco.

O QUE VOCÊ ESTÁ ESPERANDO?

Quando **gritar um desafio para seus inimigos**, role+CON. Com 10+ eles passam a lhe tratar como a ameaça mais óbvia a ser enfrentada, ignorando os seus companheiros, e você recebe +2 de dano constante contra eles. Com 7-9 apenas alguns (os mais fracos ou tolos dentre eles) caem em suas provocações.

ALINHAMENTO

Escolha um alinhamento:

CAÓTICO

Se afastar de uma convenção do mundo civilizado.

NEUTRO

Ensinar a alguém os modos de seu povo.

Equipamento

Sua carga é igual a 8+FOR. Você possui rações de masmorra (5 usos, peso 1), uma adaga (mão, peso 1), alguma lembrança de sua jornada ou de sua terra natal, e uma arma à sua escolha:

- Machado (corpo a corpo, peso 1)
- Espada de Duas Mãos (corpo a corpo, +1 de dano, peso 2)

Escolha um:

- Equipamento de aventureiro (peso 1) e rações de masmorra (5 usos, peso 1)
- Cota de malha (armadura 1, peso 1)

Vínculos

Preencha pelo menos um dos espaços em branco com o nome de algum companheiro:

- _____ é fraco e tolo, mas me diverte.
- Os modos de _____ são estranhos e confusos.
- _____ está sempre entrando em apuros – eu preciso protegê-lo de si mesmo.
- _____ compartilha minha fome por glória; a terra tremerá diante de nós!

Movimentos avançados

Quando ganhar um nível entre 2 e 5, escolha um dos seguintes movimentos:

Continuo faminto

Escolha um apetite adicional.

Apetite por destruição

Pegue um movimento da lista do guerreiro, bardo ou ladrão. Você não pode pegar os movimentos de multiclasse dessas classes.

MEU AMOR POR VOCÊ É COMO UM CAMINHÃO

Quando **realizar um feito de força**, nomeie alguém presente que tenha ficado impressionado por ele, e receba +1 adiante para negociar com essa pessoa.

AS MELHORES COISAS DA VIDA

No final da sessão, se tiver esmagado seus inimigos, vê-los fugir diante de sua presença e ouvir os lamentos de seus parentes, marque XP.

GRANDE VIAJANTE

Você já empreendeu jornadas por todos os lugares do mundo. Quando **chegar em algum lugar**, pergunte ao MJ a respeito de tradições importantes, rituais e similares, e ele lhe dirá o que precisa saber.

USURPADOR

Quando **se provar superior a uma pessoa no poder**, receba +1 adiante contra seus seguidores, lacaios e puxa-sacos.

KHAN DOS KHANS

Seus lacaios sempre aceitam a satisfação gratuita de um apetite seu como pagamento.

SANSÃO

Você pode aceitar uma debilidade para imediatamente se livrar de qualquer restrição física ou mental.

ESMAGAR!

Quando **matar e pilhar,** com 12+ cause seu dano e escolha algum objeto físico que seu alvo possua (uma arma, sua posição, um membro): ele perde o objeto escolhido.

FOME INDESTRUTÍVEL

Quando **for receber dano**, você pode optar por receber -1 constante até saciar um de seus apetites no lugar do dano. Você não poderá escolher esta opção enquanto estiver com essa penalidade ativa.

PERCEPÇÃO DE PONTOS FRACOS

Quando discernir realidades, acrescente "o que aqui é fraco ou vulnerável?" à lista de perguntas que você pode fazer.

SEMPRE EM FRENTE

Quando desafiar o perigo causado por algum movimento (como cair de uma ponte estreita ou passar correndo por um guarda armado), receba +1.

Quando ganhar um nível entre 6 e 10, escolha um dos seguintes movimentos ou um dos movimentos de níveis 2-5:

UM ÓTIMO DIA PARA MORRER

Enquanto tiver menos PV do que sua CON (ou 1, o que for maior), receba +1 constante.

MATE A TODOS

Requer: Apetite Por Destruição
Pegue mais um movimento da lista do guerreiro, bardo ou ladrão. Você não pode pegar os movimentos de multiclasse dessas classes.

GRITO DE GUERRA

Quando **entrar na batalha fazendo uma demonstração de força** (um urro, um grito encorajador, uma dança de batalha), role+CAR. Com 10+ ambos. Com 7-9, escolha um ou outro.

- Seus aliados são encorajados e recebem +1 adiante
- Seus inimigos sentirão medo e agirão de acordo (evitando-o, escondendo-se, atacando com abandono direcionado pelo medo)

MARCA DE PODER

Quando adquirir este movimento e gastar algum tempo ininterrupto refletindo a respeito de suas glórias passadas, você poderá se marcar com um símbolo de seu poder (uma longa trança amarrada com sinos, tatuagens ou cicatrizes rituais, etc.). Qualquer criatura mortal inteligente que enxergue o símbolo saberá instintivamente que você é uma força a ser reconhecida, e o tratará de acordo.

MAIS! SEMPRE MAIS!

Quando **satisfizer um de seus apetites de forma extrema** (destruindo algo único e significante, ganhando uma fama, riqueza ou poder enormes, etc.) você pode optar por resolvê-lo permanentemente. Risque-o de sua lista e marque XP. Apesar de poder buscar aquele apetite novamente, você não sente mais o desejo ardente que uma vez sentiu. Em seu lugar, escolha um novo apetite da lista ou escreva seu próprio.

AQUELE QUE BATE À PORTA

Quando **desafiar o perigo**, com 12+ você vira o perigo de volta contra ele mesmo. O MJ lhe descreverá como.

DESCONFIANÇA SAUDÁVEL

Sempre que a magia impura manipulada por homens mortais o obrigar a desafiar o perigo, trate qualquer resultado de 6- como se fosse 7-9.

PELO DEUS DO SANGUE

Você foi iniciado nos velhos caminhos, os caminhos do sacrifício. Escolha alguma coisa que seus deuses (ou espíritos ancestrais, totem, etc.) valorizem - ouro, sangue, ossos ou coisa do gênero. Quando sacrificar essas coisas em seus ritos e rituais, role+SAB. Com 10+, o MJ lhe concederá algum conhecimento a respeito dos seus problemas atuais, ou uma bênção que irá ajudá-lo. Com 7-9, o sacrifício não foi suficiente, e seus deuses exigem também que você ofereça sua carne, mas ainda lhe concedem o conhecimento ou a bênção. Com 6-, você consegue apenas a ira dos espíritos volúveis.

"Você vê como os cabelos dele são longos? Quando os dothrakis são derrotados em combate, eles cortam suas tranças em desgraça para que o mundo saiba de sua vergonha. Khal Drogo nunca perdeu um combate. Ele é um selvagem, é claro, mas também um dos melhores assassinos vivos."

- Viserys, "A Guerra dos Tronos".



Capítulo 6

Os poemas dizem que a vida de um aventureiro é cheia de caminhos abertos e de glória advinda da fortuna e do combate. Aquelas histórias contadas em tavernas cheias de fazendeiros com certeza têm algum fundo de verdade, certo? As canções capazes de inspirar tanto camponeses quanto a realeza – que acalmam as feras e incitam os homens ao frenesi – têm que vir de algum lugar.

É aí que entra o Bardo. Você, com sua língua de seda e raciocínio rápido, contador de histórias e cantador de canções. Qualquer simples menestrel é capaz de recontar um fato, mas apenas um verdadeiro Bardo é capaz de vivê-lo. Afivele suas botas, nobre orador. Afie aquela adaga oculta e atenda ao chamado. Alguém precisa estar lá, lutando lado a lado com os capangas, mercenários, e futuros heróis. Quem seria melhor do que você para escrever as histórias de seu próprio heroísmo?

Ninguém. Siga em frente.

Nomes

Elfo: Astrafel, Daelwyn, Feliana, Damarra, Sistranalle, Pendrell, Melliandre, Dagoliir.
Humano: Baldric, Leena, Dunwick, Willem, Edwyn, Florian, Seraphine, Quorra, Charlotte, Lily, Ramonde, Cassandra.

Aparência

Escolha um de cada:

- Olhos Sábios, Olhos Impetuosos, Olhos Alegres
- Cabelo Extravagante, Cabelo Bagunçado, Cabelo Estiloso
- Roupas Refinadas, Roupas de Viagem, Roupas Pobres
- Corpo em Forma, Corpo Bem-nutrido, Corpo Esguio

Características

Seus PV máximos são iguais a 6+Constituição;

Seu dano básico é d6.

O Bardo

Movimentos Iniciais

Escolha uma raça e receba seu respectivo movimento:

Elfo

Quando entrar em um local importante (decisão do jogador), você pode pedir ao MJ que lhe conte um fato qualquer a respeito da história daquele lugar.

Humano

Quando entrar pela primeira vez em um local civilizado, alguém que respeita os costumes de hospitalidade aos menestréis irá recebê-lo como seu convidado.

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

Arte Arcana

Quando **tecer um feitiço básico a partir de uma performance**, escolha um aliado e um efeito:

- Curar 1d8 PV;
- +1d4 adiante para o dano;
- Remover um encantamento que esteja afetando sua mente;
- Na próxima vez que alguém Ajudar o alvo, ele receberá +2, e não +1;

E depois role+CAR. Com 10+, o aliado recebe o efeito selecionado. Com 7-9, sua magia funciona, mas você atrai atenção indesejável, ou a sua magia reverbera para outros alvos à escolha do MJ, afetando-os também.

Conhecimento de Bardo

Escolha uma área de especialização:

- Magias e Feitiços;
- Os Mortos e os Mortos-Vivos;
- Grandes Histórias do Mundo Conhecido;
- Um Bestiário de Criaturas Incomuns;
- As Esferas Planares;
- Lendas de Heróis do Passado;
- Os Deuses e seus Servos;

Quando **encontrar pela primeira vez uma criatura, local ou item importante (decisão do jogador) que esteja ligado ao seu conhecimento de bardo,** você pode fazer uma pergunta qualquer ao MJ a respeito daquilo, que ele deve responder honestamente. O MJ pode lhe perguntar qual foi a lenda, canção ou fábula na qual você ouviu tal informação.

Charmoso(a) e Receptivo(a)

Quando **conversar francamente com alguém**, você pode fazer ao seu jogador uma pergunta da lista abaixo, que deve ser respondida com honestidade. Aquele jogador então poderá também lhe fazer uma pergunta da lista abaixo (que você também precisa responder honestamente):

- A quem você serve?
- O que você quer que eu faça?
- Como faço para conseguir que você _____?
- O que você realmente está sentindo agora?
- O que você mais deseja?

Um Porto na Tempestade

Quando **retornar a um local civilizado que já tenha visitado previamente**, diga ao MJ quando esteve aqui pela última vez. Ele lhe responderá quais foram as mudanças ocorridas desde aquela época.

Alinhamento

Escolha um alinhamento:

Bom

Executar sua arte para ajudar alguém.

Neutro

Evitar um conflito ou desfaça uma situação tensa.

Caótico

Estimular outros a realizarem uma ação decisiva que seja significativa e mal planejada.

"De todo jeito," gritou o bardo, com seu olhar em chamas. "Um Fflam ao resgate! Invadam o castelo! Tomem-no de assalto! Derrubem os portões!"

- O Livro dos Três

Equipamento

Sua carga é igual a 9+FOR. Você possui rações de masmorra (5 usos, peso 1). Escolha um instrumento, todos eles possuem peso 0 para você:

- O bandolim restaurado de seu pai;
- Uma bela flauta, presente de um nobre;
- A gaita com a qual cortejou seu primeiro amor;
- Uma corneta roubada;
- Uma rabeca que nunca foi tocada;
- Um livro de canções, escrito em uma língua esquecida.

Escolha sua roupa:

- Armadura de couro (armadura 1, peso 1);
- Roupas ostensivas (peso 0).

Escolha seu armamento:

- Florete de duelo (corpo a corpo, preciso, peso 2);
- Arco desgastado (próximo, peso 2), fardo de flechas (munição 3, peso 1) e espada curta (corpo a corpo, peso 1).

Escolha um:

- Equipamento de aventureiro (peso 1);
- Bandagens (peso 0);
- Cachimbo Halfling (peso 0);
- 3 moedas.

Uínculos

Preencha pelo menos um dos espaços em branco com o nome de algum companheiro:

- Esta não é minha primeira aventura com _____.
- Já cantei histórias sobre _____ bem antes de nos conhecermos pessoalmente.
- _____ é normalmente o alvo de minhas piadas.
- Estou escrevendo uma balada a respeito das aventuras de _____.
- _____ me confidenciou um segredo.
- _____ não confia em mim, e com boas razões.

Movimentos Avançados

Quando ganhar um nível entre 2 e 5, escolha um dos seguintes movimentos:

Canção da Cura

Quando **curar usando arte arcana**, cure +1d8 de dano.

Cacofonia Violenta

Quando **conceder bônus para o dano usando arte arcana**, conceda +1d4 de dano extra.

Volume Máximo

Quando **desencadear uma performance ensandecida** (um solo de flauta inflamado, uma explosão de tambores de bronze, uma dança interpretativa confusa), escolha um alvo capaz de ouvi-lo e role+CAR. Com 10+, o alvo fica confuso e ataca seu aliado mais próximo. Com 7-9, o alvo ainda ataca seu aliado mais próximo, mas você atrai sua atenção e sua ira.

Grito Metálico

Quando **gritar com muita força ou tocar uma nota devastadora**, escolha um alvo e role+CON. Com 10+, o alvo recebe 1d10 de dano e é ensurdecido por alguns minutos. Com 7-9, você ainda causa dano ao seu alvo, mas perde o controle, e o MJ escolhe um alvo adicional que esteja próximo.

Uma Pequena Ajuda de Meus Amigos

Quando **conseguir ajudar alguém**, receba +1 adiante também.

Tons Sobrenaturais

Sua arte arcana é poderosa, permitindo que escolha dois efeitos no lugar de apenas um.

APARO DO DUELISTA

Quando matar e pilhar, receba +1 adiante de armadura.

MISTIFICAR

Quando **negociar com um alvo**, caso obtenha 7+, receba também +1 adiante contra ele.

AMADOR EM MULTICLASSE

Escolha e adquira um movimento de outra classe. Trate seu nível como se fosse nível -1 no momento da escolha.

INICIADO EM MULTICLASSE

Escolha e adquira um movimento de outra classe. Trate seu nível como se fosse nível -1 no momento da escolha.

Quando ganhar um nível entre 6 e 10, escolha um dos seguintes movimentos ou um dos movimentos de níveis 2-5:

REFRÃO DA CURA

Substitui: Canção da Cura
Quando **curar usando arte arcana**, cure +2d8 de dano.

EXPLOSÃO SONORA VIOLENTA

Substitui: Cacofonia Violenta
Quando **conceder bônus para o dano usando arte arcana**, conceda +2d4 de dano extra.

Rosto Inesquecível

Quando **encontrar alguém com quem já tenha se encontrado anteriormente** (decisão do jogador) após terem passado algum tempo sem se ver, receba +1 adiante contra essa pessoa.

Reputação

Quando **encontrar pela primeira vez pessoas que já tenham ouvido canções a seu respeito**, role+CAR. Com 10+, diga ao MJ duas coisas que elas saberiam a seu respeito. Com 7-9, diga ao MJ uma coisa, e ele dirá outra.

Acorde Sobrenatural

Substitui: Tons Sobrenaturais
Quando usar arte arcana, escolha dois efeitos no lugar de apenas um. Escolha também um desses dois efeitos para ser aplicado em dobro.

Ouuido Bom para Magia

Quando **ouvir um inimigo conjurar uma magia**, o MJ lhe dirá qual é o nome da magia e seus efeitos. Receba +1 adiante quando agir de acordo com essas informações.

Desleal

Quando for charmoso(a) e receptivo(a), você também pode perguntar "Como você seria vulnerável a mim?". Seu alvo não pode lhe fazer esta pergunta.

Bloqueio do Duelista

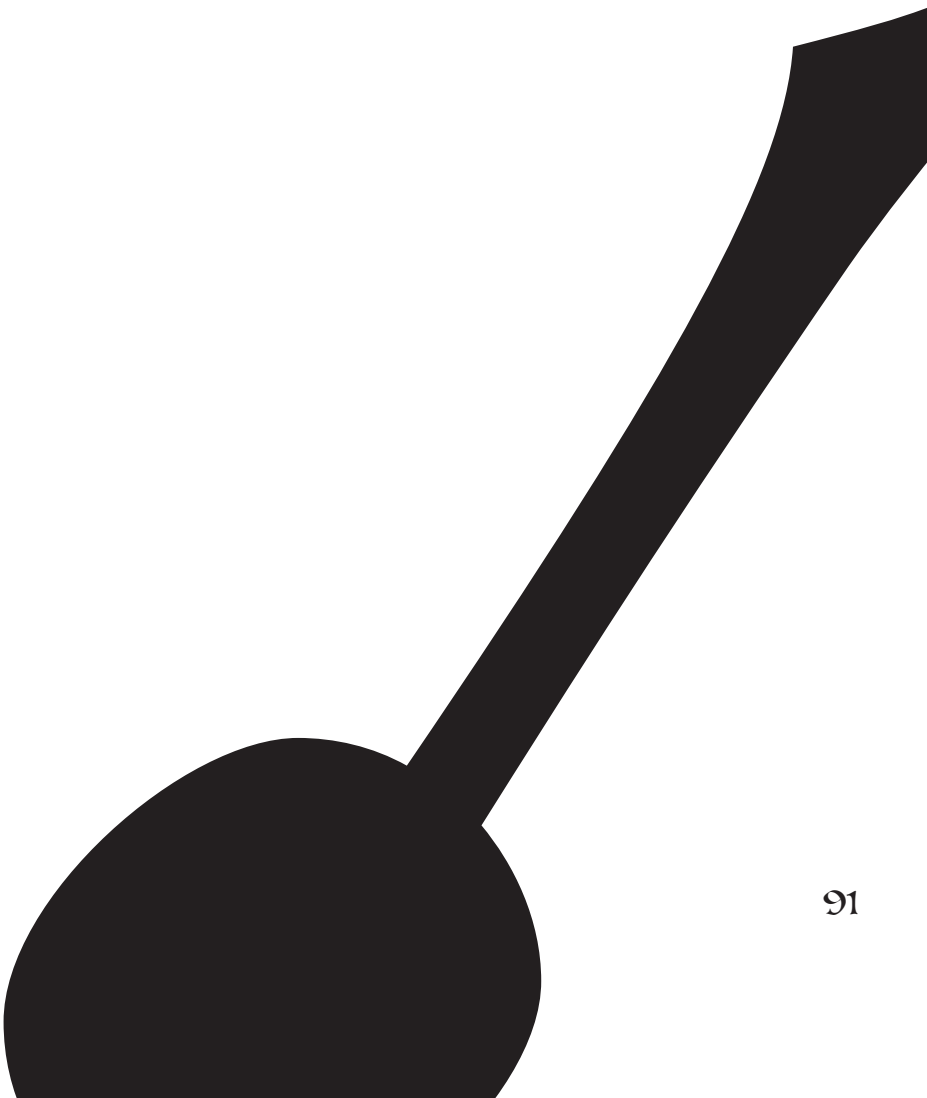
Substitui: Aparo do Duelista
Quando matar e pilhar, receba +2 adiante de armadura.

PASSAR A PERNA

Substitui: Mistificar
Quando **negociar com um alvo**, com 7+, receba também +1 adiante contra ele e faça ao seu jogador uma pergunta que deve ser respondida honestamente.

MESTRE EM MULTICLASSE

Escolha e adquira um movimento de outra classe. Trate seu nível como se fosse nível -1 no momento da escolha.





Capítulo 7

As terras de Dungeon World são um caos abandonado pelos deuses. Elas estão infestadas por mortos vivos, bestas de todos os tipos, e por vastas áreas anormais localizadas entre os locais civilizados – aqueles abençoados pela presença de templos. O mundo lá fora é um lugar sem divindades. E é exatamente por isso que ele precisa de você.

Levar a glória de seu deus até os descrentes não é apenas sua natureza – é o seu chamado. Cabe a você convertê-los com sua espada, maça e magia. É preciso dilacerar o coração ignorante das terras selvagens e plantar nele as sementes da fé. Alguns dizem que o melhor lugar para manter seus deuses é junto ao seu coração, mas você sabe que isso é besteira. Deus vive na lâmina de uma espada.

Mostre ao mundo quem é o senhor.

Nomes

Anão: Durga, Aelfar, Gerda, Rurgosh, Bjorn, Drummond, Helga, Siggrun, Freya.
Humano: Wesley, Brinton, Jon, Sara, Hawthorn, Elise, Clarke, Lenore, Piotr, Dahlia, Carmine

Aparência

Escolha um de cada:

- Olhos Bondosos, Olhos Afiados, Olhos Tristes
- Cabelo Trançado, Cabelo Estranho, Careca
- Robes Fluidos, Hábito, Traje Comum
- Corpo Esguio, Corpo Ossudo, Corpo Flácido

Características

Seus PV máximos são iguais a 8+Constituição;

Seu dano básico é d6.

O Clérigo

Movimentos Iniciais

Escolha uma raça e receba seu respectivo movimento:

Anão

Você é um com a pedra. Quando comungar, receba como uma oração uma versão especial de Palavras dos Silenciosos que só funciona com pedras.

Humano

Sua fé é distinta. Escolha um feitiço de mago: você pode recebê-lo e conjurá-lo como se fosse um feitiço de clérigo.

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

Divindade

Você serve e adora uma divindade ou poder que lhe concede feitiços. Dê um nome ao seu deus (talvez Helferth, Sucellus, Zorica ou Krugon o Cruel) e escolha seu domínio:

- Cura e Restauração;
- Conquista Sangrenta;
- Civilização;
- Conhecimento e Coisas Ocultas;
- Os Oprimidos e Esquecidos;
- O Que Existe Abaixo.

Escolha um preceito de sua religião:

- Sua religião prega a santidade do sofrimento. Adicione Súplica: Sofrimento;
- Sua religião é cultista e insular. Adicione Súplica: Ganhando Segredos;
- Sua religião possui importantes rituais de sacrifício. Adicione Súplica: Oferenda;
- Sua religião acredita em julgamento pelo combate. Adicione Súplica: Vitória Pessoal.

"A coragem lhe satisfaz, Crom, então me conceda um pedido: conceda-me vingança! E se não me ouvir, que vá para o inferno!"

- Conan, "Conan o Bárbaro"

ORIENTAÇÃO DIVINA

Quando **fizer uma súplica adequada aos preceitos de sua religião**, sua divindade lhe concederá algum conhecimento útil ou benefício relacionado aos seus domínios. O MJ lhe dirá qual.

EXPULSAR MORTOS-VIVOS

Quando **erguer seu símbolo sagrado e chamar por sua divindade em busca de proteção**, role+SAB. Com 7-9, enquanto continuar brandindo seu símbolo sagrado em oração, nenhum morto-vivo poderá se aproximar de você. Com 10+, mortos-vivos inteligentes ficam momentaneamente ofuscados, e mortos-vivos sem mente fogem. Qualquer agressão quebra este efeito e as criaturas podem voltar a agir normalmente. Mortos-vivos inteligentes ainda podem encontrar meios de lhe causar mal à distância. Eles são espertos assim.

COMUNGAR

Quando **passar algum tempo ininterrupto em silenciosa comunhão com sua divindade (uma hora, aproximadamente)**, você:

- Perde todos os feitiços que lhe foram concedidos.
- Recebe novos feitiços à sua escolha, cujo total de níveis não supere seu próprio nível+1. O nível de nenhum deles pode superar o seu.
- Prepare todas as suas orações – elas não contam para o limite acima.

CONJURAR FEITIÇOS

Quando **conjurar um feitiço conferido a você por sua divindade**, role+SAB. Com 10+, o feitiço é conjurado com sucesso e sua divindade não o revoga, logo, você poderá conjurá-lo novamente. Com 7-9, o feitiço é conjurado, mas escolha um:

- Você atrai atenção indesejada ou se coloca em evidência (o MJ descreverá como);
- Sua conjuração lhe distancia de sua divindade – receba -1 constante em conjurar feitiços até a próxima vez que comungar novamente;
- Após conjurar o feitiço, ele é revogado por sua divindade. Você não pode conjurá-lo novamente até comungar e recebê-lo novamente.

Repare que a manutenção de feitiços com efeitos contínuos poderá lhe causar penalidades em sua jogada de conjurar feitiços em alguns casos.

"O que importa não é... fazer sentido. O que importa é acreditar em alguma coisa. E deixar que tal crença seja grande o suficiente para mudar sua vida. É sobre a fé. Você não muda a fé, River, ela muda você.

- Shepherd Book, "Firefly"

Alinhamento

Escolha um alinhamento:

Bom

Colocar-se em perigo para curar outra pessoa.

Ordeiro

Colocar-se em perigo seguindo os preceitos de sua igreja ou deus.

Mal

Prejudicar outra pessoa para provar a superioridade de sua igreja ou deus.

Equipamento

Sua carga é igual a 10+FOR. Você possui rações de masmorra (5 usos, peso 1) e o símbolo sagrado de sua divindade – descreva-o (peso 0). Escolha suas defesas:

- Cota de malha (armadura 1, peso 1)
- Escudo (armadura +1, peso 2)

Escolha seu armamento:

- Martelo de batalha (corpo a corpo, peso 1)
- Maça (corpo a corpo, peso 1)
- Cajado (corpo a corpo, duas mãos, peso 1) e bandagens (peso 0)

Escolha um:

- Equipamento de aventureiro (peso 1) e rações de masmorra (5 usos, peso 1)
- Poção de cura (peso 0)

Uínculos

Preencha pelo menos um dos espaços em branco com o nome de algum companheiro:

- _____ insultou minha divindade; eu não confio nele.
- _____ é uma pessoa boa e fiel; eu confio nele implicitamente.
- _____ está em constantemente em perigo, mas o(a) manterei a salvo.
- Estou trabalhando para converter _____ à minha fé.

Movimentos avançados

Quando ganhar um nível entre 2 e 5, escolha um dos seguintes movimentos:

O escolhido

Escolha um feitiço. Ele lhe é concedido como se fosse 1 nível menor.

Revigorar

Quando **curar alguém**, essa pessoa receberá +2 adiante em seu dano.

O equilíbrio entre a vida e a morte

Quando **alguém tomar seu último suspiro em sua presença**, essa pessoa receberá +1 na rolagem.

Serenidade

Quando conjurar um feitiço, ignore -1 de penalidade relacionada a feitiços contínuos.

PRIMEIROS SOCORROS

Curar Ferimentos Leves é considerado uma oração para você, logo, não conta para o seu limite de feitiços concedidos.

INTERVENÇÃO DIVINA

Quando comungar, receba domínio 1 e perca todo o domínio que possuía. Gaste esse domínio quando você ou um aliado receber dano para invocar sua divindade. Ela irá intervir através de uma manifestação adequada (uma ventania súbita, um escorregão sortudo, uma explosão de luz) e negar todo o dano.

PENITENTE

Quando **receber dano e abraçar a dor**, você pode sofrer +1d4 de dano (ignorando armadura). Caso o faça, receba +1 adiante para conjurar feitiços.

POTENCIALIZAR

Quando conjurar um feitiço, com 10+ você pode optar por escolher um item da lista de 7-9 . Caso o faça, escolha também um dos efeitos abaixo:

- Os efeitos da magia são dobrados
- Os alvos da magia são dobrados

PRECE POR ORIENTAÇÃO

Quando **sacrificar algo de valor para sua divindade e rezar pedindo por sua orientação**, sua divindade lhe dirá o que ela quer que você faça. Se você o fizer, marque experiência.

PROTEÇÃO DIVINA

Quando não estiver usando armadura ou escudo, receba armadura 2.

CURANDEIRO DEVOTO

Quando curar outra pessoa, adicione seu nível à quantidade de dano curado.

Quando ganhar um nível entre 6 e 10, escolha um dos seguintes movimentos ou um dos movimentos de níveis 2-5.

ABENÇOADO

Requer: O Escolhido
Escolha um feitiço diferente daquele já selecionado anteriormente. Ele lhe é concedido como se fosse 1 nível menor.

APOTEOSE

Na próxima vez que **passar algum tempo em oração apropriada para seu deus** após optar por este movimento, escolha uma característica associada a ele (garras dilaceradoras, asas de penas de safira, um terceiro olho que tudo vê, etc.). Assim que emergir de suas preces, ganhe permanentemente tal característica física.

CEIFADOR

Quando **parar um momento após um conflito para dedicar sua vitória à sua divindade e lidar adequadamente com os mortos**, receba +1 adiante.

PROVIDÊNCIA

Substitui: Serenidade
Ignore a penalidade de -1 proveniente de dois feitiços que esteja mantendo.

PRIMEIROS SOCORROS SUPERIORES

Requer: Primeiros Socorros
Curar Ferimentos Moderados é considerado uma oração para você, logo, não conta para o seu limite de feitiços concedidos.

INVENCIBILIDADE DIVINA

Substitui: Intervenção Divina
Quando comungar, receba domínio 2 e perca todo o domínio que possuía. Gaste 1 domínio quando você ou um aliado receber dano para invocar sua divindade. Ela irá intervir através de uma manifestação adequada (uma ventania súbita, um escorregão sortudo, uma explosão de luz) e negar todo o dano.

MÁRTIR

Substitui: Penitente
Quando **receber dano e abraçar a dor**, você pode sofrer +1d4 de dano (ignorando armadura). Caso o faça, receba +1 adiante para conjurar feitiços e some seu nível ao dano causado ou curado por ele.

ARMADURA DIVINA

Substitui: Proteção Divina
Quando não estiver usando armadura ou escudo, receba armadura 3.

POTENCIALIZAR SUPERIOR

Substitui: Potencializar
Quando conjurar um feitiço, com 10+ você pode optar por escolher um item da lista de 7-9. Caso o faça, escolha um dos efeitos abaixo também. Com 12+, escolha em desses efeitos de graça:

- Os efeitos da magia são dobrados
- Os alvos da magia são dobrados

AMADOR EM MULTICLASSE

Escolha e adquira um movimento de outra classe. Trate seu nível como se fosse 1 menor no momento da escolha.

Feitiços de Clérigo

Orações

Sempre que comungar, você recebe acesso a todas as suas orações sem precisar escolhê-las ou considerá-las em seu limite de feitiços.

Luz (Oração)

Uma luz divina se acende no item tocado por você, tão brilhante quando uma tocha. Ela não emite calor ou som e não precisa de combustível, mas funciona como uma tocha comum para todos os outros efeitos. Você possui total controle sobre a cor dessa luz. Ela continua ativa enquanto permanecer em sua presença.

Santificar (Oração)

Qualquer comida ou água que estiver em suas mãos enquanto conjura este feitiço será consagrada por sua divindade. Além de se tornar sagrada ou profana, a substância afetada é purificada de qualquer resíduo mundano.

Guia (Oração)

O símbolo da sua divindade surge à sua frente e aponta na direção ou curso de ação que seu deus gostaria que você tomasse, desaparecendo logo em seguida. Esta mensagem é passada apenas através de movimentos – a comunicação permitida por este feitiço é extremamente limitada.

Feitiços de 1° Nível

Bênção (Nível 1, Contínuo)

Sua divindade sorri para um combatente à sua escolha, que receberá +1 constante enquanto a batalha continuar e ele permanecer de pé lutando. Enquanto este feitiço estiver ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.

Curar Ferimentos Leves (Nível 1)

Sob seu toque, ferimentos se cicatrizam e ossos deixam de doer. Cure 1d8 de dano em um aliado que você tocar.

Detectar Alinhamento (Nível 1)

Quando conjurar esta magia, escolha um alinhamento: Bom, Mal, Ordeiro ou Caótico. Um de seus sentidos se torna momentaneamente capaz de detectar aquele alinhamento. O MJ lhe indicará quem ou o que pertence ao alinhamento escolhido.

Aterrorizar (Nível 1, Contínuo)

Escolha um alvo que você possa enxergar e um objeto próximo. O alvo adquire pavor do objeto enquanto você mantiver este feitiço ativo, e sua reação é definida por ele: fugir, entrar em pânico, implorar, lutar. Enquanto este feitiço estiver ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços. Não é possível escolher como alvo uma entidade com inteligência abaixo da animal (construtos mágicos, autômatos, mortos-vivos e similares).

Arma Mágica (Nível 1, Contínuo)

A arma que estiver em suas mãos no momento em que conjurar este feitiço causa +1d4 de dano até que ele seja desfeito. Enquanto este feitiço estiver ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.

Santuário (Nível 1)

Enquanto conjura este feitiço, você caminha ao redor de uma área, demarcando seu perímetro e consagrando-a à sua divindade. Enquanto permanecer dentro da área, você será alertado de qualquer ação maliciosa que ocorrer ali dentro (incluindo uma criatura que entre no perímetro com intenções malignas). Qualquer pessoa curada dentro de um santuário recebe +1d4 PV.

Falar com os Mortos (Nível 1)

Um cadáver dialoga rapidamente com você, respondendo a até três perguntas com todo o conhecimento que ele tinha em vida, e aquele que adquiriu após a morte.

Feitiços de 3º Nível

Reanimar os Mortos (Nível 3, Contínuo)

Você invoca um espírito faminto para que ele possua um corpo recém falecido e torne-se seu servo. Isso cria um zumbi que segue suas ordens utilizando ao máximo suas capacidades limitadas. Trate o zumbi como se fosse um personagem, mas podendo realizar apenas movimentos básicos. Ele possui um modificador de +1 em todas as características e 1 PV. Ele recebe também 1d4 das características abaixo:

- O zumbi é talentoso. Uma de suas características possui um modificador de +2.
- O zumbi é durável. Ele recebe +2 PV para cada nível de seu criador.
- O zumbi possui um cérebro que ainda funciona, e é capaz de completar tarefas complexas.
- O zumbi não aparenta estar morto, pelo menos por um ou dois dias.

O zumbi persiste até que seja destruído, recebendo uma quantidade de dano superior aos seus PV, ou até que você opte por encerrar o feitiço. Enquanto este feitiço estiver ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.

Curar Ferimentos Moderados (Nível 3)

Você estanca sangramentos e conserta ossos quebrados através de magia. Cure 2d8 de dano em um aliado que você tocar.

Escuridão (Nível 3, Contínuo)

Escolha uma área que você possa enxergar: ela se enche com sombras e escuridão sobrenatural. Enquanto este feitiço estiver ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.

Ressurreição (Nível 3)

Diga ao MJ que você deseja ressuscitar um cadáver cuja alma ainda não tenha abandonado este mundo completamente. A ressurreição é sempre possível, mas o MJ lhe pedirá para cumprir uma ou mais (provavelmente todas) das condições abaixo:

- O processo irá demorar dias/semanas/meses
- Você precisa conseguir a ajuda de _____
- Custará muito dinheiro
- Você precisará sacrificar _____ para fazê-lo

O MJ pode, de acordo com as circunstâncias, permitir que um cadáver seja ressuscitado imediatamente, e as condições impostas devem ser cumpridas para que isso seja permanente, ou ele pode exigir que as condições sejam cumpridas previamente.

Prender Pessoa (Nível 3)

Escolha uma pessoa que você possa enxergar. Até que você conjure um feitiço ou abandone sua presença, ela não poderá realizar qualquer ação a não ser falar. O efeito é cancelado imediatamente se o alvo sofrer qualquer tipo de dano.

Feitiços de 5º Nível

Revelação (Nível 5)

Sua divindade responde às suas preces durante um momento de perfeita compreensão. O MJ irá iluminar a situação atual. Quando agir baseado nas informações que lhe forem dadas, receba +1 adiante.

Curar Ferimentos Críticos (Nível 5)

Cure 3d8 de dano em um aliado que você tocar.

Adivinhação (Nível 5)

Nomeie uma pessoa, local ou objeto a respeito do qual queira obter informações. Sua divindade lhe mostrará o alvo, tão claramente quanto seria se você estivesse em sua presença.

Contágio (Nível 5, Contínuo)

Escolha uma criatura que você possa enxergar. Enquanto este feitiço permanecer ativo, o alvo sofre de uma doença à sua escolha. Enquanto este feitiço estiver ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.

Palavras dos Silenciosos (Nível 5)

Com um simples toque, você se torna capaz de conversar com os espíritos presentes no interior de todas as coisas. O objeto inanimado que você tocar lhe responde até três perguntas, no máximo de sua capacidade.

Visão Verdadeira (Nível 5, Contínuo)

Sua visão se abre para a verdadeira natureza de tudo o que estiver enxergando, atravessando ilusões e encontrando coisas ocultas. O MJ lhe descreverá o local, ignorando todas as ilusões e falsificações, sejam elas mágicas ou não. Enquanto este feitiço estiver ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.

Aprisionar Alma (Nível 5)

Você aprisiona a alma de uma criatura agonizante em uma gema. A criatura estará ciente de seu aprisionamento, mas ainda pode ser manipulada através de feitiços, negociação e outros efeitos. Todos os movimentos realizados contra ela receberão +1. Você pode libertar a alma a qualquer momento, mas ela jamais poderá ser capturada novamente.

Feitiços de 7º Nível

Palavra de Retorno (Nível 7)

Escolha uma palavra. Quando pronunciá-la pela primeira vez após conjurar este feitiço, você e qualquer aliado que o estiver tocando no momento da conjuração serão imediatamente transportados para o local onde este feitiço foi conjurado. É possível manter apenas uma única localidade: conjurar Palavra de Retorno novamente antes de pronunciar a palavra substitui o feitiço anterior.

Restauração (Nível 7)

Ao tocar um aliado, ele é curado de uma quantidade de dano igual ao seu próprio valor máximo de PV.

Destruição (Nível 7)

Toque um inimigo e atinja-o com fúria divina – cause 2d8 de dano a ele e 1d6 de dano a você mesmo. Esses danos ignoram armaduras.

Amputar (Nível 7, Contínuo)

Escolha um membro do alvo, como um braço, um tentáculo ou uma asa – ele será magicamente separado de seu corpo, sem causar danos, mas provocando uma dor considerável. A perda do membro pode, por exemplo, impedir uma criatura alada de voar, ou um touro de perfurá-lo com seus chifres. Enquanto este feitiço estiver ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.

Sinal da Morte (Nível 7)

Escolha uma criatura cujo nome verdadeiro você conheça. Este feitiço cria runas permanentes em uma superfície alvo, que matarão aquela criatura caso ela as leia.

Controlar o Clima (Nível 7)

Faça uma prece pedindo por chuva – ou sol, ou vento, ou neve. Dentro de aproximadamente um dia, seu deus irá respondê-lo, alterando o clima conforme seu pedido durante alguns dias.

"Eu vou lhe dar uma previsão de inverno: vai ser frio, vai ser cinza, e vai durar pelo resto da sua vida."

- Phil, Feitiço do Tempo (Groundhog Day)

Feitiços de 9º Nível

Tempestade da Vingança (Nível 9)

Sua divindade faz com que um clima sobrenatural à sua escolha surja. Chuva de sangue ou de ácido, nuvens de almas, ventos que podem levar prédios, ou qualquer outro tipo de clima que você consiga imaginar: peça e ele virá.

Reparos (Nível 9)

Escolha um evento ocorrido no passado de seu alvo. Todos os efeitos daquele evento, incluindo danos, venenos, doenças e efeitos mágicos são imediatamente encerrados e reparados. PV e doenças são curados, venenos neutralizados, efeitos mágicos cancelados.

Presença Divina (Nível 9, Contínuo)

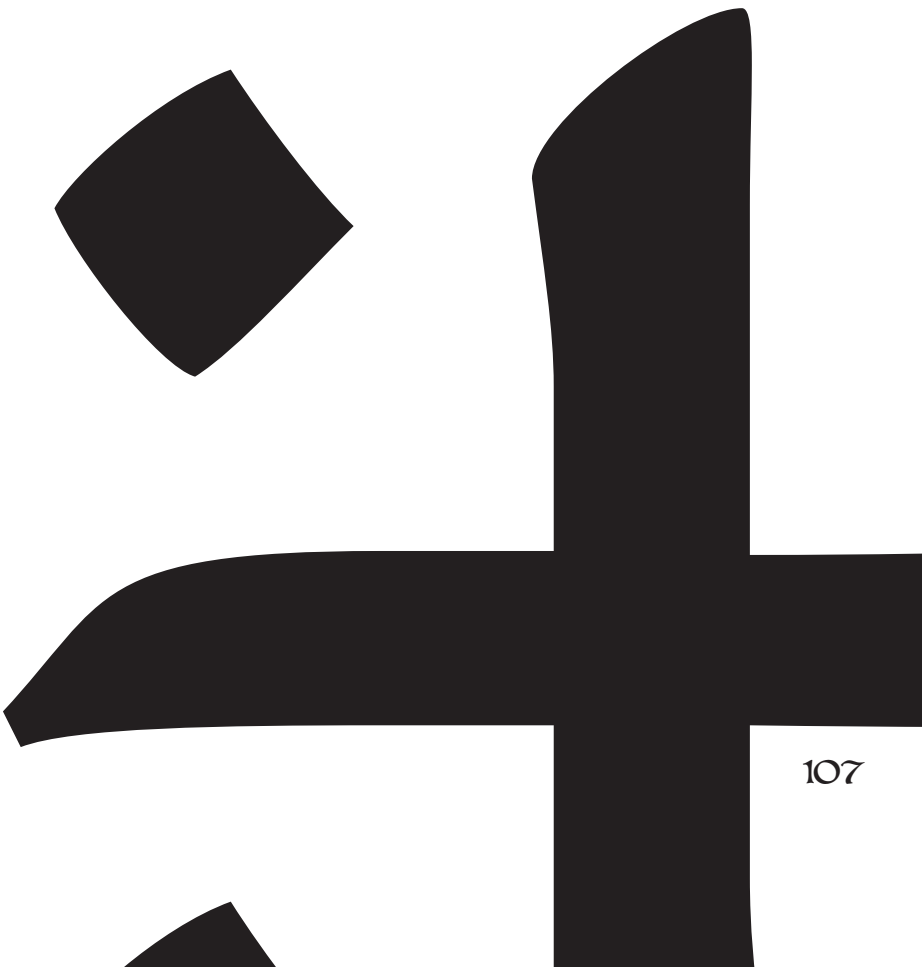
Todas as criaturas são obrigadas a pedir sua permissão para permanecerem em sua presença, e você deve concedê-la em voz alta. Qualquer criatura sem a sua permissão sofrerá 1d10 de dano extra sempre que sofrer dano em sua presença. Enquanto este feitiço estiver ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.

Consumir Morte-Vida (Nível 9)

Um morto-vivo sem mente que for tocado por você será imediatamente destruído, e sua energia necromântica será utilizada para curá-lo ou ao próximo aliado que você tocar por uma quantidade de Pontos de Vida igual aos PV que a criatura possuía antes de ser destruída.

Praga (Nível 9, Contínuo)

Nomeie uma cidade, aldeia, acampamento ou outro local onde vivam pessoas. Enquanto este feitiço permanecer ativo, aquele lugar será tomado por uma praga apropriada aos domínios de sua divindade (gafanhotos, morte do primogênito, etc.). Enquanto este feitiço estiver ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.





Capítulo 8

Observe o que acontece ao redor da fogueira. O que o levou até essas pessoas, que fedem a poeira e suor da cidade? Talvez seja uma espécie de bondade – você os protege como a mãe ursa cuida de seus filhotes? Seriam eles sua matilha agora? Que irmãos e irmãs estranhos você possui. Independente de sua inspiração, eles certamente fracassariam sem seus sentidos aguçados e garras afiadas.

Você pertence aos locais sagrados – nasceu do solo e usa as marcas dos espíritos em sua pele. Talvez tivesse outra vida antigamente, pode até mesmo ter sido um morador da cidade como eles, mas não mais. Você abandonou aquela sua forma estática.

Ouça seus aliados rezando para seus deuses esculpidos em pedra ou polindo suas conchas de prata. Eles falam da glória que encontrarão quando retornarem àquela cidade pestilenta que você abandonou.

Os deuses deles são crianças, e seu aço uma falsa proteção. Você trilha os antigos caminhos, e usa as peles da própria terra. Receberá sua parte do tesouro, mas será que um dia você será como eles? Só o tempo dirá.

Nomes

Elfo: Hycorax, Ethanwe, Sinathel, Demanor, Menoliir, Mithralan, Taeros, Aegor
Halfling: Tanner, Dunstan, Rose, Ivy, Robard, Mab, Thistle, Puck, Anne, Serah
Humano: Elana, Obelis, Herran, Syla, Andanna, Siobhan, Aziz, Pelin, Sibel, Nils, Wei

Aparência

Escolha um de cada:

- Olhos Sábios, Olhos Selvagens, Olhos Assombrosos
- Capuz de Pele, Cabelo Bagunçado, Cabelo Trançado
- Vestimenta Cerimonial, Couros Práticos, Peles Gastas

Características

Seus PV máximos são iguais a 6+Constituição;

Seu dano básico é d6.

Movimentos iniciais

Escolha uma raça e receba seu respectivo movimento:

Elfo

A seiva das árvores antigas corre em seu corpo. Além de quaisquer outras ligações, a Grande Floresta é sempre considerada sua terra.

Humano

Assim como seu povo aprendeu a vincular os animais ao campo e à fazenda, você também se encontra vinculado a eles. Você sempre será capaz de assumir a forma de qualquer animal domesticado, além de suas opções normais.

Halfling

Você canta as canções restauradoras da primavera e do riacho. Sempre que montar acampamento, você e seus aliados curam +1d6.

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

Nascido do solo

Você aprendeu sua magia em um local cujos espíritos são poderosos e antigos, e eles o marcaram como um deles. Independente de onde vá, eles vivem dentro de você, e o permitirão assumir suas formas. Escolha uma das opções a seguir – ela representa a terra a qual você se encontra ligado. Sempre que se metamorfosear, você será capaz de assumir a forma de qualquer animal que vive em sua terra.

- A Grande Floresta
- As Planícies Sussurrantes
- O Vasto Deserto
- O Lamaçal Fedorento
- O Delta do Rio
- As Profundezas da Terra
- As Ilhas de Safira
- O Mar Aberto
- As Montanhas Elevadas
- O Norte Gelado
- A Terra Devastada

Escolha uma marca – um atributo físico que o identifica como um nascido do solo. Pode ser uma característica animal como antenas, ou as manchas de um leopardo, ou algo mais genérico, como cabelos que se parecem com folhas, ou olhos de cristal brilhante. Sua marca permanece independente da forma que assumir.

NUTRIDO PELA NATUREZA

Você não precisa comer ou beber nada. Se um movimento exigir que você marque uma ração, simplesmente ignore isso.

LINGUAGEM DOS ESPÍRITOS

Os grunhidos, latidos, guinchos e chamados das criaturas selvagens são uma forma de linguagem para você. Você é capaz de compreender qualquer animal nativo da sua terra ou que seja similar a algum cuja essência tenha estudado.

METAMORFOSE

Quando chamar os espíritos para mudar sua forma, role+SAB. Com 10+, domínio 3. Com 7-9, domínio 2. Com 6-, domínio 1 além de qualquer outra coisa definida pelo MJ.

Você consegue assumir a forma de qualquer espécie cuja essência tenha estudado ou que viva em sua terra, fundindo sua própria forma e seus pertences em uma cópia perfeita da espécie desejada. Com isso, você adquire quaisquer habilidades e fraquezas inatas do animal: garras, asas, guelras, respirar na água e não no ar. Continue usando suas próprias características, mas alguns movimentos podem se tornar mais complicados de serem iniciados – um gato doméstico terá dificuldades em combater um ogro. O MJ também lhe informará a respeito de um ou mais movimentos associados à sua nova forma. Gaste 1 domínio para realizar aquele movimento. Assim que seu domínio se esgotar, você retorna à sua forma natural. É possível fazer isso também gastando todo o seu domínio.

ESSÊNCIA ESTUDADA

Quando **passar algum tempo contemplando um espírito animal**, você pode adicioná-lo às espécies cuja forma é capaz de assumir através de metamorfose.

1 *Movimentos de animais apenas indicam o que eles fazem naturalmente, como "convocar a matilha", "pisotear" ou "escapar pelo ar". Quando gastar domínio, seu instinto natural é ativado, e o movimento simplesmente acontece. Se o fizer para escapar pelo ar, por exemplo, você simplesmente abre as asas e voa.*

Alinhamento

Escolha um alinhamento:

Caótico

Destruir um símbolo de civilização.

Bom

Ajudar alguma coisa ou alguém a crescer.

Neutro

Eliminar uma ameaça não natural.

Equipamento

Sua carga é igual a 6+FOR. Você carrega alguma lembrança de sua terra. Descreva-a. Escolha suas defesas:

- Armadura de peles (armadura 1, peso 1)
- Escudo de madeira (armadura +1, peso 1)

Escolha seu armamento:

- Shillelagh (corpo a corpo, peso 2)
- Cajado (corpo a corpo, duas mãos, peso 1)
- Lança (corpo a corpo, arremesso, próxima, peso 1)

Escolha um:

- Equipamento de aventureiro (peso 1)
- Cataplasmas e ervas (2 usos, peso 1)
- Cachimbo halfling (peso 0)
- 3 antitoxinas (peso 0)

Uínculos

Preencha pelo menos um dos espaços em branco com o nome de algum companheiro:

- _____ tem cheiro de caça, e não de caçador.
- Os espíritos me alertaram acerca de um grande perigo que ronda _____.
- Eu mostrei a _____ um ritual secreto da Terra.
- _____ provou meu sangue, e eu o seu. Estamos unidos por isso.

Movimentos avançados

Quando ganhar um nível entre 2 e 5, escolha um dos seguintes movimentos:

Irmão do caçador

Escolha um movimento da lista de classe do ranger.

Garras e dentes vermelhos

Quando **estiver em uma forma animal apropriada** (alguma bem perigosa), aumente seu dano para d8.

Comunhão dos sussurros

Quando **passar algum tempo em um local, observando seus espíritos residentes e convocando os espíritos de sua terra**, role+SAB. Você receberá uma visão importante a respeito de si próprio, de seus aliados, e dos espíritos ao seu redor. Com 10+, a visão será clara e útil. Com 7-9, a visão é pouco clara, e seu significado nebuloso. Com 6-, a visão é incômoda, aterrorizante ou traumatizante. O MJ irá descrevê-la. Receba -1 adiante.

Pele de madeira

Enquanto seus pés estiverem tocando o solo, receba +1 de armadura.

OLHOS DO TIGRE

Quando marcar um animal (com lama, poeira ou sangue) você poderá enxergar através dos olhos dele como se fossem os seus, independente da distância que os separar. Apenas um animal pode ser marcado dessa forma por vez.

TROCAR A PELE

Quando **receber danos enquanto estiver metamorfoseado**, você pode optar por retornar à sua forma natural para negar todo o dano.

FALAR COM COISAS

Você enxerga os espíritos da areia, do mar e da pedra, e pode agora aplicar sua linguagem dos espíritos, metamorfose e estudar essência em objetos inanimados naturais (plantas e rochas) ou criaturas criadas, assim como faz com os animais. As formas adotadas por aqueles que podem falar com coisas podem ser cópias exatas ou vagamente humanoides e móveis.

CRIADOR DE FORMAS

Quando se metamorfosear, escolha uma habilidade: você recebe +1 constante em rolamentos que a utilizem enquanto mantiver a outra forma. O MJ também vai escolher uma habilidade, e você receberá -1 constante nela enquanto permanecer metamorfoseado.

MAESTRIA ELEMENTAL

Quando **invocar os espíritos primordiais do fogo, água, terra, ou ar para realizar uma tarefa em seu nome**, role+SAB. Com 10+, escolha 2. Com 7-9, escolha 1. Com 6-, seu chamado resulta em alguma catástrofe.

- O efeito desejado ocorre
- Você evita pagar o preço cobrado pela natureza
- Você permanece no controle da situação

EQUILÍBRIO

Quando **causar dano**, receba equilíbrio 1. Quando tocar alguém e canalizar os espíritos da vida, você poderá gastar equilíbrio. Para cada equilíbrio gasto, cure 1d4 PV.

Quando ganhar um nível entre 6 e 10, escolha um dos seguintes movimentos ou um dos movimentos de níveis 2-5:

Adotar Forma Alguma

Quando se metamorfosear, role 1d4 e some o resultado ao seu domínio.

Dança do Doppelgänger

Você se torna capaz de estudar a essência de indivíduos específicos e assumir suas formas exatas, incluindo homens, elfos e similares. É possível suprimir sua marca, mas se o fizer, receba -1 constante até retornar à sua própria forma.

Sangue e Trouão

Substitui: Garras e Dentes Vermelhos
Quando **estiver em uma forma animal apropriada** (alguma bem perigosa), aumente seu dano para d10.

O Sono do Druida

Quando escolher este movimento, na próxima oportunidade em que estiver à salvo e puder passar algum tempo em um local apropriado, você pode se ligar a uma nova terra. Este efeito acontece apenas uma vez e o MJ lhe dirá quanto tempo vai levar e qual o preço que você deverá pagar. Daquele momento em diante, você será considerado nascido do solo de ambas as terras.

Falar com o Mundo

Requer: Falar com Coisas
Você consegue enxergar os padrões que formam o tecido do mundo, e torna-se capaz de aplicar sua linguagem dos espíritos, metamorfose e estudar essência aos elementos puros – fogo, água, ar e terra.

IRMÃ DO ESPREITADOR

Escolha um movimento da lista de classe do ranger.

MOLDADOR DE FORMAS

Requer: Criador de Formas
Você pode aumentar sua armadura em 1 ou causar +1d4 de dano quando estiver em uma forma animal. Escolha um dos dois quando se metamorfosear.

QUIMERA

Quando se metamorfosear, você pode criar uma forma mista que reúne até três formas diferentes. É possível tornar-se um urso com asas de águia e a cabeça de um bode, por exemplo. Cada característica lhe concederá um movimento diferente. Sua forma quimérica segue normalmente as outras regras de metamorfose.

TECER O CLIMA

Quando se encontrar sob o céu aberto enquanto o sol estiver nascendo, o MJ lhe perguntará como será o clima ao longo daquele dia. Diga o que quiser, e isso irá acontecer.





Capítulo 9

É um trabalho ingrato – viver todos os dias pela sua armadura e habilidade com armas, mergulhando de cabeça no perigo. Ninguém tocará cornetas douradas em sua homenagem por ter recebido uma facada nas costelas por eles naquele bar em Bucksberg. Nenhum coro de anjos cantará sobre aquele dia que você os arrastou, ainda gritando, da beira dos Poços da Loucura. Nada disso.

Esqueça-os.

Você faz o que faz pela coragem e pela glória, pelos gritos da batalha e para sentir seu sangue ferver. Você é uma besta de ferro. Seus aliados podem carregar lâminas feitas de metal forjado mas, Guerreiro, você é de aço. Mostre suas cicatrizes com orgulho enquanto seus companheiros de viagem, sentados ao redor de uma fogueira na selva, lamentam seus próprios ferimentos.

Você é a muralha – deixe que todo o perigo se choque contra seu corpo até ser reduzido a pó. No final, apenas o Guerreiro restará de pé.

Nomes

Anão: Ozruk, Surtur, Brunhilda, Annika, Janos, Greta, Dim, Rundrig, Jarl, Xotoq
Elfo: Elohiir, Sharaseth, Hasrith, Shevaral, Cadeus, Eldar, Kithracet, Thelian
Halfling: Finnegan, Olive, Randolph, Bartleby, Aubrey, Baldwin, Becca
Humano: Hawke, Rudiger, Gregor, Brianne, Walton, Castor, Shanna, Ajax, Hob

Aparência

Escolha um de cada:

- Olhos Duros, Olhos Mortos, Olhos Ansiosos
- Cabelo Bagunçado, Cabelo Raspado, Elmo Usado
- Pele Calosa, Pele Bronzeada, Pele Cicatrizada
- Corpo em Forma, Corpo Flexível, Corpo Desgastado

Características

Seus PV máximos são iguais a 10+Constituição;

Seu dano básico é d10.

O Guerreiro

Movimentos Iniciais

Escolha uma raça e receba seu respectivo movimento:

Anão

Quando compartilhar uma bebida com alguém, você pode negociar com aquela pessoa usando CON no lugar de CAR.

Elfo

1 Escolha uma arma – você trata armas daquele tipo como se sempre possuíssem o rótulo precisa.

Halfling

Quando você desafiar o perigo e usar seu tamanho diminuto em sua vantagem, receba +1.

Humano

Uma vez por batalha, você pode rolar novamente um rolamento de dano (seu ou de outra pessoa).

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

Dobrar barras, suspender portais

Quando **usar força bruta para destruir um objeto inanimado**, role+FOR. Com 10+, escolha 3. Com 7-9, escolha 2.

- Não demora muito
- Nada de valor é danificado
- Não provoca uma barulheira absurda
- Você pode consertar o objeto sem muito esforço.

1 *Armas precisas permitem matar e pilhar usando DES ao invés de FOR.*

FORTIFICADO

Ignore o rótulo desengonçada em qualquer armadura que você vestir.

ARMA FAVORITA

Esta é sua arma. Existem muitas iguais a ela, mas esta é sua. Ela é sua melhor amiga. Ela é sua vida. Você a domina como domina a si próprio. Sua arma, sem você, é inútil. Sem sua arma, você é inútil. Empunhe-a e seja autêntico.

Escolha uma descrição básica, todas possuem peso 2:

- Espada
- Machado
- Martelo
- Lança
- Mangual
- Punhos

Escolha a distância que melhor se encaixe em sua arma:

- Mão
- Corpo a Corpo
- Alcance

Escolha duas melhorias:

- Ganchos e espinhos. +1 de dano, e +1 de peso.
- Afiada. +2 penetrante.
- Perfeitamente balanceada. Torna-se precisa.
- Fio serrilhado. +1 de dano.
- Brilha na presença de um tipo de criatura à sua escolha.
- Enorme. Torna-se grotesca e poderosa.
- Versátil. Escolha um alcance adicional.
- Alta qualidade. -1 de peso.

Escolha uma aparência:

- Antiga
- Imaculada
- Ornada
- Manchada de sangue
- Sinistra

Sua arma favorita é especial – e não apenas um item mundano. A não ser que você realize alguma ação que realmente a coloque em risco, sua arma favorita jamais será perdida permanentemente (mas você pode ter algum trabalho para obtê-la de volta, de acordo com a situação).

Alinhamento

Escolha um alinhamento:

Bom

Defender aqueles mais fracos que você.

Neutro

Derrotar um adversário à sua altura.

Mal

Matar um inimigo indefeso ou cercado.

"Os soldados de um exército lutam e morrem para trazer riqueza e luxo aos grandiosos, e são chamados de mestres do mundo sem terem nada em seu nome."

- Tiberius Gracchus

Equipamento

Sua carga é igual a 12+FOR. Você possui sua arma favorita e rações de masmorra (5 usos, peso 1). Escolha suas defesas:

- Cota de malha (armadura 1, peso 1) e equipamento de aventureiro (peso 1);
- Armadura de escamas (armadura 2, peso 3);

Escolha dois:

- 2 poções de cura (peso 0);
- Escudo (armadura +1, peso 2);
- Antitoxina (peso 0), rações de masmorra (peso 1), cataplasmas e ervas (peso 1);
- 22 moedas.

Uínculos

Preencha pelo menos um dos espaços em branco com o nome de algum companheiro:

- _____ me deve sua vida, quer admita isso ou não.
- Eu jurei proteger _____.
- Eu me preocupo com a capacidade de _____ de sobreviver dentro das masmorras.
- _____ é muito mole, mas o tornarei resistente como eu.

Movimentos Avançados

Quando ganhar um nível entre 2 e 5, escolha um dos seguintes movimentos:

Implacável

Quando causar dano, cause +1d4 de dano.

Relíquia de Família

Quando **consultar os espíritos que residem dentro de sua arma favorita**, role+CAR. Eles irão lhe revelar alguma coisa a respeito de sua situação atual, e podem lhe perguntar alguma coisa em retorno. Com 10+, o MJ vai lhe dar muitos detalhes. Com 7-9, ele lhe dará apenas uma vaga impressão.

Maestria com Armadura

Quando **deixar sua armadura absorver a maior parte de um golpe recebido**, o dano causado é negado e você deve reduzir o valor de sua armadura ou escudo (sua escolha) em 1. Tal valor é reduzido sempre que você fizer esta opção. Se isso reduzir o item a 0 de armadura, ele será destruído.

"Você era um herói por essas partes. É assim que você é chamado quando mata tantas pessoas que a palavra assassino não lhe faz mais jus".

- Best Served Cold

ARMA MELHORADA

Escolha uma melhoria extra para sua arma favorita.

VISÃO RUBRA

Quando discernir a realidade durante um combate, receba +1.

INQUISIDOR

Quando **negociar usando ameaças de violência iminente como influência**, você pode usar FOR no lugar de CAR.

CHEIRO DE SANGUE

Após utilizar matar e pilhar contra um inimigo, seu próximo ataque contra ele recebe +1d4 de dano.

AMADOR EM MULTICLASSE

Escolha e adquira um movimento de outra classe. Para escolha do movimento, considere como se tivesse 1 nível a menos.

PELE DE FERRO

Você recebe +1 de armadura.

FERREIRO

Quando tiver acesso a uma forja, você pode transferir os poderes mágicos de uma arma para sua arma favorita. Este processo destrói a arma mágica. Sua arma favorita adquire os poderes mágicos da arma destruída.

Quando ganhar um nível entre 6 e 10, escolha um dos seguintes movimentos ou um dos movimentos de níveis 2-5:

SEDE DE SANGUE

Substitui: Implacável
Quando causar dano, cause +1d8 de dano.

PERFEIÇÃO COM ARMADURA

Substitui: Maestria com Armadura
Quando **deixar sua armadura absorver a maior parte de um golpe recebido**, o dano causado é negado e você recebe +1 adiante contra o atacante, mas deve reduzir o valor de sua armadura ou escudo (sua escolha) em 1. Tal valor é reduzido sempre que você fizer esta opção. Se isso reduzir o item a 0 de armadura, ele será destruído.

MAU OLHADO

Requer: Visão Rubra
Quando **entrar em combate**, role+CAR. Com 10+, domínio 2. Com 7-9, domínio 1. Gaste seu domínio para fazer contato visual com um PNJ próximo. Ele ficará congelado ou hesitante, e impedido de agir até que você rompa o contato. Com 6-, seus inimigos imediatamente o identificam como sua maior ameaça.

GOSTO POR SANGUE

Substitui: Cheiro de Sangue
Após utilizar matar e pilhar contra um inimigo, seu próximo ataque contra ele recebe +1d8 de dano.

INICIADO EM MULTICLASSE

Requer: Amador em Multiclasse
Escolha e adquira um movimento de outra classe. Trate seu nível como se fosse 1 menor no momento da escolha.

PELE DE AÇO

Substitui: Pele de Ferro
Você recebe +2 de armadura.

ATRAUÉS DOS OLHOS DA MORTE

Quando **entrar em batalha**, role+SAB. Com 10+, diga o nome de alguém que sobreviverá, e o nome de alguém que morrerá. Com 7-9, diga o nome de alguém que sobreviverá ou de alguém que morrerá. Diga apenas os nomes de PNJ, nunca de personagens jogadores. O MJ fará com que sua visão torne-se realidade, por mais improvável que seja. Com 6-, você enxerga sua própria morte e, consequentemente, recebe -1 durante toda a batalha.

FOCO NO ARMAMENTO

Quando verificar as armas de seus inimigos, pergunte ao MJ qual é o dano que elas causam.

GUERREIRO SUPERIOR

Quando matar e pilhar, caso role 12+, cause seu dano, evite o contra-ataque, e impressione, desanime ou amedronte seu adversário.





Capítulo 10

Ouça os tolos, sentados ao redor da fogueira, vangloriando-se de seus feitos em uma ou outra batalha, e de como os deuses sorriem para seu alegre bando. Enquanto isso, você conta suas moedas e sorri para si próprio – esta sim é a emoção que se encontra acima de todas as outras, o segredo de Dungeon World que apenas você conhece: o lucro – enorme, obsceno e imoral.

Seus companheiros vivem reclamando daqueles momentos nos quais você se esgueirou sozinho sem avisá-los, mas sem a sua presença, qual deles não teria sido dividido por uma guilhotina voadora ou envenenado até a morte por uma antiga armadilha de agulhas? Deixe-os choramingar. Quando você não estiver mais se esgueirando sob a terra com eles, com certeza fará um brinde em sua homenagem, observando seus heroicos túmulos.

Claro que fará isso de dentro de seu castelo cheio de ouro, seu bandido!

Nomes

Halfling: Felix, Rook, Mouse, Sketch, Trixie, Robin, Omar, Brynn, Bug
Humano: Sparrow, Shank, Jack, Marlow, Dodge, Rat, Pox, Humble, Farley

Aparência

Escolha um de cada:

- Olhos Matreiros, Olhos Criminosos
- Cabeça Encapuzada, Cabelo Bagunçado, Cabelo Aparado
- Roupas Escuras, Roupas Extravagantes, Roupas Comuns
- Corpo Flexível, Corpo Pontudo, Corpo Flácido

Características

Seus PV máximos são iguais a 6+Constituição;

Seu dano básico é d8.

O Ladrão

Movimentos Iniciais

Escolha uma raça e receba seu respectivo movimento:

Halfling

Quando atacar com uma arma de longo alcance, cause dano +2.

Humano

Você é um profissional. Quando falar difícil ou discernir realidades com relação a atividades criminosas, receba +1.

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

Especialista em Armadilhas

Quando **parar um momento para avaliar uma área perigosa**, role+DES. Com 10+ domínio 3. Com 7-9, domínio 1. Gaste seu domínio enquanto anda pela área para fazer as seguintes perguntas:

- Existe alguma armadilha aqui, e se existir, como ela é ativada?
- O que a armadilha faz quando é ativada?
- O que mais está escondido por aqui?

Truques do Ofício

Quando **arrombar fechaduras, bater carteiras ou desarmar armadilhas**, role+DES. Com 10+, você consegue, sem problemas. Com 7-9, você ainda consegue, mas o MJ lhe oferecerá duas opções entre suspeita, perigo ou preço.

"Independente de quão sutil for o mago, uma facada no ombro vai atrapalhar sensivelmente o seu estilo."

- Vlad Taltos, "Jhereg"

ATAQUE PELAS COSTAS

Quando **atacar um oponente surpreso ou indefeso com uma arma de combate corpo a corpo**, você pode optar entre causar dano ou rolar+DES. Com 10+, escolha dois. Com 7-9, escolha um.

- Você não entra em combate corpo a corpo com o alvo
- Você causa seu dano +1d6
- Você cria uma situação vantajosa, +1 adiante para si ou para um aliado que consiga agir de acordo
- Reduza a armadura do alvo em 1 até que ele consiga repará-la

MORAL FLEXÍUEL

Quando alguém tentar detectar seu alinhamento, você pode lhes informar qualquer alinhamento que quiser.

ENVENENADOR

Você se torna um mestre na manipulação e uso de determinado veneno. Escolha uma substância da lista abaixo: ela não será mais considerada perigosa quando você a utilizar. Comece o jogo com 3 doses dela de graça. Sempre que tiver tempo para reunir os materiais e um local adequado para fazer a mistura você pode fazer mais 3 doses do veneno escolhido de graça. Repare que alguns venenos são aplicados, o que significa que eles devem ser cuidadosamente administrados ao alvo ou a alguma coisa que ele coma ou beba. Venenos de toque só precisam encostar no alvo, e podem ser até mesmo aplicados na lâmina de uma arma.

- Óleo de Tagit (aplicado): o alvo entra em um estado de sono leve
- Erva Sangrenta (toque): o alvo causa -1d4 de dano constante até ser curado
- Raiz Dourada (aplicado): o alvo trata a próxima criatura que enxergar como um aliado de confiança, até que se prove o contrário
- Lágrimas de Serpente (toque): qualquer pessoa que causar dano ao alvo rola duas vezes e utiliza o melhor resultado

"Estavam ambos envenenados. Eu passei os últimos anos desenvolvendo uma imunidade ao pó iocano."

- O Homem de Preto, "A Princesa Prometida"

Alinhamento

Escolha um alinhamento:

Caótico

Pular sobre o perigo sem um plano.

Neutro

Evitar ser detectado ou se infiltre um local.

Mal

Repassar o perigo ou a culpa para outra pessoa.

Equipamento

Sua carga é igual a 9+FOR. Você possui rações de masmorra (5 usos, peso 1), armadura de couro (armadura 1, peso 1), 3 doses de seu veneno escolhido e 10 moedas. Escolha seu armamento:

- Adaga (mão, peso 1) e espada curta (corpo a corpo, peso 1);
- Florete (corpo a corpo, preciso, peso 1);

Escolha uma arma de longo alcance:

- 3 adagas de arremesso (arremessável, próximo, peso 0);
- Arco desgastado (próximo, peso 2) e fardo de flechas (munição 3, peso 1);

Escolha um:

- Equipamento de aventureiro (peso 1);
- Poção de Cura (peso 0);

Uínculos

Preencha pelo menos um dos espaços em branco com o nome de algum companheiro:

- Eu roubei algo de _____.
- _____ estará comigo se algo der errado.
- _____ conhece detalhes incriminadores a meu respeito.
- _____ e eu estamos fazendo uma falcatrua.

Movimentos Avançados

Quando ganhar um nível entre 2 e 5, escolha um dos seguintes movimentos:

Golpe Desonesto

Quando usar uma arma precisa ou de mão, seu ataque pelas costas causa +1d6 de dano.

Cauteloso

Quando usar especialista em armadilhas, sempre receba domínio +1, mesmo com 6-.

"Eu só aposto minha vida, e nunca o meu dinheiro."

- Rick, "A Múmia"

Riqueza e Bom Gosto

Quando **fizer uma cena, mostrando a todos sua posse mais valiosa**, escolha alguém presente. Essa pessoa fará qualquer coisa para obter o seu item ou um similar.

Atirar Primeiro

Você nunca é surpreendido. Quando um inimigo surpreendê-lo, você age primeiro.

MESTRE DOS VENENOS

Assim que usar um veneno pela primeira vez, ele não será mais considerado perigoso para você.

ENVENENAR

Você é capaz de aplicar até mesmo os venenos mais complexos com uma tachinha. Quando aplicar em sua arma um veneno que não é perigoso para você, ele é considerado de toque no lugar de aplicado.

PRODUTOR

Quando estiver com tempo suficiente para juntar os componentes necessários e um local seguro para preparar, você consegue criar 3 doses de qualquer veneno que já tenha usado anteriormente.

OPRIMIDO

Quando estiver em menor número, receba armadura +1.

"Prefiro ser sortudo do que ser bom no que faço."

- Lefty Gomez

CONEXÕES

Quando espalhar pelo submundo rumores a respeito de algo que queira ou precise, role+CAR. Com 10+, alguém tem exatamente o que você precisa. Com 7-9, ou você terá que se contentar com algo similar, ou ficará de rabo preso – a escolha é sua.

Quando ganhar um nível entre 6 e 10, escolha um dos seguintes movimentos ou um dos movimentos de níveis 2-5:

LUTADOR DESONESTO

Substitui: Golpe Desonesto
Quando usar uma arma precisa ou de mão, seu ataque pelas costas causa +1d8 de dano e todos os seus outros ataques causam +1d4 de dano.

EXTREMAMENTE CAUTELOSO

Substitui: Cauteloso
Quando usar especialista em armadilhas, sempre receba domínio +1, mesmo com 6-. Com 12+, receba domínio 3 e da próxima vez que se aproximar de uma armadilha, o MJ deve imediatamente lhe dizer o que ela faz, o que a dispara, quem a armou ali e como você pode usá-la para seu próprio benefício.

ALQUIMISTA

Substitui: Produtor
Quando estiver com tempo suficiente para juntar os componentes necessários e um local seguro para preparar, você consegue criar 3 doses de qualquer veneno que já tenha usado anteriormente. Você também pode descrever os efeitos de um veneno qualquer que queira criar. O MJ lhe dirá que é possível criá-lo, porém, com um ou mais das ressalvas abaixo:

- Ele só funcionará sob determinadas condições
- O melhor que você conseguirá fazer é uma versão mais fraca
- Seus efeitos demorarão a ocorrer
- Ele terá efeitos colaterais óbvios

MUITO OPRIMIDO

Substitui: Oprimido
Receba armadura +1. Quando estiver em menor número, receba armadura +2 no lugar.

EVASÃO

Quando desafiar o perigo, com 12+ você irá transcendê-lo. Não apenas conseguirá realizar seu intento, mas o MJ também lhe oferecerá um resultado melhor, mais belo ou um momento de graça.

BRAÇO FORTE, NO ALVO

Você é capaz de arremessar qualquer arma branca, utilizando-a para disparar. Uma arma branca arremessada será perdida, logo, você não pode escolher reduzir sua munição com 7-9.

ROTA DE FUGA

Quando a situação sair do controle e você precisar fugir, diga qual é sua rota de fuga e role+DES. Com 10+, você vai embora. Com 7-9, você pode ficar ou partir, mas caso opte por partir, isso irá lhe custar algo: você deixará algo para trás ou levará algo consigo, de acordo com o que o MJ lhe disser.

DISFARCE

Quando tiver tempo e materiais suficientes, você pode criar um disfarce capaz de enganar quaisquer observadores, fazendo-os acreditar que você seja outra criatura do mesmo tamanho e forma. Suas ações podem lhe entregar, mas sua aparência não.

ASSALTO

Quando parar para planejar o roubo de alguma coisa, diga o que quer roubar e pergunte ao MJ as questões abaixo. Quando agir de acordo com as respostas, você e seus aliados recebem +1 adiante.

- Quem perceberá a ausência do item roubado?
- Qual é a sua defesa mais poderosa?
- Quem virá atrás dele?
- Quem mais o quer?

11



Capítulo 11

Dungeon World tem regras, mas não as leis dos homens ou os caprichos de algum pequeno tirano. Regras maiores e melhores. Se um objeto for largado, ele cairá. Não é possível criar algo do nada. Os mortos permanecem mortos, não é isso mesmo?

Ah, as coisas que dizemos a nós mesmos para tentar tornar suportáveis as noites longas e escuras.

Você passou tempo demais debruçado sobre aqueles tomos antigos, realizando experimentos que quase o enlouqueceram e invocações malfeitas que colocaram em perigo sua própria alma. E qual o objetivo de tudo isso? Poder, é claro. O que mais importa? Não apenas o poder de um rei ou o de um país, mas o poder de fazer o sangue de um homem ferver em suas veias, ou de chamar um trovão dos céus e fazer a própria terra tremer. De desfazer todas as leis que o mundo considera tão importantes.

Deixe que fiquem lhe observando pelos cantos dos olhos, chamando-o de "bruxo" ou "diabolista". Será que algum deles é capaz de lançar bolas de fogo de seus próprios olhos?

É. Achava mesmo que não.

Nomes

Elfo: Galadiir, Fenfaril, Lilliastre, Phirosalle, Enkirash, Halwyr
Humano: Avon, Morgan, Rath, Ysolde, Ovid, Vitus, Aldara, Xeno, Uri

Aparência

Escolha um de cada:

- Olhos Assombrosos, Olhos Afiados, Olhos Enlouquecidos
- Cabelo Estiloso, Cabelo Bagunçado, Chapéu Pontudo
- Robes Gastos, Robes Estilosos, Robes Estranhos
- Corpo Rechonchudo, Corpo Debilitado, Corpo Magro

Características

Seus PV máximos são iguais a 4+Constituição;

Seu dano básico é d4.

O Mago

Movimentos Iniciais

Escolha uma raça e receba seu respectivo movimento:

Elfo

A magia lhe é tão natural quanto o ato de respirar. Detectar Magia é considerada um truque para você.

Humano

Escolha um feitiço de clérigo. Você pode conjurá-lo como se fosse um feitiço de mago.

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

Grimório

Você aprendeu diversos feitiços e os inscreveu em seu grimório. Comece o jogo com 3 feitiços de primeiro nível anotados em seu livro, assim como todos os truques. Sempre que ganhar um nível, adicione ao seu grimório um feitiço de nível igual ou inferior ao seu. O livro possui peso 1.

Preparar Feitiços

Quando **passar algum tempo contemplando silenciosamente seu grimório (uma hora, aproximadamente) sem interrupções**, você:

- Perde todos os feitiços que havia preparado anteriormente
- Prepara novos feitiços que estejam anotados em seu grimório à sua escolha, cujo total de níveis não supere seu próprio nível + 1
- Prepara todos os seus truques, que nunca contam para o limite acima.

CONJURAR FEITIÇOS

Quando **lançar um feitiço preparado**, role+INT. Com 10+, o feitiço é conjurado com sucesso e não é esquecido – logo, você poderá conjurá-lo novamente mais tarde. Com 7-9, o feitiço é conjurado, mas escolha um:

- Você atrai atenção indesejável ou se coloca em alguma situação complicada. O MJ descreverá como.
- Sua conjuração perturba a trama da realidade – receba -1 constante para conjurar feitiços até a próxima vez que você Preparar Feitiços.
- Você esquece o feitiço após conjurá-lo, e não conseguirá conjurá-lo de novo até a próxima vez que preparar feitiços.

Repare que manter ativos feitiços com efeitos contínuos pode lhe ocasionar uma penalidade na rolagem de conjurar feitiços.

DEFESA MÁGICA

Você pode desfazer um feitiço contínuo imediatamente, e utilizar a energia envolvida em sua dissipação para defletir um ataque. O feitiço é encerrado e você subtrai o nível dele do dano recebido.

RITUAL

Quando dr**enar energia de um local de poder para criar um efeito mágico**, diga ao MJ o que está tentando realizar. Efeitos advindos de rituais são sempre possíveis, mas o MJ lhe dará de uma a quatro das condições abaixo:

- O ritual vai demorar dias/semanas/meses
- Primeiro você tem que _____
- Você precisará da ajuda de _____
- O ritual vai requerer uma enorme quantia em dinheiro
- O melhor que consegue fazer é uma versão inferior, pouco confiável e limitada
- Você e seus aliados correrão o perigo de _____
- Você precisará desencantar _____ para fazê-lo

Alinhamento

Escolha um alinhamento:

Bom

Usar magia para ajudar diretamente outra pessoa.

Neutro

Descobrir informações a respeito de um enigma ou mistério mágico.

Mau

Usar magia para causar medo e terror.

Equipamento

Sua carga é igual a 7+For. Você possui seu grimório (peso 1) e rações de masmorra (5 usos, peso 1). Escolha suas defesas:

- Armadura de couro (armadura 1, peso 1)
- Bolsa de livros (5 usos, peso 2) e 3 poções de cura (peso 0)

Escolha seu armamento:

- Adaga (mão, peso 1)
- Cajado (corpo a corpo, duas mãos, peso 1)

Escolha um:

- Poção de cura (peso 0)
- Três antitoxinas (peso 0)

"Remuneração? Desde quando um mago trabalha por um salário? Nós somos acadêmicos puros, Senhor Stibbons! Nós não ligamos para mero dinheiro!"

- Mustrum Ridcully, "Unseen Academicals"

Uínculos

Preencha pelo menos um dos espaços em branco com o nome de algum companheiro:

- _____ terá um importante papel a desempenhar em eventos vindouros. Assim dizem minhas previsões!
- _____ está escondendo de mim um importante segredo.
- _____ é totalmente ignorante sobre o funcionamento deste mundo. Eu lhe ensinarei tudo o que puder.

Movimentos Avançados

Quando ganhar um nível entre 2 e 5, escolha um dos seguintes movimentos (e adicione um novo feitiço ao seu grimório):

Prodígio

Escolha um feitiço. Você o prepara como se fosse 1 nível menor.

Magia Potencializada

Quando conjurar feitiços, com 10+ você tem a opção de escolher um item da lista de 7-9. Caso o faça, pode escolher também um dos itens da lista abaixo:

- os efeitos do feitiço são maximizados
- os alvos do feitiço são dobrados

Fonte de Conhecimento

Quando **falar difícil a respeito de alguma coisa que ninguém mais saiba**, receba +1.

SABE-TUDO

Quando **o personagem de outro jogador lhe pedir conselhos, você lhe disser qual considera ser a melhor solução e ele seguir seu conselho**, ele receberá +1 adiante e você marcará XP.

GRIMÓRIO EXPANDIDO

Adicione um feitiço novo de qualquer outra classe ao seu grimório.

ENCANTADOR

Quando puder passar um tempo estudando um item mágico em um local seguro, pergunte ao MJ o que ele faz. Ele responderá honestamente.

LÓGICA

Quando **utilizar seu poder de dedução para analisar os arredores**, você pode discernir realidades com INT no lugar de SAB.

PROTEÇÃO ARCANA

Enquanto estiver com pelo menos um feitiço de nível 1 ou superior preparado, você recebe armadura +2.

CONTRAMÁGICA

Quando **tentar conter um feitiço arcano que iria lhe afetar**, comprometa um de seus feitiços preparados na defesa e role+INT. Com 10+, o feitiço é contido e não lhe afeta. Com 7-9, o feitiço é contido e você esquece o feitiço comprometido. Sua contramágica protege apenas você – caso o feitiço contido tenha outros alvos, eles serão afetados normalmente.

ESTUDAR RAPIDAMENTE

Quando **observar os efeitos de um feitiço arcano**, pergunte ao MJ seu nome e quais são os seus efeitos. Você recebe +1 adiante quando agir de acordo com a resposta.

Quando ganhar um nível entre 6 e 10, escolha um dos seguintes movimentos ou um dos movimentos de níveis 2-5:

MESTRE

Requer: Prodígio
Escolha um feitiço além daquele selecionado com prodígio. Você o prepara como se fosse 1 nível menor.

MAGIA POTENCIALIZADA SUPERIOR

Substitui: Magia Potencializada
Quando conjurar feitiços, com 10+ você pode escolher um item da lista de 7-9. Caso o faça, pode escolher também um dos itens da lista abaixo. Com 12+, você pode escolher um dos itens da lista abaixo sem custo:

- Os efeitos do feitiço são dobrados
- Os alvos do feitiço são dobrados

ALMA DE ENCANTADOR

Requer: Encantador
Quando puder passar um tempo estudando um item mágico em um local seguro, você pode aumentar o poder do objeto para que, da próxima vez que o utilizar, seus efeitos sejam amplificados. O MJ lhe dirá como.

LÓGICA EXTREMA

Substitui: Lógica
Quando **utilizar puramente seu poder de dedução para analisar os arredores**, você pode discernir realidades com INT no lugar de SAB. Com 12+, você pode fazer ao MJ quaisquer três perguntas, sem ser limitado pela lista.

Armadura Arcana

Substitui: Proteção Arcana
Enquanto estiver com pelo menos um feitiço de nível 1 ou superior preparado, você recebe armadura +4.

Contramágica Protetora

Requer: Contramágica
Quando um aliado em sua linha de visão for afetado por um feitiço, você pode contê-lo como se você fosse o alvo. Caso um feitiço afete vários aliados, você deve fazer uma contramágica para cada um separadamente.

Corrente Etérea

Quando passar um tempo com um alvo disposto ou incapacitado, você pode forjar uma corrente etérea entre vocês. Você passa a perceber o que o alvo percebe e pode discernir realidades a respeito dele ou de seus arredores independentemente da distância que os separar. Uma pessoa que tenha se disposto a forjar esta corrente consegue se comunicar com você como se ambos estivessem na mesma sala.

Fios Místicos de Marionete

Quando **utilizar feitiços para controlar as ações de outras pessoas**, elas não se lembrarão do que fizeram sob suas ordens, e não lhe desejarão nenhum mal.

Ampliação Mágica

Quando **causar dano em uma criatura**, você pode aplicar a energia de um feitiço diretamente contra ela. Encerre um de seus feitiços contínuos e adicione seu nível ao dano causado.

Autossuficiente

Quando tiver tempo, materiais arcanos, e um lugar seguro, você pode criar seu próprio local de poder. Descreva para o MJ que tipo de poder é esse e como irá vinculá-lo ao local. O MJ lhe informará um tipo de criatura que terá interesse em seus trabalhos.

Feitiços de Mago

Truques

Você prepara todos os seus truques sempre que preparar feitiços, sem precisar selecioná-los ou contá-los contra seu limite.

Luz (Truque)

Um item tocado por você brilha com luz arcana, com a mesma intensidade de uma tocha. Essa luz não emite calor ou som e nem precisa de combustível para queimar, mas funciona como uma tocha comum para todos os outros efeitos. Você possui total controle sobre a cor da luz. O feitiço dura enquanto o item estiver em sua presença.

Servo Invisível (Truque, Contínuo)

Este feitiço conjura um construto invisível simples que não é capaz de fazer nada a não ser carregar itens. Ele possui Carga 3 e consegue carregar qualquer coisa que você entregar a ele, mas não é capaz de ir buscar objetos por conta própria. Qualquer coisa carregada por um servo invisível parece flutuar no ar alguns passos atrás do mago. Caso o servo receba dano ou saia de sua presença, ele se desfaz imediatamente. De outra forma, ele o serve até que o feitiço seja encerrado.

Prestidigitação (Truque)

Você é capaz de fazer algumas peripécias com sua magia. Se tocar um item durante a conjuração deste truque, você poderá fazer alterações cosméticas a ele: limpá-lo, sujá-lo, resfriá-lo, aquecê-lo, mudar seu sabor ou sua cor. Se conjurar este feitiço sem tocar um item, poderá invocar pequenas ilusões, cujo tamanho não ultrapasse o seu. As imagens criadas por Prestidigitação são simples e obviamente ilusórias – elas não enganarão ninguém, mas poderão entreter as pessoas.

"Não são truques, Michael, são ilusões!"

- George Oscar Bluth Jr, Caindo na Real

Feitiços de 1º Nível

Contatar Espíritos (Nível 1, Invocação)

Diga o nome do espírito que deseja contatar (ou deixe isso a cargo do MJ). Você o atrai através dos planos, até que esteja próximo o suficiente para conversarem. Ele é obrigado a responder a uma questão que você perguntar da melhor forma possível.

Detectar Magia (Nível 1, Adivinhação)

Um dos seus sentidos torna-se momentaneamente sintonizado com a magia. O MJ lhe dirá o que é mágico ao seu redor.

Telepatia (Nível 1, Adivinhação, Contínuo)

Você forma um elo telepático com uma única pessoa que tocar, permitindo que conversem através de seus pensamentos. Só é possível formar um elo telepático por vez.

Encantar Pessoa (Nível 1, Encantamento, Contínuo)

A pessoa (não funciona com animais ou monstros) que você tocar durante a conjuração deste feitiço lhe considerará como um amigo até que sofra algum dano ou que você a prove do contrário.

Invisibilidade (Nível 1, Ilusão, Contínuo)

Toque um aliado: ninguém será mais capaz de vê-lo, pois ele fica invisível! Este feitiço permanece ativo até que seu alvo ataque ou que você o desfaça. Enquanto este feitiço continuar ativo, você não poderá conjurar um novo feitiço.

Mísseis Mágicos (Nível 1, Evocação)

Projéteis de pura magia são disparados das pontas de seus dedos. Cause 2d4 de dano a um alvo.

Alarme (Nível 1)

Ande ao redor de uma área circular. Até que você prepare feitiços novamente, este feitiço irá alertá-lo caso uma criatura entre no círculo. Mesmo que esteja dormindo, o feitiço lhe despertará de seu sono.

Feitiços de 3º Nível

Desfazer Magia (Nível 3)

Escolha um feitiço ou efeito mágico em sua presença: ele será destroçado por este feitiço. Magias menores são encerradas, enquanto efeitos poderosos são apenas reduzidos ou anulados enquanto o mago permanecer por perto.

Visões Através do Tempo (Nível 3, Adivinhação)

Conjure este feitiço ao observar uma superfície reflexiva para enxergar as profundezas do tempo. O MJ lhe revelará os detalhes de um portento terrível – um evento sinistro que ocorrerá se você não intervir. Ele também proverá informações úteis a respeito de maneiras através das quais você poderá interferir nos resultados do portento terrível. Raras serão as previsões que resultarão em "e você viverá feliz para sempre". Desculpe.

Bola de Fogo (Nível 3, Evocação)

Você evoca uma poderosa esfera de chamas que envolve seu alvo e todas as pessoas próximas a ele, causando 2d6 pontos de dano que ignoram armadura.

Imitação (Nível 3, Contínuo)

Você assume a forma de alguém que tocar durante a conjuração deste feitiço. Suas características físicas serão perfeitamente copiadas, mas seu comportamento não. A mudança persiste até que você sofra dano ou opte por retornar à sua forma original. Enquanto este feitiço permanecer ativo, perca acesso a todos os seus movimentos de mago.

Imagem Espelhada (Nível 3, Ilusão)

Você cria uma imagem ilusória de si próprio. Quando sofrer um ataque, role 1d6. Em um resultado 4, 5 ou 6 o ataque acerta a ilusão, e quando isso ocorrer, a imagem se dissipa e este feitiço se encerra.

Sono (Nível 3, Encantamento)

1d4 inimigos em seu campo de visão, à escolha do MJ, caem no sono. Apenas criaturas capazes de dormir são afetadas. Elas podem acordar normalmente: com barulhos altos, sacudidas ou sofrendo dor.

Feitiços de 5º Nível

Jaula (Nível 5, Evocação, Contínuo)

O alvo é preso em uma jaula de força mágica. Nada pode entrar ou sair, e ela permanece ativa até que você a desfaça ou conjure um novo feitiço. Enquanto este feitiço permanecer ativo, a criatura aprisionada pode ouvir seus pensamentos e você deve permanecer na presença da jaula.

Contatar Outros Planos (Nível 5, Adivinhação)

Você encaminha um chamado para outro plano. Especifique o que gostaria de contatar através de localização, tipo de criatura, nome ou título. Isso abre um canal de comunicação de mão dupla entre o conjurador e a entidade contatada, que pode ser encerrado a qualquer momento por qualquer de seus participantes.

Metamorfose (Nível 5, Encantamento)

Seu toque pode remodelar totalmente uma criatura, que permanecerá na forma que você criou até que você conjure um novo feitiço. Descreva ao MJ a nova forma que você dará ao alvo, incluindo mudanças em habilidades, adaptações significativas, ou fraquezas. O MJ também lhe dirá uma das coisas abaixo:

- A forma será instável e temporária
- A mente da criatura também será alterada
- A forma possui alguma vantagem ou fraqueza não considerada

Invocar Monstro (Nível 5, Invocação, Contínuo)

Um monstro surge e passa a auxiliá-lo da melhor forma possível. Trate-o como se fosse seu próprio personagem, mas com acesso apenas aos movimentos básicos. A criatura possui um modificador de +1 em todas as habilidades, 1 PV e utiliza o seu dado de dano. O monstro também receberá 1d6 características da lista abaixo.

- O monstro possui +2 no lugar de +1 em uma habilidade
- O monstro não é descuidado
- O monstro causa 1d8 de dano
- A ligação do monstro com este plano é forte. +2 PV para cada nível do mago que o conjurou
- O monstro possui alguma adaptação útil

O MJ lhe dirá o que é a criatura, baseando-se em suas escolhas. A criatura permanece neste plano até ser morta ou até que você a libere. Enquanto este feitiço permanecer ativo, você recebe -1 em conjurar feitiços.

Feitiços de 7º Nível

Dominação (Nível 7, Encantamento, Contínuo)

Com um toque, você força sua mente sobre a de outra pessoa. Receba 1d4 de domínio. Gaste 1 domínio para fazer seu alvo executar uma das ações abaixo:

- Falar algumas palavras de sua escolha
- Lhe entregar algo que esteja em poder dele
- Fazer um ataque contra um alvo de sua escolha
- Responder uma pergunta honestamente

Se ficar sem domínio, o feitiço é encerrado. Se o alvo sofrer dano, você perde 1 de domínio. Enquanto este feitiço permanecer ativo, você não pode conjurar feitiços.

Enxergar a Verdade (Nível 7, Adivinhação, Contínuo)

Você consegue enxergar todas as coisas como elas realmente são. O efeito persiste até que você diga uma mentira ou desfaça o feitiço. Enquanto este feitiço permanecer ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.

Caminhar nas Sombras (Nível 7, Ilusão)

As sombras afetadas por este feitiço são transformadas em portais que podem ser utilizados por você e por seus aliados. Cite um local, descrevendo-o com uma quantidade de palavras igual ou menor que seu nível. Atravessar o portal irá levar a pessoa àquele local. O portal só pode ser utilizado uma vez por cada aliado.

Contingência (Nível 7, Evocação)

Escolha um feitiço de nível 5 ou menor que você conheça. Descreva uma condição de disparo utilizando uma quantidade de palavras igual ou menor que seu nível. O feitiço escolhido ficará suspenso até que você resolva fazê-lo funcionar, ou quando a condição imposta for cumprida, o que ocorrer primeiro. Não é necessário rolar – os efeitos simplesmente acontecem. Só é possível manter um feitiço em contingência por vez – se conjurar Contingência novamente, ela substitui a conjuração anterior.

Nuvem Mortal (Nível 7, Invocação, Contínuo)

Uma nuvem se arrasta até este mundo, vinda de além dos Portões Negros da Morte, preenchendo a área onde o mago se encontra. Sempre que uma criatura na área for ferida, ela sofre, separadamente, 1d6 de dano extra que ignora armadura. Este feitiço persiste enquanto você puder enxergar a área afetada, ou até que o desfaça.

Feitiços de 9º Nível

Antipatia (Nível 9, Encantamento, Contínuo)

Escolha um alvo e descreva um tipo de criatura ou alinhamento. Criaturas do tipo ou alinhamento especificados não podem entrar na linha de visão do alvo. Caso elas se vejam nessa situação, fugirão imediatamente. O efeito permanece até que você saia da presença do alvo, ou desfaça o feitiço. Enquanto este feitiço permanecer ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.

Alerta (Nível 9, Adivinhação)

Descreva um evento. O MJ lhe dirá quando ele ocorrer, independentemente de onde você se encontrar ou qual a sua distância até ele. Se quiser, poderá observar o local do evento como se estivesse lá. Você só pode manter um Alerta ativo de cada vez.

Joia da Alma (Nível 9)

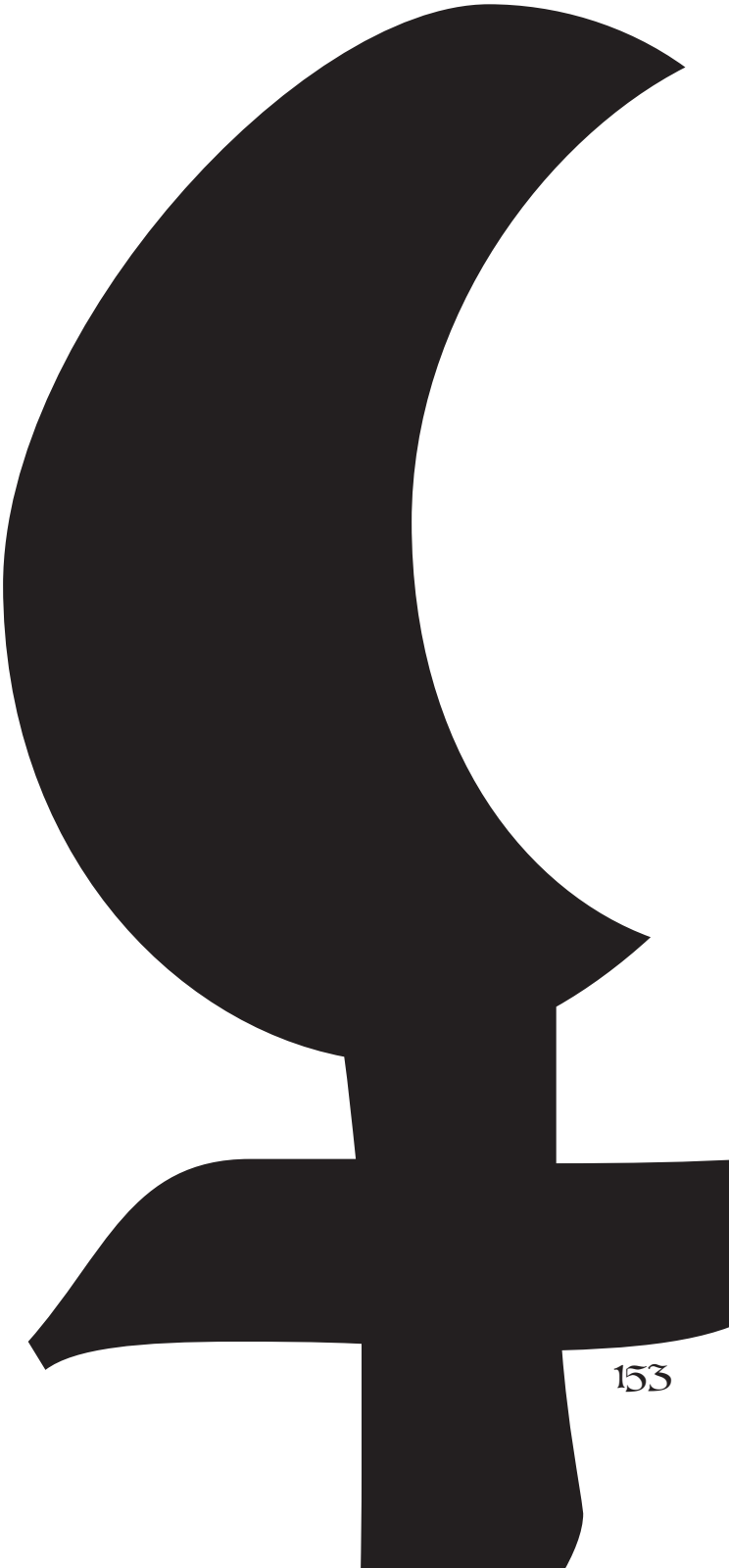
Você aprisiona a alma de uma criatura moribunda em uma gema. A criatura aprisionada permanece ciente de seu aprisionamento, mas ainda assim pode ser manipulada através de magias, negociação e outros efeitos. Todos os movimentos realizados contra a criatura aprisionada recebem +1. A alma pode ser libertada a qualquer momento, mas nunca mais poderá ser recapturada.

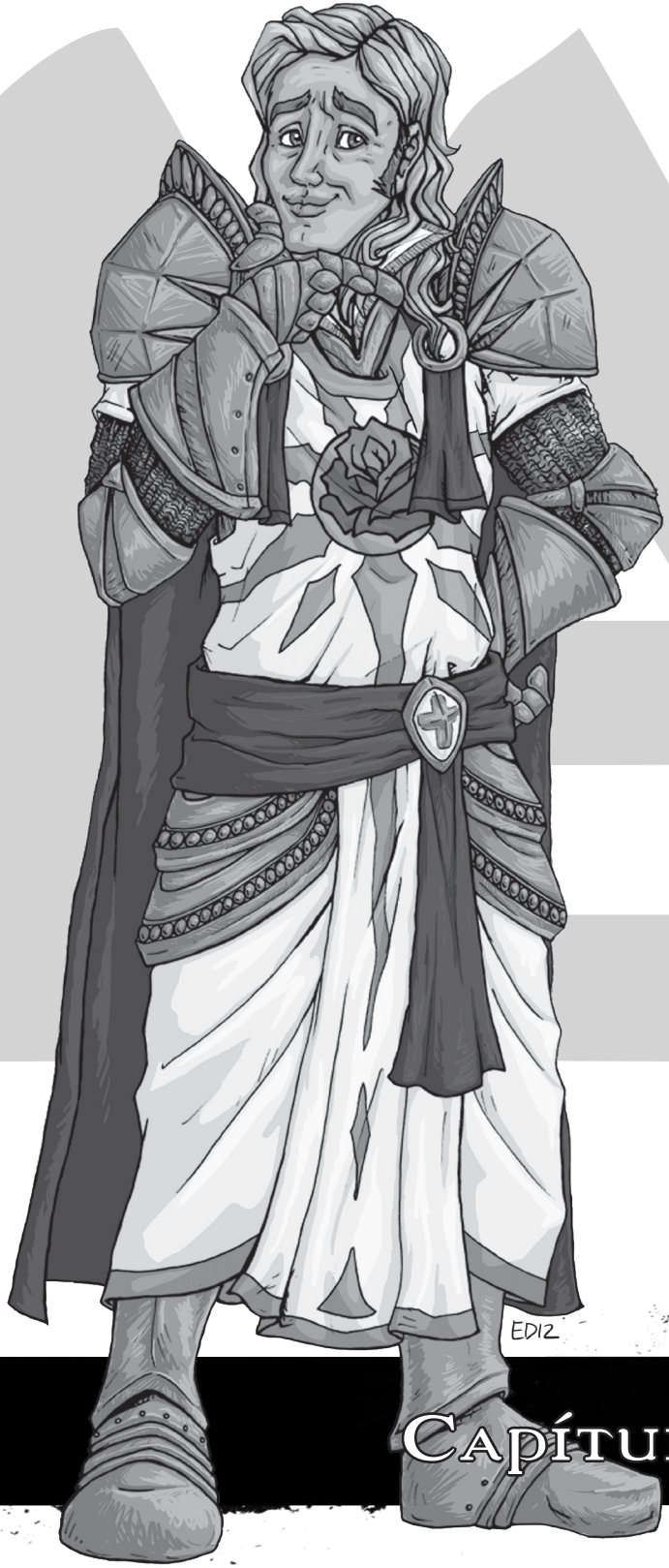
Abrigo (Nível 9, Evocação, Contínuo)

Você cria uma estrutura feita inteiramente de magia pura. Ela pode ser tão grande quanto um castelo, ou tão pequena quanto uma cabana, e é totalmente invulnerável a ataques que não sejam mágicos. A estrutura permanece até que você a abandone, ou encerre o feitiço.

Invocação Perfeita (Nível 9, Invocação)

Você teleporta uma criatura para sua presença. Diga o nome de uma criatura específica ou uma curta descrição de um tipo de criatura. A criatura nomeada, ou uma criatura do tipo descrito, surge diante de você.





Capítulo 12

O inferno os aguarda com uma eternidade de tormento em fogo, gelo ou o que quer que seja adequado aos pecados das multidões de condenados de Dungeon World. A única coisa que se interpõe entre as profundezas dessa terrível tortura e a salvação é você: um homem santo, uma máquina de guerra blindada, templário da Bondade e da Luz, certo? O Clérigo pode oferecer durante a noite suas preces aos deuses, que o escutarão do alto dos céus. O Guerreiro pode portar uma espada afiada em nome do "bem", mas você sabe a verdade. Somente você.

As mãos, os olhos, o doce golpe mortal dos deuses, isso é o que você é. Os dons da integridade e da virtude – e da justiça, e também da visão – são seus. Uma pureza de intenção da qual seus companheiros simplesmente não partilham.

Então, guie esses tolos, Paladino. Agarre-se à sua causa sagrada e traga a salvação a este mundo maldito.

Vae victis, não é mesmo?

Nomes

Thaddeus, Augustine, Lux, Cassius, Hadrian, Lucia, Octavia, Regulus, Valeria, Sanguinus, Titanius

Aparência

Escolha um de cada:

- Olhos Bondosos, Olhos Impetuosos, Olhos Brilhantes
- Elmo, Cabelo Estiloso, Careca
- Símbolo Sagrado Desgastado ou Símbolo Sagrado Extravagante
- Corpo em Forma, Corpo Massivo, Corpo Esguio

Características

Seus PV máximos são iguais a 10+Constituição;

Seu dano básico é d10.

O Paladino

Movimentos Iniciais

Você é um humano, logo, receba o movimento abaixo:

HUMANO

Quando **fizer uma oração, pedindo à sua divindade que o guie, mesmo que por um momento, e perguntar "O que é maligno aqui?"**, o MJ lhe responderá honestamente.

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

IMPOR AS MÃOS

Quando **tocar alguém, pele com pele, e rezar por seu bem estar**, role+CAR. Com 10+, você cura 1d8 de dano ou remove uma doença. Com 7-9, a cura acontece, mas o dano ou a doença é transferido para você.

FORTIFICADO

Ignore o rótulo "desajeitada" em qualquer armadura que você usar.

EU SOU A LEI

Quando **der uma ordem a um PNJ baseado em sua autoridade divina**, role+CAR. Com 7-9, ele escolhe uma das opções abaixo:

- Faz o que foi mandado
- Recua cuidadosamente, depois foge
- Ataca você

Com 10+, você também recebe +1 adiante contra o PNJ. Com 6-, o alvo faz o que bem entender, e você recebe -1 adiante contra ele.

BUSCA

Quando você **se dedicar a uma missão através da oração e da purificação espiritual**, diga o que pretende fazer:

- Destruir _____, um terrível mal que se abate sobre a terra
- Defender _____ dos males que lhe afligem
- Descobrir a verdade a respeito de _____

Depois, escolha duas dádivas:

- Um senso de direção infalível que me aponta para _____
- Invulnerabilidade contra _____ (por exemplo, armas afiadas, fogo, encantamentos, etc.)
- Uma marca de autoridade divina
- Sentidos que atravessem qualquer mentira
- Uma voz que transcenda a linguagem
- Ver-se livre da fome, sede e sono

O MJ lhe dirá qual voto ou quais votos deverão ser mantidos para que essas dádivas lhe sejam concedidas:

- Honra (proibido: truques e táticas covardes)
- Temperança (proibido: comilança, bebedeira e os prazeres da carne)
- Piedade (requer: realizar seus rituais sagrados diariamente)
- Valor (proibido: permitir que uma criatura maligna viva)
- Verdade (proibido: mentiras)
- Hospitalidade (requer: dar conforto àqueles que necessitem, não importa quem sejam)

"Estamos em uma missão divina."

- Elwood, "Os Irmãos Cara de Pau"

Alinhamento

Escolha um alinhamento:

Ordeiro

Negar misericórdia a um criminoso ou infiel.

Bom

Colocar-se em perigo para proteger alguém mais fraco.

Equipamento

Sua carga é igual a 12+For. Você possui rações de masmorra (5 usos, peso 1), uma armadura de escamas (armadura 2, peso 3), e algum objeto de sua fé – descreva-o (peso 0). Escolha sua arma:

- Alabarda (alcance, dano +1, duas mãos, peso 2);
- Espada longa (corpo a corpo, dano +1, peso 1) e escudo (armadura +1, peso 2).

Escolha um:

- Equipamento de aventureiro (peso 1);
- Rações de masmorra (peso 1) e poção de cura (peso 0);

Vínculos

Preencha pelo menos um dos espaços em branco com o nome de algum companheiro:

- O comportamento inadequado de _____ coloca em risco sua própria alma!
- _____ já batalhou ao meu lado e tem minha total confiança.
- Eu respeito as crenças de _____, mas espero que ele(a) enxergue a verdade um dia.
- _____ é uma alma corajosa, uma pessoa com a qual tenho muito o que aprender.

Movimentos Avançados

Quando ganhar um nível entre 2 e 5, escolha um dos seguintes movimentos:

Favor Divino

Dedique-se a uma divindade (crie uma nova, ou escolha uma que já foi estabelecida anteriormente). Você recebe os movimentos de clérigo comungar e conjurar feitiços. Assim que escolher este movimento, seu personagem será considerado um clérigo de nível 1 para a utilização de feitiços. A partir desse momento, sempre que ganhar um novo nível, aumente seu nível efetivo de clérigo em 1.

Proteção Sangrenta

Sempre que receber dano, você pode cerrar os dentes e aceitar o golpe. Se o fizer, você não recebe dano, mas adquire uma debilidade de sua escolha. Caso já possua todas as seis debilidades, você não poderá usar este movimento.

Punição

Enquanto estiver em uma busca, você causará +1d4 de dano.

Exterminatus

Quando pronunciar em voz alta sua promessa de derrotar um inimigo, você causará +2d4 de dano contra ele, e -4 de dano contra todos os outros. Este efeito persiste até que o inimigo declarado seja derrotado. Caso não seja capaz de vencê-lo ou desista da luta, você pode admitir o fracasso, mas este efeito não se encerrará até que você consiga se redimir.

"Eu sou um inquisidor. Eu nunca fico furioso."

- Gregor Eisenhorn, "Xenos"

INVESTIR!

Quando l**iderar a investida rumo ao combate**, aqueles que o seguirem recebem +1 adiante.

DEFENSOR CONVICTO

Quando defender, você sempre recebe +1 domínio, mesmo com 6-.

PREPARAR ATAQUE

Quando matar e pilhar, escolha um aliado. O próximo ataque que ele realizar contra o seu alvo causará +1d4 de dano.

PROTEÇÃO SAGRADA

Você recebe armadura +1 enquanto estiver em uma busca.

VOZ DE AUTORIDADE

Você recebe +1 para comandar servos.

HOSPITALÁRIO

Quando curar um aliado, cure +1d8 de dano.

Quando ganhar um nível entre 6 e 10, escolha um dos seguintes movimentos ou um dos movimentos de níveis 2-5:

PROVA DE FÉ

Requer: Favor Divino
Quando **observar a conjuração de um feitiço divino**, você pode perguntar ao MJ qual divindade o concedeu, e quais são seus efeitos. Receba +1 adiante se agir de acordo com as respostas.

PUNIÇÃO DIVINA

Substitui: Punição
Enquanto estiver em uma busca, você causa +1d8 de dano.

SEMPRE EM FRENTE

Substitui: Investida!
Quando liderar a investida rumo ao combate, aqueles que o seguirem recebem +1 adiante e armadura +2 adiante.

DEFENSOR INTRANSPONÍVEL

Substitui: Defensor Convicto
Quando defender, você sempre recebe +1 domínio, mesmo com 6-. Se rolar 12+, no lugar de obter domínio, coloque-se no caminho da criatura atacante mais próxima. Você receberá uma vantagem clara contra ela, que será descrita pelo MJ.

ATAQUE EM SEQUÊNCIA

Substitui: Preparar Ataque
Quando matar e pilhar, escolha um aliado. Além de causar +1d4 de dano no próximo ataque contra o mesmo alvo, seu aliado receberá +1 adiante contra ele.

PROTEÇÃO DIVINA

Substitui: Proteção Sagrada
Você recebe armadura +2 enquanto estiver em uma busca.

AUTORIDADE DIVINA

Substitui: Voz de Autoridade
Você recebe +1 para comandar servos. Com 12+, o subordinado transcende seu momento de medo e dúvida e faz o que você mandar com elevada efetividade e eficiência.

HOSPITALÁRIO PERFEITO

Substitui: Hospitalário
Quando curar um aliado, cure +2d8 de dano.

INDOMÁVEL

Quando sofrer uma debilidade (mesmo as originadas de Proteção Sangrenta), receba +1 adiante contra quem a tenha causado.

CAVALEIRO PERFEITO

Quando iniciar uma busca, escolha três dádivas no lugar de duas.

"Vocês são um bando de idiotas, vendendo seu direito de nascença em troca de um prato de mingau frio! A emoção do roubo! Da violência! A necessidade da vida fácil! Bem, eu pergunto a vocês o valor disso, quando sabemos a verdade nua e crua, e temos provas incontestáveis da existência do Inferno."

- Capelão da Prisão, "Laranja Mecânica"







Capítulo 13

Será que algum desses ratos da cidade com os quais você viaja já ouviu o chamado do lobo, ou sentiu os ventos uivando nos desolados desertos do Leste? Algum deles já caçou sua presa com um arco e uma faca como você? É claro que não. E é por isso que eles precisam de sua ajuda.

Guia. Caçador. Besta selvagem. Você é tudo isso e mais. O tempo passado nas imensidões ermas pode ter sido solitário até agora, mas o chamado de algo maior – pode denominá-lo de destino, se quiser – o reuniu a essas pessoas. Eles parecem corajosos, fortes e poderosos. Você, no entanto, conhece todos os segredos existentes nas lacunas, coisas que nenhum deles sabe ou compreende.

Sem sua presença, eles estariam perdidos. Queime uma trilha através do sangue e da escuridão, andarilho.

Nomes

Elfo: Throndir, Elrosine, Aranwe, Celion, Dambrath, Lanethe
Humano: Jonah, Halek, Brandon, Emory, Shrike, Nora, Diana

Aparência

Escolha um de cada:

- Olhos Selvagens, Olhos Afiados, Olhos Animalescos
- Cabeça Encapuzada, Cabelo Bagunçado, Careca
- Capa, Camuflagem, Roupas de Viagem
- Corpo Flexível, Corpo Selvagem, Corpo Sarado

Características

Seus PV máximos são iguais a 8+Constituição;

Seu dano básico é d8.

O Ranger

Movimentos Iniciais

Escolha uma raça e receba seu respectivo movimento:

Elfo

Quando empreender uma jornada perigosa através de terras ermas, independente de qual seja seu papel, você sempre conseguirá um acerto como se tivesse rolado 10+ nos dados.

Humano

Quando preparar acampamento dentro de uma masmorra ou cidade, você não precisa consumir uma ração.

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

Caçar e Rastrear

Quando **seguir uma trilha de pistas deixadas por criaturas que tenham passado por ali**, role+SAB. Com 7-9, você consegue seguir o rastro até que haja uma mudança significativa em sua direção ou modo de viagem. Com 10+, você também pode escolher 1 dos itens abaixo:

- Obtenha alguma informação a respeito de sua presa, dada pelo MJ
- Determine o que causou a interrupção de seus rastros

Tiro ao Alvo

Quando **atacar um inimigo surpreso ou indefeso à distância**, você pode optar por causar seu dano, ou indique seu alvo e role+DES:

• Cabeça: Com 10+, aplique o efeito de 7-9, mais seu dano. Com 7-9 o alvo não consegue fazer nada a não ser ficar parado babando por alguns momentos.
• Braços: Com 10+, aplique o efeito de 7-9, mais seu dano. Com 7-9, o alvo deixa cair qualquer coisa que esteja segurando.
• Pernas: Com 10+, aplique o efeito de 7-9, mais seu dano. Com 7-9, o alvo fica mancando e passa a se mover mais lentamente.

COMPANHEIRO ANIMAL

Você possui uma conexão sobrenatural com um animal leal. Vocês não conseguem exatamente conversar, mas a criatura sempre age de acordo com sua vontade. Dê um nome ao seu companheiro animal e escolha uma espécie:

> *Lobo, puma, urso, águia, cachorro, falcão, gato, coruja, pombo, rato, mula*

Escolha uma base:

- Ferocidade +2, Astúcia +1, Armadura 1, Instinto +1
- Ferocidade +2, Astúcia +2, Armadura 0, Instinto +1
- Ferocidade +1, Astúcia +2, Armadura 1, Instinto +1
- Ferocidade +3, Astúcia +1, Armadura 1, Instinto +2

Escolha uma quantidade de forças igual à ferocidade:

> *Ágil, corpulento, enorme, calmo, adaptável, reflexos rápidos, incansável, camuflagem, feroz, intimidador, sentidos aguçados, furtivo*

Seu animal é treinado para enfrentar criaturas humanoides. Escolha uma quantidade adicional de treinamentos igual à astúcia:

> *Caçar, buscar, batedor, proteger, lutar com monstros, performance, trabalhar, viajar.*

Escolha uma quantidade de fraquezas igual ao instinto:

> *Fujão, selvagem, lento, submisso, assustador, esquecido, teimoso, coxo*

COMANDAR

Quando trabalhar com seu companheiro animal em alguma coisa para a qual ele é treinado...

- … e atacarem o mesmo alvo, some a ferocidade dele ao seu dano.
- … e rastrearem uma trilha, some a astúcia dele ao seu rolamento.
- … e você sofrer dano, some a armadura dele à sua armadura.
- … e você discernir realidades, some a astúcia dele ao seu rolamento.
- … e você negociar, some a astúcia dele ao seu rolamento.
- … e alguma pessoa interferir com vocês, some o instinto dele ao rolamento da pessoa.

Alinhamento

Escolha um alinhamento:

Caótico

Libertar alguém de amarras literais ou metafóricas.

Bom

Colocar-se em perigo para combater uma ameaça sobrenatural.

Neutro

Ajudar um animal ou espírito selvagem.

Equipamento

Sua carga é igual a 11+For. Você possui rações de masmorra (5 usos, peso 1), armadura de couro (armadura 1, peso 1) e um fardo de flechas (munição 3, peso 1). Escolha seu armamento:

- Arco de caçador (próximo, distante, peso 1) e espada curta (corpo a corpo, peso 1);
- Arco de caçador (próximo, distante, peso 1) e lança (alcance, peso 1);

Escolha um:

- Equipamento de aventureiro (peso 1) e rações de masmorra (peso 1);
- Equipamento de aventureiro (peso 1) e fardo de flechas (munição 3, peso 1);

Uínculos

Preencha os espaços em branco com o nome de um de seus companheiros pelo menos uma vez:

• Eu já havia guiado _____ anteriormente, e ele(a) ainda me deve por isso.
• _____ nutre amizade pela natureza, e por isso, também lhe ofereci a minha.
• _____ não respeita a natureza, logo, também não tem meu respeito.
• _____ não entende a vida selvagem, mas eu lhe ensinarei.

Movimentos Avançados

Adquira o movimento adiante apenas em seu primeiro avanço de nível:

Meio-Elfo

Em algum momento, sua linhagem tornou-se mestiça e as características da outra raça começaram a ficar mais evidentes. Ganhe o movimento inicial de elfo se escolheu ser humano durante a criação de personagens, ou vice-versa.

Quando ganhar um nível entre 2 e 5, escolha um dos seguintes movimentos:

Empatia Selvagem

Você é capaz de falar com os animais e de compreendê-los.

Presa Conhecida

Quando falar difícil sobre um monstro, use SAB no lugar de INT.

Golpe da Víbora

Quando atacar um inimigo com duas armas ao mesmo tempo, adicione +1d4 ao dano causado devido à sua arma extra.

"Cobras? Por que tinham que ser cobras?"

- Indiana Jones, "Os Caçadores da Arca Perdida"

CAMUFLAGEM

Enquanto **permanecer imóvel em lugares naturais**, seus inimigos serão incapazes de localizá-lo até que você se movimente de alguma forma.

MELHOR AMIGO DO HOMEM

Quando **permitir que seu companheiro animal receba um ataque que era direcionado a você**, o dano é negado e a Ferocidade dele é alterada para 0. Se a Ferocidade atual do animal for 0, esta habilidade não pode ser usada. Após algumas horas de descanso, a Ferocidade de seu companheiro animal volta ao normal.

APAGAR O SOL

Quando disparar, você pode gastar munição extra antes de rolar os dados. Para cada ponto de munição gasto dessa forma, escolha um alvo adicional. Role apenas uma vez e aplique o dano a todos os alvos.

BEM TREINADO

Escolha mais um treinamento para seu companheiro animal.

DEUSES EM MEIO À DESOLAÇÃO

Dedique-se a uma divindade (crie uma nova, ou escolha uma que já foi estabelecida anteriormente). Você recebe os movimentos de clérigo comungar e conjurar feitiços. Assim que escolher este movimento, seu personagem será considerado um clérigo de nível 1 para a utilização de feitiços. A partir daquele momento, sempre que ganhar um novo nível, aumente seu nível efetivo de clérigo em 1.

SIGAM-ME

Quando empreender uma jornada perigosa, você pode realizar dois papéis. Faça uma rolagem separada para cada um deles.

LOCAL SEGURO

Quando **você preparar os turnos de guarda que ocorrerão durante a noite**, todos recebem +1 para montar guarda.

Quando ganhar um nível entre 6 e 10, escolha um dos seguintes movimentos ou um dos movimentos de níveis 2-5:

DISCURSO SELVAGEM

Substitui: Empatia Selvagem
Você é capaz de falar com quaisquer criaturas que não sejam mágicas ou extraplanares, e de compreendê-las.

PRESA DO CAÇADOR

Substitui: Presa Conhecida
Quando falar difícil a respeito de um monstro, use SAB no lugar de INT. Com 12+, além dos efeitos normais, você pode fazer ao MJ uma pergunta qualquer sobre o assunto.

MORDIDA DA UÍBORA

Substitui: Golpe da Víbora
Quando atacar um inimigo com duas armas ao mesmo tempo, adicione +1d8 ao dano causado devido à sua arma extra.

BARRIGA DO SMAUG

Quando descobrir o ponto fraco de seu alvo, suas flechas ganham penetrante 2.

Se você for um elfo, e estiver viajando por áreas ermas, você será bem sucedido em ambas as rolagens, de acordo com seu movimento racial.

ANDARILHO

Substitui: Siga-me
Quando empreender uma jornada perigosa, você pode realizar dois papéis. Faça duas rolagens e utilize o melhor resultado para ambos os papéis.

LOCAL AINDA MAIS SEGURO

Substitui: Local Seguro
Quando você preparar os turnos de guarda que ocorrerão durante a noite, todos recebem +1 para montar guarda. Todas as pessoas que passam a noite em um acampamento no qual você prepare os turnos de guarda recebem +1 adiante.

OBSERVADOR

Quando caçar e rastrear, caso obtenha um acerto, você também poderá fazer ao MJ uma das perguntas presentes na lista de discernir realidades a respeito da criatura perseguida.

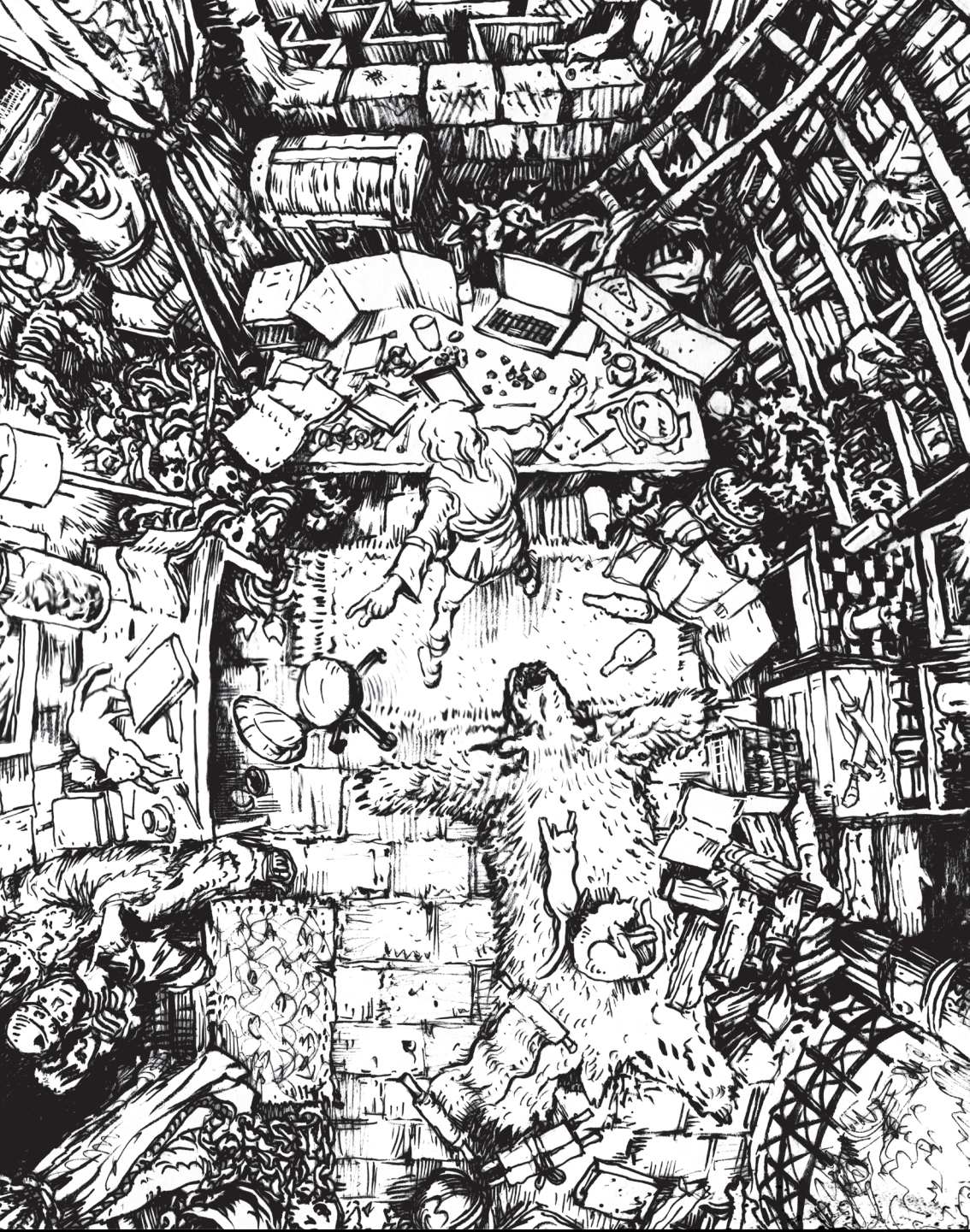
TRUQUE ESPECIAL

Escolha um movimento de outra classe. Enquanto estiver trabalhando com seu companheiro animal, você terá acesso àquele movimento.

ALIADO SOBRENATURAL

Seu companheiro animal é um monstro, e não um animal. Descreva-o. Dê a ele Ferocidade +2 e Instinto +1, e escolha um treinamento adicional.





Capítulo 14

Existem muitos gêneros diferentes de fantasia, cada um deles com seu próprio estilo e formas de ser um Mestre de Jogo. Dungeon World foi elaborado para um desses estilos: um mundo de elfos, orcs, dragões e magia onde perigos terríveis se misturam com aventuras. As regras contidas neste capítulo irão auxiliá-lo a conduzir um jogo nesse estilo.

Os personagens têm regras que devem seguir quando rolam seus dados e realizam suas ações. O MJ também tem suas próprias regras. Você irá arbitrar, decidir e descrever o mundo durante o jogo - e Dungeon World oferece uma estrutura para guiá-lo enquanto o faz.

Este capítulo não trata de conselhos para o Mestre de Jogo, ou dicas e truques opcionais sobre qual é a melhor forma de jogar. É um capítulo a respeito de procedimentos e regras para quem estiver fazendo o papel de MJ.

Mestrando Dungeon World - Estrutura

Fazer um jogo de Dungeon World se baseia nos seguintes preceitos: **objetivos**, **princípios** e **movimentos**. Os objetivos indicam para onde você quer que a aventura vá ao se sentar na mesa. Os princípios são os guias que o mantém focado nos objetivos. Os movimentos são as coisas concretas e momentâneas que o MJ faz para manter a dinâmica do jogo e fazer com que ele continue seguindo adiante. Você fará movimentos quando os jogadores falharem em seus rolamentos, quando as regras exigirem, e a qualquer momento no qual os jogadores olharem para você para saberem o que acontece em seguida. Os seus movimentos mantêm a ficção consistente, e fazem com que a ação do jogo se desenvolva.

Os objetivos, princípios e movimentos são regidos por regras assim como danos, características ou PV. Você deve tomar o mesmo cuidado ao alterá-las ou ignorá-las[1] que tomaria ao fazê-lo com qualquer outra regra.

[1] *A mudança das regras que fazem o Dungeon World funcionar desta forma, incluindo a alteração das regras do MJ, são abordadas no capítulo Técnicas Avançadas Para Se Aprofundar na Terra na página 357.*

Como ser um MJ

Ao se sentar na mesa para ser o MJ, você irá:

- Descrever a situação
- Seguir as regras
- Fazer movimentos
- Explorar sua preparação

Os jogadores ficam com a parte fácil - eles precisam apenas informar o que seus personagens dizem, pensam e fazem. Sua parte é um pouco mais difícil, pois você precisa informar todo o restante. O que isso significa?

Antes de mais nada, você deve **descrever a situação imediata na qual os personagens se encontram o tempo todo**. É assim que uma sessão se inicia, como as coisas continuam caminhando após uma pausa pro lanche ou uma piada: dizendo aos jogadores, de forma concreta, qual é sua situação.

Utilize detalhes e seus sentidos para atraí-los. A situação não envolve apenas um orc partindo em carga para cima deles - trata-se de um orc cheio de pinturas feitas com sangue e um enorme martelo, praguejando ameaças sanguinolentas. Você pode influenciá-los também através da falta de informação. O som de armaduras rangendo ou de vários passos, por exemplo.

A situação raramente deveria ser algo como "está tudo bem, não há nada com o que se preocupar". Eles são aventureiros buscando enfrentar perigos - dê a eles algo para reagirem.

Quando descrever uma situação, sempre termine com "o que você(s) vai(ão) fazer?". Dungeon World é um jogo sobre ação e aventura! Retrate uma situação que requeira uma resposta. Desde o início, tenha a certeza de **estar seguindo as regras**. Isso quer dizer que, além das regras do MJ, é preciso também prestar atenção aos movimentos dos jogadores. É responsabilidade de todos, incluindo você, observar quando um movimento foi desencadeado. Pare os jogadores e pergunte a eles se querem engatilhar as regras quando parecer que é isso que estão fazendo.

Parte de seguir as regras indica **executar movimentos**. Seus movimentos são diferentes daqueles dos jogadores, e suas regras serão apresentadas com detalhes logo adiante. Seus movimentos são coisas especificas que podem ser feitas para alterar o fluxo do jogo.

Em todas essas coisas, **explore bastante sua preparação**. Em vários momentos, você saberá coisas que nenhum outro jogador sabe, e poderá usar este conhecimento para ajudar na realização de seus próprios movimentos. Talvez o mago tenha tentado conjurar um feitiço e atraído atenção indesejada. Ele não sabe que tal atenção foi o olhar agourento de um demônio que aguarda o grupo dois andares abaixo, mas o MJ sabe.

Objetivos

Seus objetivos são as coisas que você pretende realizar o tempo todo durante uma partida de Dungeon World:

- Retratar um mundo fantástico
- Encher a vida dos personagens com aventuras
- Jogar para descobrir o que acontece

Tudo o que disser ou fizer na mesa (e fora da mesa, também) existe de forma a alcançar esses três objetivos, e nenhum outro. Coisas que não se encontrem nessa lista não são de seu interesse. Você não deve tentar vencer os jogadores, ou testar suas habilidades de resolução de armadilhas complexas. Você não está aqui para oferecer aos jogadores uma chance de explorar seu cenário ricamente elaborado. Você não vai tentar matar os jogadores (mas seus monstros certamente irão), e certamente não deveria tentar contar a todos uma história extremamente bem planejada.

Seu primeiro objetivo é **retratar um mundo fantástico**. Dungeon World é um jogo a respeito de coragem, esperteza e bravura diante da escuridão e da ruína, de personagens que aceitaram uma vida de aventuras em busca de uma gloriosa recompensa. É seu trabalho participar disso retratando aos jogadores um mundo onde seus personagens possam encontrar tais aventuras e que, sem sua presença, estaria perdido diante do caos e da destruição - coisa que pode acontecer mesmo durante suas aventuras. É sua responsabilidade exibir os elementos fantásticos daquele mundo. Mostre aos jogadores as maravilhas do mundo onde estão e encoraje-os a reagir a elas.

Encher as vidas dos personagens com aventuras quer dizer trabalhar em conjunto com os jogadores para criar um mundo cativante e dinâmico. Aventureiros estão sempre envolvidos em um ou outro perigo que ameaça toda a existência - encoraje e nutra tal tipo de ação no jogo.

As aventuras de Dungeon World nunca presumem quais serão as ações dos jogadores. Elas normalmente retratam cenários dinâmicos - algum lugar importante com toda sorte de criaturas que estejam perseguindo seus próprios objetivos. Quando os jogadores entram em conflito com aquele cenário e seus habitantes, a ação é inevitável, e cabe a você demonstrar as repercussões de tais ações.

É assim que se **joga para descobrir o que acontece**. Você irá compartilhar da diversão de descobrir como os personagens reagem ao mundo que está sendo criado, e como irão alterá-lo. Todos serão participantes ativos de uma aventura que se desenrola durante cada sessão, e por isso, sugerimos que você não planeje demais - as regras do jogo irão lutar contra isso. É divertido ver como as coisas acontecem, confie em nós.

Princípios

- Desenhe mapas, mas deixe partes em branco
- Dirija-se aos personagens, não aos jogadores
- Abrace os elementos fantásticos
- Faça um movimento consequente
- Nunca diga o nome de seu movimento
- Dê vida a todos os monstros
- Dê nome a todas as pessoas
- Faça perguntas e use as respostas
- Seja um fã dos personagens
- Pense perigosamente
- Comece e termine na ficção
- Pense também fora da cena

Seus princípios são seus guias. Frequentemente, quando chegar sua hora de fazer um movimento, você já terá uma ideia do que faz mais sentido. Considere-a sob a luz dos seus princípios e siga adiante, se tudo se encaixar.

DESENHE MAPAS, MAS DEIXE PARTES EM BRANCO

Dungeon World existe basicamente na imaginação das pessoas que estão jogando, e os mapas podem fazer com que todos estejam em sintonia. Você não precisa ser necessariamente o desenhista, mas tenha certeza de que cada lugar novo, ao ser descrito, seja adicionado ao mapa. Quando desenhar um mapa, não faça esforço para que seja completo. Deixe espaço para o desconhecido, pois na medida em que forem jogando, novas ideias surgirão e os jogadores trarão inspiração com a qual você pode trabalhar. Deixe que o mapa se expanda e mude ao longo do tempo.

DIRIJA-SE AOS PERSONAGENS, NÃO AOS JOGADORES

Dirigir-se aos personagens significa que você não diz: "Tony, Dunwick vai fazer alguma coisa a respeito da sombra?". No lugar disso, diga: "Dunwick, o que você vai fazer a respeito da sombra?". Conversar dessa forma mantém o jogo focado na ficção e não na mesa, o que é importante para a continuidade do fluxo do jogo. Se ficar conversando com os jogadores, isso pode deixar de fora alguns detalhes importantes para que eles realizem novos movimentos. Como os movimentos são sempre baseados nas ações dos personagens, é importante pensar no que está acontecendo nos termos deles - e não nos termos dos jogadores que os controlam.

ABRACE OS ELEMENTOS FANTÁSTICOS
Feitiços, locais estranhos, deuses, demônios e abominações: o mundo está cheio de mistério e magia. Abrace isso durante sua preparação e ao longo de cada sessão. Pense a respeito do "fantástico" em escalas variadas. Imagine cidades flutuantes ou ilhas criadas a partir do corpo de um deus, sábios do vilarejo e seus familiares espirituais, a estátua que os bandidos locais tocam para terem sorte. Os personagens são pessoas interessantes, recebendo poderes de seus deuses, de suas habilidades com armas, ou de seu treinamento místico. O mundo ao redor deles deve ser, no mínimo, tão interessante quanto eles próprios.

FAÇA UM MOVIMENTO CONSEQUENTE
Ao realizar um movimento, o que você realmente faz é pegar um elemento da ficção e colocá-lo diante dos personagens. Dessa forma, ele sempre deve surgir a partir da própria ficção. Esses movimentos o ajudam a focar em um aspecto da situação atual e fazer algo interessante a respeito dele. O que está acontecendo? Qual movimento faz mais sentido agora?

NUNCA DIGA O NOME DO SEU MOVIMENTO
Não existe forma mais rápida de arruinar a consistência de uma partida de Dungeon World do que dizer aos jogadores qual é o movimento que você está realizando no momento. Seus movimentos servem apenas para impeli-lo, e não para serem ditos de forma explícita.

Nunca demonstre aos jogadores que está escolhendo um movimento da lista. Você sabe que os escravagistas estão levando Omar devido ao uso do movimento colocar alguém em apuros, mas mostre isso aos jogadores como um resultado direto de suas ações, pois é o que realmente está acontecendo.

DÊ VIDA A TODOS OS MONSTROS
Monstros são criaturas fantásticas com suas próprias motivações (simples ou complexas). Dê a eles detalhes individuais que os tragam à vida: cheiros, imagens, sons - o suficiente para torná-los reais - mas não chore quando seus monstros forem vencidos ou sobrepujados, pois é isso que os personagens fazem com eles.

DÊ NOME A TODAS AS PESSOAS
Qualquer pessoa com a qual os jogadores conversem deve ter um nome. Ela deve ter também alguma personalidade, objetivos e até mesmo opiniões, mas isso pode ser inventado durante o jogo. Comece com o nome, e o restante fluirá a partir daí.

FAÇA PERGUNTAS E UTILIZE AS RESPOSTAS

Parte de jogar para descobrir o que acontece significa explicitamente que ninguém sabe tudo, e que todos são curiosos. Se não souber ou fizer ideia a respeito de algo, pergunte aos jogadores e use as respostas que eles oferecerem.

A pergunta mais simples nessa situação é: "o que você(s) vai(ão) fazer?". Sempre que você realizar um movimento, termine de descrevê-lo com essa frase. Ela nem mesmo precisa ser direcionada para a pessoa contra a qual o movimento foi utilizado. Aproveite a chance para mudar o foco para outro lugar: "A magia de Rath é estraçalhada com um simples aceno da varinha do mago. Finnegan, a magia o estava auxiliando. O que você vai fazer agora que ela se foi?".

SEJA UM FÃ DOS PERSONAGENS

Pense nos personagens dos jogadores como os protagonistas de uma história que você poderia assistir na televisão. Comemore suas conquistas e lamente suas derrotas. Você não está aqui para empurrá-los em uma direção específica, mas para participar da ficção na qual figuram eles e suas ações.

PENSE PERIGOSAMENTE

Tudo o que existe pode ser um alvo. Pense como um mestre do mal: nenhuma vida individual tem valor, e nada é sagrado. Qualquer coisa pode ser colocada em perigo ou destruída. Nada que você criar estará protegido, e sempre que observar uma dessas coisas, pense em como ela pode ser colocada em perigo, se desfazer ou ruir. O mundo muda, e sem a intervenção dos personagens, ele muda para pior.

COMECE E TERMINE NA FICÇÃO

Tudo o que você e os jogadores fazem em Dungeon World vem de eventos fictícios e leva a outros eventos fictícios. Quando os jogadores executam um movimento, eles usam uma ação fictícia para acioná-lo, aplicam as regras, e sofrem um efeito também fictício. Quando você executa um movimento, ele também sempre é originado na ficção.

PENSE TAMBÉM FORA DA CENA

Só porque você é um fã dos personagens, isso não quer dizer que tudo acontece diante deles. Em alguns casos, os melhores movimentos do MJ poderão ser feitos na sala ao lado, em outra parte da masmorra, ou mesmo na cidade. Execute o movimento em outro lugar, e mostre seus efeitos aos jogadores quando eles entrarem em cena.

Pense a respeito do tempo quando fizer perguntas: questione a respeito do que aconteceu antes, o que está ocorrendo agora e o que poderá esperar do futuro.

Pergunte ao clérigo a respeito dos deuses. Pergunte ao mago a respeito da magia e depois mude o interlocutor - quem sabe o ladrão também tenha algumas ideias a respeito das divindades?

Movimentos

Sempre que os jogadores olharem para você para descobrirem o que acontece, escolha um desses movimentos. Cada um deles representa algo que acontece na ficção - eles não representam códigos ou termos especiais. "Gastar os recursos dos personagens" significa literalmente gastar os recursos dos personagens, por exemplo.

- Usar um movimento de monstro, perigo ou local
- Revelar uma verdade indesejada
- Mostrar sinais de que uma nova ameaça está surgindo
- Causar danos
- Gastar os recursos dos personagens
- Voltar seus movimentos contra eles próprios
- Separá-los
- Oferecer uma oportunidade adequada para uso das habilidades de uma classe
- Mostrar uma desvantagem de sua classe, raça ou equipamento
- Oferecer uma oportunidade, com ou sem custos
- Colocar alguém em apuros
- Dizer a eles os requisitos ou consequências e depois perguntar

Nunca diga o nome do movimento escolhido (é um de seus princípios). Faça dele algo que realmente acontece com os personagens: "Enquanto se esquiva da enorme clava do ogro, você escorrega e cai no chão. Sua espada desliza para dentro da escuridão. Você acha que sabe onde ela está, mas o ogro está vindo em sua direção. O que você vai fazer?".

Independente de qual movimento você escolher, sempre termine de descrevê-lo com "o que você(s) vai(ão) fazer?". Seus movimentos são ferramentas através das quais você conseguirá cumprir seus objetivos - que envolvem encher a vida dos personagens com aventuras. Quando algum feitiço é lançado ou quando o chão cede sob seus pés, os aventureiros devem reagir ou sofrer as consequências por não agirem de acordo.

"A visão fez com que ele quisesse permanecer totalmente imóvel, mas isso também era uma ação com suas próprias consequências."

— Duna

QUANDO REALIZAR UM MOVIMENTO

Você faz um movimento:

- Quando todos olharem em sua direção para descobrirem o que acontece
- Quando os jogadores lhe oferecerem uma oportunidade de ouro
- Quando eles rolarem 6-

De forma geral, quando os jogadores estiverem apenas olhando em sua direção para descobrir o que acontece em seguida, você realiza um movimento suave. Caso contrário, utilize um movimento pesado.

Um movimento dito suave não apresenta consequências imediatas e irrevogáveis. Isso significa que nem sempre é algo de todo ruim, como revelar o local onde existem mais tesouros, caso eles consigam descobrir uma maneira de passar pelo golem (oferecer uma oportunidade com custos). Isso pode significar também que trata-se de uma situação ruim, mas com possibilidade ou tempo suficiente para ser evitada, como apresentar alguns goblins arqueiros atirando suas flechas (mostrar sinais de que uma nova ameaça está surgindo), oferecendo aos personagens a chance de se esquivarem.

Um movimento suave ignorado pelos jogadores transforma-se em uma oportunidade de ouro para um movimento pesado. Se eles não fizerem nada a respeito da chuva de flechas que vem em sua direção, essa será uma oportunidade de ouro para utilizar o movimento para causar dano.

Movimentos pesados, por outro lado, têm consequências imediatas. Causar dano é quase sempre um movimento pesado, já que indica a perda de alguns PV que não serão recuperados sem que haja alguma ação por parte dos jogadores.

Sempre que surgir uma oportunidade de utilizar um movimento pesado, você pode optar por realizar um movimento suave em seu lugar, se for mais adequado para a situação. Algumas coisas simplesmente não dão tão errado assim.

ESCOLHENDO UM MOVIMENTO

Para escolher um movimento, comece procurando pelas consequências óbvias da ação que o desencadeou. Se já estiver com alguma idéia em mente, pense por um segundo se ela se encaixa em seus objetivos e em seus princípios, e a execute. **Deixe seus movimentos virarem uma bola de neve.** Construa a situação sobre os sucessos ou fracassos dos movimentos dos jogadores e sobre seus próprios movimentos anteriores. Se seus instintos lhe disserem que suas escolhas não irão causar problemas imediatos, mas que eventualmente irão aparecer para atrapalhar os peronagens, excelente! Isso também faz parte de seus princípios (pense também fora da cena). Anote o movimento e revele-o quando for a hora certa.

Um jogador descrever sua ação e lhe perguntar "deu certo?" ou "o que ele vai fazer depois do que eu disse?" é um bom exemplo de um momento no qual os jogadores olham em sua direção para descobrirem o que acontece. Quando chegar a sua vez de descrever os efeitos que os jogadores têm sobre o mundo, você pode realizar um movimento.

EXECUTANDO SEU MOVIMENTO

Quando for realizar um movimento, mantenha seus princípios em mente, principalmente os de nunca dizer o nome de seu movimento, e de dirigir-se aos personagens, nunca aos jogadores. Seus movimentos não se tratam de ações mecânicas que acontecem ao redor da mesa, mas sim de eventos concretos que ocorrem com os personagens dentro do mundo fictício descrito.

Repare que "causar dano" é um movimento, mas que outros movimentos também podem incluir danos. Se um ogro o arremessar contra uma parede, um personagem receberá dano, assim como caso o monstro o esmagasse com os punhos.

Após realizar cada movimento, sempre pergunte: "o que você(s) vai(ão) fazer?".

USAR UM MOVIMENTO DE MONSTRO, PERIGO OU LOCAL

Cada monstro de uma aventura possui movimentos associados a ele, assim como muitos lugares. Cada um de seus movimentos é composto da descrição do que eles são capazes de fazer, como "arremessar alguém para longe" ou "servir como ponte entre os planos". Se algum movimento dos jogadores (como "matar e pilhar") disser que um monstro pode realizar um ataque, inicie um movimento agressivo com aquele monstro.

Os perigos incluídos em cada aventura também possuem movimentos a eles associados. Utilize-os para colocá-los em jogo, o que pode significar também mais monstros.

REVELAR UMA VERDADE INDESEJADA

Uma verdade indesejada é basicamente um fato que os jogadores vão desejar que não aconteça realmente: que existem várias armadilhas na sala, ou que aquele goblin amigável é na verdade um espião. Revele a eles também exatamente o tamanho do problema que têm em mãos.

"A verdade o libertará. Mas não antes de acabar com você."

— A Piada Infinita

Se um movimento causar dano de forma não relacionada a um monstro, como um túnel entrando em colapso ou uma queda inesperada dentro de um poço, utilize as regras para esse tipo de dano presentes na página 18.

MOSTRAR SINAIS DE QUE UMA NOVA AMEAÇA ESTÁ SURGINDO
Este é um dos movimentos mais versáteis. "Ameaça" significa que alguma coisa muito ruim está a caminho. Com este movimento, você simplesmente mostra a todos que algo vai acontecer se não fizerem nada a respeito.

"Omar está vindo!"

—The Wire

CAUSAR DANO
Quando causar dano, escolha uma fonte de dano que esteja ameaçando algum personagem no mundo fictício e a aplique. Está em combate com um homem lagarto? Então ele o trespassa. Acionou uma armadilha? Então rochas caem sobre você.

A quantidade de dano causada é definida pela fonte. Em alguns casos, este movimento poderá se desenvolver em uma via de mão dupla, com o personagem também causando algum dano.

A maior parte dos danos é baseada no rolamento de um dado. Sempre que um jogador receber qualquer dano, diga a eles o que rolar. Você nunca precisará tocar em um dado. Se o jogador for covarde demais para encarar seu próprio destino, peça que outro jogador role por ele.

"Aquele que vence através da força, vence seu adversário pela metade"

— O Paraíso Perdido

GASTAR SEUS RECURSOS
Sobreviver em uma masmorra, ou em qualquer lugar perigoso, normalmente vai ter algo a ver com os suprimentos levados. Com este movimento, alguma coisa acontece para que algum desses recursos seja consumido: armas, armaduras, curas, magias contínuas. Isso não precisam ocorrer de forma permanentemente. Uma espada pode simplesmente ser jogada do outro lado de uma sala, e não estraçalhada.

VOLTAR SEUS MOVIMENTOS CONTRA ELES PRÓPRIOS
Pense nos benefícios que um movimento poderia gerar a um personagem e utilize-os de maneira negativa. Por outro lado, você pode oferecer a mesma vantagem a alguém que esteja atrás dos personagens. Se Ivy conseguiu descobrir que os homens do Duque Horst estão se aproximando pelo leste, talvez um batedor a tenha visto também.

"O perigo sempre ataca quando tudo parece estar bem."

—Kambei Shimada, "Os Sete Samurais"

SEPARÁ-LOS
Existem poucas coisas piores do que encontrar-se cercado de ursos-coruja sedentos de sangue por todos os lados no meio de uma batalha - e uma dessas coisas é estar lá sem ninguém para cobrir sua retaguarda.

Separar os personagens pode significar qualquer coisa desde fazê-los serem empurrados um para cada lado durante o calor da batalha, até serem teleportados para o outro extremo da masmorra. Independente de como isso ocorrer, certamente resultará em mais problemas para os envolvidos.

OFERECER UMA OPORTUNIDADE ADEQUADA PARA USO DAS HABILIDADES DE UMA CLASSE
O ladrão desarma armadilhas, se esgueira e arromba fechaduras. O clérigo lida com o divino e com os mortos. Cada classe possui certas habilidades nas quais se destaca - ofereça ao jogador uma oportunidade para que ele demonstre essas habilidades.

Nem é preciso fazer isso para as classes que estejam atualmente em jogo. Em alguns momentos, uma porta trancada encontra-se em seu caminho até o tesouro, e não há nenhum ladrão por perto. Isso é um convite para a invenção, barganha e criatividade. Se tudo o que você tem é um machado sujo de sangue, todos os problemas vão se parecer com crânios.

MOSTRAR UMA DESVANTAGEM DE SUA CLASSE, RAÇA OU EQUIPAMENTO
Assim como toda classe tem seus destaques, todas elas também possuem algumas fraquezas. Os orcs possuem realmente uma sede especial por sangue élfico? Será que a magia do clérigo está perturbando forças perigosas? A tocha que ilumina o caminho também atrai a atenção de olhos na escuridão.

OFERECER UMA OPORTUNIDADE, COM OU SEM CUSTOS
Mostre a eles algo que desejam: riquezas, poder, glória. Se quiser, você pode também associar algum custo a isso.

Lembre-se de partir da ficção. Não diga que "esta área não é perigosa, então vocês podem acampar aqui, se quiserem". Transforme isso em uma coisa solidamente fictícia e diga: "as bênçãos de Helferth ainda estão presentes no altar despedaçado. Parece ser um local seguro, mas o cântico que vem da câmara ritual está ficando cada vez mais alto. O que vocês vão fazer?".

"Essa é a melhor barganha que você vai arranjar. E eu não vou dizer que você pode conseguir se salvar, porque você não pode."

—Anton Chigurh, "Onde Os Fracos Não Tem Vez"

COLOCAR ALGUÉM EM APUROS
Estar em apuros quer dizer que o personagem é colocado em algum lugar ou situação na qual torna-se obrigado a fazer algumas escolhas difíceis. Coloque eles próprios, ou algo com o que se importam, no caminho da destruição.

Faça isso com Julia!"

— Winston, "1984"

DIZER A ELES OS REQUISITOS OU CONSEQUÊNCIAS E DEPOIS PERGUNTAR
Este movimento é particularmente eficiente quando os jogadores querem fazer algo que não envolve um movimento, ou após eles terem falhado ao tentar usar um movimento. Eles conseguirão o que queriam, claro, mas eles deverão pagar o preço estipulado. Ou conseguirão, mas não sem sofrer certas consequências. Talvez eles sejam capazes de atravessar, nadando, o fosso infestado de tubarões sem serem devorados, mas eles precisarão de uma distração. Obviamente, isso tem que estar claro para os personagens, e não apenas para os jogadores: os tubarões podem estar furiosos de fome, por exemplo.

Movimentos da Masmorra

Movimentos da masmorra são um tipo especial de movimento utilizado para fazer ou alterar uma masmorra de improviso. Utilize-os caso seus jogadores estiverem explorando uma área hostil que você ainda não planejou totalmente.

Mapeie os locais explorados enquanto executa estes movimentos. A maioria deles requer que uma nova sala ou elemento seja adicionado ao mapa.

- Mudar o ambiente
- Apontar para uma ameaça iminente
- Introduzir uma nova facção ou tipo de criatura
- Utilizar alguma ameaça representada por uma criatura ou facção já existente
- Fazer com que retornem por onde já passaram
- Apresentar riquezas que venham com um preço
- Apresentar um desafio para um dos personagens

Você pode executar esses movimentos sempre que alguém for lhe dizer alguma coisa, quando os jogadores apresentarem uma oportunidade, ou quando eles falharem em algum rolamento dos dados. Eles são particularmente adequados para os momentos quando os personagens adentram uma nova sala ou corredor e querem saber o que encontram lá.

MUDAR O AMBIENTE
O ambiente indica a impressão geral da área onde os personagens se encontram: túneis entalhados, árvores retorcidas, trilhas seguras, ou qualquer outra coisa do tipo. Essa é uma oportunidade para apresentá-los a um novo ambiente: os túneis se tornam gradualmente mais naturais, as árvores parecem mortas e um pouco sinistras, ou as trilhas se perdem e são tomadas pela natureza. Use este movimento para alterar os tipos de áreas e criaturas a serem enfrentadas.

APONTAR PARA UMA AMEAÇA IMINENTE
Se souber que alguma coisa está se esgueirando e aguardando que os personagens tropeçem nela, este movimento lhes mostra alguns sinais e pistas. Este movimento representa as pegadas do dragão na lama, ou o rastro melequento de um cubo gelatinoso.

INTRODUZIR UMA NOVA FACÇÃO OU TIPO DE CRIATURA
Um tipo de criatura indica um agrupamento de sua espécie: orcs, goblins, homens-lagarto, mortos-vivos, etc. Uma facção indica um grupo de criaturas reunídas por um objetivo em comum. Assim que forem introduzidos, eles podem começar a realizar movimentos e causar problemas para os jogadores.

Introduzir significa oferecer uma evidência sensorial clara ou informações substanciais. Não seja modesto; os jogadores devem conseguir formar uma ideia do que está sendo mostrado a eles. Você pode ser sutil. Não é necessário que o senhor dos cultistas chacoalhe um letreiro e grite em uma linguagem infernal o tempo todo.

Uma aplicação pesada deste movimento irá se transformar diretamente em uma cena de combate ou em uma emboscada.

UTILIZAR ALGUMA AMEAÇA REPRESENTADA POR UMA CRIATURA OU FACÇÃO JÁ EXISTENTE
Assim que os personagens forem introduzidos à presença de alguma facção ou tipo de criatura, você poderá utilizar os movimentos dos monstros que os representam.

Utilize os tipos e as facções de forma ampla. Orcs são acompanhados de seus worgs caçadores. Um culto insano provavelmente possui alguns servos mortos-vivos, ou até mesmo algumas bestas invocadas das profundezas do abismo. Este é um movimento que será constantemente utilizado de forma inconsciente - ele serve apenas para implementar as ferramentas que você preparou de uma forma clara e eficiente.

FAZER COM QUE RETORNEM POR ONDE JÁ PASSARAM
Olhe para os locais anteriormente adicionados ao mapa. Existe em algum deles algo de útil que ainda não foi descoberto? Existe a possibilidade de adicionar algum obstáculo que só pode ser sobrepujado caso os personagens voltem até lá? Existe alguma porta trancada aqui, cujas chaves se encontrem em alguma sala anterior? Quando os personagens retornarem, mostre os efeitos da passagem do tempo nas áreas deixadas para trás. Quais novas ameaças teriam surgido? Teria ficado alguma coisa para trás com a qual eles ainda não lidaram e que aguarda sua volta?

Utilize este movimento para tornar a masmorra um local vivo, dinâmico. As coisas não param após a passagem dos personagens. Adicione reforços, derrube paredes, provoque o caos. A masmorra evolui na medida em que ações são tomadas dentro dela.

"Para baixo é o único caminho adiante."

—Cobb, "A Origem"

APRESENTAR RIQUEZAS QUE VENHAM COM UM PREÇO
O que os jogadores querem? O que eles sacrificariam para obter aquilo?

Coloque o objeto de seu desejo bem próximo de seu alcance. Encontre alguma coisa que eles tenham em falta: tempo, PV, equipamentos, qualquer coisa. Encontre uma maneira de tornar o que eles querem disponível caso tenham que desistir de algo que possuem.

A forma mais simples de usar este movimento é a promessa de ouro fora do caminho para o objetivo principal. Será que eles irão gastar o tempo para arrancar os olhos de rubi do ídolo, sabendo que a hora do sacrifício de aproxima? Realize este movimento e descubra.

APRESENTAR UM DESAFIO PARA UM DOS PERSONAGENS
Desafie um personagem em algo que ele seja bom. Dê ao ladrão uma fechadura para arrombar, mostre ao clérigo servos de um deus inimigo que ele possa enfrentar. Ofereça ao mago mistérios místicos para investigar. Apresente ao guerreiro alguns crânios que ele possa rachar. Ofereça a todos a oportunidade de brilhar.

Como uma alternativa, desafie o personagem com algo que ele não seja tão bom, ou através de algum assunto não resolvido. Se o bardo tem uma mentira complicada em sua consciência, o que ele seria capaz de fazer para acobertá-la caso alguém a descobrisse? Se o mago andou invocando demônios, o que aconteceria se isso se tornasse público?

Este movimento pode colocar um personagem em apuros - mesmo que momentaneamente. Tente oferecer a todos uma chance de ser o foco da partida fazendo uso deste movimento durante as sessões.

Lidando com situações comuns

Existem algumas situações que surgem frequentemente em Dungeon World. Veja como lidar com elas.

LUTAS
Mais cedo ou mais tarde as lâminas serão sacadas e sangue será derramado. Quando isso acontecer, os jogadores provavelmente começarão a matar e pilhar, disparar e defender. Pense em algo além de uma troca de dano entre as partes. Os monstros podem tentar capturar um dos personagens, ou proteger algo. Entenda os motivos do combate, o que cada lado deseja, e como isso pode afetar o rumo da batalha.

Nenhum monstro de respeito ficará parado esperando seu espancamento. O combate é uma coisa dinâmica, com criaturas se movendo para dentro ou para fora do alcance, buscando cobertura, e batendo em retirada quando necessário. Em alguns casos, o próprio campo de batalha pode ser alterado. Faça com que os monstros tomem ações que forcem os jogadores a reagir, e utilize movimentos diferentes de causar dano, mesmo durante uma luta.

Tenha certeza de que todos terão suas chances de agir, e que você saiba onde se encontra cada personagem durante o caos do combate. Faça um mapa para as batalhas mais complexas, para que todos saibam o que está acontecendo e possam descrever suas ações de acordo.

ARMADILHAS

Armadilhas podem vir de sua preparação, ou podem ser improvisadas, baseadas em seus movimentos. Se não foi estabelecido que determinado lugar é seguro, as armadilhas serão sempre uma opção.

Os jogadores podem encontrar armadilhas através de planos bem elaborados, sentir armadilhas, ou discernir realidades. Se um jogador descrever uma ação que não ativa um movimento, mas que ainda assim faria com que ele encontrasse uma armadilha, não a esconda dele. As armadilhas não podem quebrar as regras.

PESSOAS

Ferreiros anões, sábios elfos e humanos de todas as formas e tamanhos ocupam o mundo ao redor dos personagens. Eles não são patetas sem vontade própria esperando para serem usados pelos personagens, mas também não são os protagonistas cujas ações queremos observar. Os PNJs são pessoas: eles possuem objetivos e ferramentas para tentarem alcançá-los. Utilize-os para ilustrar o mundo. Mostre aos jogadores as pessoas comuns que lutam em busca de reconhecimento, ou a classe mais nobre em busca da elevação de seus próprios. Algumas aventuras podem ocorrer inteiramente em uma área populosa ao invés de uma masmorra isolada. Algumas classes, particularmente o bardo, são adeptos da manipulação e do uso de pessoas como recursos. Não se afaste desse tipo de situação. Seja um fã desses personagens, dando a eles pessoas interessantes com as quais interagir.

Pessoas, assim como masmorras, mudam com o tempo. A passagem dos personagens por suas vidas pode inspirá-los ou enfurecê-los. As ações dos personagens irão mudar o mundo, para o bem ou para o mal, e as pessoas com as quais eles interagirem irão perceber essas mudanças. Quando os jogadores retornarem a uma cidade onde

Você pode criar rapidamente PNJs com duas rolagens de dados utiliando as regras do Apêndice 4 na página 386.

maltrataram os habitantes, mostre a eles como essas pessoas estão agora. Elas estão mais cuidadosas? Teriam adotado uma nova religião? Estariam sedentos de vingança?

Relacionamentos entre personagens são representados por seus vínculos, mas seus relacionamentos com PNJs são mais frágeis. Se eles quiserem criar laços reais e duradouros com outras pessoas do mundo, eles precisam agir. Lembre-se: "o que você(s) vai(ão) fazer?" é uma pergunta tão válida quando o personagem é exposto às esperanças e medos de um novo aliado ou inimigo potencial, quanto ao se encontrar do lado errado de uma espada longa.





Capítulo 15

A primeira sessão de um jogo de Dungeon World se inicia na criação de personagens, que é ao mesmo tempo a criação do próprio cenário. Os detalhes das fichas dos personagens e as perguntas que os jogadores responderão estabelecerão como será o mundo – quem vive nele e o que estará acontecendo ao seu redor.

Este capítulo é de interesse do MJ, logo, é totalmente voltado para a pessoa que assumir tal papel. Para os jogadores, a primeira sessão será igual a qualquer outra, durante a qual precisarão jogar com seus personagens como se fossem pessoas explorando o mundo de Dungeon World. O MJ precisa fazer um pouco mais do que isso, sendo necessário estabelecer o cenário e as ameaças que os personagens irão enfrentar.

Preparação

Antes de iniciar a primeira sessão, é preciso imprimir algumas coisas:

- Algumas cópias dos movimentos básicos
- Uma cópia de cada ficha de classe, frente e verso
- Uma cópia de cada ficha de feitiços (do mago e do clérigo), frente e verso
- A ficha do MJ

Você também precisará ler este livro inteiro, especialmente as partes voltadas para o MJ (movimentos do MJ) e os movimentos básicos. É uma boa ideia tentar se familiarizar também com os movimentos das classes, para que possa se preparar para eles. Leia atentamente as regras sobre as frentes também, mas não crie nenhuma ainda.

Pense a respeito de mundos fantásticos, magias estranhas, e feras medonhas. Lembre-se e jogos que tenha jogado ou histórias ouvidas. Assista a alguns filmes, leia alguns quadrinhos – faça isso para colocar um pouco de fantasia heroica na sua cabeça.

O que levará para a primeira sessão, com relação a ideias a serem apresentadas, fica a seu critério. Leve pelo menos a cabeça cheia delas, se ainda não estiver com nenhuma completamente formulada.

Se quiser, pode planejar com mais detalhes. Talvez pensar em um plano maligno, e em quem poderia estar por trás dele, ou em alguns monstros que gostaria de usar.

Se tiver algum tempo livre, pode até mesmo desenhar alguns mapas (mas lembre-se de seus princípios e deixe alguns espaços em branco) e imaginar lugares específicos.

As fichas das classes de personagens, de feitiços e do MJ, assim como outros materiais adicionais para o Dungeon World estão disponibilizadas gratuitamente no site http://www.secular-games.com/

A Primeira Sessão

A única coisa que você não pode levar para a mesa de jogo de forma alguma é uma história totalmente finalizada, pois ainda não conhecerá nem os heróis, e nem o mundo onde eles vivem antes de se sentar com os jogadores para jogar pela primeira vez. Além disso, tal ato entra em conflito com seu objetivo de "jogar para descobrir o que acontece".

COMEÇANDO

Quando todos se reúnem para a primeira sessão, apresente brevemente o jogo para quem ainda não o conhece. Explique a base mecânica dos movimentos. Apresente as classes, ajude-os a escolher com qual delas jogar e auxilie-os durante o processo de criação dos personagens.

Seu papel durante a criação dos personagens é triplo: ajude quem precisar, faça perguntas e tome notas. Quando um jogador fizer uma escolha – especialmente a respeito de seus vínculos – questione-o a respeito dela. Consiga mais detalhes, e pense a respeito do que eles podem significar.

Você também deve criar algumas expectativas: os jogadores devem interpretar seus personagens como se fossem pessoas reais – aventureiros que adentram lugares profundos e perigosos, mas ainda assim pessoas. Enquanto isso, o seu papel será o de interpretar todo o resto do mundo como um lugar dinâmico, e em constante mudança.

Algumas questões aparecem mais frequentemente durante a criação dos personagens. Esteja preparado para respondê-las:

Os personagens são amigos? Não necessariamente, mas precisam ser capazes de atuarem em conjunto como um grupo em busca de um objetivo em comum. As razões de cada um para perseguir tais objetivos podem ser diferentes, mas de alguma forma eles devem conseguir agir em equipe.

Existem outros magos? Na verdade não. Existem outros manipuladores de magia arcana, e as pessoas comuns podem chamá-los de magos, mas eles não são como você. Eles não possuem as mesmas habilidades, mesmo que algumas sejam similares. Futuramente, outro jogador pode até assumir o papel do mago, mas nenhum personagem do MJ jamais será realmente o mago (ou qualquer outra classe).

O que são moedas? Moedas são o dinheiro em circulação no reino. Elas são aceitas em praticamente todos os lugares do mundo. Com elas, será possível adquirir quaisquer itens mundanos, como espadas de aço e cajados de madeira. Coisas especiais, como itens mágicos, não estarão à venda. Pelo menos, não em troca de moedas...

O MJ está tentando nos matar? Não. O papel do MJ é o de retratar o mundo como um lugar perigoso, onde seus personagens podem até mesmo morrer, mas isso não significa que seja esse o seu objetivo.

Durante todo este processo, especialmente na criação dos personagens, faça muitas perguntas. Procure por fatos interessantes que sejam estabelecidos através dos vínculos dos personagens, seus movimentos, classes e descrições, e faça muitas perguntas a respeito deles. Seja curioso! Quando alguém menciona que demônios chacinaram toda a sua vila, descubra mais a respeito deles. Afinal de contas, você ainda não tem nada (exceto talvez uma masmorra), e tudo o que for adquirido neste momento servirá como combustível para aventuras futuras.

Preste atenção também às perguntas dos jogadores. Responda de forma clara a todas as perguntas a respeito de regras. Quando surgirem questionamentos sobre o cenário ou a ficção, tente devolvê-las. Quando um jogador perguntar "Quem é o Rei de Torsea?", responda "Eu não sei. Quem será? Como ele é?". Colabore com os jogadores. Perguntar significa que aquele fato é importante para eles, logo, trabalhem em conjunto para tornar todas as respostas o mais interessantes possível. Não tenha medo de dizer "eu não sei", e logo em seguida devolver a pergunta para encontrarem juntos a resposta mais fantástica e empolgante.

Se chegar até a mesa com algumas ideias a respeito do que gostaria de ver naquele mundo, compartilhe-as com os jogadores. Os personagens são responsabilidade deles, e o mundo é responsabilidade sua – dessa forma, muito do que existe nele terá sua palavra final. Se quiser que o jogo seja baseado na caçada por uma raça ancestral de feiticeiros de eras passadas há muito perdida, diga! Se os jogadores não se interessarem, ou estiverem enjoados de feiticeiros mortos, eles o dirão, e trabalharão em conjunto com você para encontrar outra forma de aproveitar a ideia. Não é necessário aprovar previamente todos os detalhes, mas fazer com que todos estejam empolgados com o cenário de forma geral é um ótimo começo.

Assim que todos os personagens estiverem prontos, respire fundo. Pense em todas as perguntas e respostas dadas até o momento. Observe as anotações, que já devem embasar uma direção na qual o jogo deverá seguir. Veja o que cada jogador trouxe para a mesa. Dê uma última olhada nas ideias que estão borbulhando em sua mente. É hora de começar a aventura!

A PRIMEIRA AVENTURA

A primeira aventura deve se tratar da descoberta da direção que as sessões futuras irão tomar. Fique de olho em quaisquer ameaças que não sejam enfrentadas ou totalmente solucionadas durante ela, e tome nota de perigos que sejam mencionados, mas ainda não perseguidos ou eliminados. Tudo isso contribuirá com as próximas sessões.

Comece a sessão colocando alguns personagens (ou todos eles) em uma situação tensa. Utilize qualquer coisa que demande ação: os personagens estão na entrada de uma masmorra, ou são emboscados em um pântano fétido, observam guardas orcs através de uma rachadura na porta, ou são sentenciados diante do Rei Levus. Faça perguntas imediatamente – "quem está liderando a emboscada contra vocês?" ou "o que fizeram para deixar o Rei Levus tão indignado?". Se a situação se originar diretamente dos personagens e de suas perguntas, melhor ainda.

É aqui que o jogo realmente se inicia. Os jogadores vão começar a fazer coisas, o que significa que iniciarão alguns movimentos. Durante a primeira sessão, fique atento aos gatilhos dos movimentos, até que todos se acostumem a isso. Normalmente, nas primeiras aventuras, os jogadores estarão mais confortáveis apenas narrando as ações de seus personagens – o que não é um problema. Quando um movimento for iniciado, informe-os. Diga que "parece que você está tentando..." e então ajude-os durante a realização do movimento. Jogadores com dúvidas irão constantemente observar suas fichas de personagens. Quando um jogador disser "eu uso matar e pilhar contra ele", diga imediatamente "como você está fazendo isso?". Pergunte sempre "como?" e "com o que?".

Durante a primeira sessão, você possui alguns objetivos específicos:

- Estabelecer detalhes, descrever
- Usar o que eles lhe forneceram
- Fazer perguntas
- Deixar espaços em branco
- Encontrar fatos interessantes
- Ajudar os jogadores a entenderem os movimentos
- Dar a cada personagem uma chance de brilhar
- Introduzir PNJs

ESTABELECER DETALHES, DESCREVER

Nenhuma de suas ideias ou visões existe na ficção do jogo até que seja compartilhada, descrita e detalhada. A primeira sessão é a hora de estabelecer as bases a respeito de como as coisas se parecem, quem está no controle, o que as pessoas vestem, como é o mundo, e como é o lugar onde atualmente todos se encontram. Descreva as coisas de forma superficial, para que possa expandi-las mais tarde. Utilize apenas um detalhe ou outro para tornar a descrição mais realista.

USAR O QUE LHE FORNECERAM
A melhor parte da primeira sessão é o fato de que nada precisa ser concreto. Você pode ter um rascunho de uma masmorra, mas os jogadores lhe fornecerão muito de seu recheio – faça uso disso. Eles sairão da escuridão dessa primeira masmorra e, assim que seus olhos se ajustarem novamente à luz do dia, eles verão um mundo incrível construído por você, e que será explorado com a ajuda de todos. Veja seus vínculos, movimentos, respostas para as suas perguntas e use tudo isso para preencher o que existe ao redor de seus personagens.

FAZER PERGUNTAS
Você irá usar o que eles fornecerem, certo? E se precisar de mais? Arranque deles através de mais perguntas. Cutuque e explore alguns assuntos específicos. Pergunte por reações: "o que Lux pensa a respeito disso?" ou "Avon vai fazer algo a respeito?".

Caso se sinta perdido em algum momento, dê uma pausa e faça uma pergunta. Pergunte a um personagem a respeito de outro. Quando um dos personagens fizer alguma coisa, pergunte a outro o que ele acha ou como ele reage diante daquilo. Esses questionamentos darão força ao jogo, e o farão parecer real e excitante. Utilize as respostas nos próximos acontecimentos.

DEIXAR ESPAÇOS EM BRANCO
Este é um de seus princípios, que é especialmente importante durante a primeira sessão. Cada espaço em branco é, na verdade, alguma coisa muito legal esperando para acontecer. Mantenha-os em estoque.

ENCONTRAR FATOS INTERESSANTES
Existem algumas ideias que se destacam mais do que outras. Quando ouvir ou tiver uma delas, anote-a. Quando um jogador mencionar que o Duque das Mágoas é um demônio com o qual ele barganhou, escreva isso. Este pequeno fato pode se tornar uma semente para todo um mundo inteiro.

AJUDAR OS JOGADORES A ENTENDEREM OS MOVIMENTOS
Você já leu este livro, mas alguns dos jogadores podem não tê-lo feito, logo, será sua responsabilidade ajudá-los o máximo possível. O fato é que eles provavelmente nem precisarão muito de sua ajuda. Tudo o que eles precisam fazer é descrever as ações de seus personagens, e as regras tomarão conta do resto.

Normalmente, eles precisarão ser lembrados dos gatilhos dos movimentos. Mantenha-se atento para situações que poderiam disparar um movimento, como atacar ou tentar verificar seus conhecimentos. Após algum tempo, todos se lembrarão dos gatilhos por conta própria.

DAR A CADA PERSONAGEM UMA CHANCE DE BRILHAR
Como um fã dos heróis (você se lembra de seus objetivos?), você vai querer vê-los fazendo o que fazem de melhor. Dê oportunidades para que isso ocorra, mas não crie cada sala adaptada às suas habilidades. Faça isso retratando um mundo fantástico (mais um de seus objetivos) no qual existam várias soluções para cada desafio.

INTRODUZIR PNJS (PERSONAGENS NÃO JOGADORES)
Os PNJs trazem graça ao mundo. Se cada monstro não fizer nada além de atacar, e cada ferreiro apenas exibir suas criações para venda, Dungeon World será um lugar bem chato. No lugar disso, dê vida a todos os seus personagens, especialmente aqueles pelos quais os jogadores demonstrarem maior interesse (princípios, está lembrado?). Introduza PNJs, mas não os proteja. O Senhor dos Goblins que morreu recentemente pode ser tão útil em aventuras futuras quanto aquele que ainda permanece vivo.

APÓS A PRIMEIRA SESSÃO

Assim que encerrar a primeira sessão, tire algum tempo para relaxar. Deixe as ideias fermentarem. Não se apresse para a próxima sessão.

Após relaxar e pensar a respeito do que aconteceu na primeira sessão, é hora de preparar a próxima. Preparar a segunda sessão pode tomar alguns minutos, talvez uma hora se for a primeira vez que o fizer. Você irá criar frentes, talvez alguns monstros ou movimentos customizados, e obter uma ideia geral do que estará acontecendo no mundo.





Capítulo 16

Frentes são tomos de conhecimento secreto pertencentes ao MJ. Cada um é uma coleção de perigos interligados – ameaças aos personagens e aos povos, lugares e coisas com os quais eles se importam. Também inclui uma ou mais desgraças iminentes, as coisas horríveis que podem acontecer sem a intervenção dos personagens. "Frentes" vem, obviamente, da expressão "lutar em duas frentes", que é exatamente onde você quer os personagens – cercados de perigos, ameaças e aventura.

Frentes são construídas fora do jogo, uma diversão solitária para o MJ entre as sessões – esfregando suas mãos e gargalhando de forma maligna para si próprio enquanto desenvolve os inimigos com os quais irá desafiar os jogadores. Você pode ajustar suas frentes ao longo da partida (quem sabe quando a inspiração vai chegar?), mas o grosso delas virá da preparação entre as sessões.

Essas frentes servem para ajudá-lo a organizar seus pensamentos a respeito da oposição que os personagens irão enfrentar. Nelas estarão contidas anotações, ideias e planos relacionados a essas forças de oposição. Quando estiver preso em alguma situação, sem saber o que fazer, você irá se voltar para as suas frentes e pensar "Ah, sim, então é isso que eu deveria fazer!". Considere-as como ferramentas de organização, além de inspiração para confusões presentes e futuras.

Quando estiver construindo frentes, pense a respeito de todos os habitantes estranhos de uma masmorra, as hordas violentas e cultos antigos que gostaria de ver em seu jogo. Pense de forma ampla e depois, enquanto constrói os perigos em suas frentes, você irá peneirar essas ideias. Quando estiver escrevendo a frente de campanha, pense nos temas que aparecerão a cada sessão. Quando estiver escrevendo as frentes de aventuras, pense no que será importante aqui e agora. Após escrever algumas delas, você estará equipado com todas as ferramentas necessárias para desafiar os jogadores e pronto para começar a jogar Dungeon World.

Quando Criar Frentes

Você irá criar a frente de campanha e suas primeiras frentes de aventuras após a primeira sessão. Sua frente de campanha pode ficar bem incompleta na sua primeira versão – e isso é excelente! Assim como áreas vazias nos mapas, partes desconhecidas em sua frente de campanha são oportunidades para usar sua criatividade no futuro.

Após a primeira sessão, faça também algumas frentes de aventuras. Uma ou duas é um número razoável. Se achar que consegue fazer ainda mais, considere a possibilidade de deixar algumas apenas como anotações por enquanto.

Frentes de Campanha e de Aventura

Em seu cerne, todas as frentes contêm os mesmos componentes. Elas reúnem e organizam seus perigos em pequenos grupos simples de serem utilizados. Existem, no entanto, dois *tipos* diferentes de frentes disponíveis. No nível de sessão, existem as frentes de aventuras, que provavelmente verão apenas uma ou duas sessões cada, pois estão ligadas a um problema específico que será solucionado ou descartado pelos personagens enquanto eles exploram a masmorra ou descobrem os planos em questão. Pense neles como um conteúdo episódico: "Hoje, em Dungeon World....".

Unindo suas frentes de aventuras está sua frente de campanha. Enquanto as frentes de aventuras contêm perigos imediatos – os orcs na Passagem de Hargrosh, por exemplo – a frente de campanha diz que o Deus Negro Grishkar é o responsável pelas pilhagens dos orcs. Ela indica o elemento central que unifica todas as sessões de seus jogos de Dungeon World, contendo problemas que surgem mais lentamente, porém que são capazes de impactos mais profundos no mundo. Mais importante ainda, eles serão bem mais assustadores se os personagens permitirem que ocorram.

Quando um perigo de uma frente de aventura não for solucionado, você terá uma decisão: se achar o perigo interessante, e acreditar que ele ainda tem lugar em seu mundo de jogo, não hesite em levá-lo para a frente de campanha. Você poderá tornar pequenos problemas deixados de lado em grandes problemas futuros, e poderá levá-los da frente de campanha para alguma frente de aventura quando estourarem.

Criando Frentes

Uma frente é formada através dos seguintes passos:

- Escolha se é uma frente de aventura ou de campanha
- Crie 2 ou 3 perigos
- Escolha um desastre iminente para cada perigo
- Adicione presságios terríveis (1 a 3 para frentes de aventura, 3 a 5 para frentes de campanha)
- Escreva 1 a 3 perguntas a respeito do que está em jogo
- Liste o elenco da frente

CRIANDO PERIGOS

Nem todos os elementos de seu jogo serão formados de perigos – armadilhas, alguns monstros errantes e outras coisas estranhas podem estar lá apenas para adicionar contexto, mesmo não sendo importantes o suficiente para merecerem sua inclusão, e não há nada errado com isso. Frentes existem para mantê-lo ciente da aventura como um todo. Os perigos são divididos em categorias, cada uma com seu próprio nome e **impulso**.

Cada perigo possui uma motivação crucial que o leva a realizar ações, e a isso denominamos impulso. Estes impulsos o ajudarão a entender cada um dos perigos criados. O que o levaria de encontro ao seu destino derradeiro? Impulsos irão ajudá-lo também a transformar o perigo em ação.

Quando criar perigos para sua frente, pense a respeito da maneira como cada um deles interage como uma das facetas da frente como um todo. Tenha em mente as pessoas, lugares e coisas que podem ser parte daquela ameaça ao mundo, e como tudo isso contribui para a frente.

> *Digamos que eu tenha uma ideia para uma frente – um portal de tempos ancestrais foi descoberto na gélida região norte. Iremos chamar essa frente de "A Abertura do Portão Branco".*

A maneira mais fácil de começar é com as pessoas e monstros. Cultistas, chefes ogros, lordes demoníacos e similares formam excelentes perigos. Essas são as criaturas que se erguem acima das estatísticas de monstros para tornarem-se sérias ameaças. Grupos de monstros também podem ser muito perigosos – tribos goblins ou khans centauros e seus grupos, por exemplo.

> *Para a frente que estamos criando, vamos escolher alguns grupos e pessoas diferentes que poderiam demonstrar interesse no portão. O Colégio dos Arcanistas, talvez. Decidimos também pela presença de um golem, que protege o portão esquecido. Ele representará um obstáculo, logo, não o transformaremos em um perigo.*

Pensando de forma mais ampla, elementos menos óbvios do mundo podem acabar se tornando perigos. Pedaços de terra devastados, itens mágicos inteligentes, magias antigas emaranhadas nas tramas do tempo. Tais coisas podem cumprir o mesmo papel de um necromante insano – elas são parte da frente, um perigo para o mundo.

> *Para nossa frente, o próprio portão será um perigo.*

Por último, se pensarmos adiante, poderemos incluir alguns perigos que se sobrepõem aos já existentes. O tipo de coisa que acontece fora do campo do óbvio – patronos divinos, conspirações ocultas e profecias amaldiçoadas aguardando para serem cumpridas.

> *Talvez o Portão Branco tenha sido esculpido e ocultado por uma raça de anjos até que chegue o Dia do Julgamento. Vamos adicionar os Serafins Prateados à nossa frente como um perigo*

Sempre existem mais perigos que podem ser acrescentados a uma frente, mas limite-se a no máximo 3 deles. Como em um mapa, espaços vazios podem ser preenchidos mais tarde. Guardar algum espaço para a contribuição dos jogadores e para a inspiração vindoura lhe oferece liberdade para alterar a frente e fazê-la se ajustar melhor ao jogo. Afinal, nem todas as coisas ruins que poderiam acontecer merecem ser transformadas em um perigo. Se estiver incerto, pense da seguinte maneira: perigos sempre podem piorar.

> *Uma tribo bárbara que mora próxima ao portão, a própria tundra congelada, um bando de aventureiros rivais – todas essas coisas poderiam se transformar em elementos perigosos do jogo, mas ainda não são importantes o suficiente para serem perigos.*

Criar perigos é uma forma de dividir o conceito geral de sua frente em pedaços menores e mais fáceis de serem gerenciados. Trate os perigos como meios de adicionar detalhes a certas partes da frente, e para torná-la mais simples de utilizar no longo prazo.

Assim que nomear e adicionar um perigo, você precisa escolher seu tipo dentre os apresentados na lista adiante. Além disso, você também pode utilizar a lista para se inspirar durante sua criação: com a frente em mente, percorra a lista e escolha um ou dois tipos que melhor se encaixem.

> *Para nossos três perigos (o Colégio dos Arcanistas, o Portão Branco e os Serafins Prateados) escolhemos, respectivamente, Cabala, Portal das Trevas e Coral de Anjos, respectivamente.*

TIPOS DE PERIGOS

- Organizações ambiciosas
- Forças planares
- Inimigos arcanos
- Hordas
- Lugares amaldiçoados

ORGANIZAÇÕES AMBICIOSAS

- Bem Desviado (*impulso: fazer o que é "certo" independente do custo*)
- Guilda de Ladrões (*impulso: tomar através de subterfúgio*)
- Culto (*impulso: infestar a partir de dentro*)
- Organização Religiosa (*impulso: estabelecer e seguir doutrinas*)
- Governo Corrupto (*impulso: manter o status quo*)
- Cabala (*impulso: absorver aqueles que estejam no poder, crescer*)

MOVIMENTOS DO MJ PARA ORGANIZAÇÕES AMBICIOSAS

- Atacar alguém por meios furtivos (sequestros, etc.)
- Atacar alguém diretamente (com uma gangue ou um único atacante)
- Absorver ou subornar alguém importante (um aliado, talvez)
- Influenciar uma instituição poderosa (mudar uma lei, manipular uma doutrina)
- Estabelecer um novo comando (dentro da organização)
- Tomar territórios ou recursos
- Negociar um pacto
- Observar um oponente potencial detalhadamente

FORÇAS PLANARES

- Deus (*impulso: reunir seguidores*)
- Príncipe Demônio (*impulso: abrir os portões do Inferno*)
- Lorde Elemental (*impulso: desfazer a criação em seus componentes mais básicos*)
- Força do Caos (*impulso: destruir qualquer semblante de ordem*)
- Coral de Anjos (*impulso: julgar*)
- Construto da Ordem (*impulso: eliminar qualquer desordem perceptível*)

MOVIMENTOS DO MJ PARA FORÇAS PLANARES

- Mudar uma organização (corromper ou infiltrar através de influência)
- Conceder sonhos proféticos
- Amaldiçoar um inimigo
- Extrair uma promessa em troca de um dom
- Atacar indiretamente, através de intermediários
- Atacar diretamente, em momentos raros nos quais as estrelas se encontrarem na posição adequada
- Nutrir inimizades com outros poderes semelhantes
- Expor alguém à uma verdade, desejada ou indesejada

"Bem, as marés estão novamente se virando
Seis demônios de asas negras em minha porta estão se alinhando
E percebo maior maldade em cada um que vai se apresentando"

- Titus Andronicus, "Four Score and Seven"

INIMIGOS ARCANOS

- Lordes dos Mortos Vivos (*impulso: buscar a verdadeira imortalidade*)
- Magos Enlouquecidos pelo Poder (*impulso: buscar poder mágico*)
- Artefato Consciente (*impulso: encontrar um portador digno*)
- Maldição Ancestral (*impulso: prender*)
- O Escolhido (*impulso: cumprir ou se amargurar com seu destino*)
- Dragão (*impulso: reunir ouro e joias, proteger sua ninhada*)

"Sub-criaturas! Gozer o Gozeriano, Gozer o Destruidor, Volgus Zildohar, o Viajante está aqui! Escolham e morram!"

- Gozer, "Os Caça-Fantasmas"

MOVIMENTOS DO MJ PARA INIMIGOS ARCANOS

- Aprender conhecimentos proibidos
- Conjurar um feitiço através do tempo e do espaço
- Atacar um inimigo com magia, diretamente ou não
- Espionar alguém através de um feitiço de observação
- Recrutar um seguidor
- Tentar alguém com promessas
- Exigir um sacrifício

HORDAS

- Bárbaros Nômades (*impulso: ficar mais forte, fazer seus inimigos fugirem*)
- Criaturas Humanoides (*impulso: crescer, multiplicar e consumir*)
- Habitantes do Submundo (*impulso: defender seus complexos dos forasteiros*)
- Praga de Mortos Vivos (*impulso: espalhar*)

MOVIMENTOS DO MJ PARA HORDAS

- Atacar um bastião da civilização
- Abraçar o caos interno
- Mudar repentinamente sua direção
- Sobrepujar uma força menor
- Fazer uma exibição de dominância
- Abandonar o velho lar, buscar por um novo
- Crescer em tamanho através da multiplicação ou conquista
- Apontar um campeão
- Declarar guerra e agir de acordo com tal declaração em hesitação ou deliberação

LUGARES AMALDIÇOADOS

- Torre Abandonada (*impulso: atrair aqueles de vontade fraca*)
- Terreno Maldito (*impulso: gerar o mal*)
- Vórtice Elemental (*impulso: crescer, estraçalhar a realidade*)
- Portal das Trevas (*impulso: expelir demônios*)
- Terras Sombrias (*impulso: corromper ou consumir os vivos*)
- Local de Poder (*impulso: ser controlado ou domado*)

MOVIMENTOS DO MJ PARA LUGARES AMALDIÇOADOS

- Vomitar um demônio menor
- Espalhar-se para um lugar adjacente
- Atrair alguém
- Aumentar sua intensidade ou profundidade
- Deixar efeitos contínuos em habitantes ou visitantes
- Esconder algo
- Oferecer poder
- Reduzir ou aumentar efeitos de feitiços
- Confundir ou ofuscar a verdade ou a direção
- Corromper alguma lei natural

DESCRIÇÃO E ELENCO

Escreva algumas poucas palavras para lembrá-lo do que se trata o perigo, algo que o descreva brevemente. Não se preocupe com a direção que ele irá tomar ou o que poderia acontecer – presságios terríveis e desastres iminentes servem para isso, e serão explicados adiante. Se múltiplas pessoas estiverem envolvidas com o perigo (um senhor da guerra orc e os membros de seu clã, um deus odioso e seus servidores), dê a eles nomes e pense nos detalhes de um ou dois deles por agora. Deixe espaço para acrescentar mais coisas durante o jogo.

MOVIMENTOS CUSTOMIZADOS

Algumas vezes, o perigo irá sugerir um movimento que não pode ser aplicado através de nenhum dos já existentes. Você pode escrever novos movimentos para cobrir tal deficiência, ou para adicionar os efeitos exatos daquele perigo em questão. Podem ser movimentos dos jogadores ou do MJ, de acordo com sua intenção. Obviamente, se for escrever um movimento de jogador, tenha em mãos os dados e em mente a estrutura básica de um deles: 10+ é um sucesso completo, enquanto 7-9 é um sucesso parcial. Com uma falha, talvez o movimento customizado tenha alguma consequência específica, ou talvez não – ele pode simplesmente permitir que você faça um de seus movimentos, ou completar um presságio terrível. A formatação varia de acordo com o movimento.

> *Para a Abertura do Portão Branco, eu tenho certeza de que algum personagem tolo vai acabar sendo banhado pela luz que sai do portão, logo, estou escrevendo um movimento que mostra o que pode acontecer.*
>
> *Quando você **estiver sob a Luz do Além**, role +SAB. Com 10+, você é julgado valoroso, e os Serafins Prateados lhe darão uma visão ou um benefício. Com 7-9, você fica sob suspeita, e tem uma visão a respeito do destino obscuro que lhe aguarda caso não corrija sua forma de agir. Com 6-, tu serás julgado pela balança, e serás considerado insuficiente.*

O capítulo Técnicas Avançadas Para Se Aprofundar Na Terra (página 357) contém mais informações a respeito da criação de novos movimentos.

PRESSÁGIOS TERRÍVEIS

"O futuro desconhecido vem em nossa direção."

- Sarah Connor, "O Exterminador do Futuro 2: O Julgamento Final"

Presságios terríveis são os desígnios obscuros do que pode acontecer caso um perigo permaneça à solta. Pense no que aconteceria caso aquilo existisse no mundo, e os personagens não – e se todas as coisas sombrias conjuradas por você tivessem sua chance de fazerem o que quiserem? Amedrontador, certo? Os presságios terríveis são a maneira através da qual são codificados os planos e maquinações de seus perigos, podendo indicar um único evento ou uma cadeia deles. Quando não tiver certeza do que fazer, avance o perigo em direção ao seu presságio terrível.

Constantemente, os presságios terríveis seguirão uma ordem lógica. Os orcs destroem a cidade apenas depois que as negociações de paz forem frustradas, por exemplo. Uma simples frente pode progredir de mal a pior a muito pior por um caminho simples de perceber. Em outros casos, os presságios terríveis serão aparentemente desconexos, e suas manifestações anteriores poderão não parecer relacionadas de forma alguma até alcançarem um desastre iminente. Cabe a você decidir o quão complexas serão suas frentes. Em uma frente bastante complexa, você pode precisar remover ou alterar os presságios terríveis, o que é permitido. Mantenha também a escala em mente, afinal, nem todos eles precisam ser eventos capazes de sacudir o mundo, podendo representar apenas uma mudança na direção do perigo – uma nova forma que ele encontra para causar problemas.

Pense em seus presságios terríveis como possíveis movimentos. Quando chegar a hora, libere-os no mundo.

Escolhi alguns presságios terríveis para minha nova frente:

- *O Colégio envia uma expedição para o Portão*
- *A Chave é descoberta*
- *A Primeira Trombeta é soada*
- *Um Campeão é escolhido*
- *A Segunda Trombeta é soada*
- *O Arauto surge*
- *O Portão se Abre*

Quando um presságio terrível efetivamente ocorre, risque-o da sua lista – a profecia tornou-se verdadeira! Isso também pode ter ramificações em suas outras frentes. Dê uma rápida olhada quando os jogadores não estiverem demandando sua atenção e sinta-se livre para fazer mudanças. Um pequeno presságio terrível pode ecoar de várias maneiras sutis ao longo de toda uma campanha.

É possível avançar um presságio terrível descritivamente ou prescritivamente. Descritivamente significa que as mudanças ocorreram durante o jogo e puderam ser vistas, então aquele presságio é apagado. Talvez os jogadores tenham tomado o partido das tribos goblins contra seus inimigos, os homens lagarto, e agora os goblins controlam os túneis. Veja, este era o próximo passo de um presságio terrível. Prescritivamente quer dizer que, devido a um movimento falho ou a uma oportunidade de ouro, você avança o presságio terrível como um movimento pesado. Aquele passo irá acontecer, seus efeitos demonstrados, e você continuará perguntando: "o que você(s) vai(ão) fazer agora?".

DESASTRE IMINENTE

Ao final do caminho de todos os perigos, existe um desastre iminente. O último toque do sino que indica a resolução triunfante daquele perigo. Quando um presságio terrível ocorre, o desastre iminente se torna mais poderoso, mais aparente, e mais presente no mundo. Essas são as coisas terríveis que, de uma forma ou de outra, cada perigo deseja que aconteçam. Escolha um dos tipos de desastre iminente e dê a ele uma forma concreta em sua frente. Tais coisas mudam bastante durante o jogo, enquanto os jogadores vão se metendo nos negócios do mundo ao seu redor. Não se preocupe, tudo pode ser mudado depois.

- Tirania (dos fortes sobre os fracos, ou dos poucos sobre os muitos)
- Pestilência (doenças se alastrando, o fim do bem estar)
- Destruição (apocalipse, ruína e desgraça)
- Usurpação (a corrente da ordem se desfaz, alguém é retirado de seu lugar de direito)
- Empobrecimento (escravização, o abandono da bondade e do que é correto)
- Caos Excessivo (leis da realidade, da sociedade, ou qualquer ordem, são dissolvidas)

Quando todos os presságios terríveis de um perigo são cumpridos, seu desastre iminente acontece. O perigo pode até ser solucionado, mas o cenário certamente sofrerá algumas mudanças significativas. Isso irá provavelmente alterar também a frente. Ter certeza de que seus efeitos ecoem pelo mundo é importante para que pareçam reais.

O QUE ESTÁ EM JOGO

Suas perguntas a respeito do que está em jogo são representadas por 1 a 3 questões sobre pessoas, lugares ou grupos nos quais esteja interessado. Pessoas incluem personagens e PNJ, à sua escolha. Lembre-se de que seus objetivos incluem "Jogar para descobrir o que acontece". Pensar nas coisas que estão em jogo é uma forma de se lembrar das coisas que quer descobrir.

Coisas que estão em jogo são concretas e claras. Não escreva sentimentos vagos ou mudanças incrementais, mas sim acontecimentos importantes que irão alterar o mundo e os personagens. Uma boa pergunta a respeito das coisas que estão em jogo é aquela que, após respondida, significa que as coisas nunca mais serão as mesmas.

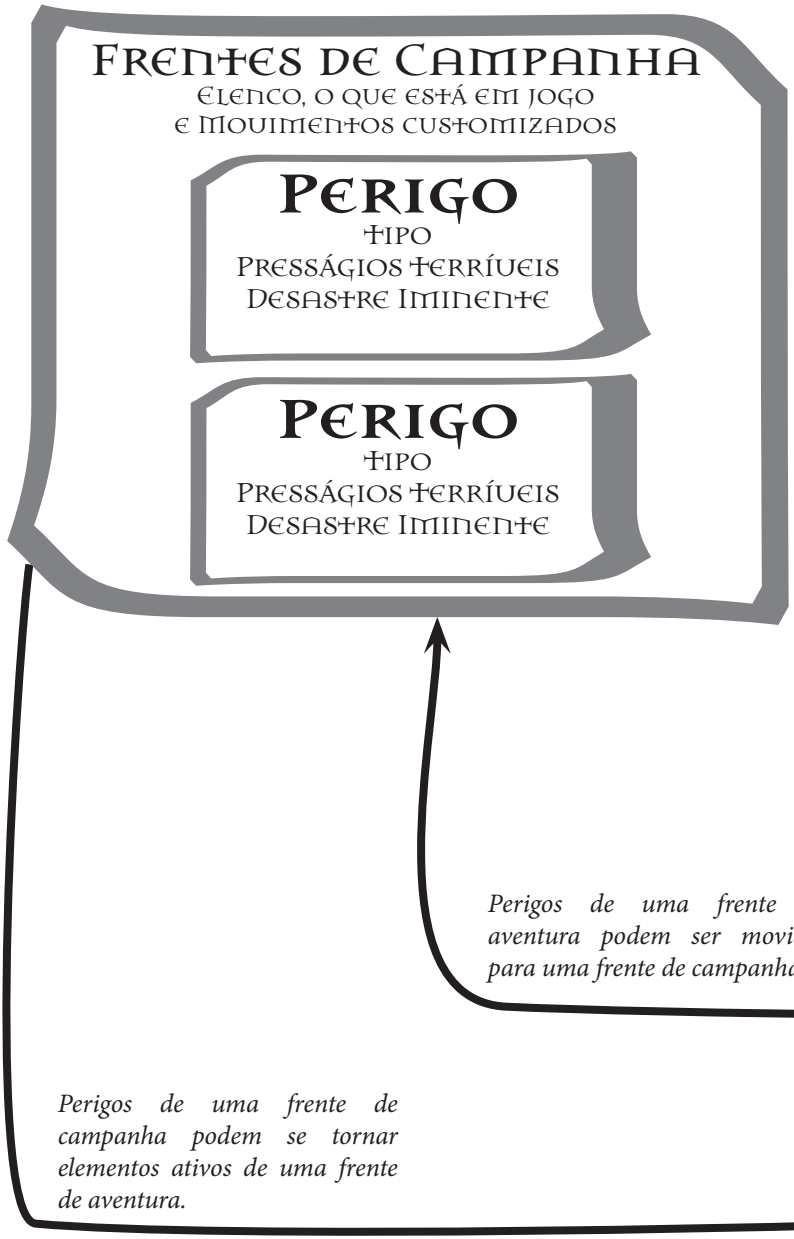
As coisas mais importantes em jogo são aquelas que todos acham interessantes, aquelas que você genuinamente deseja descobrir, mas que também pretende que sejam resolvidas durante o jogo. Uma vez que você escreva que algo está em jogo, essa coisa estará fora de suas mãos, e você não poderá mais controlá-la. Agora você vai precisar jogar para descobrir.

Descobrir o que acontece é uma das maiores recompensas de se jogar Dungeon World. Você escreveu algo ligado aos eventos que estão acontecendo ao redor do mundo, e que tem vontade de entender como se desdobrará – e essa é sua chance de observar isso.

Assim que tiver as coisas que estão em jogo, sua frente estará pronta para ser jogada.

As minhas coisas que estão em jogo incluem, adaptadas para meu grupo:

- *Quem será o campeão?*
- *Como Lux responderá à Luz do Além?*
- *O Colégio será capaz de recrutar Avon?*


Frentes de Campanha
Elenco, o que está em jogo
e Movimentos customizados
Perigo
Tipo
Presságios terríveis
Desastre iminente
Perigo
Tipo
Presságios terríveis
Desastre iminente
Perigos de uma frente de aventura podem ser movidos para uma frente de campanha.
Perigos de uma frente de campanha podem se tornar elementos ativos de uma frente de aventura.


FRENTES DE AVENTURA
ELENCO, O QUE ESTÁ EM JOGO
E MOVIMENTOS CUSTOMIZADOS
PERIGO
TIPO
PRESSÁGIOS TERRÍVEIS
DESASTRE IMINENTE
PERIGO
TIPO
PRESSÁGIOS TERRÍVEIS
DESASTRE IMINENTE
FRENTES DE AVENTURA
ELENCO, O QUE ESTÁ EM JOGO
E MOVIMENTOS CUSTOMIZADOS
PERIGO
TIPO
PRESSÁGIOS TERRÍVEIS
DESASTRE IMINENTE
PERIGO
TIPO
PRESSÁGIOS TERRÍVEIS
DESASTRE IMINENTE

Resolvendo uma Frente

As frentes serão, na maioria dos casos, solucionadas de uma forma simples e direta. Uma única masmorra poderá ter seus perigos destruídos, transformados em coisas boas, ou sobrepujados por algum ato de heroísmo. Em qualquer um dos casos, a frente será encerrada e deixada de lado. Talvez alguns elementos da frente persistam – perigos que não foram solucionados ou membros restantes de algum perigo que foi eliminado. Talvez eles se movam para a frente da campanha como novos perigos.

A frente da campanha precisará de um pouco mais de esforço para ser resolvida. Ela será trabalhada vagarosamente e sutilmente enquanto a campanha toma seu curso. Nada será introduzido ou definido de uma vez, mas em pequenas parcelas. Os personagens trabalharão para derrotar os diversos capangas do grande vilão, mas no final, só você saberá que a frente da campanha será solucionada apenas quando o Deus Obscuro for confrontado, ou quando a praga de mortos vivos tomar todo o mundo, e os personagens jogadores se erguerem feridos, mas vitoriosos, ou derrotados e desesperados. Frentes de campanhas são as mais difíceis de lidar, mas também as mais satisfatórias de serem resolvidas.

Quando uma frente é resolvida, pare um tempo e observe suas consequências. Algum presságio terrível acabou ocorrendo? Mesmo que um perigo tenha sido impedido, se quaisquer presságios terríveis forem cumpridos, o mundo estará mudado, mesmo que de formas sutis. Tenha isso em mente quando escrever as frentes futuras. Existe alguém que poderia ser movimentado da frente derrotada para algum outro lugar? Alguém foi promovido ou demovido? A solução de uma frente deve ser um evento importante!

Quando finalizar uma frente de aventura, isso normalmente significa que a própria aventura foi resolvida. Essa é uma boa hora para dar uma pausa e voltar à sua frente de campanha. Deixe-a inspirá-lo para a confecção da próxima frente de aventura. Escreva-a, ou finalize alguma que já tenha iniciado, desenhe alguns mapas para acompanhá-la e prepare-se para o próximo grande acontecimento.

Múltiplas Frentes de Aventura

Assim que iniciar a campanha, você provavelmente terá uma frente de campanha levemente detalhada e uma ou duas frentes de aventuras já prontas. Os personagens podem escolher, no meio da aventura, um outro caminho a seguir, e isso pode deixá-lo com diversas frentes de aventura parcialmente solucionadas. Não se preocupe, isso não é um problema, pois é uma excelente forma de explorar um mundo que parece vivo e orgânico. Lembre-se sempre que as frentes continuam acontecendo independentemente da presença dos personagens para observá-las. Pense no que acontece em outros lugares também.

Quando estiver conduzindo duas frentes de aventura ao mesmo tempo, elas podem acontecer de forma entrelaçada ou independente. Os anarquistas infiltrados que estão corrompendo a cidade são diferentes dos orcs que se juntam do lado de fora de suas muralhas, mas ambos são eventos que podem ocorrer ao mesmo tempo. Por outro lado, uma masmorra poderia ter várias frentes ocorrendo ao mesmo tempo dentro de suas paredes: os poderes e efeitos do próprio lugar maldito, e as tribos humanoides em conflito que as habitam.

Uma situação permite a presença de várias frentes de aventuras quando existem muitos desastres pendentes, todos igualmente potentes, mas não necessariamente relacionados. O desastre iminente dos anarquistas é o caos dentro da cidade, enquanto o dos orcs é sua total aniquilação. Ambas são frentes diferentes, com seus próprios perigos, e que deverão lidar uma com a outra eventualmente. Isso deixa espaço para que os jogadores escolham seus lados, ou que tentem jogar um perigo contra o outro.

Quando estiverem lidando com múltiplas frentes de aventura, os jogadores tenderão a criar prioridades. O culto precisa de sua atenção agora, enquanto os orcs podem ser deixados momentaneamente de lado, ou vice versa. Essas decisões levam ao gradual avanço da frente negligenciada, que eventualmente causará mais problemas para os personagens, e os levará a novas aventuras. Isso pode ficar bem complicado quanto existirem três ou quatro frentes em jogo. Tome cuidado para não ficar sobrecarregado.

Exemplo de uma Frente: A Abertura do Portão Branco

Perigos

O Colégio dos Arcanistas

Impulso: absorver aqueles no poder, crescer

PRESSÁGIOS TERRÍVEIS
- O Colégio encaminha uma expedição ao Portão
- A Chave é descoberta
- O poder do Portão é explorado
- O Colégio toma para si o controle

Desastre Iminente: usurpação

O Portão Branco (Portal das Treuas)

Impulso: expelir demônios

PRESSÁGIOS TERRÍVEIS:
- A Primeira Trombeta é soada
- A Segunda Trombeta é soada
- O Portão se abre

Desastre Iminente: destruição

SERAFINS PRATEADOS (CORAL DE ANJOS)

Impulso: julgar

PRESSÁGIOS TERRÍVEIS:
- Um Campeão é escolhido
- Uma organização poderosa é formada ou absorvida
- O Arauto surge
- O Julgamento é executado

Desastre Iminente: Tirania

DESCRIÇÃO E ELENCO

Um portão antigo, enterrado há eras no gélido norte. Ele dá passagem para um reino de pura luz, guardado pelos Serafins Prateados. Ele foi construído de forma a ser aberto apenas no Dia do Julgamento, para que os Serafins pudessem chegar e expurgar o reino dos homens. Foi descoberto recentemente pelo Colégio dos Arcanistas, que ainda não entenderam seu terrível poder.

- Oren Balserus, Arcanista Supremo
- Hali'el, a voz dos Serafins
- Drudge, um servo

MOVIMENTOS CUSTOMIZADOS

Quando você **estiver sob a Luz do Além**, role +SAB. Com 10+, você é julgado valoroso, e os Serafins Prateados lhe darão uma visão ou um benefício. Com 7-9, você fica sob suspeita, e tem uma visão a respeito do destino obscuro que lhe aguarda caso não corrija sua forma de agir. Com 6-, tu serás julgado pela balança, e serás considerado insuficiente.

O QUE ESTÁ EM JOGO

- Quem será o campeão?
- Como Lux responderá à luz sagrada?
- O Colégio será capaz de recrutar Avon?


THE IDOL
ORCS
FIGHTING
UNSAFE
FIRE CULT
THE MAZE
REWARD
DoNt trust Artaxes a friend
SAFE?
DOWTER

Capítulo 17

Grande parte da vida de um aventureiro se passa em tumbas empoeiradas e esquecidas, ou em locais de terror e de ameaças ao seu bem-estar. É comum que ele acorde de uma soneca ainda dentro das entranhas do mundo e cercado de inimigos. Quando chega a hora de emergir de tais lugares – seja carregado de tesouros ou derrotado e coberto de sangue – um aventureiro vai buscar por alívio e segurança.

Ele os encontrará em meio aos confortos da civilização: um banho quente, uma refeição com pão e hidromel, a companhia de companheiros humanos, elfos, anões ou halflings. Em vários momentos, o simples pensamento de poder retornar a tal situação é tudo o que impede um aventureiro de desistir. Todos são capazes de lutar por ouro e glória, mas quem não sente falta de um lugar para gastar tal ouro, e rir ao redor do fogo, ouvindo histórias de desventuras alheias?

Este capítulo trata do restante do mundo – tudo o que existe fora das masmorras. O movimento constante das frentes do MJ definirá este mundo que, por sua vez, será refletido nas ações que os jogadores tomarão para impedi-las ou redirecioná-las.

POUOADOS

Os conjuntos de comunidades, construções e similares que indicam locais minimamente civilizados são chamados de povoados. Povoados são lugares com pelo menos alguns habitantes, normalmente humanos, e algumas estruturas estáveis. Elas podem ser grandes como uma capital, ou pequenas como um pequeno conjunto de cabanas caindo aos pedaços.

"Se quiser fazer uma torta de maçã do nada, você deve primeiro inventar o universo."

- Carl Sagan, "Cosmos"

O MUNDO

Criando o Mundo

Você se lembra de como foi o início da primeira sessão? Com uma ação que já esteja ocorrendo ou iminente? Em algum momento, os personagens precisarão se retirar de tal ação, seja para curar seus ferimentos ou celebrar e comprar mais equipamentos.

Quando os jogadores abandonam o local de sua primeira aventura em busca da segurança da civilização, é hora de começar a desenhar um mapa de campanha. Pegue um pedaço grande de papel (em branco, quadriculado ou com hexágonos, se preferir algo mais chique), coloque-o onde todos possam ver e marque o local da aventura. Use lápis: este mapa vai mudar. Ele pode seguir uma escala e ser bem detalhado ou ser amplo e abstrato, como você achar melhor, mas faça com que tudo seja óbvio. A marca deve ser pequena e estar centralizada na folha, para ter espaço para crescer para todos os lados.

Agora, adicione o povoado mais próximo, um local onde os personagens podem ir para descansar e adquirir suprimentos. Desenhe uma marca que o represente, e preencha o espaço entre os dois lugares com as características do terreno. Tente manter o povoado a um ou dois dias de viagem do local da primeira aventura – uma curta viagem por uma passagem rochosa ou uma floresta fechada, ou uma longa jornada através de estradas e campos abertos.

Quando tiver algum tempo (depois da primeira sessão, ou durante o intervalo do lanche, por exemplo), utilize as regras para criar seu primeiro povoado. Pense em colocar algumas outras marcas para representar outros locais que já tenham sido mencionados até o momento, seja na criação de personagens, ou pelas próprias regras de povoados.

Aproveitando enquanto estiver na cidade...

Quando os jogadores visitarem um povoado, eles poderão executar alguns movimentos especiais, que seguem o fluxo ficcional do jogo normalmente. Quando eles chegarem lá, pergunte-os "O que você(s) faz(em)?". Suas ações provavelmente irão disparar algum movimento da lista. Eles têm como base descansar, revigorar e reequipar – oportunidades para que os personagens coloquem as ideias no lugar e gastem seu tesouro. Lembre-se que um povoado não está fora da realidade. Você ainda deve fazer movimentos pesados quando necessário e pensar em como as ações dos jogadores (ou a ausência delas) afetam suas frentes. A ruína iminente sempre estará lá, tanto se os personagens estiverem lutando em uma masmorra ou ignorando-a enquanto bebem em uma taverna.

Não deixe que uma visita a um povoado torne-se um descanso permanente. Dungeon World é um lugar amedrontador e perigoso. Se os jogadores optarem por ignorar isso, eles lhe estarão concedendo uma oportunidade de ouro para iniciar um movimento pesado. Encha a vida dos personagens com aventuras, mesmo que eles não as estejam procurando. Os movimentos existem para que uma visita a uma cidade torne-se um evento interessante, sem passar a sessão inteira na barganha do preço de um cinturão novo.

Elementos de um povoado

Um povoado representa um pequeno pedaço da civilização que oferece determinada segurança para seus habitantes. Vilas, cidades, fortalezas e metrópoles são os povoados mais comuns. Todos eles são descritos através de seus rótulos, indicando prosperidade, população e defesas. Muitos apresentarão rótulos que ilustram características mais incomuns.

Os povoados são diferenciados por seu tamanho, que indica mais ou menos quantas pessoas eles são capazes de comportar. O rótulo de população indica se a população atual está acima ou abaixo desse valor.

Vilas são os menores povoados. Elas normalmente ficam localizadas em lugares distantes, fora das estradas principais. Se elas derem sorte, poderão reunir algumas defesas decentes, mas normalmente serão compostas de fazendeiros com enxadas e tochas. Uma vila normalmente fica próxima a algum tipo de recurso facilmente explorável: solo rico, fartura de peixes, uma velha floresta, ou uma mina. Pode existir alguma loja próxima, mas é bem mais provável que os habitantes façam escambos entre si. Moedas são escarças.

Cidades possuem aproximadamente uma centena de habitantes, o tipo de lugar no qual podem surgir moinhos, postos de trocas ou estalagens, e que normalmente possuem campos, fazendas e gado de algum tipo. Elas podem apresentar milícias de fazendeiros fortes o suficiente para segurar uma espada ou disparar um arco. Cidades possuem coisas básicas para vender, mas nada muito especial. Normalmente, seu comércio será focado em um produto local ou dois, e em algum negócio com viajantes.

Uma fortaleza é um povoado construído especificamente para defesa – normalmente de algum local importante como o delta de um rio ou uma mina de ouro. Fortalezas são encontradas nas fronteiras dos limites da civilização, e seus habitantes estão acostumados com os perigos mais comuns das estradas – contando entre cem e mil robustos habitantes – dependendo de seu tamanho e do lugar que protege. Fortalezas normalmente não possuem nada além de seus próprios suprimentos, comercializados com vilas próximas, mas sempre terão armas e armaduras, e talvez algum item mágico raro encontrado nos ermos ao seu redor.

De um centro de comércio em ascensão a uma metrópole em desenvolvimento, as cidades representam o maior tipo de povoado de Dungeon World. São lugares onde pessoas de várias raças e origens podem ser encontradas, e geralmente são construídas na confluência de várias rotas comerciais ou em um lugar de significância espiritual ou religiosa. Elas raramente produzem seus próprios suprimentos, dependendo de matérias primas adquirias de vilas próximas, entre comida e outros recursos. Normalmente possuirão bens trabalhados e algumas coisas mais estranhas para venda.

A prosperidade indica quais tipos de itens estão normalmente disponíveis no local. A população indica a quantidade de habitantes em relação ao tamanho atual do povoado. As defesas indicam o escopo geral das forças de defesa locais. Rótulos nessas categorias podem ser ajustados: –Categoria indica uma mudança para o próximo rótulo mais baixo (logo, Moderado se tornaria Pobre com –Prosperidade). +Categoria indica uma mudança para o próximo rótulo mais alto (logo, Em Declínio se tornaria Equilibrada com +População). Rótulos nessas categorias também podem ser comparados como números. Trate o rótulo mais baixo da categoria como 1, e cada rótulo seguinte como +1 (logo, Miserável é 1, Pobre é 2, etc.).

Rótulos irão mudar durante a campanha, e criar um povoado apenas indica um retrato de sua situação atual. Enquanto os jogadores passam mais tempo ali, e as frentes avançam, o mundo irá mudar, assim como seus povoados.

Incluindo Novos Povoados

Você inclui o seu primeiro povoado assim que cria o mapa da campanha – é o local onde os jogadores irão descansar e se recuperar. Quando desenhá-lo no mapa inicialmente, tudo o que precisará será de um nome e de sua localização.

Assim que tiver tempo, utilize as regras abaixo para criar o povoado. O primeiro deles será normalmente uma vila, mas você pode usar uma cidade em sua primeira aventura se ela estiver em um local bastante ligado aos humanos (por exemplo, se os jogadores enfrentaram um culto humano).

Quando o primeiro povoado estiver pronto, você poderá adicionar novos lugares que estejam referenciados em seus rótulos (principalmente os rótulos juramento, comércio ou inimizade) ou em outro lugar qualquer durante o jogo. Não inclua muitos na primeira sessão, deixe espaços em branco para serem explorados.

Enquanto o jogo avança, os personagens descobrirão novas paisagens e lugares de interesse, seja diretamente, esbarrando em algum deles ao caminharem em meio a terras selvagens, ou indiretamente, ouvindo rumores ou contos a seu respeito. Adicione novos povoados, masmorras e outras localidades ao mapa assim que forem descobertos ou citados. Vilas normalmente estarão próximas a algum recurso útil. Cidades são normalmente encontradas em meio a rotas de comércio entre várias vilas.

Fortalezas protegem posições importantes. Metrópoles dependem do comércio e do suporte de seus primos menores. Masmorras podem ser encontradas em qualquer lugar, e sob diversas formas.

Sempre que adicionar um novo povoado, utilize as regras para definir seus rótulos. Considere a adição de alguma característica distinta próxima a ele. Talvez uma floresta, alguns menires antigos, um castelo abandonado, ou qualquer outra coisa que lhe agrade ou que faça sentido. Um mapa com alguns povoados e algumas ruínas sem nada entre eles é chato: não negligencie as outras coisas que podem existir no mundo.

RÓTULOS DOS POVOADOS

PROSPERIDADE

Sujo: não há nada a venda, ninguém tem mais do que o absolutamente necessário (e serão bem sortudos se tiverem tudo o que precisam). Trabalho não qualificado e barato.

Pobre: apenas itens relacionados às necessidades mais básicas estão à venda. Armas são raras, a não ser que o local seja muito bem guardado ou militar. Trabalho não qualificado está disponível por todos os lados.

Moderado: a maior parte dos itens mundanos se encontra disponível. Existem alguns trabalhadores habilidosos.

Confortável: qualquer item mundano pode ser encontrado à venda. Muitos trabalhadores habilidosos estão disponíveis, mas existe alta demanda por seus serviços.

Rico: itens mundanos, e alguns mais do que isso, se souber onde procurar. Trabalho especializado disponível, mas a altos preços.

POPULAÇÃO

Êxodo: o povoado perdeu grande parte de sua população, e está à beira de um colapso.

Em Declínio: a população está bem menor do que costumava ser. Há prédios vazios.

Equilibrada: a população está ajustada ao tamanho atual do povoado, com algum pequeno crescimento.

Crescente: Mais pessoas do que prédios.

Explosão: os recursos se encontram no limite do que é possível prover para tal quantidade de pessoas.

DEFESAS

Nenhuma: porretes, tochas, equipamentos de fazenda.

Milícia: existem homens e mulheres capazes de lutar com algumas armas velhas, se convocados, mas não existe uma força permanente.

Vigias: há alguns vigias em seus postos em busca de problemas, e capazes de solucionar pequenos problemas, mas seu papel principal é o de convocar a milícia.

Guarda: existem defensores armados o tempo todo, mas menos de 100 homens (ou equivalente) no total. Sempre há pelo menos uma patrulha armada caminhando pelo povoado.

Guarnição: defensores armados estão prontos a qualquer momento, totalizando aproximadamente 100 a 300 homens (ou equivalente). Existem múltiplas patrulhas armadas rondando o tempo todo.

Batalhão: uma quantidade aproximada de 1.000 defensores armados (ou equivalente). O povoado mantém equipamentos de defesa também.

Legião: o povoado é defendido por milhares de soldados armados (ou equivalente). Suas defesas são intimidadoras.

OUTROS RÓTULOS

Seguro: confusões externas não entram aqui até que os jogadores as tragam com eles. Idílicos e normalmente ocultos, esse tipo de povoado perde seguro se ele fosse perder ou diminuir algum de seus outros rótulos benéficos.

Religioso: uma divindade escolhida é adorada aqui.

Exótico: existem bens e serviços disponíveis que não são encontrados em outros lugares próximos. Liste-os.

Recurso: o povoado possui acesso fácil ao recurso informado (por exemplo, um tipo de tempero, um minério específico, algum peixe, uvas). Nele o recurso é significativamente mais barato.

Necessidade: o povoado possui uma necessidade aguda ou constante pelo recurso listado. Nele o recurso pode ser vendido por preços exorbitantes.

Juramento: o povoado fez juramentos com outros povoados listados. Normalmente, tais juramentos são de amizade e auxílio, mas podem ser mais específicos.

Comércio: o povoado comercia regularmente com outros povoados listados.

Mercado: muitas pessoas vão para o povoado comercializar seus produtos. Em qualquer dia, os itens disponíveis serão considerados muito acima dos normalmente disponíveis de acordo com sua prosperidade. +1 para abastecer.

Inimizade: o povoado guarda algum rancor contra os povoados listados.

Histórico: alguma coisa importante aconteceu aqui, escolha uma e detalhe, ou invente uma: batalha, milagre, mito, romance, tragédia.

Arcano: alguém na cidade pode conjurar feitiços por um preço. Isso costuma chamar a atenção de outros personagens arcanos. +1 para recrutar quando estiverem procurando por adeptos.

Divino: existe uma forte presença religiosa no local, talvez uma catedral ou monastério. Eles podem curar, e talvez até mesmo reviver os mortos por um preço, ou em troca de um favor (normalmente uma busca). +1 para recrutar sacerdotes aqui.

Guilda: o tipo de guilda escolhido possui uma forte presença no local (e geralmente muita influência também). Se a guilda estiver associada a algum tipo específico de servo, +1 para recrutar um servo do tipo.

Personalidade: uma pessoa notável faz do lugar sua moradia. Dê a essa pessoa um nome e uma história sobre o mótivo dela ser notável.

Anão: o povoado é significativamente ou totalmente habitado por anões. Bens anões são mais comuns e mais baratos que o normal.

Elfo: o povoado e significativamente ou totalmente habitado por elfos. Bens élficos são mais comuns e mais baratos do que o normal.

Ofícios: o povoado é reconhecido por sua excelência no ofício listado. Itens a ele relacionados são mais comuns e de maior qualidade do que o normal.

Terra Sem Lei: o crime é próspero, e as autoridades são fracas.

Mal: o povoado possui algum problema recorrente, normalmente um tipo de monstro.

Poder: o povoado mantém o controle sobre algum tipo de poder. Normalmente político, divino ou arcano.

Nomes de Povoados

Carvalho Cinzento, Recanto da Travessia, Vau de Bronze, Campo Dourado, Ponte do Morro, Rio do Rum, Burgo de Brinden, Matadouros, Covaner, Enfield, Cachoeiras de Cristal, Castelo Assustador, Porto de Nulty, Condado de Caston, Floresta Corn, Portões de Ferro, Colina May, Porquinton, Cruzes, Pântano da Batalha, Torsea, Terra dos Vira-Latas, Neve Calma, Parede do Oceano, Varlosh, Terminum, Avonia, Burgo de Buck, Estabelecimento, Mandíbula do Goblin, Vau do Martelo, Fossa, Forte Cinzento, Pontal de Ennet, Fortaleza de Harrison, Fortaleza Andwynne, Pedra Negra.

Construindo uma Vila

Uma vila possui normalmente os rótulos Pobre, Equilibrada, Milícia, Recurso (de sua escolha) e possui um Juramento com outro povoado à sua escolha. Se a vila fizer parte de um reino ou império, escolha um:

- A vila está em algum lugar que é naturalmente mais fácil de ser defendido: Segura, -Defesas
- A vila possui recursos abundantes para se sustentar: +Prosperidade, Recurso (sua escolha), Inimizade (sua escolha)
- A vila está sob a proteção de outro povoado: Juramento (com aquele povoado), +Defesas
- A vila se encontra em uma estrada importante: Comércio (sua escolha), +Prosperidade
- A vila foi construída ao redor da torre de um mago: Personalidade (o mago), Mal (criaturas arcanas)
- A vila foi construída em um lugar de importância religiosa: Divino, Histórico (sua escolha)

Escolha um problema:

- A vila está em uma terra árida e não cultivável: Necessidade (comida)
- A vila foi dedicada a uma divindade: Religioso (aquela divindade), Inimizade (um povoado de outra divindade)
- A vila foi recentemente o palco de uma batalha: -População, -Prosperidade se lutaram até o fim, -Defesas se perderam
- A vila possui problemas com um monstro: Mal (aquele monstro), Necessidade (aventureiros)
- A vila absorveu outra vila: +População, Terra Sem Lei
- A vila é remota ou não gosta de visitantes: -Prosperidade, Anão ou Elfo

Contruindo uma Cidade

Uma cidade possui normalmente os rótulos Moderada, Equilibrada, Guarda, e Comércio (dois à sua escolha). Se a cidade for listada como Comércio de outro povoado, escolha um:

- A cidade apresenta um crescimento explosivo: Explosão, Terra Sem Lei
- A cidade se encontra em uma encruzilhada: Mercado, +Prosperidade
- A cidade é defendida por outro povoado: Juramento (aquele povoado), +Defesas
- A cidade foi construída ao redor de uma igreja: Poder (Divino)
- A cidade foi construída ao redor de um ofício: Ofício (sua escolha), Recurso (alguma coisa necessária para o ofício)
- A cidade foi construída ao redor de um posto militar: +Defesas

Escolha um problema:

- A cidade cresceu demais e agora está em falta de um tipo de suprimento (como grãos, madeira ou pedra): Necessidade (aquele recurso), Comércio (uma vila ou cidade com aquele recurso)
- A cidade oferece defesa a outras: Juramento (sua escolha), -Defesas
- A cidade é notória devido a rumores de um bandido famoso que vive nela: Personalidade (o bandido), Inimizade (onde seus crimes foram cometidos)
- A cidade mantém o controle do mercado de um bem ou serviço: Exótica (o bem ou serviço), Inimizade (um povoado com ambições)
- A cidade está doente: -População
- A cidade é um popular local de encontros: +População, Terra Sem Lei

Construindo uma Fortaleza

Uma fortaleza possui normalmente os rótulos Pobre, Em Declínio, Guarnição, Necessidade (suprimentos), Comércio (algum lugar com suprimentos), Juramento (sua escolha). Se um outro povoado jurou lealdade à fortaleza, escolha um:

- A fortaleza pertence a uma família nobre: +Prosperidade, Poder (Político)
- A fortaleza é mantida por um comandante habilidoso: Personalidade (o comandante), +Defesas
- A fortaleza mantém vigília sobre uma estrada comercial: +Prosperidade, Guilda (Comércio)
- A fortaleza é utilizada para treinar tropas especiais: Arcana, -População
- A fortaleza é cercada de terras férteis: remova Necessidade (Suprimentos)
- A fortaleza se encontra em uma fronteira: +Defesas, Inimizade (povoado do outro lado da fronteira)

Escolha um problema:

- A fortaleza foi construída em um local naturalmente mais fácil de ser defendido: Segura, -População
- A fortaleza foi conquistada por outro poder: Inimizade (povoados daquele poder)
- A fortaleza é um local seguro para rufiões: Terra Sem Lei
- A fortaleza foi construída para se defender de uma ameaça específica: Mal (aquela ameaça)
- A fortaleza já assistiu a guerras terríveis e sangrentas: Histórico (Batalha), Mal (espíritos inquietos)
- A fortaleza recebeu os piores dentre os piores: Necessidade (recrutas habilidosos)

Construindo uma Metrópole

Uma metrópole possui normalmente os rótulos Moderada, Equilibrada, Guarnição, Mercado e Guilda (uma à sua escolha). Ela possui Juramentos com pelo menos outros dois povoados, normalmente uma cidade e uma fortaleza. Se a metrópole faz comércio com pelo menos outro povoado, e pelo menos outro povoado lhe jurou lealdade, escolha um:

- A metrópole possui defesas permanentes, como muros: +Defesas, Juramento (sua escolha)
- A metrópole é governada por um único indivíduo: Personalidade (o governante), Poder (político)
- A metrópole é bem diversificada: Anão, Elfo ou ambos
- A metrópole é uma central de comércio: Comércio (todos os povoados próximos), +Prosperidade
- A metrópole é antiga, construída sobre suas próprias ruínas: Histórico (sua escolha), Divino
- A metrópole é um centro de aprendizado: Arcano, Ofício (sua escolha), Poder (Arcano)

Escolha um problema:

- A metrópole cresceu mais que seus recursos: +População, Necessidade (comida)
- A metrópole possui territórios próximos em sua mira: Inimizade (povoados próximos), +Defesas
- A metrópole é governada por um teocrata: -Defesas, Poder (Divino)
- A metrópole é governada pelo povo: -Defesas, +População
- A metrópole possui defesas sobrenaturais: +Defesas, Mal (criaturas sobrenaturais relacionadas)
- A metrópole se encontra sobre um local de poder: Arcano, Personalidade (quem quer que vigie o local de poder), Mal (criaturas arcanas)

Frentes em um mapa de campanha

Seus povoados não serão a única coisa presente no mapa de campanha. Além deles e das áreas ao seu redor, suas frentes também figurarão no mapa, porém, de forma mais indireta.

Frentes são ferramentas organizacionais, e não algo que os personagens podem observar, logo, não as adicione diretamente ao mapa. Os orcs de Olg'gothal podem ser uma frente, mas não os desenhe ainda. No lugar disso, adicione uma característica ou lugar que indique sua presença. Chame-o como quiser, mas utilize nomes que os personagens usariam, e não o nome que você escolheu para a frente.

Por exemplo, os orcs de Olg'gothal poderiam ser marcados no mapa através de uma vila em chamas que deixaram para trás, fogo à distância na noite, ou um fluxo de refugiados. Lord Xothal, um lich, pode ser marcado através de uma torre onde plantas mortas se enraízam e crescem.

Quando suas frentes sofrerem alterações, mude o mapa. Se os jogadores purificarem a torre de Xothal, redesenhe-a. Se os orcs forem expulsos, apague as multidões de refugiados.

Atualizando o mapa de campanha

O mapa de campanha é atualizado entre as sessões, ou sempre que os jogadores passarem uma quantidade significativa de tempo em um lugar seguro. Essas atualizações podem ser prescritivas e descritivas: se um evento reunir uma grande força de batalha em uma vila, por exemplo, atualize seus rótulos para refletir isso. Da mesma forma, se uma mudança nos rótulos indica que existem mais forças armadas na cidade, é provável que os personagens vejam mais pessoas com armaduras andando pelas ruas.

Verifique as condições abaixo no intervalo entre cada sessão. Passe por toda a lista, checando uma por uma cada condição de todos os povoados antes de passar para a próxima. Se uma condição for aplicável, aplique seus efeitos.

CRESCIMENTO
Quando **uma vila ou cidade tiver crescimento populacional e sua prosperidade estiver acima de moderada** você pode reduzir sua prosperidade e defesas para aumentar o povoado para um tipo imediatamente maior que seu atual. Novas cidades imediatamente ganham Mercado, e novas metrópoles imediatamente ganham Guilda (sua escolha).

COLAPSO
Quando **a população de um povoado estiver em êxodo, e sua prosperidade for pobre ou menor**, ele diminui. Uma metrópole vira uma cidade com população equilibrada e +prosperidade. Uma fortaleza se torna uma cidade com +defesas e uma população equilibrada. Uma cidade se torna uma vila com população equilibrada e +prosperidade. Uma vila se transforma em uma cidade fantasma.

ESCASSEZ
Quando **um povoado possui uma necessidade que não é atendida** (seja através de comércio, captura ou similar) é considerado que ele está com escassez, recebendo -prosperidade, -população ou perdendo um rótulo baseado no recurso em falta, como ofício ou comércio, à sua escolha.

COMÉRCIO
Quando **o comércio estiver bloqueado** porque sua fonte se esgotou, sua rota comercial está em perigo ou por razões políticas, o povoado tem uma escolha: adicionar necessidade (um recurso comercializado) ou -prosperidade.

CAPTURA
Quando **o controle de um recurso muda de mãos**, remova o recurso dos rótulos do antigo dono, e o adicione aos rótulos do novo dono (se aplicável). Se o anterior possuía ofícios ou comércio baseados naquele recurso, eles adquirem necessidade (aquele recurso). Caso o dono atual possua uma necessidade por aquele recurso, remova-a.

LUCRO
Quando **um povoado possui mais comércio do que sua prosperidade atual**, ele recebe +prosperidade.

EXCESSO
Quando **um povoado possui um recurso do qual outro povoado necessita**, a não ser que uma inimizade ou outras razões diplomáticas o impeçam, eles iniciam comércio. O povoado com o recurso recebe +prosperidade e sua escolha entre juramentos, +população, ou +defesas; o povoado com a necessidade apaga aquela necessidade e adiciona comércio.

AUXÍLIO
Quando **um povoado possui juramentos feitos a um outro povoado sob ataque**, ele recebe -defesas e o povoado sob ataque recebe +defesas.

CERCO
Quando **um povoado se encontrar cercado por forças inimigas**, ele sofre perdas. Se combater de volta através da força, o povoado recebe -defesas. Se sua nova defesa for guarda ou menor, ele também recebe -prosperidade. Se preferir apenas resistir ao ataque, o povoado recebe -população. Se sua nova população for em declínio ou menor, ele perde um rótulo à sua escolha. Se as defesas do povoado forem superiores às do atacante (sua decisão se não estiver claro, ou torne isso parte de uma frente de aventura), o povoado não estará mais cercado.

OPORTUNIDADE
Quando **um povoado possui inimizade com outro povoado mais fraco**, ele pode atacar. Subtraia a distância (em rações) entre eles das defesas do povoado que possui inimizade. Se o resultado for superior às defesas do outro povoado, ele recebe +defesa para cada passo de diferença entre seus tamanhos (de vila para cidade, cidade para fortaleza, fortaleza para metrópole) e eles atacam. Caso contrário, é sua decisão: alguma coisa aconteceu para atiçar sua ira? As forças do atacante cercam o defensor, e enquanto mantiver o ataque, o povoado atacante recebe -defesas.

CHOQUE
Quando **dois povoados se atacarem mutuamente**, suas forças se encontram no meio do caminho e iniciam uma batalha. Se forem equivalentes, ambos recebem -defesas e suas tropas voltam para casa. Se um deles tiver vantagem, receberá -defesas, e o outro recebera -2 defesas.

OUTRAS ATUALIZAÇÕES

As condições acima detalham a maior parte das interações básicas entre povoados, mas é claro que a presença de suas frentes e a dos jogadores indica que as coisas podem ser bem mais complexas. Como os rótulos são descritivos, adicione-os ou retire-os para refletir as ações dos jogadores ou os efeitos de suas frentes no mundo.



Capítulo 18

Grandes heróis precisam de antagonistas horrendos, e esta seção é dedicada a como criar e jogar com tais antagonistas – desde o menor guerreiro goblin ao mais infernal demônio.

"Não podemos ser todos heróis. Se fôssemos, contra quem os heróis lutariam? É uma questão de números. Basta fazer as somas.

- O Rei Mago

Usando Monstros

Um monstro é qualquer coisa viva (ou morta-viva) que se coloque no caminho dos personagens.

A maneira através da qual você faz uso desses monstros vem diretamente de seus objetivos e de seus princípios. Mantenha-se atento aos seus princípios, utilize seus movimentos e siga sua agenda – assim, nada pode dar errado.

Seu primeiro objetivo é o de *retratar um mundo fantástico*. A maneira como descreve os monstros e adversários que os personagens enfrentam pode ser uma excelente ferramenta para auxiliá-lo nesta parte. Descrever tais criaturas e pessoas em detalhes ajudará a trazê-los à vida. Além disso, você vai eventualmente precisar de algumas características para eles – as regras deste capítulo servem exatamente para permitir que os números sejam rapidamente e facilmente elaborados.

Os personagens dos jogadores são heróis, e os monstros existem para ilustrar o quão perigoso e terrível Dungeon World pode ser – e como ele será eternamente, caso tais heróis não se façam presentes. Não torça pela vitória dos monstros, mas faça com que sejam desafiadores, e em alguns momentos, até mesmo que consigam derrotar os heróis. Se perceber que os inimigos estão sendo derrotados muito facilmente, não se preocupe. Deixe que os jogadores degustem sua vitória, afinal, sempre haverá mais monstros.

O princípio de *pensar perigosamente* resume esta filosofia – pense em cada monstro como uma flecha atirada contra os personagens, como se fossem a munição do perigo que está sendo apresentado. Alguns podem ser mais espertos, mais rápidos ou mais perigosos que outros, mas até que um monstro garanta seu nome, uma personalidade, ou uma outra consideração especial, ele é apenas uma flecha. Mire e atire. E não se preocupe se errar.

Monstros

Um monstro deixa de ser mera munição quando algo no mundo o coloca sob os holofotes. Uma rolagem de falar difícil pode levar sua descrição para uma direção interessante, assim como o resultado de suas perguntas e da construção sobre as respostas dos jogadores. Talvez os personagens tenham sido sobrepujados durante a batalha e foram forçados a fugir, desenvolvendo um novo medo e respeito pela criatura enfrentada. Quando esse tipo de coisa acontecer, sinta-se livre para dar um nome ao monstro, e considere a possibilidade de criar um perigo que o represente.

Nenhum lugar de seus objetivos ou princípios diz que essa deve ser uma luta limpa. Os heróis normalmente se encontram em menor número, ou enfrentam dificuldades absurdas – algumas inclusive capazes de forçá-los a se reagruparem e elaborarem um novo plano. Outras podem levá-los a sofrer alguma perda. Quando adicionar um monstro a uma frente, masmorra, ou simplesmente fizer surgir algum de improviso, sua primeira responsabilidade é com a ficção (*retratar um mundo fantástico*) e oferecer aos personagens um desafio real (*fazer com que os personagens se tornem heróis*), e não elaborar um combate equilibrado. Dungeon World não se trata de equilibrar níveis de encontro ou contar pontos de experiência; ele é um jogo sobre aventura e feitos que desafiam a própria morte!

Elementos de um Monstro

"Sasquatch, Godzilla, King Kong, Lago Ness

Goblin, Carniçal, Zumbi sem consciência

Pergunta: o que todas essas coisas têm em comum?"

- Kanye West, "Monster"

Todo monstro possui **movimentos** que descrevem seu comportamento e habilidades. Assim como os movimentos normais do MJ, eles servem para cobrir espaços em branco na ação, ou para serem usados quando os jogadores lhe concedem uma oportunidade de ouro. Eles podem ser suaves ou pesados, de acordo com as circunstâncias e com o próprio movimento: um que seja irreversível e imediato será pesado, enquanto um movimento que seja iminente ou fácil de evitar será suave.

Cada monstro possui um **instinto** que descreve seus objetivos. Alguns deles vivem para conquistar, outros por tesouros ou simplesmente pela sede de sangue. O instinto do monstro serve para guiar seu uso dentro da ficção.

A **descrição** do monstro contém todas as suas características, indicando como o monstro realmente é. Todos os outros elementos servem para refletir sua descrição.

Dano é a quantidade de dor que a criatura é capaz de infligir de uma vez. Assim como o dano dos jogadores, trata-se de um rolamento de dados, talvez com alguns modificadores. Um monstro causa seu dano a um jogador ou a outro monstro sempre que atacar fisicamente.

Os monstros possuem ainda **rótulos** que descrevem como eles causam danos, incluindo o alcance de seus ataques. Quando tentar atacar alguma coisa que esteja fora de seu alcance (muito próximo ou muito distante), o monstro estará sem sorte – não causará dano. Qualquer rótulo que sirva para uma arma – como lenta ou grotesca também pode servir para um monstro.

Existem rótulos especiais aplicados apenas aos monstros, listados abaixo, que descrevem alguns de seus atributos chave – qualidades que indicam coisas como seu tamanho e como eles se organizam.

Os **PV** de um monstro medem a quantidade de dano que ele é capaz de receber antes de morrer. Assim como os jogadores, quando um monstro recebe dano, ele subtrai sua quantidade de seus PV. Quando chegarem a 0, ele estará morto – sem último suspiro.

Alguns monstros têm a sorte de possuir uma **armadura**. Ela funciona exatamente como a armadura dos jogadores: subtraia seu valor do dano recebido pelo monstro.

Qualidades especiais descrevem aspectos inatos de cada monstro e que sejam importantes para o jogo, servindo como um guia para a ficção e, por consequência, para seus movimentos. Uma qualidade como intangível significa exatamente o que parece: coisas mundanas simplesmente passam pela criatura. Isso significa que atacá-lo com uma espada comum não será matar e pilhar, para começo de conversa.

Monstros sem estatísticas

Algumas criaturas operam em uma escala tão distante dos mortais que conceitos como pontos de vida, armadura e dano simplesmente não se aplicam. Algumas delas não são perigosas em uma luta, mas ainda assim podem causar problemas para os jogadores e serem derrotadas através de planos bem elaborados e preparação suficiente.

Se uma criatura se encontrar em uma escala muito além do alcance dos jogadores, ou não for capaz de realmente lutar, não dê a ela PV, dano ou armadura. Você pode usar as regras de criação de monstros para concedê-la rótulos, no entanto. As partes principais de uma criatura sem estatísticas são seu instinto e seus movimentos; afinal, ela pode fazer seus movimentos e agir de acordo com seu instinto mesmo sem possuir números.

Rótulos de Monstros

Mágico: a criatura é naturalmente mágica.

Traiçoeiro: sua maior ameaça se encontra além do simples clamor da batalha.

Amorfo: sua anatomia e órgãos internos são bizarros e anormais.

Organizado: possui uma estrutura grupal capaz de aumentar suas chances de sobrevivência. A derrota de um pode causar a fúria dos outros. Um deles pode soar alarmes.

Inteligente: esperto o suficiente para que alguns indivíduos sejam capazes de aprender algumas habilidades. O MJ pode adaptar o monstro, adicionando rótulos que reflitam treinamentos específicos, como feiticeiro ou guerreiro.

Mesquinho: é quase certo que tenha tesouros.

Furtivo: consegue evitar sua detecção e prefere atacar com o elemento surpresa.

Terrível: sua presença e aparência provocam o medo.

Cuidadoso: preza a sobrevivência acima da agressividade.

Construto: foi feito, e não nascido.

Planar: veio de fora deste mundo.

Rótulos de Organização

Horda: onde existe um, existem mais. Muitos mais.

Grupo: normalmente encontrado em pequenos números, aproximadamente de 3 a 6.

Solitário: vive e luta sozinho.

Rótulos de Tamanho

Minúsculo: é bem menor que um halfling.

Pequeno: tem o tamanho próximo ao de um halfling.

Grande: é bem maior que um humano, mais ou menos do tamanho de uma carroça.

Enorme: é tão grande quanto uma casa, ou maior.

CRIANDO MONSTROS

Comece com uma descrição do monstro. Mesmo que esteja criando o monstro antes do jogo, ou assim que os jogadores o encontram, comece a partir de uma visão clara de como a criatura é e o que ela faz.

Se estiver criando um monstro entre as sessões de jogo, comece imaginando sua aparência, o que ele faz, e o que o faz se destacar. Pense nas histórias contadas a seu respeito e quais os efeitos que ele teria no mundo.

Caso esteja criando um monstro na hora, no início da sessão, comece descrevendo-o para os jogadores. Sua descrição começa bem antes de seu aparecimento: explique onde ele vive e quais as marcas que teria deixado no ambiente ao seu redor. Essas descrições são as chaves que revelam a criatura.

Quando precisar de estatísticas de jogo para o monstro, use a série de questões abaixo para estabelecê-las. Responda a cada pergunta de acordo com os fatos imaginados e estabelecidos. Não as responda em voz alta para que os outros ouçam, apenas anote as respostas e as características listadas junto a elas.

Se duas perguntas lhe fornecerem o mesmo rótulo, não se preocupe. Se quiser, pode ajustar o dano ou os PV do monstro em 2 para compensar o rótulo repetido, mas isso não é necessário. Se uma combinação de respostas reduzir o dano ou os PV para menos de 1, considere-os como 1.

Quando acabar, pode ser que seu monstro possua apenas um movimento. Se isso ocorrer, e você estiver planejando utilizar a criatura com certa regularidade, dê a ela mais um ou dois movimentos de sua escolha. Tais movimentos normalmente representam formas secundárias de ataque, outros usos para sua forma primária de ataque, ou suas conexões com certas partes do mundo.

O QUE É SABIDO QUE ELE FAZ?
Escreva um movimento descrevendo o que o monstro faz.

> *Meu monstro é um espírito do julgamento, logo, seu primeiro movimento é "Julgar os vivos".*

O QUE ELE QUER E COMO ISSO ACABA CAUSANDO PROBLEMAS PARA OS OUTROS?
Este é seu instinto. Escreva-o como uma ação pretendida.

> *Fácil. Instinto: julgar.*

COMO ELE NORMALMENTE CAÇA OU LUTA?

- Em grandes grupos: horda, d6 de dano, 3 PV
- Em pequenos grupos, algo entre 2 e 5: grupo, d8 de dano, 6 PV
- Por conta própria: solitário, d10 de dano, 12 PV

> *Esses espíritos do julgamento erguem-se de almas de pessoas que foram mortas injustamente, logo, não existem muitos deles. Isso faz dele solitário, d10 de dano e 12 PV.*

O QUÃO GRANDE ELE É?

- Menor que um gato doméstico: minúsculo, mão, -2 de dano
- Do tamanho de um halfling: pequeno, corpo a corpo
- Tamanho humano: corpo a corpo
- Tão grande quanto uma carroça: grande, corpo a corpo, alcance, +4 PV, +1 de dano
- Muito maior que uma carroça: enorme, alcance, +8 PV, +3 de dano

> *Como ele foi provavelmente humano em vida, tamanho humano, o que lhe dá o rótulo corpo a corpo.*

QUAL É SUA DEFESA MAIS IMPORTANTE?

- Tecido ou carne: armadura 0
- Couro ou couraça grossa: armadura 1
- Malha ou escamas: armadura 2
- Armadura completa ou ossos: armadura 3
- Proteção mágica permanente: armadura 4, mágico

> *Ele não é protegido por nada, já que armas simplesmente passam por ele. Vou lhe dar armadura 0 por agora, mantendo intangibilidade em mente.*

PELO QUE ELE É RECONHECIDO? (ESCOLHA TODAS AS QUE SE APLIQUEM)

- Força incomparável: +2 de dano, poderoso
- Habilidade de ataque: role o dano duas vezes e escolha o melhor resultado
- Habilidade de defesa: armadura +1
- Ataques precisos: +1 penetrante
- Resistência incrível: +4 PV
- Enganação e truques: furtivo, escreva um movimento que trate de seus truques sujos
- Adaptação útil, como anfíbio ou asas: adicione uma qualidade especial que reflita a adaptação
- Bênção dos Deuses: divino, +2 de dano ou +2 PV ou ambos (sua escolha)
- Magia e feitiços: magico, escreva um movimento que trate de seus feitiços

Ser intangível é uma adaptação útil, logo, eu a listo como uma qualidade especial. Como foram os deuses que o trouxeram de volta, ele se torna divino e seu dano é aumentado para d10+2. Um bônus para os PV não parece ser bem o objetivo dos deuses com essa criatura, então vou pular isso. Ele possui alguns feitiços, logo, torna-se mágico e eu lhe concedo o movimento "Paralisá-los com um simples toque".

QUAL SUA FORMA MAIS COMUM DE ATAQUE?
Anote isso junto ao dano da criatura. Respostas comuns incluem: um tipo de arma, garras, uma magia específica. Então responda às perguntas abaixo:

- Seus armamentos são violentos e óbvios: +2 de dano
- Eles permitem que o monstro mantenha seus inimigos distantes: alcance
- Seus armamentos são pequenos e frágeis: reduza seu dado de dano para o próximo dado menor.
- Seus armamentos são capazes de cortar ou atravessar o metal: grotesco, +1 penetrante, ou +3 penetrante se for capaz de estraçalhar o metal
- Armadura não ajuda contra o dano que eles causam (devido à magia, tamanho, etc): ignora armadura
- O monstro normalmente ataca à distância (com flechas, feitiços ou outros projéteis): próximo, distante ou ambos (sua escolha).

Eu acho que sua forma mais comum de ataque é através do toque que atravessa seus inimigos, deixando-os gelados por dentro. Como ele simplesmente os atravessa, adiciono o rótulo ignora armadura.

QUAL(IS) DESSAS CARACTERÍSTICAS O DESCREVE? (ESCOLHA TODAS AS QUE SE APLIQUEM)
- Não é perigoso devido aos ferimentos que causa, mas por outros motivos: reduza seu dado de dano para o próximo dado menor, escreva um movimento que mostre o motivo pelo qual ele é considerado perigoso
- Se organiza em grupos que podem ser convocados para ajudar: organizado, escreva um movimento a respeito da maneira como ele chama seus companheiros para ajudá-lo
- É tão esperto quanto um humano ou similar: inteligente
- Se defende ativamente com um escudo ou similar: cuidadoso, armadura +1
- Coleciona coisas que os humanos consideram valiosas (ouro, gemas, segredos): mesquinho
- Veio de outro mundo: planar, escreva um movimento a respeito do uso de seus poderes e conhecimentos extraplanares
- É mantido vivo por algo além de sua biologia: +4 PV

• Foi feito por alguém: construto, dê ao monstro uma qualidade especial ou duas que reflitam sua construção ou propósito
• Sua aparência é perturbadora, terrível ou horrível: terrível, escreva uma qualidade especial descrevendo o motivo pelo qual o monstro é tão horrendo
• Não possui órgãos ou anatomia discernível: amorfo, armadura +1, +3 PV
• O monstro (ou sua espécie) é muito antigo – mais velho que os homens, elfos e anões: aumente seu dado de dano para o próximo dado maior
• Odeia a violência: role seu dano duas vezes e escolha o pior resultado

O espírito é tão inteligente quanto era em vida, logo, isso faz dele inteligente.

Biologia definitivamente não é o que o mantém vivo, logo, ele fica com 16 PV no total.

Sim, morto e fantasmagórico são dois aspectos bem perturbadores. Ele recebe o rótulo terrível, e também um movimento chamado "Mostrar a eles a verdadeira face da morte".

TESOURO

Monstros, assim como aventureiros, colecionam coisas brilhantes e úteis. Quando os jogadores procuram os pertences de um monstro (que podem estar em sua posse, ou escondidos em algum lugar), descreva-os honestamente.

Se o monstro conseguiu acumular alguma riqueza, você pode rolá-la aleatoriamente. Comece rolando o dado de dano do monstro, modificado caso o monstro seja:

• Mesquinho: role o dado de dano duas vezes e use o maior resultado
• Um viajante longe de casa: adicione pelo menos 1 ração (utilizável por qualquer pessoa com gostos parecidos com os dele)
• Mágico: algum item estranho, possivelmente mágico
• Divino: um sinal da divindade (ou divindades)
• Planar: algo que não é deste mundo
• Um lorde dentre os seus: +1d4 ao rolamento
• Antigo e notável: +1d4 ao rolamento

Role o dado de dano do monstro e some a ele qualquer dado acrescentado para descobrir qual é seu tesouro:

1. Algumas moedas, mais ou menos 2d8
2. Um item útil para a situação atual
3. Várias moedas, aproximadamente 4d10
4. Um pequeno item (gema, arte) de valor considerável, aproximadamente 2d10 × 10 moedas, peso 0
5. Algum objeto mágico menor
6. Informação útil (na forma de pistas, notas, etc.)
7. Um saco de moedas, com mais ou menos 1d4 × 100 delas, peso 1 para cada 100 moedas
8. Um pequeno item muito valioso (gema, arte) que vale 2d6 × 100, peso 0
9. Um baú cheio de moedas e outras coisas valiosas, com peso 1, mas que vale 3d6 × 100 moedas.
10. Um item ou efeito mágico
11. Várias sacos de moedas totalizando aproximadamente 2d4 × 100
12. Um sinal de cargo (coroa, bandeira) que vale pelo menos 3d4 × 100 moedas
13. Um grande item de arte, que vale 4d4 × 100 moedas, peso 1
14. Um item único que vale pelo menos 5d4 × 100 moedas
15. Toda a informação necessária para o aprendizado de um novo feitiço e role novamente
16. Um portal ou passagem secreta (ou as direções para chegar até um deles) e role novamente
17. Algo relacionado a um dos personagens e role novamente
18. Um tesouro enorme: 1d10 × 1000 moedas e 1d10 × 10 gemas que valem 2d6 × 100 cada

Cenários de Monstros

Os monstros deste livro são apresentados em *cenários de monstros*, que representam um tipo de local e quais monstros podem ser nele encontrados. Trata-se de uma forma de agrupar os monstros pelo lugar que ocupam no mundo. Um cenário de monstros lhe diz quais tipos de criaturas estariam trabalhando em conjunto ou teriam planos em ação.

Quando criar seus próprios cenários de monstros, você pode torná-los mais específicos. Por exemplo, você poderia criar um cenário chamado As Grandes Estepes Ocidentais ou os Domínios dos Senhores dos Cavalos.

Consulte um cenário de monstros quando for popular uma frente, ou quando estiver buscando por uma ameaça que seja apenas tangencialmente ligada a uma frente. Por exemplo, se os heróis estiverem batalhando contra uma frente em uma masmorra, o culto de Khul-ka-ra, através da exploração das ruínas antigas que o culto adotou como residência, então você poderia usar os monstros das Legiões dos Mortos Vivos como uma ameaça relacionada – não realmente uma parte da frente, mas um obstáculo no caminho dos heróis mesmo assim.

Os blocos de estatísticas dos monstros, escritos dentro de cada cenário, descrevem seus PV, dano, e todos os outros aspectos daquelas criaturas. Eles foram criados a partir do mesmo processo descrito anteriormente, e as razões pelas quais possuem aquelas características são tão importantes quanto os números em si. Observando essas razões, você conseguirá apresentar bem os monstros, respondendo quaisquer questões que surjam em Dungeon World, como "um bando de gnolls poderiam pilhar uma vila inteira?".

HABITANTES DAS CAVERNAS

No limiar da civilização, nas cavernas e túneis abaixo das velhas montanhas do mundo, reside toda forma de monstros perigosos e ardilosos. Alguns são velhos e astutos, como uma raça de goblins que planeja queimar vilas e roubar seus animais. Outros são estranhas aberrações da natureza como o fedorento devorador de lixo Otyugh. Um conselho, então, para os destemidos aventureiros cujo primeiro encontro com o perigo os leve a esses locais frios, úmidos e sombrios: coisas malignas vivem no escuro. Coisas malignas com dentes afiados.

HABITANTES DOS PÂNTANOS

Todas as coisas apodrecem no final. A comida se estraga na mesa, as mentes dos homens enlouquecem pela idade ou doença. Até mesmo o próprio mundo, quando deixado de lado, pode se transformar em lodo preto com um ar fétido. Existem coisas que habitam tais partes de Dungeon World. Coisas que se tornaram tão ruins quanto a sujeira nojenta que enche os pântanos. Nessas terras, aventureiros encontrarão criaturas de olhos vermelhos como o basilisco, ou o famoso e imortal troll. E é preciso mais do que um par de botas secas para sobreviver nesses locais pútridos. Uma espada é um bom começo.

Legiões dos Mortos Uivos

Os sermões dos deuses humanos ou anões lhe diriam que a Morte é o fim de tudo. Eles dizem que assim que seu corpo mortal perecer e você tomar seu último suspiro, tudo o que se segue é calor, música e as asas brancas dos anjos. Não para todos. Para alguns, assim que o abraço da vida perde sua força, um poder maligno toma seu lugar. A magia negra é capaz de arrancar os mortos do chão e lhes conceder uma morte-vida cheia de fome e ódio. Feitiçaria e bruxaria concedem a um forjador de encantos o poder de viver eternamente na forma de um Lich. Existem encantamentos obscuros nos cantos mais sombrios de Dungeon World, e essas criaturas são criadas por sua magia profana.

As Florestas Negras

Não seria uma mentira dizer que algumas das árvores que se encontram de pé nas alamedas mais profundas de Dungeon World estão lá desde antes de os homens ou elfos caminharem entre suas raízes. Seria verdade também dizer que essas árvores antigas há muito perderam as folhas verdes da primavera. Em meio aos galhos das florestas negras, se souber procurar, uma pessoa encontrará nos locais certos criaturas silvestres antigas e poderosas. Aqui vive uma raça de centauros selvagens e as criaturas feéricas de antigamente, capazes de roubar sua alma. Debaixo da sombra das árvores mais ancestrais, homens-lobo uivam por sangue. Corra pela velha estrada da floresta e não acenda nenhum fogo para fazer comida ou se aquecer, pois dizem que as chamas ofendem as próprias árvores. Você não quer que isso aconteça, quer?

Hordas Vorazes

"Eu já derrotei um orc em combate", eles dizem. "Eu já lutei contra um gnoll e sobrevivi para contar a história". Não são feitos pequenos mas, mesmo assim, você sabe a verdade por trás de tais histórias. Como acontece com os vermes, achar apenas uma dessas criaturas normalmente é um sinal de algo terrível se aproximando. Nenhum orc viaja sozinho. Nenhum gnoll escravagista se move sem sua matilha. Você sabe que logo haverá sons de tambores de guerra e que os muros logo estarão cercados pelo senhor da guerra e seus berserkers com presas enormes. Estes são os monstros que colocarão a civilização, gritando e chorando, de joelhos. A não ser que vocês consigam impedi-los. Boa sorte.

EXPERIMENTOS DISTORCIDOS

Para algumas pessoas que aprendem as artes arcanas, não é suficiente apenas viver por mil anos ou se tornar capaz de arremessar relâmpagos que podem fritar um homem. Alguns nunca ficam satisfeitos com o poder de falar com os mortos ou chamar os anjos dos céus. O orgulho leva esses "cientistas" encapuzados a criar novas formas de vida, estranhas e profanas, com suas próprias mãos. Não se tratam de crianças mortais, mas sim das crias de uma mente destruída por feitiços estranhos. Neste cenário você encontrará pesadelos como a quimera, cheia de veneno. Aqui também estão os golens protetores e os gorilas mutantes. Todo tipo de ideia ruim lhe aguarda nas torres caídas dos mágicos loucos de Dungeon World.

AS PROFUNDEZAS

Ruínas preenchem os campos de Dungeon World. Velhos bastiões de civilizações há muito esquecidas, perdidas para a decadência, monstros ou o capricho de algum deus vingativo. Tais ruínas normalmente acobertam coisas muito mais perigosas – catacumbas e complexos subterrâneos infestados de armadilhas e monstros. Ouro também. E é por isso que vocês estão aqui, travados em combate mortal contra uma tribo de elfos negros rancorosos. Batalhando gigantes de pedra em cavernas do tamanho de países inteiros. Talvez sejam vocês as nobres almas que viajaram até o coração do mundo para dar um fim ao Dragão Apocalíptico – a criatura que, dizem, um dia engolirá o sol e nos matará a todos. Somo muito gratos por isso, e vamos todos rezar por vocês.

PODERES PLANARES

Algumas vezes, os monstros não são originários de Dungeon World. Além das montanhas no limiar do mundo, ou abaixo dos mares mais profundos, existem portais para terras do além, dizem os sábios e os velhos sacerdotes. Eles falam de campos elísios: rios de vinho adocicado e donzelas dançando em campos de ouro. Eles contam histórias a respeito do paraíso nos céus que pode ser alcançado através da Porta Planar. Os contos falam também a respeito dos Mil Infernos. E do rodopiante Vórtice Elemental, e dos demônios que esperam pelo alinhamento correto das estrelas para adentrarem Dungeon World e espalhar sua sangrenta devastação. Aposto que vocês devem estar curiosos para saber se essas histórias são verdadeiras. O que será que vocês verão quando a passagem para o além se abrir?





Cenário de Monstros 1

ANKHEG *Grupo, Grande*
Mordida (d8+1 de dano) 10 PV, Armadura 3
Corpo a Corpo, Alcance
Qualidades Especiais: Escavar

Uma couraça que mais se parece com uma armadura de placas e enormes mandíbulas esmagadoras são problemáticas. Um estômago cheio de ácido que pode abrir um buraco através de uma parede de pedra só faz deles ainda mais perigosos. Já seria ruim o suficiente se fossem do tamanho de insetos, mas essas criaturas ainda tiveram o disparate de ser do tamanho de um cavalo. Simplesmente não é algo natural! Ainda bem que tendem a ficar em um único lugar? É fácil pra você dizer isso, já que não tem um ankheg vivendo debaixo do seu milharal.

Instinto: escavar até destruir tudo ao redor.

- Escavar o chão
- Sair repentinamente de dentro da terra
- Espirrar ácido, dissolvendo metal e carne

RATO DAS CAVERNAS *Horda, Pequeno*
Mastigar (d6 de dano, 1 penetrante) 7 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo, Grotesco

Quem nunca viu um rato antes? Este é igual, só que é enorme, nojento e não tem mais medo nenhum de você. Talvez ele seja primo daquele que você prendeu em uma ratoeira ou o que matou com uma faca naquela taverna imunda em Darrow. Talvez ele esteja atrás de uma pequena vingança rata.

Instinto: devorar.

- Encher um lugar
- Estraçalhar alguma coisa (ou alguém)

ESGANADOR *Solitário, Furtivo, Inteligente*
Esganar (d10 de dano) 15 PV, Armadura 2
Corpo a Corpo, Alcance
Qualidades Especiais: Flexível

Alguns dizem que essas coisas são descendentes da família de um mago cruel que os forçou a viverem no subterrâneo. Dizem também que os experimentos dele o levaram a temer o sol e eras se passaram enquanto ele descendia para a morte-vida, arrastando junto seus parentes. Essas coisas parecem humanas, de certa forma. Cabeça, quatro membros, por aí. Só que sua pele é úmida e borrachosa, e seus braços compridos e dedos curvados. Eles odeiam toda a forma de vida que tem cheiro de ser tocada pelo sol, como era de se esperar. Inveja, quando cultivada por tanto tempo, é difícil de abandonar.

Instinto: negar a luz.

- Agarrar alguém, arrancando seu fôlego
- Lançar uma criatura agarrada

CAPEIRO *Solitário, Furtivo*
Apertar (d10 de dano, ignora armadura) 12 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo
Qualidades Especiais: Se parecer com uma capa

Não coloque essa capa, Gareth. Não. Você não sabe onde ela esteve. E eu lhe digo, não tem nada de bom nela. Olha! Ela se moveu! Eu não estou louco, Gareth, ela se moveu sozinha! Não o faça! Não! Gareth!

Instinto: emaranhar

- Emaranhar-se nos ingênuos

GUERREIRO ANÃO *Horda, Organizado*
Machado (d6 de dano) 7 PV, Armadura 2
Corpo a Corpo

Por eras, os homens acreditaram que todos os anões eram do sexo masculino e que todos eram igualmente austeros e orgulhosos guerreiros, brandindo seus machados e usando armaduras de placas. Anões corpulentos e barbudos, sedentos por batalhas, que de tempos em tempos os empurravam para fora de suas minas e túneis com ferocidade. Isso apenas demonstra o quão pouco os homens sabem a respeito das raças antigas. Aqueles aqui descritos são apenas a vanguarda, e eles bravamente cumprem seu dever de proteger as riquezas do reino Anão. Se ganhar sua confiança, terá aliados para o resto de sua vida. Se conquistar sua ira, não se arrependerá por muito tempo.

Instinto: defender

- Mandá-los embora
- Chamar por reforços

ELEMENTAL DA TERRA *Solitário, Enorme*
Esmagar (d10+5 de dano) 27 PV, Armadura 4
Alcance, Poderoso
Qualidades Especiais: Feito de pedra

Nosso xamã diz que todas as coisas no mundo têm seu próprio espírito. Pedras, árvores, um riacho. Agora que eu vi a terra rolar debaixo dos meus pés e punhos de pedra espancarem meus amigos até quase morrerem, eu acredito naquele velho doido. O que eu vi era enorme – grande como uma casa! Ele saiu de dentro de um barranco, vindo de lugar nenhum, e sua voz era como uma avalanche. Eu agora sempre mostro meu respeito.

Instinto: mostrar a força da terra

- Transformar o solo em uma arma
- Unir-se à pedra

BESOURO DE FOGO *Horda, Pequeno*
Chamas (d6 de dano, ignora armadura) 3 PV, Armadura 3
Próximo
Qualidades Especiais: Cheio de chamas

Scarabaeus pyractomena! Que criatura maravilhosa – viram como sua carapaça brilha sob a luz de nossas tochas? Não cheguem tão perto, afinal, eles são meio temperamentais. O fogo dentro deles não é só metafórico não. Observem-me atiçar a fera. Ahá! Um jato de fogo! Inesperado, certo? Uma dessas criaturas, sozinha, se sair do subterrâneo, pode se tornar um problema infernal para uma fazenda ou vila. Um enxame todo? Existe uma razão porque eles chamam isso de uma conflagração de besouros de fogo.

Instinto: atear fogo

- Escavar o chão
- Sair repentinamente de dentro da terra
- Espirrar fogo

GÁRGULA *Horda, Furtivo, Mesquinho*
Garras (d6 de dano) 3 PV, Armadura 2
Corpo a Corpo
Qualidades Especiais: Asas

É uma coisa triste de verdade. Guardiões criados pelos magos do passado, e sem castelos para continuar vigiando. A tarefa sagrada de seus ancestrais, passadas a eles pelo sangue, os força a encontrar um lugar – em sua maior parte, ruínas, mas em alguns casos, cavernas, morros ou algum penhasco – e guardá-lo como se seus mestres ainda vivessem ali. Eles são notoriamente capazes de encontrar coisas valiosas enterradas debaixo da terra, no entanto. Encontre um desses répteis alados e você certamente estará próximo a um tesouro. Tenha cuidado, no entanto, já que eles são difíceis de enxergar e andam em grupos.

Instinto: guardar

- Atacar com elemento surpresa
- Sair voando
- Misturar-se com ambientes de pedra

CUBO GELATINOSO *Solitário, Grande, Furtivo, Amorfo*
Engolfar (d10+1 de dano, ignora armadura) 20 PV, Armadura 1
Mão
Qualidades Especiais: Transparente

Quantos aventureiros tiveram como seu último pensamento: "estranho, este túnel parece estar mais limpo que os outros". Aventureiros demais, e tudo por causa desta ameaça transparente. Uma enorme bolha ácida que se expande até preencher todo o corredor ou uma pequena câmara, e desliza, vagarosamente, devorando tudo em seu caminho. Ela não é capaz de devorar pedra ou metal, e normalmente apresentará itens desses materiais flutuando em sua massa gelatinosa.

Instinto: limpar

- Preencher um espaço aparentemente vazio
- Dissolver

GOBLIN *Horda, Pequeno, Inteligente, Organizado*
Lança (d6 de dano) 3 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo, Alcance

Ninguém sabe ao certo de onde essas coisas vieram. Os elfos dizem que é culpa dos anões – que supostamente os desenterraram de algum lugar nas profundezas da terra. Os anões dizem que eles são crianças malignas descendentes dos elfos, sequestradas ao nascerem e criadas na escuridão. A verdade é que os goblins sempre estiveram aqui, e aqui continuarão mesmo depois que todas as raças civilizadas tenham definhado e desaparecido. Goblins nunca se extinguem. Existem demais deles para que isso aconteça.

Instinto: multiplicar

- Avançar!
- Chamar mais goblins
- Recuar e retornar com (muitos) mais

GOBLIN CONJURADOR DE GUERRA *Solitário, Pequeno, Mágico, Inteligente, Organizado*
Esfera Ácida (d10+1 de dano, ignora armadura) 12 PV, Armadura 0
Próximo, Distante

Ó meu deus, quem ensinou magia a eles?

Instinto: alcançar poder acima de sua estatura

- Lançar um feitiço que não compreende direito
- Espalhar caos místico
- Usar outros goblins como seus escudos

GOLIAS *Grupo, Enorme, Organizado, Inteligente*
Maça (d8+7 de dano) 14 PV, Armadura 1
Alcance, Poderoso

Eles vivem debaixo da terra porque eles não podem mais pertencer ao mundo acima. Uma raça imortal de poderosos titãs abandonou as planícies e montanhas há eras – expulsa pelos homens e seus heróis. Largados na escuridão, cresceram seu ódio e sua fúria, aquecidos pela lava das profundezas. É dito que os terremotos são o choro de uma criança golias que acaba de nascer. E algum dia, eles voltarão para tomar de volta o que é deles.

Instinto: retomar

- Fazer a terra tremer
- Recuar, apenas para voltar mais fortes

OTYUGH *Solitário, Grande*
Tentáculos (d10+3 de dano) 20 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo, Alcance, Poderoso
Qualidades Especiais: Febre da Imundície

O chamado de acasalamento do otyugh é um grito horrível e estridente, que soa como a mistura de um elefante morrendo e um abutre ansioso. O otyugh passa a maior parte de seu tempo submergido em águas imundas, e prefere comer lixo do que qualquer outra coisa. Como resultado, ele cresce gordo e forte comendo os restos de orcs, goblins e outros sub-humanos que habitam cavernas. Chegue muito perto, no entanto, que rapidamente um tentáculo farpado tentará arrastá-lo até aquela mandíbula úmida e cheia de dentes serrilhados. Se conseguir sair com vida, é melhor procurar logo um curandeiro, ou sua vitória terá uma vida curta.

Instinto: macular

- Infectar alguém com a febre da imundície
- Arremessar alguém ou alguma coisa

LULA-LARVA *Horda, Pequeno*
Mastigar (d6 de dano) 3 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo
Qualidades Especiais: Anfíbio, Tentáculos Paralisantes

Os deuses criaram essa coisa como uma piada doentia sobre as pessoas civilizadas do mundo. A lula-larva tem a face cheia de horríveis tentáculos emaranhados que, ao tocarem alguma criatura, fazem-na sentir como se fosse atingida por um relâmpago. Eles a paralisam e a devoram vagarosamente, uma vez que se encontra indefesa. É melhor não deixar isso acontecer com você.

Instinto: comer

- Paralisar com um mero toque

VERME PÚRPURA *Solitário, Enorme*
Mordida (d10+5 de dano) 20 PV, Armadura 2
Alcance, Poderoso
Qualidades Especiais: Escavar

Iä! Iä! O Verme Púrpura! Abençoada seja sua sagrada gosma! Nós caminhamos, sem sermos dignos, por milhas de seus túneis massivos. Somos apenas sombras abaixo de sua glória violeta que a tudo consome. Meros acólitos, esperamos que um dia possamos retornar ao abraço de suas enormes mandíbulas. Deixe que ele nos consuma! Deixe-o comer nossas casas e vilas, para que sejamos levados! Iä! Iä! O Verme Púrpura!

Instinto: consumir

- Engolir inteiro
- Escavar através de pedras e terra

LAÇADOR *Solitário, Grande, Furtivo, Inteligente*
Mordida (d10+1 de dano) 16 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo, Alcance
Qualidades Especiais: Carne Rochosa

Os caminhos da evolução criaram um esperto predador subterrâneo. Disfarçado como uma formação rochosa – mais comumente uma estalactite ou estalagmite – o laçador espera que suas presas passem por perto. Quando isso ocorre, quer seja um rato, um goblin ou um aventureiro destemido, uma massa de tentáculos finos parecidos com chicotes saem de dentro da pele da criatura. Centenas deles saltam num piscar de olhos e a presa atordoada se vê repentinamente sendo puxada para a boca do laçador. Surpreendentemente eficiente para algo que se parece com uma pedra.

Instinto: emboscar

- Prender os distraídos
- Desarmar um adversário
- Mastigar alguém

VERME DA PUTREFAÇÃO *Horda, Minúsculo*
Cavar (d6-2 de dano) 3 PV, Armadura 0
Mão
Qualidades Especiais: Enterrar-se na Carne

Eles vivem em sua pele. Ou em seus órgãos. Ou em seus globos oculares. Eles crescem lá e, repentinamente, em um sangrento e horrível espetáculo, cavam seu caminho para fora. Nojento.

Instinto: infectar

- Enterrar-se sob a pele
- Botar ovos
- Sair repentinamente de dentro de uma criatura infectada

SENHOR DAS ARANHAS *Solitário, Grande, Traiçoeiro, Inteligente*
Mandíbulas (d8+4 de dano) 16 PV, Armadura 3
Corpo a Corpo, Alcance
Qualidades Especiais: Escavar

Até mesmo aranhas têm seus deuses, para quem sussurram em suas teias com seus pequenos braços em oração.

Instinto: tecer teias (literais e metafóricas)

- Enredar em teias
- Colocar algum plano em ação

TROGLODITA *Grupo, Organizado*
Clava (d8 de dano) 10 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo

Esquecidos há muito tempo, nossos últimos ancestrais remanescentes vivem em cavernas nas partes mais selvagens do mundo. Expulsos por nossas cidades e vilas, por nossas espadas de ferro e nosso fogo, esses homens-macaco comem carne crua com unhas afiadas e dentes trincados. Eles atacam vilas fronteiriças em grandes números, portando clavas, para tomar gado, ferramentas e pobres prisioneiros que arrastam até suas montanhas. Conhecidos por sua violência e por seu fedor, eles são uma raça antiga e moribunda que todos gostaríamos de esquecer que existiu.

Instinto: pilhar a civilização

- Assaltar e bater em retirada
- Usar armas encontradas ou magia



Cenário de Monstros 2

BAKUNAWA *Solitário, Grande, Inteligente, Grotesco, Poderoso*
Mordida (d10+3 de dano, 1 penetrante) 16 PV, Armadura 2
Corpo a Corpo, Alcance
Qualidades Especiais: Anfíbio

A irmã do Tartaruga-Dragão é uma poderosa rainha serpente. Dez metros de escamas e músculos, dizem que ela acorda faminta quando o sol se põe. Ela é atraída por luzes brilhantes nas trevas e, como qualquer cobra, a Bakunawa é bastante furtiva, tentando primeiramente enganar ou distrair sua vítima, e atacando com violência apenas quando nenhuma outra opção for viável. Quando ela o faz, no entanto, suas mandíbulas são fortes o suficiente para destroçar uma armadura de placas de aço ou duas. Dê à serpente gananciosa seus tesouros, e pode ser que ela te deixe em paz.

Instinto: devorar

- Atrair sua presa através de mentiras e ilusões
- Atacar na direção da luz
- Devorar

BASILISCO *Solitário, Mesquinho*
Mordida (d10 de dano) 12 PV, Armadura 2
Corpo a Corpo

"Poucos viram um basilisco e viveram para contar a história. Entendeu? Viram um basilisco? Um pouco de humor aqui. Desculpe, eu sei que está buscando por algo útil, senhor. Coisa séria, eu entendo. O basilisco, mesmo sem sua habilidade de transformar sua carne em pedra com um simples olhar, ainda é uma criatura perigosa. Meio parecido com um sapo, com olhos saltados e seis pernas musculosas feitas para saltar. Meio parecido com um crocodilo, com mandíbulas rápidas e dentes serrilhados. Coberto de escamas de pedra e muito difícil de matar. Melhor evitá-lo, se possível."

Instinto: criar novas estátuas

- Transformar carne em pedra com um olhar
- Fugir para um labirinto de pedra

GELEIA NEGRA *Solitário, Amorfo*
Toque Corrosivo (d10 de dano, ignora armadura) 15 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo
Qualidades Especiais: Amorfo

Como matar uma pilha de gosma? Uma enorme e molenga pilha de gosma que também quer te dissolver para depois te beber? É uma boa pergunta, para a qual não tenho resposta. Nos avise se descobrir.

Instinto: dissolver

- Corroer metal, carne ou madeira
- Escorrer até um local problemático: comida, armadura, estômago

COUTAL *Solitário, Inteligente, Traiçoeiro*
Raio de Luz (d8 de dano, ignora armadura) 12 PV, Armadura 2
Corpo a Corpo
Qualidades Especiais: Asas, Auréola

Como um desafio direto à decadência e podridão que existe no mundo, os deuses nos ofereceram os coutal, como se quisessem dizer: "existe beleza, mesmo neste lugar terrível". Serpente voadoras com asas feitas de pedras preciosas, essas belas criaturas brilham com uma luz suave, como o sol através de vidro esfumaçado. Brilhante, sábia e calma, uma coutal normalmente sabe de muitas coisas, e já observou outras tantas. É possível que você consiga negociar algo com ela em troca de um favor. Elas buscam purificar e extirpar, para tornar este mundo obscuro em um lugar melhor. Pena que existam tão poucas. Os deuses são cruéis.

Instinto: purificar

- Julgar uma pessoa ou lugar
- Invocar forças divinas para a purificação
- Oferecer informações em troca de serviços

CROCODILIANO *Grupo, Grande*
Mordida (d8+3 de dano) 10 PV, Armadura 2
Corpo a Corpo, Alcance
Qualidades Especiais: Anfíbio, Camuflagem

É um crocodilo muito, muito grande mesmo. Sério. É enorme.

Instinto: comer

- Atacar uma vítima distraída
- Escapar para a água
- Segurar firme alguma coisa em suas mandíbulas

"Eu odeio os charcos... eles são idiotas, e molhados, e existem insetos por todos os lados e eu acho que joguei spray de pimenta em uma garça."

- Lindsay, "Caindo na Real"

DOPPELGÄNGER *Solitário, Traiçoeiro, Inteligente*
Adaga (d6 de dano) 12 PV, Armadura 0
Corpo a Corpo
Qualidades Especiais: Metamorfose

Sua forma natural, se é que um dia a verá, é hedionda, como uma criatura que parou de crescer no meio do caminho, antes de decidir se seria um elfo ou humano ou anão. Por outro lado, talvez seja essa a maneira de se tornar igual a um doppelgänger – sem uma forma definida para chamar de sua. Talvez tudo o que eles queiram seja encontrar uma maneira de se encaixarem. Se sair pelo mundo, ao retornar, tenha certeza que seus amigos sejam exatamente quem você acha que são, porque um deles pode ser, na verdade, um doppelgänger, e seu amigo real pode estar morto no fundo de um poço qualquer. Por outro lado, dependendo de seus amigos, isso pode ser algo bom.

Instinto: infiltrar

- Assumir a forma de uma pessoa cuja carne já tenha provado
- Usar a identidade alheia para seu benefício próprio
- Destruir a reputação de alguém

TARTARUGA-DRAGÃO *Solitária, Enorme, Cuidadosa*
Mordida (d10+3 de dano) 20 PV, Armadura 4
Alcance
Qualidades Especiais: Casco, Anfíbia

Bakunawa possui um irmão. Enquanto ela é facilmente enfurecida e possui um apetite por ouro, ele é lento e persistente. Ela é uma faca e ele, um escudo. Uma enorme tartaruga que reside na sujeira e na podridão por eras, com lama se acumulando em suas costas – e algumas árvores e moitas também em certas ocasiões. De vez em quando, clãs inteiros de goblins distraídos constroem suas cabanas e cozinham suas refeições maltrapilhas no casco da tartaruga-dragão. Suas mandíbulas podem ser lentas como a neve, mas são capazes de estraçalhar as paredes de um castelo. Cuidado com onde pisa.

Instinto: resistir às mudanças

- Mover-se adiante implacavelmente
- Fazer presente toda a sua enormidade
- Destruir estruturas e construções

FILHOTE DE DRAGÃO *Solitário, Pequeno, Inteligente, Cuidadoso, Mesquinho*
Baforada Elemental (d10+2 de dano) 16 PV, Armadura 3
Corpo a Corpo, Próximo
Qualidades Especiais: Asas, Sangue Elemental

O que? Você achava que todos eles mediam um quilômetro? Achava que não vinham em tamanhos menores? Claro, podem não ser maiores que um cachorro ou mais espertos que um macaco, mas os filhotes de dragão ainda podem cuspir uma bola de fogo infernal capaz de derreter sua armadura e derrubá-lo gritando na lama. Suas escamas, também, são mais macias que as de seus parentes maiores, mas ainda podem defletir uma lâmina ou flecha mal colocadas. Tamanho não é a única medida de poder.

Instinto: fazer seu poder crescer

- Começar um covil, formar uma base de poder
- Usar seus laços de família
- Exigir juramentos de servidão

EKEK *Horda*
Garras (d6 de dano) 3 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo
Qualidades Especiais: Braços Alados

Feios e enrugados, esse povo pássaro. Em algum momento, talvez, no passado distante, eles tenham sido uma raça de humanos angelicais vindos das alturas, mas agora eles comem ratos que pescam na lama com seus pés cheios de garras e os devoram com dentes afiados. Eles entendem as línguas dos homens e dos anões, mas falam usando pouco mais do que grunhidos, copiando as palavras que escutam com risadas debochadas. É de dar calafrios ver uma raça tão próxima da humana e dos pássaros, mas sem ser exatamente nenhuma das duas.

Instinto: atacar

- Atacar do ar
- Realizar as vontades de criaturas mais poderosas.

ENGUIAS FLAMEJANTES *Horda, Minúscula*
Toque Ardente (d6-2 de dano, ignora armadura) 3 PV, Armadura 0
Mão
Qualidades Especiais: Olho Inflamável, Aquática

Essas estranhas criaturas não são maiores ou mais espertas do que seus parentes mais mundanos, e possuem a mesma natureza violenta. No entanto, possuem uma vantagem sobre eles – uma secreção oleosa que escorre de sua pele, que faz delas muito difíceis de agarrar. Além disso, torcendo seu corpo, as criaturas são capazes de acender essa coisa, deixando poças de óleo em chamas na superfície da água, tostando predadores e presas ao mesmo tempo. Já ouvi falar que essas coisas gosmentas são ótimos ingredientes para a criação de equipamento resistente ao fogo, mas é preciso pegar uma primeiro.

Instinto: atear fogo

- Atear fogo em alguém ou alguma coisa (mesmo debaixo d'água)
- Consumir presas em chamas

HOMENS SAPO *Horda, Pequeno, Inteligente*
Lança (d6 de dano) 7 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo
Qualidades Especiais: Anfíbio

Croac, croac, croac. Pequenos carinhas cheios de verrugas. Essas criaturas são uma piada ruim de algum mago ou deus menor. Eles ficam de pé como homens, se vestem em farrapos e se cortejam em suas vilas anfíbias. Eles falam um dialeto estrondoso da linguagem dos homens e estão em constante guerra com seus vizinhos. Eles são gananciosos e estúpidos, mas espertos o suficiente quando precisam se defender. Alguns dizem, também, que seus sacerdotes são muito habilidosos na arte da cura. Ou talvez eles sejam apenas realmente difíceis de matar.

Instinto: guerrear

- Lançar um assalto anfíbio
- Curar-se com uma velocidade impressionante

HIDRA *Solitário, Grande*
Mordida (d10+3 de dano) 16 PV, Armadura 2
Corpo a Corpo, Alcance
Qualidades Especiais: Muitas Cabeças, Só Pode ser Morta com um Ataque no Coração

Criatura parecida com um dragão, apesar de não possuir asas. Tem nove cabeças desde seu nascimento, ligadas a um tronco muscular, que tecem um estranho padrão no ar. Um hidra deve ser temida – um terror de escamas que vive no pântano. As mais velhas possuem ainda mais cabeças, pois cada tentativa mal sucedida de matar uma delas a torna ainda mais forte. Corte uma cabeça, e duas surgirão em seu lugar. Somente um golpe, poderoso e preciso, diretamente em seu coração, é capaz de encerrar a vida de uma hidra. Nem o tempo, nem qualquer outra coisa além disso.

Instinto: crescer

- Atacar vários inimigos de uma vez
- Regenerar uma parte de seu corpo (especialmente uma cabeça)

KOBOLD *Horda, Pequeno, Furtivo, Inteligente, Organizado*
Lança (d6 de dano) 3 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo, Alcance
Qualidades Especiais: Ligação com os Dragões

Alguns teimam em considerar esses pequenos homens dragões, que mais lembram ratos, a mesma coisa que orcs, bugbears e hobgoblins. Eles são mais espertos e sábios que os outros, no entanto. Os kobolds são escravos dos dragões e, em tempos ancestrais, também seus guardiões de conhecimentos e servos feiticeiros. Seus clãs, com nomes como Escamadeferro e Asabranca, formam-se ao redor de um mestre dragão e vivem apenas para servi-lo, e cumprir suas ordens. Encontrar um kobold significa que mais deles estarão próximos – e se mais deles estão por ali, isso também significa que um poderoso dragão pode não estar muito distante.

Instinto: servir aos dragões

- Colocar uma armadilha
- Invocar dragões e aliados dracônicos
- Retirar-se e reagrupar-se

HOMENS LAGARTO *Grupo, Furtivo, Inteligente, Organizado*
Lança (d8 de dano) 6 PV, Armadura 2
Corpo a Corpo, Alcance
Qualidades Especiais: Anfíbio

Um feiticeiro viajante uma vez me disse que os homens lagartos vieram antes de nós. Que antes dos homens, elfos ou anões construírem suas primeiras cabanas, uma raça de orgulhosos reis lagartos povoava esta terra. Eles viviam em palácios de cristal, e oravam para seus próprios deuses escamosos. Talvez isso seja verdade, e talvez não seja – mas agora eles vivem em lugares que os homens há muito abandonaram ou esqueceram, criando ferramentas de vidro vulcânico e atacando as obras do mundo civilizado. Talvez eles só estejam atrás do que perderam.

Instinto: destruir a civilização

- Emboscar os distraídos
- Lançar um assalto anfíbio

MEDUSA *Solitário, Traiçoeiro, Inteligente, Mesquinho*
Garras (d6 de dano) 12 PV, Armadura 0
Corpo a Corpo
Qualidades Especiais: Olhar que te transforma em Pedra

As medusas são a cria de uma criatura com cabelos feitos de serpentes, que lhes deu a luz em tempos ancestrais para que carregassem seu nome através das eras. Elas habitam locais próximos à civilização, atraindo pessoas até suas cavernas com promessas de beleza e riquezas incontáveis. Apreciadoras das artes, as medusas cuidam de estranhas coleções formadas por suas vítimas, com seu terror ou êxtase para sempre congelado em pedra. Saber que foram a última coisa que incontáveis vidas viram antes de se apagar apazigua a vaidade desses monstros. Arrogantes, orgulhosas e cheias de ódio, as medusas buscam, de sua própria maneira, o mesmo que tantos outros – companhia.

Instinto: colecionar

- Transformar parte de um corpo em pedra com seu olhar
- Atrair os olhares de alguém
- Demonstrar uma terrível beleza oculta

SAHUAGIN *Horda, Inteligente*
Dentes Intermináveis (d6+4 de dano, 1 penetrante) 3 PV, Armadura 2
Corpo a Corpo, Poderoso, Grotesco
Qualidades Especiais: Anfíbio

Uma forma humanoide misturada com a fome e os incontáveis dentes dos tubarões. Vorazes e cheias de ódio, essas criaturas não irão parar por nada até que consumam todas as criaturas vivas. Não é possível conversar com os sahuagin, e nenhum deles pode ser controlado ou saciado. Eles são fome e sede de sangue, saídos das profundezas do mar para devastar cidades costeiras e vilarejos insulares.

Instinto: fazer jorrar sangue

- Arrancar um membro a mordidas
- Arremessar uma lança envenenada
- Entrar em frenesi ao ver sangue

SAURÓPODE *Grupo, Enorme, Cauteloso*
Atropelar (d10+5 de dano) 18 PV, Armadura 4
Alcance
Qualidades Especiais: Corpo Resistente como uma Armadura

Enormes e pesadas feras que vivem em lugares há muito esquecidos pelas raças inteligentes do mundo. Criaturas gentis, se não forem provocadas, nas extremamente possantes caso sejam enfurecidas, elas passam por cima de seres menores com a mesma preocupação que demonstramos ao pisar em uma formiga. Se passar por um, continue andando e impressione-se com seu tamanho, mas jamais acorde o gigante.

Instinto: perseverar

- Sair em disparada
- Derrubar alguma coisa
- Soltar um urro ensurdecedor

TRÔPEGO DO PÂNTANO *Solitário, Grande, Mágico*
Chicote (d10+1 de dano) 23 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo, Alcance, Poderoso
Qualidades Especiais: Forma de Pântano

Alguns elementais são conjurados em círculos sagrados desenhados com giz. De fato, a grande maioria deles. Existe uma espécie de ciência por trás disso. Outros, no entanto, não são tão ordeiros – eles não se encontram diante de desígnios controlados como o fogo, o ar, a água e a terra. Alguns são formados pela confluência natural de videiras, lodo e fungo. Eles não pensam da mesma forma que os homens. Eles não podem ser compreendidos da mesma forma que uma pessoa pode tentar entender um elfo. Eles simplesmente são. Espíritos do pântano. Trôpegos na lama.

Instinto: preservar e criar pântanos

- Pedir ajuda ao próprio pântano
- Unir-se ao pântano
- Refazer-se em uma nova forma

TROLL *Solitário, Grande*
Clava (d10+3 de dano) 20 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo, Alcance, Poderoso
Qualidades Especiais: Regeneração

Altos. Muito altos. Dois metros e meio quando ainda estão jovens ou fracos. Cobertos por uma pele verruguenta e resistente, também. Dentes enormes, cabelo embaraçado como o musgo do pântano e unhas enormes e sujas. Alguns são verdes, outros cinzas, e outros ainda são negros. Se reúnem em clãs e se odeiam, além de odiar o resto de nós também. Praticamente impossíveis de matar, a não ser que você tenha fogo ou ácido sobrando – corte um pedaço deles e observe. Em alguns dias, terá dois trolls no lugar de um. Um problema muito sério, como pode imaginar.

Instinto: esmagar

- Desfazer os efeitos de um ataque (a não ser que seja realizado com uma de suas fraquezas, a cargo do MJ)
- Arremessar alguém ou alguma coisa

"Como um carcaju está para um urso, também um troll está para um gigante."

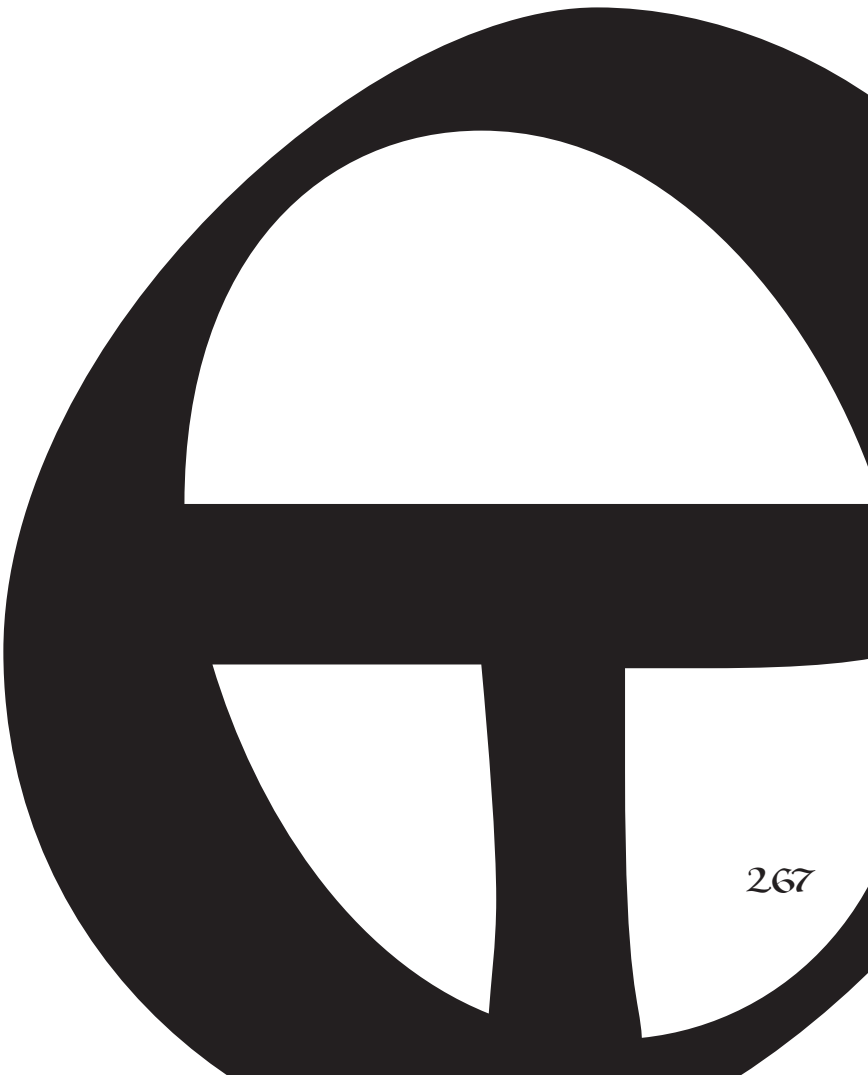
- Hugi, "Three Hearts and Three Lions"

FOGO FÁTUO *Solitário, Minúsculo, Mágico*
Raio (p[2d8-2] de dano) 12 PV, Armadura 0
Próximo
Qualidades Especiais: Corpo de Luz

Observe uma lanterna flutuando na escuridão, viajante perdido no pântano. Esperança – um farol de luz tremulante. Você chama por alguém, mas não há resposta. Ela começa a se esvair, e você a acompanha, passando pelo lodo, cansando-se durante a perseguição, esperando que esteja sendo levado para a salvação. Essa é uma triste fábula que sempre termina em desastre. Tais criaturas são um mistério – alguns dizem que são fantasmas, outros que são faróis de luz feérica. Ninguém sabe ao certo. Elas são cruéis, no entanto. Com isso, todos concordam.

Instinto: desorientar

- Levar alguém para fora de seu caminho
- Mostrar um trajeto para o pior lugar possível





Cenário de Monstros 3

ABOMINAÇÃO *Solitário, Grande, Construto, Terrível*
Encontrão (d10+3 de dano) 20 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo, Alcance, Poderoso
Qualidades Especiais: Muitos Membros, Cabeças e Etc.

Cadáveres costurados em mais cadáveres formam a maior parte dessas massas trôpegas de magia negra. A maior parte dos mortos vivos é feita para ser controlada – de forma a servir um propósito como construir uma torre ou guardar algo. Isso não acontece com as abominações. O último aspecto do ritual utilizando para conceder o fogo aos seus membros infernais também invoca um ódio tão severo que a abominação só consegue entender uma única tarefa: destroçar e estraçalhar aquilo que jamais terá – a vida. Muitos estudantes das artes negras aprendem, para seu arrependimento mortal, um fato importante sobre esses gigantes: uma abominação não possui um mestre.

Instinto: acabar com a vida

- Estraçalhar carne
- Botar pra fora suas entranhas pútridas

BANSHEE *Solitário, Mágico, Inteligente*
Grito (d10 de dano) 16 PV, Armadura 0
Próximo
Qualidades Especiais: Insubstancial

Sair de um encontro com um desses espíritos vingativos meramente surdo é um motivo para se considerar sortudo pelo resto de seus dias silenciosos. Normalmente confundidas à primeira vista com fantasmas ou espíritos inquietos, as banshee se revelam ameaças bem mais mortais através de seu talento para ataques sônicos quando provocadas. E elas são facilmente provocadas. Uma vítima de traição (normalmente por parte de alguém que ama), a banshee faz com que todos reconheçam seu desprazer com um urro ou grito capaz de apodrecer a carne e destruir os sentidos. Dizem que se alguém as ajudar com suas vinganças, elas oferecerão recompensas àquela pessoa. Se você deseja ou não o afeto de uma alma penada, bem, esse é outro problema.

Instinto: vingar-se

- Abafar todos os outros sons com um grito interminável
- Fazer um barulho ensurdecedor
- Desaparecer nas névoas

DEVORADOR *Solitário, Grande, Inteligente, Mesquinho*
Esmagar (d10+3 de dano) 16 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo, Alcance, Poderoso

A maior parte das pessoas sabe que os mortos vivos se alimentam de carne. O calor, sangue e tecidos vivos permitem a continuidade de sua existência profana. Isso é verdade para a maioria dos mortos vivos sem mente, animados por feitiçaria negra, mas não para o devorador. Quando uma pessoa particularmente deturpada (normalmente alguém bem manipulador, um sacerdote apóstata, ou similar) morre de forma grotesca, os poderes obscuros de Dungeon World podem trazê-la de volta para uma espécie de vida. O devorador, contudo, não precisa devorar homens ou elfos. Esta criatura se alimenta de almas, matando com um prazer que apenas criaturas inteligentes são capazes de sentir e, no momento em que sua vítima morre, o devorador inspira como se fosse alguém se afogando em busca de ar, engolindo sua alma. O que significa ter sua alma engolida por tal criatura? Ninguém se atreve a perguntar, temendo descobrir a resposta.

Instinto: deliciar-se com almas

- Devorar ou prender uma alma moribunda
- Barganhar a devolução de uma alma

OSSADA DE DRAGÃO *Solitário, Enorme*
Mordida (d10+3 de dano, 3 penetrante) 20 PV, Armadura 2
Alcance, Grotesco

Místicos debatem se esta criatura é realmente um morto vivo ou um golem criado com materiais extremamente raros e profanos. Os ossos, pedaços e escamas de um dragão morto constituem grande parte da forma deste autômato horrível. Alado, mas incapaz de voar, possui a aparência de um dragão, mas não o poderoso fogo que queima dentro daquelas nobres criaturas. A Ossada de Dragão serve a seu mestre com uma devoção distorcida e é normalmente direcionada para atacar fortalezas e torres de necromantes rivais. É necessária uma criatura de considerável maldade para deturpar os restos mortais de um dragão dessa forma.

Instinto: servir

- Atacar incansavelmente

DRAUGR *Horda, Organizado*
Espada Enferrujada (d6+1 de dano) 7 PV, Armadura 2
Corpo a Corpo, Alcance
Qualidades Especiais: Toque Gélido

No norte, os homens e mulheres contam histórias, em seus salões de madeira, a respeito do local para onde aqueles que foram nobres vão após a morte. Um salão localizado em uma campina no topo de uma montanha paradisíaca, para onde os humanos valorosos vão enquanto aguardam a batalha final pelo mundo. É um bom lugar, o tipo de lugar para onde uma pessoa deseja ir após seu suspiro final. E os mortos inglórios? Aqueles que caem envenenados, ou durante um ato de covardia, mesmo que fossem guerreiros? Bem, aquela campina não é aberta ao público. Alguns retornam, gelados e deturpados, apoderados de uma fúria invejosa, guerreando eternamente não contra as forças dos gigantes ou trolls, mas contra as cidades dos homens que um dia conheceram.

Instinto: tomar dos vivos

- Congelar carne
- Chamado dos mortos indignos

FANTASMA *Solitário, Traiçoeiro, Terrível*
Toque Fantasmagórico (d6 de dano) 16 PV, Armadura 0
Corpo a Corpo, Alcance
Qualidades Especiais: Insubstancial

Todas as culturas contam a mesma história. Você vive, você ama, você odeia, você perde ou você ganha, você morre de alguma maneira que não lhe agrada muito e de repente aqui está, fantasmal e cheio de desapontamentos ou o que quer que seja. Algumas pessoas corajosas e bondosas tomam para si a tarefa de buscar esses mortos e ajudá-los a alcançar o descanso que lhe é de direito. Você pode encontrá-los, na maior parte das vezes, em tavernas, bebendo para esquecer o terror que já viram, ou balbuciando consigo mesmo em hospícios. A morte sempre deixa marcas nos vivos, independentemente de como eles são expostos a ela.

Instinto: assombrar

- Revelar a terrível natureza da morte
- Assombrar um lugar importante
- Oferecer informações a respeito do outro lado, por um preço

"As pessoas prestam seu respeito aos mortos naturalmente. Afinal de contas, aquela pessoa conseguiu alcançar a pessoal e profunda façanha de morrer".

- Haruki Murakami, 1Q84

CARNIÇAL *Grupo*
Garras (d8 de dano, 1 penetrante) 10 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo, Grotesco

Fome. Fome, fome e fome. Uma forme desesperadora que os agarra pelo estômago como um vácuo, um vazio infinito. Garras afiadas capazes de dilacerar a carne e dentes que podem quebrar ossos para depois sugar o macio tutano lá de dentro. Vomitar ódio, gritar uma inveja furiosa e avançar com pernas torcidas – assustar a carne viva e adoçá-la ainda mais com o odor do medo. Devorar. Camponês ou cavaleiro, mago, sábio, príncipe ou sacerdote, todos eles formam deliciosas refeições.

Instinto: comer

- Arrancar uma parte do corpo com os dentes
- Receber as memórias de sua refeição

LICH *Solitário, Mágico, Inteligente, Cauteloso, Mesquinho, Construto*
Força Mágica (d10+3 de dano, ignora armadura) 16 PV, Armadura 5
Próximo, Distante

"No fim das contas, eles lhe entregam um pergaminho e um medalhão para comemorar seus feitos. Grande Mestre da Abjuração era meu título naquela época. Velho. Fraco e desgastado e um pouco senil demais pra eles – aqueles imbecis invejosos. Praticamente aprendizes, e se chamavam de Novo Conselho. Eu fico doente só de pensar, ou ficaria, se ainda pudesse. Eles me disseram que era uma honra e que eu seria lembrado para sempre. Era como se eu estivesse escutando meu próprio epitáfio. Apropriado, de certa forma, não acha? Demorei mais dez anos para aprender os rituais, e mais quatro para coletar os materiais, e agora você vê o fruto do meu trabalho. Eu perduro. Eu vivo. Eu assistirei à morte desta era e o início da próxima. Me entristece fazer isso, mas eu não posso permitir que você prejudique minha pesquisa. Quando encontrar-se com a Morte, diga a ele que mandei meus cumprimentos, pode ser?

Instinto: viver a morte-vida

- Conjurar um feitiço aperfeiçoado de morte ou destruição
- Iniciar um ritual ou grande trabalho
- Revelar uma preparação ou plano já concluídos

"Agora eles saberão por que têm medo do escuro. Agora eles aprenderão por que temem a noite".

- Thulsa Doom, "Conan o Bárbaro"

MOHRG *Grupo*
Mordida (d8 de dano) 10 PV, Armadura 0
Corpo a Corpo

Você nunca vai conseguir se dar bem com um assassinato. Não mesmo. É possível que se esquive da lei, escape de sua própria consciência e morra, gordo e feliz, em uma mansão. Quando os próprios deuses perceberem suas ações, no entanto, sua sorte vai acabar, e um mohrg vai nascer. O mohrg é um esqueleto – pele, carne e cabelos se decompõem. Tudo, exceto por suas tripas – suas emaranhadas, amarradas tripas que saem de suas barrigas, preservadas magicamente e enroladas, como uma forca, em seus pescoços. Eles não pensam, exatamente, mas sofrem. Matam e criam problemas, e suas almas não encontram paz. Esta é a punição individual pelo crime que cometeram, e para toda a humanidade por ousarem se matar uns aos outros. Os deuses são justos e também severos.

Instinto: causar destruição

- Fúria
- Aumentar sua coleção de tripas

MÚMIA *Solitário, Divino, Mesquinho*
Esmagar (d10+2 de dano) 16 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo

Existem culturas que adoram seus mortos. Eles não os enterram na terra fria e choram por sua passagem. Aqueles povos passam semanas preparando o cadáver sagrado para seu descanso eterno. Tempos, pirâmides e grandes cofres de pedra são construídos para abrigá-los e povoados com escravos, animais e ouro. É melhor viver com luxo do outro lado dos Portões Negros, não? Não se sinta tentado por tais cofres. Ah, eu conheço esse olhar ganancioso. Ouça meus avisos ou arrisque a possibilidade de um destino horrível, pois os mortos honrados não desejam ser perturbados. Roubo irá apenas despertar sua ira – e depois não diga que eu não avisei!

Instinto: aproveitar o descanso eterno

- Amaldiçoar
- Amarrar
- Erguer-se novamente

ASA NOTURNA *Horda, Furtivo*
Dilacerar (d6) 7 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo
Qualidades Especiais: Asas

Estudiosos das artes necromânticas lhe dirão que o termo "morto-vivo" não se aplica apenas àqueles que viveram, morreram e depois foram trazidos de volta para uma espécie de vida, diferente daquela que conhecemos. O termo pode ser dado a qualquer criatura cuja energia se origina do outro lado dos Portões Negros. O monstro que os homens chamam de asa noturna é assim – abastecido pela luz negativa do domínio da Morte. Adotando a forma de criaturas massivas, sombrias e aladas (alguns se parecem com morcegos, outros com abutres ou coisas coriáceas ancestrais), os asas noturnas viajam em revoadas predatórias, voando baixo para arrancar a carne do gado, cavalos, ou de camponeses azarados que não atenderam ao toque de recolher. Observe os céus noturnos em busca de seus olhos avermelhados. Ouça seu chamado estridente, e tenha fé de que os deuses lhe darão algum lugar para se esconder até que as criaturas passem.

Instinto: caçar

- Atacar do céu noturno
- Voar para longe com suas caças

SOMBRA *Horda, Grande, Mágico, Construto*
Toque Sombrio (d6+1 de dano) 11 PV, Armadura 4
Corpo a Corpo, Alcance
Qualidades Especiais: Forma de Sombras

Nós chamamos pelos elementos. O fogo, sempre queimando. A água, que concede a vida. A terra, estável. O ar, sempre em mudança. Nós reconhecemos tais elementos e oferecemos nossos agradecimentos, mas pedimos licença para passar por eles. O elemental que invocamos esta noite tem outro nome. Chamamos pelo elemento da Noite. Sombra, vos nomeamos. Mensageiro da morte e assassino negro, nós vos invocamos. Aceitai nosso sacrifício e atendei aos nossos pedidos até que chegue uma nova manhã.

Instinto: escurecer

- Remover a luz
- Criar novas sombras a partir dos mortos

SIGBEN *Horda, Grande, Construto*
Cauda-chicote (d6+1 de dano) 11 PV, Armadura 2
Corpo a Corpo, Alcance
Qualidades Especiais: Crias Vampíricas

"Cães de caça de Aswang, cuja cauda parece um chicote! Enviados por vampiros sobre suas duas pernas retorcidas, estes monstros se parecem com a cabeça de um rato ou de um crocodilo, talvez, peludos e com dentes afiados. Eles possuem asas atrofiadas que não podem usar, e enormes garras cheias de veneno. Burros, vingativos e malignos, eles causam todo tipo de caos quando saem das estranhas jarras de barro onde nasceram. Apenas um vampiro seria capaz de amar criatura tão miserável".

Instinto: perturbar

- Envenená-los
- Fazer as vontades de um vampiro

ESQUELETO *Horda*
Encontrão (d6 de dano) 7 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo

Aqueles ossos, aqueles ossos, aqueles ossos secos.

Instinto: adotar um semblante de vida

- Agir como fazia em vida
- Arrancar o calor da vida
- Reconstruir-se a partir de ossos variados

ESPECTRO *Solitário, Mesquinho*
Toque da Decomposição (d10 de dano) 12 PV, Armadura 0
Corpo ao Corpo
Qualidades Especiais: Insubstancial

Quando algumas pessoas se vão, nem mesmo a própria Morte consegue separá-las dos lugares que mais amavam. Um sacerdote cuja devoção ao templo foi maior que aquela que ofereceu a seu deus. Um oficial da guilda banqueira que não suportaria se separar de seu cofre. Um bêbado e sua taverna favorita. Todos podem dar origem a excelentes espectros. Eles não agem pela fome que normalmente direciona os mortos vivos, mas por inveja. Inveja de que alguém possa amar suas casas tanto quanto eles, e por isso expulsam tais pessoas. Esses lugares pertencem a eles e esses espíritos invisíveis irão matar antes de deixar que qualquer um os envie ao seu descanso eterno.

Instinto: expulsar os vivos de algum lugar

- Fazer seu local assombrado agir contra alguma criatura
- Fazer o ambiente se mover como se estivesse vivo

VAMPIRO *Grupo, Furtivo, Organizado, Inteligente*
Força Sobrenatural (d8+5 de dano, 1 penetrante) 10 PV, Armadura 2
Corpo a Corpo, Poderoso
Qualidades Especiais: Forma Mutável, Mente Ancestral

Nós os tememos, porque eles nos atraem. Tão parecidos conosco, ou com o que esperamos ser: belos, apaixonados e poderosos. Eles são atraídos por nós pelas coisas que não podem ser: quentes, bondosos e vivos. Essas almas atormentadas podem apenas esperar, no máximo, passar sua maldição adiante. Todas as vezes que eles se alimentam, eles correm o risco de passar sua tortura para outra criatura, e em cada um deles, existe a semente deturpada de seu criador. Não seja levado por sua sedução ou pode receber seu dom – uma coroa de sombras e as correntes da lamentação eterna e imortal.

Instinto: manipular

- Encantar alguém
- Saciar-se de sangue
- Recuar para planejar novamente

LOBO SOMBRIO *Horda, Organizado, Inteligente*
Avançar (d6+1 de dano, 1 penetrante) 7 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo
Qualidades Especiais: Forma de Sombras

Como o asa noturna, o lobo sombrio é uma entidade que não foi gerada em nosso mundo. Esgueirando-se de alguma forma pelos selos dos Portões Negros da Morte, esses espíritos tomam a forma de enormes cães e lobos de sombras que caçam os vivos por esporte. Eles andam em matilhas, liderados por um único e poderoso alfa, mas possuem uma espécie de inteligência que não tem igual entre os caninos. Suas caçadas selvagens atraem a atenção de mortos vivos inteligentes – liches, vampiros e similares – que poderão tentar fazer um pacto com o alfa para servirem juntos a algum propósito nefasto. Ouça ao ganido dos mastins da Morte e reze para que eles não uivem em sua direção.

Instinto: caçar

- Cercar sua presa
- Invocar a matilha

ZUMBI *Horda*
Mordida (d6 de dano) 11 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo

Quando não há mais lugar no Inferno...

Instinto: mioooooolos...

- Atacar com números insuportáveis
- Encurralá-los
- Ganhar mais forças através dos mortos, gerando mais zumbis

"Existe alguma coisa lá fora. Aquela... Aquela bruxa no porão é apenas parte daquilo... Aquilo vive... Lá fora, na floresta, no escuro... Alguma coisa... Alguma coisa que voltou dos mortos".

- Ash, "Uma Noite Alucinante II"



Cenário de Monstros 4

VIDEIRA ASSASSINA *Solitário, Furtivo, Amorfo*
Espinhos (d10 de dano, 1 penetrante) 15 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo, Alcance, Grotesco
Qualidades Especiais: Planta

Dentre os animais, existe uma clara divisão entre os caçadores e os caçados. Com um simples olhar – observando a presença de presas, olhos brilhantes, garras ou ferrões venenosos – é possível saber qual criatura foi feita para matar e qual está aqui para ser morta. Tal divisão, para aqueles que sabem o que procurar, também separa o mundo das folhas e flores. Os Druidas sabem disso em seus círculos florestais. Os Rangers também são capazes de notar o tipo da planta antes que seja tarde demais. Pessoas comuns, no entanto, andam por lugares onde não deveriam estar – trilhas nas profundezas das matas, cobertas por videiras que, repentinamente, agarram suas vítimas, arrastando-as para dentro das moitas. Cuidado onde pisa, viajante.

Instinto: crescer

- Disparar um novo ramo
- Atacar os distraídos

CÃO LAMPEJANTE *Grupo, Pequeno, Mágico, Organizado*
Mordida (d8 de dano) 6 PV, Armadura 4
Corpo a Corpo
Qualidades Especiais: Ilusão

Agora você vê, e agora não vê mais. Mastins que outrora pertenceram a um lorde feiticeiro, que os imbuiu com uma espécie de capa ilusória, acabaram escapando para a floresta ao redor de seu lar, onde começaram a se acasalar com lobos e cães selvagens. É possível notá-los, se você der sorte, pelo brilho prateado de suas peles e estranhos uivos ululantes. Essas criaturas possuem o incrível talento de não estarem exatamente onde parecem, e usam isso para derrubar presas muito maiores que elas próprias. Caso você seja atacado por uma matilha de cães lampejantes, pode até mesmo fechar os olhos e lutar – vai ser até mais fácil não sendo traído por sua própria visão. É por causa desse tipo de feitiçaria que os locais naturais do mundo se encontram poluídos por coisas não naturais.

Instinto: caçar

- Aparentar estar em um lugar onde não está
- Chamar a matilha
- Mover-se com velocidade impressionante

CENTAURO *Horda, Grande, Organizado, Inteligente*
Arco (d6+2 de dano, 1 penetrante) 11 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo, Alcance, Próximo
Qualidades Especiais: Meio Cavalo, Meio Homem

"Será uma reunião de clãs diferente de todas que ocorreram durante esta era. Chamem os Cascos da Tempestade e os Lanças Brilhantes. Invoquem os Crinas Brancas e os Flancos de Ferro. Soe a trombeta e deixe que comecemos nosso encontro – deveremos dizer as palavras e reunir nosso povo. Há muito os homens cortam as árvores ancestrais em busca de madeira para seus barcos. Os elfos são fracos e covardes, amigos dessa corja humana. Seremos um fogo purificador vindo das florestas mais escuras. Ergam as bandeiras vermelhas de guerra! Hoje, nós atacaremos esses macacos de volta e retomaremos o que é nosso!"

Instinto: enfurecer-se

- Atropelá-los
- Disparar um tiro perfeito
- Mover-se com velocidade incansável

CAOS GELATINOSO *Solitário, Planar, Terrível, Amorfo*
Toque Destruidor (d10 de dano, ignora armadura) 23 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo
Qualidades Especiais: Gelatinoso, Fragmentos de Outros Planos em seu Interior

A barreira entre Dungeon World e os planos elementais não é, como se espera, uma muralha de pedra. É muito mais porosa que isso. Lugares onde as raças civilizadas não ousam caminhar podem, como se diz, apresentar um vazamento de tempos em tempos. Como uma barragem que se afrouxou um pouco. Alguns pedaços do caos se espalham e, algumas vezes, eles se congelam como um ovo – é assim que obtemos materiais para muitos dos equipamentos mágicos da Guilda. Útil, certo? Outras vezes, no entanto, eles se reúnem e escorrem pelos arredores, deturpando tudo o que tocam, transformando tudo em outras formas estranhas. Caos gera mais caos, e a criatura cresce.

Instinto: mudar

- Causar uma estranha mudança de aparência ou substância
- Tornar-se uma ponte momentânea entre os planos

COCATRIZ *Grupo, Pequeno, Mesquinho*
Bico (d8 de dano) 6 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo
Qualidades Especiais: Toque de Pedra

"Nunca vi nada igual, senhor. Rodrick achou que fosse uma galinha, talvez. Pobre Rodrick. Eu achei que era uma espécie de lagarto, mas ele estava certo – aquela coisa tinha um bico e penas cinzentas como uma galinha. Certo, bem, nós a encontramos na floresta, em um ninho no pé de uma árvore, enquanto estávamos fora, com o porco. Procurando por cogumelos, senhor. Eu disse a Rodrick que a gente – sim senhor, certo, o pássaro – bem, o bicho estava olhando para Rodrick e ele tentou assustá-lo com um pedaço de pau para pegar os ovos, mas a coisa bicou sua mão. Ela era bem rápida. Eu tentei tirá-lo de lá, mas ele foi ficando cada vez mais devagar... Sim, como ele está agora, senhor. Todo congelado como quando esquecemos o cachorro pra fora de casa à noite no inverno faz uns dois anos. Pobre, estúpido Rodrick. Não era um pássaro e nem um lagarto, não é mesmo, senhor?"

Instinto: defender seu ninho

- Começar uma lenta transformação em pedra

DRÍADE *Solitário, Mágico, Inteligente, Traiçoeiro*
Videiras Esmagadoras (p[2d8] de dano) 12 PV, Armadura 2
Corpo a Corpo
Qualidades Especiais: Planta

São muito mais bonitas do que qualquer homem ou mulher nascidos nos reinos civis. Observar uma delas é se apaixonar. Profunda e dolorosamente. O problema é que elas não amam – pelo menos não as pessoas de carne que normalmente as encontram. Seu amor é algo primordial, um casamento com a floresta – com o grande carvalho que lhes serve de casa, mãe e local sagrado. É uma maldição ver uma dessas criaturas, pois ela jamais lhe amará de volta. Não importa o que você faça. Não importa como se ofereça a elas, será sempre rejeitado. Se você causar qualquer estrago em seu carvalho, não vai ter apenas que lidar com a fúria da dríade, mas em cada vila próxima haverão vários homens, com desejos secretos em seu coração, prontos para matá-lo durante seu sono por apenas um pequeno sorriso de tal criatura.

Instinto: amar a natureza apaixonadamente

- Enfeitiçar um mortal
- Unir-se a uma árvore
- Virar a natureza contra eles

SENHOR DAS ÁGUIAS *Grupo, Grande, Organizado, Inteligente*
Garras (m[2d8]+1 de dano, 1 penetrante) 10 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo, Alcance
Qualidades Especiais: Asas Poderosas

Alguns são do tamanho de cavalos. Outros são ainda maiores – os reis e rainhas das águias. Seu canto trespassa o céu montanhoso e impressiona aqueles que se encontram abaixo das sombras de suas majestosas asas. Os antigos magos forjaram um pacto com essas criaturas em épocas primordiais: os homens tomariam as planilhas e vales, e deixariam os topos das montanhas para os senhores das águias. Tais pactos sagrados deveriam ser honrados, ou você corre o risco de atrair aquelas garras em sua direção. Sortudos são os elfos, pois aqueles que negociaram os pactos ainda se encontram entre eles, e quando o perigo se aproxima de terras élficas, os senhores das águias são usados por eles como espiões e montarias. Longevos e orgulhosos, alguns também podem estar dispostos a trocar seus segredos ancestrais pelo preço correto.

Instinto: governar as alturas

- Atacar do céu
- Puxar alguém para o ar
- Invocar juramentos antigos

GUERREIRO ELFO *Horda, Inteligente, Organizado*
Espada (m[2d6] de dano) 3 PV, Armadura 2
Corpo a Corpo
Qualidades Especiais: Sentidos Aguçados

Assim como todas as outras coisas, os elfos veem a guerra como uma arte. Eu os vi lutar uma vez, na Batalha do Véu de Astrid. Sim, eu sou velho assim, garoto, agora cale-se. Uma dama guerreira, envolta em uma armadura de placas que brilhava como o céu de inverno. Cabelos brancos esvoaçantes e uma flâmula azul como o oceano amarrada em sua lança. Ela parecia flutuar entre as árvores como um anjo, atacando e banhando sua lâmina com sangue que fumegava em contato com o ar gelado. Eu nunca havia me sentido tão pequeno. Eu treinei com o mestre de armas de Battlemoore, sabe. Eu segurei uma espada por mais tempo do que você tem de vida, menino, e naquele momento eu sabia que minha habilidade não era nada. Graças aos deuses que os elfos estavam conosco naqueles tempos. Nunca vi nada mais belo ou mais terrível.

Instinto: buscar a perfeição

- Atacar um ponto fraco
- Colocar em movimento planos antigos
- Usar as florestas em sua vantagem

ALTO ARCANO ELFO *Solitário, Mágico, Inteligente, Organizado*
Fogo Arcano (d10 de dano, ignora armadura) 12 PV, Armadura 0
Próximo, Distante
Qualidades Especiais: Sentidos Aguçados

A verdadeira magia dos elfos não funciona como os feitiços dos homens. Feitiçaria humana é feita de rotinas e fórmulas, trapaceando para encontrar os segredos arcanos que ressoam ao seu redor, pois os homens são surdos para a sinfonia arcana que ecoa nas matas. A magia dos elfos requer um excelente ouvido para escutar a sinfonia, e uma voz com a qual cantar, de forma a se harmonizar com os sons já existentes. Os humanos prendem as forças mágicas com sua vontade; elfos simplesmente tocam as cordas e cantarolam. Os altos arcanos, de certa forma, se tornaram mais e menos do que um elfo. O pulso de seu sangue é a vibração de toda a magia no mundo.

Instinto: liberar o poder

- Trabalhar com a magia que a natureza demanda
- Invocar os elementos

GRIFO *Grupo, Grande, Organizado*
Garras (d8+3 de dano) 10 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo, Alcance, Poderoso
Qualidades Especiais: Asas

À primeira vista, é possível confundir o grifo com algum acidente mágico como a mantícora ou a quimera. Certamente sua aparência ajuda. Essas criaturas possuem a majestade de um leão e o porte arrogante de uma águia, mas eles controlam isso com a lealdade inabalável de ambos. Ganhar a amizade de um grifo é ter um aliado até o fim de seus dias, uma verdadeira dádiva. Se um dia der a sorte de se encontrar com um deles, demonstre respeito e consideração acima de tudo. Pode parecer que não, mas eles são capazes de perceber os menores deslizes, e respondem a eles com seu bico e garras afiados.

Instinto: servir aos aliados

- Julgar o valor de alguém
- Carregar um aliado pelos ares
- Atacar dos céus

GIGANTE DA MONTANHA *Grupo, Enorme, Inteligente, Organizado*
Pedras Arremessadas (d8+3 de dano) 10 PV, Armadura 1
Alcance, Próximo, Distante, Poderoso

Já viu um ogro alguma vez? É maior que isso. Mais burro e mais malvado também. Espero que goste de vacas arremessadas contra você.

Instinto: arruinar tudo

- Arremessar algo
- Fazer algo idiota
- Fazer a terra tremer

OGRO *Grupo, Grande, Inteligente*
Clava (d8+5 de dano) 10 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo, Alcance, Poderoso

Uma história então. Em algum lugar na não tão longa história da raça humana houve uma quebra. Quando os homens eram apenas habitantes de lamaçais, sem magia que pudessem chamar de sua, eles se dividiram em dois grupos: um deles deixou as cavernas e as florestas negras e construiu a primeira cidade em honra aos deuses. Os outros, um grupo mais selvagem, se recolheram na escuridão, e lá cresceram. Nas profundezas das florestas, um sinistro desejo por seus parentes mais delicados lhes deu força, e lá eles encontraram seus próprios deuses negros. Eras se passaram e eles foram se tornando cada vez mais altos, fortes e cheios de ódio. Nós conseguimos forjar o aço, contra o qual essas criaturas medem forças através de sua selvageria. Nós podemos ter nos esquecido de nossas origens em comum, mas em algum lugar, lá no fundo, os ogros se lembram.

Instinto: devolver o mundo para dias mais sombrios

- Destruir alguma coisa
- Entrar em fúria
- Tomar algo pela força

JAVALI-NAVALHA *Solitário*
Presas (d10 de dano, 3 Penetrante) 16 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo, Grotesco

As presas do javali-navalha podem destroçar placas de metal como se fossem pele. Vorazes, selvagens e imparáveis, eles são muito maiores que seus parentes mais mundanos. Matar um? É difícil imaginar um troféu mais impressionante de bravura e habilidade, mas eu ouvi falar que um javali-navalha matou o Rei Bêbado com um único golpe. Você acha que é um caçador melhor que ele?

Instinto: estraçalhar

- Rasgá-los em pedaços
- Dilacerar armas e armaduras

SÁTIRO *Grupo, Traiçoeiro, Mágico, Mesquinho*
Carga (p[2d8] de dano) 10 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo
Qualidades Especiais: Encantamento

Uma das poucas criaturas encontradas nas velhas florestas que não vai querer nos matar, aleijar ou devorar logo de cara. Eles moram em clareiras trespassadas pelo sol, e dançam com suas estranhas pernas de bode ao som de música encantada tocada por flautas feitas de ossos e prata. Eles sorriem facilmente e, enquanto formos capazes de entretê-los com piadas e esportes, tratam nossa espécie de forma amigável. Eles possuem um lado maligno, no entanto, então se encontrar com eles, apresse-se em ir embora; poucas coisas conseguem manter um rancor tão forte quanto os teimosos sátiros.

Instinto: aproveitar

- Levar os outros a festejar através da música
- Forçar os outros a lhe dar presentes
- Fazer piadas com truques e ilusões

SPRITE *Horda, Minúsculo, Furtivo, Mágico, Traiçoeiro, Inteligente*
Adaga (p[2d4] de dano) 3 PV, Armadura 0
Mão
Qualidades Especiais: Asas, Magia Feérica

Eu os classificaria como elementais, exceto pelo fato de "ser extremamente irritante" não ser exatamente um elemento.

Instinto: pregar peças

- Pregar uma peça para expor a verdadeira natureza de alguém
- Confundir os sentidos
- Forjar uma ilusão

ENTE *Grupo, Enorme, Inteligente, Amorfo*
Galhos Golpeadores (d10+5 de dano) 21 PV, Armadura 4
Alcance, Poderoso
Qualidades Especiais: Feito de Madeira

Velho e alto, grossa é sua casca
Entre a escuridão das árvores passa
Poderosos e lentos, na floresta nascidos,
Nosso aviso é que são rapidamente enfurecidos
Se para a floresta for com um machado
Saiba que inimigo dos entes será jurado

Instinto: proteger a natureza

- Mover-se com força implacável
- Estabelecer raízes
- Espalhar a antiga magia

LOBISOMEM *Solitário, Inteligente*
Mordida (d10+2 de dano, 1 penetrante) 12 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo, Grotesco
Qualidades Especiais: Fraqueza: Prata

"Linda, não é? Falo da lua. Ela está no observando, sabia? Seus lindos olhos prateados nos observam enquanto dormimos. Louca também – como as mais belas. Se fosse uma mulher, eu me ajoelharia e a faria minha esposa na hora. Não, eu não lhe chamei aqui para falar sobre ela, no entanto. As correntes? Para sua segurança, não minha. Eu sou amaldiçoado, sabe. Deve ter suspeitado. Os reis feiticeiros chamavam isso de "licantropia" em sua época – passada através da mordida para criar mais de nossa raça. Não, eu não consegui encontrar uma cura. Por favor, não tenha medo. Está com as flechas que lhe dei? Sim, prata. Ah, finalmente começou a entender. Não chore, irmã. Você precisa fazer isso por mim. Eu não consigo tolerar mais sangue em minhas mãos. Você precisa parar isso. Por mim."

Instinto: desfazer a aparência da civilização

- Transformar-se para passar como um homem ou uma fera sem ser percebido
- Atacar de dentro
- Caçar como homem e fera

WORG *Horda, Organizado*
Mordida (d6 de dano) 3 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo

Como cavalos para as raças civilizadas, assim são os worgs para os goblins. Montarias, ferozes em batalhas, cavalgadas apenas pelos mais bravos e perigosos, que são encontradas e criadas na floresta primordial para servir aos goblins em suas guerras conta os homens. O único worg que não representa perigo é um filhote, separado de sua mãe. Se conseguir encontrar um deles, ou conseguir tornar órfã uma ninhada pela ponta de sua espada, você terá em mãos um futuro protetor leal ou cão de caça em pouco tempo. Atenção em seu treinamento, pois os worgs são espertos, e nunca se livram totalmente de seus instintos primitivos.

Instinto: servir

- Carregar alguém até a batalha
- Oferecer ao seu guia uma vantagem em batalha



Cenário de Monstros 5

FORMIAN OPERÁRIO *Horda, Organizado, Cauteloso*
Mordida (d6 de dano) 7 PV, Armadura 4
Corpo a Corpo
Qualidades Especiais: Conexão com o Enxame, Insetóide

Com boas razões, dizem que essas criaturas (como praticamente todos os insetos) foram criadas pelos poderes da Ordem. Elas são a ordem em carne e osso – uma sociedade perfeitamente estratificada na qual cada larva, filhote e adulto sabe qual é o seu lugar na grande colmeia. Os formians são uma estranha interseção entre formigas e homens (apesar de existirem algumas tribos aladas que parecem mais com vespas no Deserto Ocidental, pelo que ouvi falar. E alguns com braços parecidos com serras, similares aos louva-deuses nas florestas do leste). Altos, com cascos duras e uma cabeça ainda mais dura, esses formians em particular são a casta mais baixa. Eles trabalham nas montanhas e nos favos de mel com uma alegria que só pode ser compreendida por suas mentes alienígenas.

Instinto: seguir ordens

- Soar o alarme
- Criar valor para a colmeia
- Assimilar

FORMIAN SUPERVISOR *Grupo, Organizado, Inteligente*
Chicote com Espinhos (d8 de dano) 6 PV, Armadura 3
Corpo a Corpo, Alcance
Qualidades Especiais: Conexão com o Enxame, Insetóide

É preciso de duas mãos para governar um império: uma para carregar o cetro e outra para estalar o chicote. Esses homens-formiga são o chicote. Para sua sorte, eles possuem dois braços extras, pois existem muitos chicotes a serem estalados. Eles supervisionam os vastos enxames de trabalhadores que constroem as poderosas cavernas e zigurates que permeiam os locais onde os formians são encontrados. Apenas um em cem, esse brutos são de 50 centímetros a um metro mais altos que seus parentes mais pálidos e de mentalidade mais simples, acompanhados de uma inteligência maior e mais cruel. Eles normalmente ignoram as raças mais macias (como somos conhecidos) se não interferirmos com nenhum de seus projetos, mas se entrar no caminho de uma de suas Grandes Obras, não espere nada menos do que sua total atenção. Você não vai querer essa atenção.

Instinto: comandar

- Enviar os trabalhadores para a batalha
- Mover vastos números

FORMIAN CENTURIÃO *Horda, Inteligente, Organizado*
Lança Farpada (m[2d6]+2 de dano) 7 PV, Armadura 3
Corpo a Corpo, Alcance
Qualidades Especiais: Conexão com o Enxame, Insetóide, Asas

Quer seja na forma de legionários, parte do exército ou como guarda protetora da rainha, cada colmeia dos formian possui um grande número desses perigosos insetóides. Com carapaças mais escuras, normalmente marcadas com ranhuras e os símbolos cerimoniais que os colocam à parte dos trabalhadores, os centuriões são a força armada, e fazem jus a isso. Nascidos e criados com o único propósito de matar os inimigos de sua colmeia, eles lutam com uma única mente, e centenas de espadas. Até agora, os poderes da Ordem resolveram poupar a humanidade de uma guerra contra estas criaturas, mas já os vimos em batalha – descendo em algumas cidades fronteiriças com suas asas balançando no calor ou saindo de um monte de areia para limpar uma mina recém escavada. Seu derramamento de sangue é ordenado, realizado sem nenhum prazer a não ser o alcance de seu objetivo.

Instinto: lutar como forem comandados

- Avançar como um só
- Chamar por reforços
- Dar a vida pelo enxame

FORMIAN RAINHA *Solitário, Enorme, Organizado, Inteligente, Mesquinho*
Mandíbulas Esmagadoras (d10+5 de dano) 24 PV, Armadura 3
Alcance, Poderoso
Qualidades Especiais: Conexão com o Enxame, Insetóide

No coração de cada colmeia, independentemente de seu tipo ou tamanho, vive uma rainha. Tão grande quanto um gigante, ela é protegida por sua guarda, servida por cada trabalhador e supervisor para seu único e singular propósito: espalhar sua raça e aumentar a colmeia, botar mais ovos, nutrir. Nós não entendemos a mentalidade dessas criaturas, mas sabemos que elas podem se comunicar com suas crianças, de alguma maneira, através de vastas distâncias e que começam a ensiná-las nos caminhos da terra, pedra e guerra enquanto ainda são larvas pálidas, sem dizer uma única palavra. Matar uma dessas é jogar todo o enxame no caos; sem sua rainha, o resto se volta um contra o outro em uma fúria louca e cega.

Instinto: espalhar os formians

- Chamar todos os formians que criou
- Liberar mutações larvais meio formadas
- Organizar e dar ordens

GNOLL RASTREADOR *Grupo, Organizado, Inteligente*
Arco (d8 de dano) 6 PV, Armadura 1
Próximo, Distante
Qualidades Especiais: Rastreia pelo Faro

Assim que sentirem o cheiro de seu sangue, você não conseguirá mais escapar. Pelo menos, não sem a intervenção dos deuses, ou dos rangers do duque. Desertos são lugares perigosos de se explorar sozinho, pois se você cair e quebrar sua perna, e comer o cacto errado, terá sorte se morrer de sede antes dos gnolls lhe encontrarem. Eles preferem suas presas vivas, sabe – quebrar ossos ouvindo os gritos do moribundos dá uma certa suculência à carne. Criaturas doentias, hein? Elas o caçarão, vagarosa e constantemente, até que você morra. Se ouvir suas risadas trazidas pelos ventos do deserto, bem, reze para que a Morte chegue até você antes deles.

Instinto: aproveitar-se de fraquezas

- Rastrear suas presas furtivamente
- Atacar em um momento de fraqueza

GNOLL EMISSÁRIO *Solitário, Divino, Inteligente, Organizado*
Adaga Cerimonial (d10+2 de dano) 18 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo, Alcance
Qualidades Especiais: Faro

Oh, um emissário! Que legal. Suspeito que você não sabia que os gnolls tinham embaixadores, né? Sim, mesmo aquelas hienas esfarrapadas têm que ser simpáticas de vez em quando. Não, não, com a gente não. Nem com os anões. Não, o emissário é o único, dentre os membros de sua matilha, que fala diretamente com seu lorde demônio. Aterrorizante? Verdade. Cada cão possui um mestre com a mão na coleira. Esse gnoll ouve a voz de seu mestre. Ouve e a obedece.

Instinto: compartilhar a compreensão da divindade

- Passar influências demoníacas
- Levar sua matilha ao fervor

GNOLL ALFA *Solitário, Inteligente, Organizado*
Espada (m[2d10] de dano, 1 penetrante) 12 PV, Armadura 2
Corpo a Corpo
Qualidades Especiais: Faro

Cada matilha tem seu cachorro principal. O maior, provavelmente – essa é a maneira mais fácil. Quando se trata desses vira-latas sujos, na maioria dos casos o que importa não é o tamanho, ou dentes afiados, mas sim a crueldade. A capacidade de matar seus irmãos e comê-los enquanto a matilha assiste, e de profaná-la de tal forma que ela se intimide diante do alfa. Se eles são tão horríveis uns com os outros – ou com seus parentes vivos – pense em como eles devem nos enxergar. É difícil ser carne em uma terra de carnívoros.

Instinto: guiar a matilha

- Exigir obediência
- Enviar a matilha para caçar

ORC GUERREIRO SANGUINÁRIO *Horda, Inteligente, Organizado*
Lâmina Serrilhada (d6+2 de dano, 1 penetrante) 3 PV, Armadura 0
Corpo a Corpo, Grotesco

A horda órquica é uma selvagem, sedenta de sangue e odiosa reunião de tribos. Existem mitos e histórias que contam a origem de sua fúria – uma maldição demoníaca, sua terra natal destruída, magia élfica que deu errado – mas a verdade foi perdida no tempo. Cada orc capaz, seja homem ou mulher, criança ou idoso, jura lealdade ao chefe de guerra e à tribo dele, e porta a espada serrilhada de um guerreiro sanguinário. Homens são treinados para lutar e matar – orcs já nasceram para isso.

Instinto: lutar

- Lutar sem se preocupar
- Deleitar-se com a destruição

ORC FURIOSO *Solitário, Grande, Divino, Inteligente, Organizado*
Cutelo (d10+5 de dano) 20 PV, Armadura 0
Corpo a Corpo, Alcance
Qualidades Especiais: Mutações

Marcados no ritual profano da Unção Pelo Sangue da Noite, alguns guerreiros da horda se erguem como uma espécie de cavaleiros deturpados. Eles trocam sua sanidade por essa honra, ficando na metade do caminho em direção a uma espiral de loucura. Isso torna os furiosos os maiores de suas tribos, apesar de que, com o passar do tempo, esse caos se espalha por eles. O raro furioso que vive por mais do que alguns anos se torna horrível e retorcido, com chifres ou um braço a mais para empunhar seus cutelos de ferro em batalha.

Instinto: enfurecer-se

- Entrar em frenesi
- Desencadear o caos

ORC DESTRUIDOR *Solitário, Grande*
Martelo (d10+3 de dano, ignora armadura) 16 PV, Armadura 0
Corpo a Corpo, Alcance, Poderoso

"Antes de partir para a terra da horda, bravo senhor, espere um momento e ouça a história de Sir Regnus. Regnus era como o senhor – um paladino da ordem, brilhando em sua armadura de placas e com um escudo tão grande quanto um homem. Ele era orgulhoso também – Escudo-Espelho, era como ele mesmo se chamava. A história diz que ele resolveu regatar um sacerdote perdido, sequestrado de um monastério na fronteira. Regnus encontrou alguns orcs em sua viagem, uma dezena ou mais, e pensou, como qualquer outro, que eles não seriam um desafio. Ele entrou em batalha, e tudo parecia bem até que um dos orcs apareceu com um enorme martelo, maior do que qualquer homem seria capaz de portar. Com um corpo que parecia mais o de um ogro ou troll, eles dizem, e com um único golpe, esmagou Sir Regnus com seu escudo e tudo o mais. Não era um orc qualquer, eles dizem. Era um destruidor. Eles não podem fazer armaduras para si, então deve ser a inveja que guia esses brutos a esmagar e destroçar qualquer uma que vêm. Uma tática eficiente, no entanto. Tenha cuidado por lá."

Instinto: esmagar

- Destruir armadura ou proteção
- Derrubar os poderosos

ORC UM-OLHO *Grupo, Divino, Mágico, Inteligente, Organizado*
Infligir Ferimentos (d8+2 de dano, ignora armadura) 6 PV, Armadura 0
Corpo a Corpo, Alcance, Próximo, Distante
Qualidades Especiais: Um Olho

Pelo nome d'Aquele da Visão Arrancada e pelo Primeiro Sacrifício de Carne de Elfo, invocamos os Velhos Poderes. Pelo Segundo Sacrifício, eu clamo pelo que é meu – a magia negra da Noite. Em Sua imagem, eu ando pelo caminho de Gor-sha-thak, a Forca de Ferro! Eu invoco as runas! Eu invoco o céu nublado! Recebe este órgão mortal, coma a carne de nosso inimigo e conceda-me o que é meu!

Instinto: odiar

- Dilacerar a carne através de magia divina
- Arrancar um olho
- Fazer sacrifícios para aumentar seu poder

ORC XAMÃ *Solitário, Inteligente, Organizado*
Rajada Elemental (d10 de dano, ignora armadura) 12 PV, Armadura 0
Corpo a Corpo, Alcance, Próximo, Distante
Qualidades Especiais: Poder Elemental

Os orcs são uma raça tão antiga quanto qualquer outra. Eles enterravam ossadas na areia e invocavam os deuses nas árvores e pedras enquanto os elfos construíam suas primeiras cidades. Eles guerrearam, conquistaram reinos, e foram tomados pela corrupção durante as eras que se passaram até que os humanos saíssem de suas cavernas e os anões vissem pela primeira vez a luz do sol. É adequado, portanto, que suas velhas tradições ainda perdurem. Eles invocam os poderes do mundo para trabalhar, lutar, e para proteger seu povo, assim como fizeram nas primeiras noites.

Instinto: fortalecer os orcs

- Conceder a proteção da terra
- Conceder o poder do fogo
- Conceder a rapidez da água
- Conceder a claridade do ar

ORC ESCRAVAGISTA *Horda, Furtivo, Inteligente, Organizado*
Chicote (d6 de dano) 3 PV, Armadura 0
Corpo a Corpo, Alcance

Velas vermelhas balançam no mar do sul. Velas vermelhas e navios feitos de ossos, madeira antiga e ferro. A frota de guerra da horda. Orcs daquela região tomaram os mares, atacando cidades em ilhas e roubando dos pescadores e seus familiares. Dizem que tal costume está se espalhando para o norte, e que os orcs aprenderam o valor do trabalho gratuito e foram tomados pela ideia de escravidão como um dever sagrado – especialmente se puderem colocar suas mãos em alguns elfos. É difícil imaginar um destino pior do que viver o resto de sua vida em um galeão orc, com suas costas voltadas para o chicote.

Instinto: tomar

- Levar prisioneiros
- Prender alguém sob uma rede
- Drogá-los

ORC CAÇADOR DAS SOMBRAS *Solitário, Furtivo, Mágico, Inteligente*
Adaga Envenenada (d10 de dano, 1 penetrante) 10 PV, Armadura 0
Corpo a Corpo, Alcance
Qualidades Especiais: Capa de Sombras

Nem todos os ataques promovidos pelos orcs são feitos de tochas, gritos e escravização. Em meio àqueles que seguem Aquele da Visão Arrancada, o uso de venenos e assassinatos na escuridão são considerados como artes sagradas. Daí vem o Caçador das Sombras – orcs envoltos na magia da Noite que se esgueiram por acampamentos, cidades e templos, encerrando as vidas de quem estiver lá. Não se distraia tanto com os uivos dos furiosos, ou não irá perceber a faca apontada para suas costas.

Instinto: matar na escuridão

- Envenená-los
- Imergir-se nas sombras
- Envolvê-los na escuridão

"Eles vem geralmente à noite... Geralmente."

- Newt, Aliens

ORC CHEFE DE GUERRA *Solitário, Inteligente, Organizado*
Espada de Ferro das Eras (m[2d10]+2 de dano) 16 PV, Armadura 0
Corpo a Corpo, Alcance
Qualidades Especiais: Bênçãos dos Um-Olho, Bênçãos dos Xamãs, Proteção Divina contra Ferimentos Mortais

Existem chefes e líderes de tribos entre os orcs. Existem aqueles que se erguem para tomar o poder, e os que caem nas maquinações de seus adversários, mas existe apenas um Chefe de Guerra. Um único orc em toda a horda que se ergue acima dos demais, portando as bênçãos tanto dos Xamãs quanto dos Um-Olho. Apenas um que anda com os elementos sob a Noite. Apenas um que porta a Espada de Ferro das Eras e carrega um rancor ancestral contra as raças civilizadas sobre seus ombros. O Chefe de Guerra deve ser respeitado, deve ser obedecido e, acima de tudo, deve ser temido. Toda a glória para o Chefe de Guerra.

Instinto: liderar

- Iniciar uma guerra
- Fazer uma demonstração de poder
- Enfurecer as tribos

TRITÃO ESPIÃO *Solitário, Furtivo, Inteligente, Organizado*
Tridente (p[2d10] de dano) 12 PV, Armadura 3
Corpo a Corpo, Próximo
Qualidades Especiais: Aquático

Uma vila de pescadoras pegou um desses em suas redes há algum tempo. Parte homem e parte alguma criatura escamosa do oceano, ele se comunicava através de uma forma do idioma comum, imperfeita e aprendida durante sua espionagem, antes de sufocar no ar. Ele falou aos pescadores a respeito de uma maré que viria, um inescapável crescimento do poder de algum deus do fundo do mar e do império dos tritões, que se ergueria e arrastaria as terras secas para as profundezas do oceano. A história se espalhou e agora, quando os pescadores navegam por mares agitados, eles imaginam, preocupados, se a história do tritão moribundo é verdadeira. Que existem poderes lá no fundo que observam e esperam. Eles temem que a maré possa estar vindo.

Instinto: espionar o mundo da superfície

- Revelar seus segredos
- Atacar suas fraquezas

TRITÃO INVOCADOR DAS MARÉS *Grupo, Divino, Mágico, Inteligente*
Ondas (d8+2 de dano, ignora armadura) 6 PV, Armadura 2
Próximo, Distante
Qualidades Especiais: Aquático, Mutações

Parte sacerdote, parte pária entre seus pares, o invocador de marés fala com a voz das profundezas. Eles podem ser identificados por suas mutações – pele transparente, talvez, ou várias fileiras de dentes, como os tubarões. Olhos ou mãos brilhantes, luzes que iluminam as trevas em seu reino subaquático. Eles falam em uma estranha língua, e podem invocar e comandar as criaturas do mar. Eles cavalgam cavalos marinhos selvagens e conjuram estranhos feitiços que apodrecem a madeira de navios ou as enchem com tantas cracas que seu peso os afunda. São os invocadores das marés que retornaram, recentemente, às cidades dos tritões, trazendo a palavra da profecia que irá acontecer. O mundo dos homens será afogado pela água gelada do mar. E quando os invocadores começam a falar, os lordes começam a ouvir.

Instinto: trazer A Inundação

- Conjurar um feitiço de água e destruição
- Comandar as feras do oceano
- Revelar proclamações divinas

TRITÃO NAVAL *Grupo, Organizado, Inteligente*
Arpão (m[2d8] de dano) 6 PV, Armadura 3
Corpo a Corpo, Próximo, Distante
Qualidades Especiais: Aquático

Os tritões não são uma raça militarizada por natureza. Eles se afastam das batalhas, exceto quando os sahuagin atacam, e mesmo assim, apenas para se defenderem para depois recuarem para as profundezas, onde seus inimigos não conseguem alcançá-los. Isso começou a mudar quando os invocadores de marés vieram reunir seu povo, e alguns homens e mulheres ergueram suas armas. Eles chamam esses generais de "navais", e construíram para eles armaduras feitas de conchas e vidro enrijecido. Eles nadam em formação, portando lanças e arpões, e atacam a tripulação dos navios que se afastam demais dos portos. Procure por suas flâmulas feitas de algas ou seus chamados de batalha soados por berrantes de conchas e, se puder, mantenha suas embarcações perto da costa.

Instinto: fazer guerra

- Liderar tritões até a batalha
- Puxar seus inimigos para baixo das ondas

TRITÃO NOBRE *Grupo, Organizado, Inteligente*
Tridente (d8 de dano) 6 PV, Armadura 2
Corpo a Corpo, Próximo, Distante
Qualidades Especiais: Aquático

As casas que governam os tritões foram escolhidas, dizem, no início dos tempos. Sua liderança sobre todas as raças do oceano foi concedida por algum deus há muito esquecido. Essas famílias ainda perduram, passando o governo de pai para filha e mãe para filho através das eras. A cada uma, é permitido governar sua cidade da forma que desejarem – alguns o farão sozinhos, outros com suas esposas e esposos, existindo inclusive conselhos de irmãos e irmãs. Em eras passadas, os nobres eram conhecidos por sua sagacidade, e as linhagens de temperamentos moderados eram respeitadas acima de todas as outras. As profecias dos invocadores das marés está mudando tudo isso: clamam-se por nobres fortes, não sábios, e eles já estão respondendo. Com isso, existe o temor que o sangue antigo mude para sempre, e já pode ser tarde demais para voltar atrás. O tempo e as marés não esperam por ninguém.

Instinto: liderar

- Levar os tritões à guerra
- Chamar por reforços



Cenário de Monstros 6

BULETTE *Solitário, Enorme, Construto*
Mordida (d10+5 de dano, 3 penetrante) 20 PV, Armadura 3
Corpo a Corpo, Poderoso
Qualidades Especiais: Escavar

Um guarda de caravana veterano aprende a ouvir os chamados de um batedor ou sentinela com ouvidos apurados. Alguns segundos a mais após o alarme ser soado podem significar a diferença entre a vida e a morte. Gritos diferentes demandam respostas diferentes – um grito de "Orcs!" significa que você deve sacar sua espada e se preparar para sangrar, enquanto "Bandidos!" indica que talvez seja possível barganhar. Existe um aviso dos batedores que sempre significa que é hora de arrumar as coisas, montar no cavalo e correr para as montanhas: "TUBARÃO DE TERRA"!

Instinto: devorar

- Arrastar a presa para dentro de seus túneis
- Sair de dentro da terra repentinamente
- Engolir

QUIMERA *Solitário, Grande, Construto*
Mordida (d10+1 de dano) 16 PV, Armadura 1
Alcance

Bem conhecidas e catalogadas, as quimeras são criaturas aperfeiçoadas. Dos códices da Guilda dos Magos até as famosas páginas do Compêndio de Criaturas de Collaina, não existe confusão na hora de se explicar o que é uma quimera. Duas partes leoa, uma parte serpente, cabeça de cabra e toda a magia perversa que alguém pode conseguir reunir. O ritual exato pode variar em um detalhe ou dois – os feiticeiros mais criativos costumam trocar a baforada de chamas por ácido, por exemplo. Não faz diferença se a criatura é utilizada como guardiã, assassina ou um simples instrumento de caos liberado – a quimera é o pior tipo de abominação: uma afronta intencional contra toda a vida natural.

Instinto: fazer o que lhe for comandado

- Cuspir fogo
- Passar por cima deles
- Envenená-los

DERRO *Horda, Traiçoeiro, Inteligente, Organizado*
Picareta (d6 de dano) 3 PV, Armadura 2
Corpo a Corpo
Qualidades Especiais: Telepatia

É normal pensar que todos os monstros arcanos malignos criados neste mundo se originaram de magos, feiticeiros e similares. Que os colégios e torres de Dungeon World são o útero de cada experimento sombrio. Existem erros que foram feitos nas profundezas da terra também. Os derro, por exemplo, são falhas de um alquimista anão há muito esquecido. Distorcidos e odiosos, eles podem ser reconhecidos por seus crânios inchados, devido à massa cinzenta que cresceu demais dentro deles. Os derro não falam, a não ser uns com os outros em seus pensamentos, e planejam nas trevas silenciosas uma doce vingança – aquela que apenas as criaturas podem armar contra seu criador.

Instinto: substituir os anões

- Encher uma mente com pensamentos alienígenas
- Tomar o controle da mente de uma fera

DIGESTOR *Solitário, Grande, Construto*
Ácido (d10+1 de dano, ignora armadura) 16 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo, Alcance
Qualidades Especiais: Secreção Digestiva Ácida

Tudo bem, a experimentação mágica é uma ciência suja. Para cada lindo Pégaso que existe, há uma criatura feita pela metade que não deu muito certo. Nós entendemos. O goblin-elefante que você pensou que seria uma excelente ideia. O Dragão Gelatinoso. Só exemplos. Ninguém está lhe julgando. De qualquer forma, temos algo para isso. É chamado digestor. Sim, exatamente como soa. Meio esquisito, eu confesso, e o cheiro não é dos melhores, mas essa coisa – ela comerá magia como Svenloff, o Robusto, bebe cerveja. Da próxima vez que um desses infelizes acidentes ocorrer, apenas aponte o digestor em sua direção e todos os seus problemas serão levados. Só não tire o olho dele. O maldito comeu minha varinha semana passada.

Instinto: digerir

- Devorar alguma coisa
- Conseguir alimento

LARÁPIO ETÉREO *Solitário, Traiçoeiro, Planar*
Adaga roubada (p[2d8] de dano) 12 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo, Alcance
Qualidades Especiais: Escavar

Algumas coisas desaparecem. Uma meia, uma colher de prata, os ossos de sua mãe morta. Culpamos a empregada, ou a má sorte, ou apenas um momento idiota de esquecimento, e continuamos em frente. Nunca chegamos até a real causa desses problemas. Criaturas aracnídeas com mãos humanas e olhos de um azul tão profundo quanto o plano Etéreo de onde vêm. Nunca achamos seus ninhos feitos de teias astrais prateadas e objetos roubados, arrumados em um padrão louco. Nunca os vemos reunir sua coleção de ossos dos dedos de halflings, roubados de suas mãos enquanto dormem. De certa forma, temos sorte por isso.

Instinto: roubar

- Levar algo importante para seu lar planar
- Retirar-se para o plano Etéreo
- Usar um item de seu lar

ETTIN *Solitário, Grande, Construto*
Clava (d10+3 de dano) 16 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo, Alcance, Poderoso
Qualidades Especiais: Duas Cabeças

O que poderia ser melhor que um gigante das montanhas imbecil enfurecido? Um com duas cabeças. Ideia fantástica, realmente. Coisa nota 10.

Instinto: esmagar

- Atacar dois inimigos de uma vez
- Defender seu criador

GIRALLON *Solitário, Enorme*
Mãos Dilaceradoras (d10+5 de dano) 20 PV, Armadura 1
Alcance, Poderoso
Qualidades Especiais: Muitos Braços

O rufar dos tambores da floresta clama por ele, e o pedaço de carne na pedra de sacrifício serve para atrair o enorme gorila. Girallon, eles o chamam – nome originado de um idioma há muito esquecido, falado pelos reis que criaram a criatura. Mais alto que um prédio, alguns dizem. É revestido de pelos brancos como o mármore e possui presas longas como cimitarras. Quatro braços? Seis? É difícil confirmar os rumores. A cada ano que passa, a mesma história se repete: algum explorador resolve visitar as vilas nas florestas para tentar caçar o gorila e retorna sem nenhum troféu. Ele nunca volta o mesmo de antes. E o rufar dos tambores continua.

Instinto: governar

- Responder ao chamado do sacrifício
- Expulsá-los da floresta
- Arremessar alguém

GOLEM DE FERRO *Grupo, Grande, Construto*
Punhos de Metal (d8+5 de dano) 10 PV, Armadura 3
Corpo a Corpo, Alcance, Poderoso
Qualidades Especiais: Metal

Um marco na arte dos que usam encantamentos. Todos os golemistas e mecanotaumaturgos no reino sabem disso. Ferro não é um nome adequado, no entanto. Esses guardiões podem ser feitos de qualquer tipo de metal: aço, cobre, ou até mesmo ouro, em alguns raros casos. Tanto arte quanto ciência, a criação de um belo golem é respeitada nos reinos assim como uma ponte recém construída ou um castelo erguido nas montanhas. Um cão de guarda incansável e corajoso defensor, um golem de ferro vive para servir, seguindo eternamente suas ordens. Qualquer encantador que se preze pode fazer um, se ele puder pagar pelos materiais. Senão...

Instinto: servir

- Seguir suas ordens de forma implacável
- Utilizar uma ferramenta especial, ou adaptação embutida

GOLEM DE CARNE *Horda*
Miscelânea de Garras e Dentes (d6+2 de dano) 3 PV, Armadura 0
Corpo a Corpo, Poderoso
Qualidades Especiais: Muitas Partes do Corpo

Pedaços roubados na noite. Túmulos sorrateiramente escavados em uma noite podem render um braço, uma perna, talvez outra cabeça (a última acabou se desfazendo muito rápido). Mesmo o mais humilde mago pode se virar com o que conseguir e, com um pouco de criatividade, bem – não é apenas o colégio que é capaz de criar vida, hein? Vamos mostrar pra eles.

Instinto: viver

- Seguir ordens
- Destacar uma parte do corpo

KRAKEN *Solitário, Enorme*
Tentáculos Gigantes (d10+5 de dano) 20 PV, Armadura 2
Alcance, Poderoso
Qualidades Especiais: Aquático

"Um céfalo-o-que? Não, garoto, não "um kraken", mas "o kraken". Eu não sei que baboseiras te ensinaram na escola lá de onde você vem, mas aqui, nós sabemos respeitar o Faminto. Exato, é assim que nós o chamamos, o Faminto nas Profundezas para ser mais adequado. Ele não é um deus, apesar de termos desses também. É uma lula! Uma poderosa lula com tentáculos mais grossos do que um barril e olhos do tamanho da lua cheia. Esperto também, o Faminto sabe exatamente quando atacar – quando estão todos muito bêbados ou cansados, ou mesmo após ficarem sem água potável, é aí que ele dá o bote. Não, eu nunca o vi. Estou vivo, não estou?"

Instinto: comandar o oceano

- Arrastar uma pessoa ou navio para um túmulo aquático
- Envolvê-los em tentáculos

MANTÍCORA *Solitário, Grande, Construto*
Ferrão (d10+1 de dano, 1 penetrante) 16 PV, Armadura 3
Corpo a Corpo, Alcance, Grotesco
Qualidades Especiais: Asas

Se a quimera é o primeiro passo em um caminho obscuro, a mantícora é a porta que uma vez aberta não pode mais ser fechada. Um leão, um escorpião e as asas de um dragão. Todos difíceis de obter, mas não impossíveis, afinal de contas, são apenas animais. O último componente, a odiosa face da criatura, é o ingrediente que a torna tão cruel. Jovem ou velho, homem ou mulher, não importa, pois são humanos, vivos, unidos à criatura por magias deturpadas. Eles perdem toda a memória de quem são, e talvez isso seja uma bênção, mas a besta nasce do sofrimento humano. Não é de se espantar, portanto, que tenham tanta ânsia por matar.

Instinto: matar

- Envenená-los
- Arrancar alguma coisa

URSO CORUJA *Solitário, Construto*
Garras (d10 de dano) 12 PV, Armadura 2
Corpo a Corpo

O corpo de um urso. As penas de uma coruja. Bico, garras e uma excelente visão noturna. Como não amar?

Instinto: caçar

- Atacar da escuridão

PÉGASO *Grupo, Construto*
Cascos Afiados (d8 de dano) 10 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo
Qualidades Especiais: Asas

Não pense que todas as criaturas que não são naturais são aberrações horríveis. Não imagine sequer por um segundo que todas são tentáculos e gritos e sangue ou qualquer coisa assim. Tome esta nobre criatura como exemplo. Uma coisa impressionante, não é? Um belo cavalo branco com as asas de um cisne. Não parece que conseguirá alçar voo, mas ele o faz. Os elfos fazem milagres, de sua própria maneira. Essas criaturas são capazes de se multiplicar – tamanha a pureza da magia élfica – saindo de pequenos ovos de cristal para se unirem aos seus cavaleiros por toda a sua vida. Ainda existem coisas belas no mundo, ouça o que eu digo.

Instinto: carregar

- Carregar seu cavaleiro pelo ar
- Conceder ao seu cavaleiro uma vantagem sobre seus oponentes.

MONSTRO DA FERRUGEM *Grupo, Construto*
Toque Corrosivo (d8 de dano, ignora armadura) 6 PV, Armadura 3
Corpo a Corpo
Qualidades Especiais: Toque Corrosivo

Uma criatura bem distinta, algo como um grilo avermelhado, eu acho. Tem as pernas compridas como um, pelo menos. E é cego também, pelo que eu entendi – eles sentem as coisas ao seu redor com aquelas pequenas antenas parecidas com as de mariposas, e se alimentam através delas também. Andam por pilhas de metal procurando pelos melhores pedaços, pois é isso que eles comem, não importa qual o tipo. Seu mero toque os transforma em flocos enferrujados. Itens mágicos duram mais, mas sob o exame minucioso do monstro da ferrugem, essa é uma conclusão precipitada. Apenas os deuses sabem de onde essas criaturas vieram, mas eles são uma maldição se você valoriza seus pertences.

Instinto: corroer

- Transformar metal em ferrugem
- Ganhar forças consumindo metal

XORN *Solitário, Grande, Construto*
Mandíbula (d10 de dano) 12 PV, Armadura 2
Corpo a Corpo, Alcance
Qualidades Especiais: Escavar

Um elemental criado pelos anões para devorar o lixo. Moldado como uma lata de lixo com vários braços para arrastar pedras e rochas em excesso para dentro de sua mandíbula aberta. Eles devoram terra e seus excrementos são luz e cvalor, perfeitos para operar uma mina ou escavar ladrilhos. E o que acontece se um deles é perdido nos esgotos abaixo da cidade, ou na fundação de um castelo? Você estará cheio de problemas. O xorn comerá e comerá até que não reste mais nada a fazer além de derrubar o que restou em cima dele e ir embora para outro lugar. Pergunte a Burrin, Filho de Fjornnvald, exilado de seu clã. Eu aposto que ele pode te contar alguma história a respeito dos xorn.

Instinto: comer

- Consumir pedras
- Liberar uma explosão de luz e calor





Cenário de Monstros 7

DRAGÃO APOCALÍPTICO *Solitário, Enorme, Mágico, Divino*
Mordida (m[2d12]+9 de dano, 4 Penetrante) 26 PV, Armadura 5
Alcance, Poderoso, Grotesco
Qualidades Especiais: Couraça Metálica de Uma Polegada de Espessura, Conhecimento Sobrenatural, Asas

O fim de todas as coisas se dará em um incêndio – das árvores, da terra e até do próprio ar. Esse fim cairá sobre as planícies e montanhas, vindo não de um lugar além deste mundo, mas de dentro dele. Nascido do útero das profundezas da terra virá o Dragão Que Dará Fim ao Mundo. E, após sua passagem, tudo irá se tornar cinzas e bile, e Dungeon World se tornará uma coisa moribunda, totalmente desprovido de vida e à deriva no espaço planar. Eles dizem que adorar ao Dragão Apocalíptico é um convite à loucura. Eles dizem que amá-lo é conhecer o esquecimento. Seu despertar se aproxima.

Instinto: dar fim ao mundo

- Iniciar desastres
- Exalar os elementos
- Agir com perfeito conhecimento do que virá

"Ossos sagrados se desfazem no templo
Enterrados nas raízes e pedras
Um sol morto queima na Terra oca
Rios de poeira sem nome"

- Wolves in the Throne Room, "Thuja Magus Imperium"

ABOLETH *Grupo, Enorme, Inteligente*
Tentáculo (d10+3 de dano) 18 PV, Armadura 0
Alcance
Qualidades Especiais: Telepatia

Bem abaixo da superfície do mundo, em mares de água doce intocados pelo sol, vivem os aboleth. Peixes do tamanho de baleias, com estranhos tentáculos gelatinosos utilizados para explorar as profundezas escuras. Eles são servidos por seus próprios escravos, vítimas cegas e albinas de qualquer raça azarada o suficiente para se deparar com eles, drenados de todo o pensamento e vida pelos poderes da mente alienígena dos aboleth. Nas profundezas eles tramam um contra o outro, e utilizam seus cultistas para construírem seus monumentos e escavarem até que sejam capazes de alcançar a superfície um dia. Por agora, os aboleth dormem e sonham, e guiam seus pálidos criados para que exerçam sua vontade.

Instinto: comandar

- Invadir uma mente
- Fazer com que seus criados ataquem
- Colocar um plano em ação

CRIA DO CAOS *Solitário, Amorfo*
Toque Caótico (d10 de dano) 19 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo, Alcance
Qualidades Especiais: Forma Caótica

Escorraçado de uma metrópole, um cultista buscará santuário nas pequenas vilas e cidades. Se for descoberto ali, ele fugirá para as montanhas e arranhará sua devoção nas paredes das cavernas. Se for encontrado novamente, ele será perseguido com facas e tochas até as profundezas, rastejando cada vez mais adentro, até alcançar lugares ainda mais profundos, onde ele se perderá. Primeiro, ele esquecerá seu nome. Depois, ele esquecerá sua própria forma. Seus amados deuses do caos lhe proverão uma nova.

Instinto: enfraquecer a ordem estabelecida

- Reescrever a realidade
- Libertar o caos de seu confinamento

CHUUL *Grupo, Grande, Cauteloso*
Garras (d8+1 de dano, 3 Penetrante) 10 PV, Armadura 4
Corpo a Corpo, Alcance, Grotesco
Qualidades Especiais: Anfíbio

Seu pior pesadelo com frutos do mar tornou-se realidade. Uma espécie violenta meio-homem, meio-lagosta, amaldiçoada com uma inteligência primitiva e abençoada com um par de garras bem afiadas. Coisas estranhas espreitam nos poços fétidos dentro das cavernas, e é melhor nem pensar nelas, como é o caso do chuul. Se vir algum, sua melhor chance será ter uma maça pesada para quebrar seu casco e talvez um pouco de manteiga com alho. Hmmmm.

Instinto: cortar ao meio

- Dividir alguma coisa em duas com suas poderosas garras
- Recuar para a água

ELFO DAS PROFUNDEZAS ASSASSINO *Grupo, Inteligente, Organizado*
Lâmina Envenenada (d8 de dano, 1 Penetrante) 6 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo

Não era algo tão simples como guerra por religião ou territórios. Nenhum descontentamento entre rainhas poderia levar a tamanha divisão entre os elfos. Foi tristeza, a própria diminuição do mundo provocada pelas raças inferiores. Toda a glória que os elfos construíram estava se quebrando e se tornando vidro. Alguns, então, decidiram se separar de nosso mundo; cobertos de lágrimas, deram as costas para os humanos e anões. Houveram outros, no entanto, que foram sobrepujados por algo novo. Um sentimento que nenhum elfo possuía antes. Rancor. O ódio enchia esses elfos e os deturpava enquanto se voltavam contra seus primos mais fracos. Alguns ainda permaneceram após seu grande êxodo para as profundezas. Eles se escondem entre nós, com suas adagas cheias de veneno aracnídeo, distribuindo a mais estranha das punições: a vingança élfica.

Instinto: odiar as raças da superfície

- Envenenar
- Lançar um feitiço antigo
- Chamar reforços

ELFO DAS PROFUNDEZAS MESTRE ESPADACHIM *Grupo, Inteligente, Organizado*
Lâmina Serrilhada (m[2d8]+2 de dano, 1 Penetrante) 6 PV, Armadura 2
Corpo a Corpo

Os elfos das profundezas perderam a doçura e gentileza de seus primos iluminados há muitas eras, mas eles não abandonaram sua graça. Eles se movem com uma rapidez e beleza capaz de levar lágrimas aos olhos de qualquer guerreiro. Eles treinaram na escuridão, e sua habilidade com a espada foi infectada com crueldade – uma perversidade que nunca deixa de vir à tona. Lâminas e chicotes serrilhados substituem as lanças brilhantes enfeitadas com flâmulas que os elfos da superfície utilizam em batalha. Os mestres espadachins das profundezas não buscam apenas matar, mas sim punir seu inimigo com cada golpe de sua lâmina. Crueldade e dor são sua moeda.

Instinto: punir os descrentes

- Infligir dor além de qualquer compreensão
- Usar a escuridão em sua vantagem

ELFO DAS PROFUNDEZAS SACERDOTE *Solitário, Divino, Inteligente, Organizado*
Castigar (d10+2 de dano) 14 PV, Armadura 0
Corpo a Corpo, Alcance
Qualidades Especiais: Conexão Divina

Os espíritos das árvores e a dama da luz do sol se encontram bem distantes de seus lares na escuridão habitada pelos elfos das profundezas. Novos deuses foram encontrados ali, esperando que suas crianças retornassem para casa. Deuses das aranhas, das florestas de fungos, e coisas que sussurram nas cavernas proibidas. Os elfos das profundezas, sempre conectados aos seus arredores, ouviram com intenções odiosas aos seus novos deuses e encontraram uma nova fonte de poder. Ódio atrai ódio, e nele alianças tenebrosas foram forjadas. Mesmo dentre essas pessoas tão cheias de rancor, a religiosidade encontra uma forma de se expressar.

Instinto: transmitir a vingança divina

- Tecer magias de ódio e maldade
- Reunir os elfos das profundezas
- Transmitir conhecimento divino

DRAGÃO *Solitário, Enorme, Terrível, Cauteloso, Mesquinho*
Mordida (m[2d12]+5 de dano, 4 Penetrante) 16 PV, Armadura 5
Alcance, Grotesco
Qualidades Especiais: Sangue Elemental, Asas

São as maiores e mais terríveis criaturas que esse mundo tem a oferecer.

Instinto: governar

- Curvar um elemento à sua vontade
- Demandar tributos
- Agir com desdenho

DILACERADOR CINZENTO *Solitário, Grande*
Garras Dilacerantes (d10+3 de dano, 3 Penetrante) 16 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo, Alcance, Poderoso

Por si só, um dilacerador é uma força de pura destruição. Enorme e encouraçado, com uma enorme mandíbula de dentes inquebráveis e garras para acompanhar, essa criatura parece apreciar pouco mais do que arrancar pedaços das coisas. Pedra, carne ou aço, pouco importa. No entanto, os dilaceradores cinzentos raramente são encontrados sozinhos, pois se ligam de forma instintiva a outras criaturas – alguns durante o nascimento, outros após se tornarem adultos, mas independentemente da idade, eles seguirão os mestres a quem estão ligados aonde quer que vão, levando até eles ofertas de carne e protegendo-os enquanto dormem. Encontrar um dilacerador ainda não ligado pode significar certas riquezas, se você conseguir sobreviver para vendê-lo.

Instinto: servir

- Arrancar pedaços de alguma coisa

MAGMIN *Horda, Inteligente, Organizado, Mesquinho*
Martelo Flamejante (d6+2 de dano) 7 PV, Armadura 4
Corpo a Corpo, Alcance
Qualidades Especiais: Sangue Ígneo

Parecidos com anões, os magmin estão entre os habitantes dos locais mais profundos de Dungeon World. Encontrados em cidades de bronze e obsidiana, construídas bem próximas do núcleo derretido do planeta, os magmin vivem uma vida voltada para seus ofícios – especialmente o do fogo e de itens mágicos a ele relacionados. Ranzinzas e estranhos, eles nem sempre se dignam a conversar com suplicantes que aparecem em seus portões, nem mesmo aqueles que encontraram alguma maneira de sobreviver ao calor infernal local. Mesmo assim, eles respeitam pouco mais do que um item finamente trabalhado, e aprender a forjar com um artesão magmin significa aprender segredos desconhecidos para qualquer ferreiro da superfície. Como muitas outras coisas, visitar os magmin é um jogo de risco e recompensa.

Instinto: forjar

- Oferecer comércio ou um acordo
- Atacar com fogo ou magia
- Prover o item certo, mas por um preço

MINOTAURO *Solitário, Grande*
Machado (d10+1 de dano) 16 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo, Alcance
Qualidades Especiais: Senso Infalível de Direção

"A cabeça de um homem, o corpo de um touro. Não, espere, eu falei ao contrário. É a cabeça de um touro no corpo de um homem. Cascos em alguns casos? Isso está certo? Eu me lembro que o velho rei falou alguma coisa a respeito de um labirinto. Droga! Você sabe que eu não consigo pensar com tanta pressão. O que era mesmo? Oh, deuses, eu acho que ele está vindo..."

Instinto: conter

- Confundi-los
- Fazer com que se percam

NAGA *Solitária, Inteligente, Organizada, Mesquinha, Mágica*
Mordida (d10 de dano) 12 PV, Armadura 2
Corpo a Corpo, Alcance

Ambiciosas e territoriais acima de todas as outras coisas, as nagas são raramente encontradas sem um culto de seguidores bem formado e traiçoeiro. Você acabará encontrando-as em cidades montanhosas – um selo de cobra gravado na parede da taverna local, ou uma igreja próxima queimada. Pessoas se perdendo nas minas. Homens e mulheres usando a marca da serpente. No centro de tudo isso está uma naga: uma velha raça que caiu na obscuridade, ainda se esgueirando com suas cabeças humanas em corpos de cobra. Variações dessas criaturas existem de acordo com sua linhagem e propósito original, mas são todas mestras na manipulação e forças mágicas a serem reconhecidas.

Instinto: liderar

- Enviar seus seguidores para a morte
- Usar magia antiga
- Oferecer um acordo ou uma barganha

SALAMANDRA *Horda, Grande, inteligente, Organizada, Planar*
Lança Flamejante (m[2d6]+3 de dano) 7 PV, Armadura 3
Corpo a Corpo, Alcance, Próximo
Qualidades Especiais: Escavar

"A escavação encontrou o que os relatórios chamaram de um portão basal, formado por pedras negras gravadas com runas derretidas. Quando o escavaram, os magos o declararam inerte, mas evidências posteriores indicaram que foi uma afirmação errônea. A equipe inteira desapareceu. Quando chegamos, o portão estava brilhando, e sua luz preenchia toda a caverna. Conseguimos ver da entrada que o local estava cheio dessas criaturas – como homens com pele vermelha ou alaranjada, altas como um ogro mas com uma cauda de serpente onde deveriam estar suas pernas. Elas estavam vestidas – algumas com uma armadura de vidro escuro e grosso. Elas conversavam entre si em uma linguagem que soava como gordura no fogo. Eu queria ir embora, mas o sargento não queria me escutar. Você já leu o que aconteceu depois, senhor. Eu sei que sou o único que voltou, mas o que eu disse é verdade. O portão está aberto agora. E isso é apenas o começo!"

Instinto: consumir em chamas

- Invocar o fogo elemental
- Derreter qualquer fraude



Cenário de Monstros 8

ANJO *Solitário, Terrível, Divino, Inteligente, Organizado*
Espada de Chamas (m[2d10]+4 de dano, ignora armadura) 18 PV, Armadura 4
Corpo a Corpo, Poderoso
Qualidades Especiais: Asas

"E estava escrito que os céus se abriram para Avra'hal e um anjo das nuvens emergiu para lhe falar, e ele apareceu para ela como sua filha primogênita – linda, de pele negra e olhos dourados – e Avra'hal chorou ao vê-la. 'Não tenha medo', o anjo comandou. 'Vá até as vilas que lhe mostrei em seus sonhos e aos seus moradores mostre a palavra que escrevi em sua alma'. Avra'hal chorou e chorou e concordou em fazer o que lhe fora exigido, pegando sua espada e seu tomo e partindo em direção às vilas, com uma grande sede por sangue em seus lábios, pois a palavra que o anjo escreveu na alma de Avra'hal foi 'matar'."

Instinto: compartilhar a vontade divina

- Entregar visões e profecias
- Motivar os mortais a agir
- Expor pecados e injustiças

DIABO SERRILHADO *Solitário, Grande, Planar, Terrível*
Espinhos (d10+3 de dano, 3 Penetrante) 16 PV, Armadura 3
Corpo a Corpo, Alcance, Grotesco
Qualidades Especiais: Espinhos

Existem milhares de diabos diferentes, talvez mais. Alguns comuns, e alguns únicos. Cada vez que os inquisidores descobrem um novo tipo, eles o descrevem no Códice dos Atormentadores, e seu conhecimento é compartilhado entre os monastérios na esperança que as atrocidades daquele tipo particular de diabo nunca mais se abatam sobre o mundo. O diabo serrilhado é conhecido de longa data dos irmãos e irmãs da Inquisição. Ele aparece apenas em locais de grande violência, ou quando chamado por um invocador louco. Coberto de espinhos afiados, essa criatura em particular se regozija no ato de derramar sangue, de preferência empalando suas vítimas em pedaços ou inteiras em seus chifres, e deixando-as para morrer ali. Cruel, mas não é particularmente eficiente em qualquer coisa além da matança. Baixa prioridade inquisitorial.

Instinto: dilacerar a carne e derramar sangue

- Empalar alguém
- Matar indiscriminadamente

DIABO DAS CORRENTES *Solitário, Planar*
Esmagar (d10 de dano, ignora armadura) 12 PV, Armadura 3
Corpo a Corpo, Alcance

Você acha que a frase "arrastá-lo até o inferno" não significa nada? Ela possui um sentido infelizmente literal, no caso do diabo das correntes. Aparecendo de forma diferente para cada vítima, essa criatura invocada possui um único propósito: enrolar sua vítima em suas correntes e levá-la para um lugar de tormento. Em alguns casos, ele terá a forma de uma massa de ferro enferrujado, de forma humanoide, formada de ganchos e molas de elos malfeitos. Em outras ocasiões, um emaranhado de cordas ou algas ou lençóis cheios de sangue. Seu resultado, no entanto, é sempre o mesmo.

Instinto: capturar

- Tomar um prisioneiro
- Retornar para o local de onde veio
- Torturar com prazer

ELEMENTAL CONCEITUAL *Solitário, Traiçoeiro, Planar, Amorfo*
Qualidades Especiais: Forma Ideal

Os planos não são tão literais quanto nosso mundo. Ocultas entre o caos elemental encontram-se coisas mais estranhas do que o ar e a água. Aqui, rios de tempo caem como cachoeiras de medo cristalizado. Tempestades obscuras de pesadelos tomam o céu de risadas brilhantes. De vez em quando, espíritos desses lugares são atraídos até o nosso mundo, apesar de serem infinitamente mais imprevisíveis e estranhos do que os elementais da terra e do fogo poderiam ser. E mais fáceis de serem atraídos por engano – um mago pode tentar convocar um elemental da fortuna, e ser surpreendido ao se deparar com um elemental do assassinato invocado em seu lugar.

Instinto: aperfeiçoar seu conceito

- Demonstrar seu conceito na forma mais pura

CORRUPTOR *Solitário, Traiçoeiro, Planar, Mesquinho*
Adaga Secreta (p[2d8] de dano) 12 PV, Armadura 0
Corpo a Corpo

"Mas é claro, meu bom homem, que você deve saber porque estou aqui. Deve saber também quem sou. Você disse as palavras e derramou o sangue, seguindo as instruções quase literalmente. Sua pronúncia não estava muito boa, mas isso já é esperado. Eu vim lhe oferecer tudo o que sempre quis, meu amigo. Glória, amor, dinheiro? Coisas pequenas quando se possui os cofres do inferno para pilhar. Não pareça tão chocado, você sabia o que era, e só possui uma única coisa que desejamos. Prometa-a para nós, e o mundo será seu para fazer o que quiser."

Instinto: barganhar

- Propor um negócio com consequências horríveis
- Buscar nos cofres do inferno por uma moeda de barganha
- Fazer uma demonstração de poder

DJINN *Grupo, Grande, Mágico*
Chamas (d8+1 de dano, ignora armadura) 14 PV, Armadura 4
Qualidades Especiais: Feito de Chamas

"Pare de esfregar essa lâmpada, seu idiota. Eu não me importo com o que você já leu, eu não vou lhe conceder nenhum desejo. Eu o trouxe aqui para lhe mostrar algo real, algo verdadeiro. Vê este mural? Ele mostra uma antiga cidade, a verdadeira cidade que existiu antes de tudo, chamada de Majilis, feita de bronze pelos espíritos. Lá haviam servos golens, amantes humanos e, naqueles tempos, dizem que era possível negociar com eles um ano de sua vida em troca de um favor. Não estamos aqui para reunir tesouros essa noite, seu tolo, estamos aqui pra aprender. Os djinn ainda vêm a estes lugares de vez em quando, e você deve entender sua história se quer aprender como se portar. Eles são poderosos, perversos, orgulhosos, e você deve conhecê-los se espera sobreviver a uma invocação. Agora, traga essa lâmpada aqui e vamos acendê-la, pois já está escurecendo, e essas ruínas são perigosas à noite".

Instinto: queimar eternamente

- Conceder poder por um preço
- Invocar as forças da Cidade de Bronze

"Esses humanos estão começando a me entediar."

- Zod, Superman II

CÃO INFERNAL *Grupo, Planar, Organizado*
Mordida Flamejante (d8 de dano) 10 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo
Qualidades Especiais: Couro de Sombras

Quando uma pessoa falta à palavra em relação a um acordo, o credor não vem buscar seu pagamento? Ou envia alguém para buscar o que lhe é devido? A mesma coisa é feita pelos Poderes Abissais. Eles apenas querem o que é deles, enviando uma matilha uivante de sombras, chamas e ossos, orientada pelo som de um berrante de caça. Eles não irão parar, e eles não podem ser evitados.

Instinto: perseguir

- Seguir apesar de qualquer obstáculo
- Cuspir fogo
- Invocar as forças do inferno sobre seu alvo

DIABRETE *Horda, Planar, Inteligente, Organizado*
Baforada Flamejante (d6 de dano, ignora armadura) 7 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo, Próximo, Distante

Esses pequenos demônios observadores normalmente servem como as primeiras cobaias de aprisionamento para feiticeiros neófitos. Eles podem ser encontrados infestando cabalas arcanas, bebendo poções quando ninguém está vigiando, e correndo atrás de animais e serviçais com suas pequenas forquilhas. Uma caricatura dos verdadeiros demônios, essas pequenas criaturas são, felizmente, não muito difíceis de aprisionar ou extinguir.

Instinto: incomodar

- Enviar informações de volta para o inferno
- Causar confusão

INEVITÁVEL *Grupo, Grande, Mágico, Cauteloso, Amorfo, Planar*
Martelo (d10+1 de dano) 21 PV, Armadura 5
Corpo a Corpo, Alcance
Qualidades Especiais: Feito de Pura Ordem

Todas as coisas devem chegar a um fim. A realidade sangra através do corte provocado pela faca de entropia, e no limiar do próprio tempo encontram-se os Inevitáveis. Massivos e poderosos, parecem terem sido criados a partir do mesmo material que as estrelas, e intervêm apenas onde a magia ou alguma calamidade tenha desfeito as tramas do destino. Onde os arrogantes e poderosos sublimam a própria substância do acaso e buscam desfazer as leis da realidade, o inevitável chega para guiar as coisas de volta a sua ordem normal. Inabaláveis, aparentemente imunes a qualquer ferimento normal e absolutamente enigmáticos, é dito que os Inevitáveis serão tudo o que restará após a linha do tempo se esgotar.

Instinto: preservar a ordem

- Encerrar um feitiço ou efeito
- Reforçar a lei da natureza ou do homem
- Oferecer um vislumbre do destino

LARVA *Horda, Traiçoeiro, Planar, Inteligente*
Lodo (p[2d4] de dano) 10 PV, Armadura 0
Corpo a Corpo

Todos os que receberam visões dos Planos Abissais, e sobreviveram com sua sanidade intacta, falam às massas a respeito dessas criaturas desgraçadas se contorcendo. Vermes com rostos de homens e mulheres, gritando por salvação em um ninho de fogo. Algumas vezes, eles podem ser atraídos por uma fenda na membrana planar e emergirem, remexendo-se atormentados, em nosso mundo. Uma vez aqui, eles espalham miséria e doença durante suas curtas vidas, antes de se desfazerem em uma pilha nojenta de sangue e pus. De certa forma, uma motivação para que todos promovam atos de bondade em vida.

Instinto: sofrer

- Enchê-los de desespero
- Implorar por piedade
- Atrair atenções malignas

PESADELO *Horda, Grande, Mágico, Terrível, Planar*
Atropelar (d6+1 de dano) 7 PV, Armadura 4
Corpo a Corpo, Alcance
Qualidades Especiais: Chamas e sombras

O rebanho veio de um pacto realizado naqueles dias em que as pessoas ainda habitavam as Estepes Destruídas – Lordes Cavaleiros que teriam viajado por todas aquelas terras, e que diziam terem nascido em suas selas. Um deles, em uma tentativa de dominar seus semelhantes, realizou um pacto negro com algum poder caído em troca de seus melhores cavalos. Ele obteve algum poder, certamente – mas de que vale uma dinastia milenar se a vida é tão curta? Agora os demônios do abismo montam nos melhores cavalos já vistos. Pelos de óleo brilhante e crinas de chamas atormentadoras: essas são as montarias da cavalaria do inferno.

Instinto: cavalgar furiosamente

- Envolver o cavaleiro em fogo infernal
- Fazê-los fugir

QUASIT *Horda, Planar*
Armamento Infernal (d6 de dano) 7 PV, Armadura 2
Corpo a Corpo
Qualidades Especiais: Forma Adaptável

Diabretes com alguma ambição, os quasit são um tipo de soldado raso dos reinos demoníacos. Um camponês armado com garras, presas ou asas, ou qualquer outra característica que os destaque de seus semelhantes infernais. Normalmente presos a feiticeiros para carregar peso, construir pontes ou vigiar suas torres deformadas, um quasit pode adotar muitas formas, mas nenhuma delas muito agradável.

Instinto: servir

- Atacar despreocupadamente
- Infligir dor

O TARRASQUE *Solitário, Enorme, Planar*
Qualidades Especiais: Imune a Dano

O Tarrasque. Lendário e imparável – devorador de cidades e engolidor de barcos, cavalos e cavaleiros. Uma criatura que não é vista há mais de uma era, mas a respeito da qual várias histórias são contadas e apenas uma linha de verdade as costura: a criatura não pode ser morta. Nenhuma lâmina é capaz de perfurar seu casco pedregoso e nenhum feitiço é capaz de atravessar o escudo que o monstro porta de alguma maneira. As histórias dizem, no entanto, que a vontade de uma alma pura pode enviá-lo para seu sono, mas reze para nunca precisar descobrir o que isso significa e, pelos deuses, nem onde uma criatura dessas pode ser encontrada. Ela provavelmente está hibernando em algum lugar na periferia dos limites planares, por agora.

Instinto: consumir

- Engolir uma pessoa, grupo ou lugar inteiro
- Libertar o restante de um local há muito devorado de dentro de seu estômago

DEMÔNIO DAS PALAVRAS *Solitário, Planar, Mágico*

Toda a magia mortal é composta por palavras. Feitiços são orações, formas rituais, utilização de runas ou canções. Letras, palavras, sentenças e sintaxe costuradas em uma linguagem que o próprio mundo é capaz de compreender. Pelas palavras somos capazes de fazer nossos semelhantes chorarem ou se alegrarem, podemos pintar murais e sussurrar nossos desejos aos deuses. Não é de se espantar, então, que em todo esse poder exista um desígnio. Que cada palavra que proclamamos, se repetida com emoção ou significado, pode dar origem a uma espécie de invocação não intencional. Demônios das palavras são convocados por acidente, aparecem de forma aleatória e normalmente vivem pouco, mas vêm atender a alguma palavra em particular. Caprichosos, imprevisíveis e perigosos, sim – mas possivelmente úteis, dependendo da palavra.

Instinto: promover sua palavra

- Conjurar uma magia relacionada a sua palavra
- Trazer abundância à sua palavra



Cenário de Monstros 9

ACÓLITO

"Nem todos podem ser o Alto Sacerdote, eles disseram. Nem todos podem portar a Espiral Branca, eles disseram. Limpe o chão, eles me disseram. O Deus Soberano Cthônico não gostaria de um chão sujo, gostaria? Eles disseram que era tudo iluminação e magia. Hm. Na verdade, são joelhos doloridos e mãos ressecadas. Se pelo menos eu tivesse sido um clérigo."

Instinto: cumprir com seu dever

- Seguir dogmas
- Oferecer recompensas eternas por feitos mortais

AVENTUREIRO *Horda, Inteligente*
Espada (d6 de dano) 3 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo
Qualidades Especiais: Entusiasmo sem Fim

"A escória da terra, eu digo que eles são. Um grupo de homens e mulheres em armaduras chega se arrastando na cidade, brandindo o que, para todos os propósitos, seria poder mágico e mundano o suficiente para derrubar o lugar todo. Trazem com eles sacos e mais sacos de pilhagem, ainda pingando o sangue do pobre coitado que eles tiveram que matar para adquiri-la. Um fiasco econômico esperando para acontecer, se quiser saber minha opinião, arrebentando com o sistema todo. Assassinos andarilhos perigosos e imprevisíveis. Espere, você é um aventureiro? Então eu retiro o que eu disse."

Instinto: aventurar-se

- Partir em alguma missão tola
- Agir impulsivamente
- Compartilhar histórias de feitos passados

BANDIDO *Horda, Inteligente, Organizado*
Punhal (d6 de dano) 3 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo

Desespero é o lema da bandidagem. Quando os tempos estão difíceis, o que mais há para se fazer do que arranjar uma arma e partir com um clã de homens e mulheres da pior estirpe? Assalto nas estradas, perseguições nas sombras, golpes e embustes, e assassinatos dos piores tipos são praticados por eles, mas todos precisamos comer, então, quem pode culpá-los? Por outro lado, o mal está presente no coração de alguns, e quem poderia dizer que o desespero não é apenas a necessidade de satisfazer os desejos mais básicos de uma pessoa? De qualquer forma, é isso ou morrer de fome, em alguns casos.

Instinto: roubar

- Roubar algo
- Exigir tributos

REI DOS BANDIDOS *Solitário, Inteligente, Organizado*
Faca de Estimação (m[2d10] de dano) 12 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo

É melhor governar no inferno do que servir no paraíso.

Instinto: liderar

- Fazer exigências
- Extorquir
- Derrubar poderes

TOLO

Existe uma única pessoa em toda a corte do Rei a quem é permitido falar a verdade. A real, direta e honesta verdade a respeito de qualquer coisa. O tolo a acoberta com sinos, jogos infantis e pintura branca em seu rosto, mas quem mais pode dizer ao Rei o que é o que? Dizem que pode-se confiar em um tolo, especialmente se ele lhe deixou com o rosto avermelhado e sua vontade é a de afogá-lo em uma latrina.

Instinto: zombar

- Expor injustiças
- Fazer um truque

GUARDAS *Grupo, Inteligente, Organizado*
Lança (d8 de dano) 6 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo, Alcance

Nobres protetores ou apenas um bando de bêbados, normalmente isso não faz diferença entre esses tipos. Um pouco distantes dos nobres cavaleiros, a orgulhosa guarda da cidade não deixa de ser uma antiga profissão. Esses homens da lei normalmente se vestem nas cores de seu lorde (quando você consegue enxergá-las por baixo da lama) e, dependendo da riqueza desse lorde, podem até mesmo possuir armas e armaduras que sirvam neles. Esses são os mais sortudos. De qualquer forma, alguém tem que estar lá de olho no portão depois que os Cavaleiros Negros foram avistados na floresta. Muitos de nós devem suas vidas a essas almas – lembre-se disso da próxima vez que um deles, bêbado, insultar sua mãe.

Instinto: fazer o que lhe for mandado

- Defender a lei
- Lucrar de alguma forma

HALFLING LADRÃO *Solitário, Pequeno, Inteligente, Furtivo, Traiçoeiro*
Adaga (p[2d8] de dano) 12 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo

Agora, seria tolice tirar certas conclusões a respeito das pessoas apenas porque elas parecem boas em alguma coisa. Por outro lado, uma pá é uma pá. E talvez apenas o tipo mais bondoso, molenga e doce de Halfling pense em permanecer em sua casa nas colinas verdejantes, e esse não é o tipo que você encontra nas favelas e tavernas do mundo humano. Talvez esses estejam lá para roubar sua carteira por chamá-los de pequeninos em primeiro lugar. Nem todos gostam do título. Ou talvez estejam jogando um jogo, fingindo serem crianças precisando de alguma esmola – e seus olhos arrogantes não percebem a diferença até ser tarde demais. Bem, pouco importa. Eles se foram com seu dinheiro antes mesmo que você perceba que mereceu.

Instinto: viver uma vida de luxo roubado

- Roubar
- Fingir amizade

MAGO INFERIOR (MAGO)

Nem todos aqueles que manipulam as artes arcanas são magos aventureiros, nem necromantes em mausoléus ou feiticeiros de linhagens de sangue antigas. Alguns são apenas velhos espertos, capazes de descobrir um truque ou outro. Eles podem ter ficado um pouco tantãs ao adquirirem tal conhecimento, mas se você tem uma maldição a quebrar ou um amor a provar, é possível que um desses magos inferiores lhe ajude, considerando que seja capaz de encontrá-los em suas cabanas apodrecidas no pântano e de pagar seu preço.

Instinto: aprender

- Conjurar a magia quase certa (por um preço)
- Fazer acordos além de seu alcance

ALTO SACERDOTE

Respeitados por todos, os altos sacerdotes e sacerdotisas de Dungeon World são tratados com certa reverência. Quer prestem homenagens a Ur-thuu-hak, Deus das Espadas, ou sussurrem orações para Namiah, preciosa filha da paz, eles aprenderam uma coisa ou outra que você e eu jamais saberemos. Os deuses falam com eles como um mascate falaria conosco em uma feira. Por isso, pelo porte de segredos e pelo saber das coisas, nós lhes oferecemos ampla reverência ao passarem em seus robes brilhantes.

Instinto: liderar

- Estabelecer leis divinas
- Revelar segredos divinos
- Comissionar empreendimentos divinos

CAÇADOR *Grupo, Inteligente*
Arco Grosseiro (d6 de dano) 6 PV, Armadura 1
Próximo, Distante

Os ermos são a moradia de mais coisas do que apenas feras de chifres e escamas. Existem também homens e mulheres por lá – aqueles capazes de cheirar o sangue no vento e espreitar as planícies vestindo as peles de suas presas. Quer estejam com seu fiel arco longo, comprado em uma de suas raras idas à cidade, ou portando uma faca feita de ossos e tendões, essas pessoas têm mais em comum com as coisas que caçam e comem do que com outros de sua espécie. Solenes, sóbrios e quietos, eles encontram uma espécie de paz nesses lugares selvagens.

Instinto: sobreviver

- Trazer notícias dos ermos
- Matar uma fera

CAVALEIRO *Solitário, Inteligente, Organizado, Cauteloso*
Espada (m[2d10] de dano) 12 PV, Armadura 4
Corpo a Corpo

Que garoto nunca se dependurou na divisória de uma poderosa justa, quase cego pelo sol refletido em armaduras brilhantes, desejando estar no lugar daqueles homens adornados em aço e cavalgando para o deleite do Rei e da Rainha? Que jovem camponês com nada além de um pedaço de pão e sementes ruins não desejou trocar tudo aquilo por uma lança e uma flâmula de cores fortes? Um cavaleiro é muitas coisas – um guerreiro sagrado, uma espada jurada, algumas vezes também um vilão, mas ele nunca deixa de ser um símbolo para todos aqueles que o veem. Um cavaleiro sempre significa algo.

Instinto: viver por um código

- Tomar uma posição moral
- Liderar soldados para a batalha

"Cuidado com a fera homem, pois ele é um peão do Diabo. Apenas ele, dentre os primatas de Deus, mata por esporte, por desejo ou por ganância. Sendo assim, ele assassina seu irmão para tomar-lhe a terra. Não deixe que procrie em grandes quantidades, pois ele tornará deserta sua própria casa e as dos outros. Evite-o, expulse-o de volta para sua moradia na floresta, pois ele é o arauto da morte."

- Planeta dos Macacos

MERCADOR

"Bastões de três metros. Compre seus bastões de três metros aqui. Tochas, quentes e brilhantes. Mulas também – teimosas mas muito bem criadas. Precisa de um saco de linho, amigo? Bem aqui! Venham comprar seus bastões de três metros!"

Instinto: lucrar

- Propor um empreendimento de negócios
- Oferecer um "grande negócio"

NOBRE

Teriam eles recebido sua posição dos próprios deuses? Será por isso que são capazes de passar seu poder e riqueza para seus filhos? Algum truque ou encantamento em seu sangue, talvez. O camponês se ajoelha, se esforça e labuta, enquanto o nobre usa ornamentos de sua posição e, como eles dizem, cada um tem seus próprios fardos a carregar. Me parece que alguns de nós possuem fardos de pedra, enquanto outros carregam seu peso em ouro. É uma vida difícil.

Instinto: governar

- Dar uma ordem
- Oferecer uma recompensa

CAMPONÊS

Todos nós acabamos dando as costas àquelas pessoas que produzem nossa comida em suas fazendas, cobertas de lama e oprimidas no fundo da grande cadeia da existência. Alguns camponeses se dão melhor do que outros, mas nenhum jamais verá uma moeda de ouro até o fim de seus dias. Eles sonham à noite sobre como, algum dia, de alguma forma, eles lutarão contra um dragão e salvarão uma princesa. Não finja que não era um desses antes de perder o pouco bom senso que possuía, aventureiro.

Instinto: se virar

- Implorar por ajuda
- Oferecer uma recompensa simples e gratidão

REBELDE *Horda, Inteligente, Organizado*
Machado (d6 de dano) 3 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo

No interior eles são chamados de foras da lei e expulsos ou mortos. A cidade, no entanto, é cheia de lugares onde é possível se esconder. Porões úmidos onde podem se debruçar sobre mapas e planejar movimentos contra o sistema corrupto. Como ratos, eles roem a ordem, seja para suplantá-la com outra nova, ou apenas para desfazer o que existe. A linha que existe entre a mudança e o caos é bem tênue – alguns rebeldes caminham por ela, enquanto outros querem apenas ver tudo se queimar. Disfarces, uma faca na escuridão ou uma tocha arremessada no momento certo são as armas dos rebeldes. A marca flamejante da anarquia é um medo constante entre os nobres de Dungeon World, e tais pessoas são o motivo.

Instinto: atrapalhar a ordem

- Morrer por uma causa
- Inspirar outros

SOLDADO *Horda, Inteligente, Organizado*
Lança (d6 de dano) 3 PV, Armadura 1
Corpo a Corpo, Alcance

Para um camponês com braços fortes, às vezes é isso ou tornar-se um bandido. Usar as cores e colocar armaduras que não lhe servem direito, marchando rumo ao desconhecido com milhares de outros homens e mulheres apavorados, recrutados para lutar as guerras de seu tempo. Eles poderiam estar se escondendo nas matas, vivendo de caças ilegais e evitando a guarda do rei, mas é melhor arriscar sua vida para servir a uma causa. Bravamente entregar sua sorte nas mãos de seus companheiros e esperar chegar vivo do outro lado. Além disso, os nobres precisam de homens e mulheres fortes. Como eles dizem mesmo? Um bando de soldados vence qualquer quantidade de argumentos.

Instinto: lutar

- Marchar até a batalha
- Lutar em unidade

ESPIÃO

Amado pelos reis, mas nunca realmente confiáveis. Misteriosos, dissimulados e atraentes, a vida de um desses espiões é, se perguntar a um camponês, cheia de romance e intriga. Eles são uma faca na escuridão e um par de olhos sempre alertas. Um espião pode ser seu melhor amigo, sua amante ou até mesmo aquele velho que você vê todos os dias no mercado. Ninguém nunca sabe realmente. Pelos infernos, talvez você mesmo seja um espião – dizem que existem magias capazes de mudar a mente de uma pessoa sem ela nem mesmo saber. Como podemos confiar em você?

Instinto: infiltrar

- Reportar a verdade
- Ser um agente duplo

FUNILEIRO ANDARILHO

Dizem que se uma pessoa encontrar um funileiro andarilho na estrada, e não oferecer a ele uma caneca de cerveja ou um pouco de sua comida, ele deixará uma maldição de má sorte para trás com ela. Um funileiro andarilho é meio engraçado: uma pessoa estranha que viaja por estradas entre as cidades com suas carroças cheias de badulaques e suas mulas favoritas. Sempre acompanhados de um cachorro raquítico e uma história para contar. Algumas vezes trazem correspondências também, se você tiver sorte e morar em um lugar onde o Correio da Rainha não alcança. Se for bondoso com eles, pode ser que lhe vendam uma rosa que nunca definha, ou um relógio que se move com o som de risadas de fada. Ou talvez eles sejam apenas mendigos antissociais. Nunca dá pra realmente saber, certo?

Instinto: criar

- Oferecer algo estranho pelo preço certo
- Tecer histórias de grande perigo e recompensa em terras distantes





Capítulo 19

As tumbas emboloradas e as câmaras de tesouro esquecidas do mundo estão recheadas de itens úteis. O guerreiro pode encontrar espadas novas e afiadas, e o ladrão pode achar um frasco de veneno mortal. A maior parte desses itens é mundana – nem mágicos ou realmente únicos de alguma forma. Qualquer item mágico ou único não é considerado mundano para o uso de movimentos. A arma favorita do guerreiro, por exemplo, nunca é mundana.

Cada equipamento possui rótulos que dizem alguma coisa a respeito da maneira como ele afeta o personagem que o esteja utilizando (como +armadura), ou sugerem algo a respeito da forma como deve ser utilizado (como os rótulos de distância). Como tudo o mais em Dungeon World, esses rótulos guiam a ficção que vai sendo criada durante o jogo. Se uma arma é desajeitada, por exemplo, isso pode indicar que ela é derrubada quando o personagem falha em seu teste de matar e pilhar.

A lista a seguir não é exaustiva – sinta-se livre para criar seus próprios rótulos.

Rótulos gerais para equipamentos

Os rótulos abaixo são genéricos, e podem ser aplicados a praticamente qualquer tipo de equipamento. Eles serão vistos em armaduras, armas ou ferramentas utilizadas em aventuras.

Aplicado: somente é útil quando aplicado cuidadosamente em uma pessoa, ou a algo que ela coma ou beba.

Desajeitado: é difícil de segurar e de usar.

+Bônus: modifica sua capacidade em determinada situação. Pode ser "+1 adiante pra falar difícil" ou "-1 constante para matar e pilhar".

n moedas: quanto algo custa para ser comprado, normalmente. Se o custo incluir "-Carisma", isso indica que uma pequena negociação pode subtrair o valor de Carisma do personagem que estiver pechinchando (não o modificador) do preço final do produto.

Perigoso: é fácil algo dar errado durante o uso do item. Se interagir com ele sem as devidas precauções, o MJ poderá livremente invocar algumas consequências para suas tolas ações.

Ração: é comestível, ou praticamente comestível.

Requer: somente é útil para determinadas pessoas. Se você não cumprir os requisitos, o item funcionará mal, se funcionar.

Lento: demora pelo menos alguns minutos para ser usado.

Toque: para funcionar, é necessário que toque a pele do alvo.

Duas Mãos: precisa ser utilizado com duas mãos.

Peso n: some os pesos para verificar sua Carga. Algo que não possui um peso listado não foi feito para ser carregado. 100 moedas padrão possuem peso 1, mas o mesmo valor em gemas ou peças de arte pode ser mais leve ou mais pesado.

Vestido: para usar o item, é necessário vesti-lo.

n usos: somente pode ser utilizado *n* vezes.

ARMAS

Armas não matam monstros – pessoas matam monstros, e é por isso que as armas não possuem um dano atribuído em Dungeon World. Uma arma é útil primeiramente por seus rótulos, que descrevem sua utilidade. Uma adaga não é útil porque causa mais ou menos dano do que outra arma, mas sim porque é pequena e fácil de usar para atacar alguém a curta distância. Uma adaga nas mãos de um mago não é tão perigosa quanto uma nas mãos de um guerreiro habilidoso.

"Ele se equipou com uma adaga, uma espada e uma lança; além da lâmina que ela havia pego no túmulo, Eilonwy carregava uma adaga bem fina em seu cinto. Taran carregou tantos arcos e aljavas de flechas quantos foi capaz. O grupo agora se encontrava levemente, porém efetivamente, armado.

- O Livro dos Três

RÓTULOS DE ARMAS

Esses rótulos servem principalmente para ajudar em sua descrição (como enferrujada ou brilhante), mas eles também possuem efeitos mecânicos:

Munição n: conta como munição para armas de longo alcance apropriadas. O número indicado não representa a quantidade de flechas ou pedras individuais, mas sim uma quantidade que lhe resta à mão.

Poderoso: pode jogar o alvo para trás, e talvez até mesmo derrubá-lo.

+n de Dano: é particularmente danosa para seus inimigos. Quando causar dano, some *n* a ele.

Ignora Armadura: não subtraia armadura do dano causado.

Grotesco: causa danos de uma forma particularmente destrutiva, destroçando coisas e pessoas.

n Penetrante: atravessa armaduras. Quando causar dano com *n* Penetrante, subtraia *n* da armadura do alvo apenas durante aquele ataque.

Preciso: recompensa ataques cuidadosos. Use DES para matar e pilhar com esta arma, e não FOR.

Recarga: após atacar com ela, você precisa de mais do que apenas um momento para reposicionar a arma para um novo ataque.

Atordoador: ataques com essa arma causam dano atordoante no lugar de dano normal.

Arremesso: jogue-a em alguém para ferir aquela pessoa. Se disparar com essa arma, você não pode optar por reduzir sua munição com um resultado de 7-9; uma vez que ela foi arremessada, esta arma ficará indisponível até que consiga pegá-la de volta.

Armas possuem rótulos que indicam a distância na qual são úteis. Dungeon World não apresenta bônus ou penalidades para "distância otimizada" ou algo assim, mas se sua arma diz Mão, e eu inimigo está a dez metros de distância, vai ser bem difícil justificar como ela será usada contra ele.

Mão: é útil para atacar alguém dentro de seu alcance, e nada mais.

Corpo a Corpo: é útil para atacar alguém até o alcance de seu braço, mais uns cinquenta ou sessenta centímetros.

Alcance: é útil para atacar algo que esteja a alguns poucos metros de distância, talvez uns três.

Próximo: é útil para atacar se você puder ver o branco dos olhos de seu inimigo.

Distante: é útil para atacar alguém à distância de um grito.

LISTA DE ARMAS

As estatísticas apresentadas serão aquelas de itens típicos. Existem, claro, variações. Uma espada longa cega poderia apresentar -1 de dano, enquanto uma adaga obra-prima teria +1 de dano. Considere o que estiver abaixo como as características de uma arma comum do tipo – mas lembre-se que uma arma específica pode possuir rótulos diferentes que representem suas peculiaridades.

"É um truque. Pegue um machado."

- Ash, "Uma Noite Alucinante III"

Arco Rústico	*próximo, 15 moedas, peso 2*
Arco de Alta Qualidade	*próximo, distante, 60 moedas, peso 2*
Arco de Caçador	*próximo, distante, 100 moedas, peso 1*
Besta	*próximo, +1 de dano, recarga, 35 moedas, peso 3*
Maço de Flechas	*munição 3, 1 moeda, peso 1*
Flechas Élficas	*munição 4, 20 moedas, peso 1*
Clava, Shillelagh	*corpo a corpo, 1 moeda, peso 2*
Cajado	*corpo a corpo, duas mãos, 1 moeda, peso 1*
Adaga, Shiv, Faca	*mão, 2 moedas, peso 1*
Adaga de Arremesso	*arremesso, próximo, 1 moeda, peso 0*
Espada Curta, Machado, Martelo de Batalha, Maça	*corpo a corpo, 8 moedas, peso 1*
Lança	*alcance, arremesso, próximo, 5 moedas, peso 1*
Espada Longa, Machado de Batalha, Mangual	*corpo a corpo, +1 de dano, 15 moedas, peso 2*
Alabarda	*alcance, +1 de dano, duas mãos, 9 moedas, peso 2*
Florete	*corpo a corpo, preciso, 25 moedas, peso 1*
Florete de Duelo	*corpo a corpo, 1 penetrante, preciso, 50 moedas, peso 2*

ARMADURAS

Armaduras são pesadas, difíceis de vestir e infernalmente desconfortáveis. Algumas classes são mais bem treinadas para ignorar essas desvantagens, mas qualquer pessoa é capaz de amarrar umas peças de armadura em seu corpo e aproveitar-se de seus benefícios.

RÓTULOS DE ARMADURAS

Armaduras, assim como armas, possuem rótulos. Alguns são puramente descritivos, mas os rótulos abaixo possuem efeitos mecânicos no personagem que as estiver usando.

Armadura n: lhe protege de ferimentos e absorve danos. Quando o personagem sofrer algum dano, subtraia sua armadura do total. Se possuir mais de um item com armadura *n*, utilize apenas o valor mais alto.

Armadura +n: lhe protege e soma a outras armaduras. Adicione este valor à sua armadura total.

Desengonçado: é difícil se mover usando isso. -1 constante enquanto estiver vestindo. A penalidade é cumulativa.

LISTA DE ARMADURAS

Couro, Cota de Malha	*armadura 1, vestida, 10 moedas, peso 1*
Armadura de Escamas	*armadura 2, vestida, desengonçada, 50 moedas, peso 3*
Armadura de Placas	*armadura 3, vestida, desengonçada, 350 moedas, peso 4*
Escudo	*armadura +1, 15 moedas, peso 2*

EQUIPAMENTO PARA LEVAR EM MASMORRAS

EQUIPAMENTO DE AVENTUREIRO *5 usos, 20 moedas, peso 1*
O equipamento de aventureiro é uma coleção de itens mundanos úteis como giz, bastões, espigões, cordas, etc. Quando mexer em seu equipamento de aventureiro em busca de algum item mundano útil, encontre o que precisa, e gaste um uso.

BANDAGENS *3 usos, lento, 5 moedas, peso 0*
Quando tiver alguns minutos para colocar bandagens nos ferimentos de alguém, cure 4 PV daquela pessoa e gaste um uso.

POMADAS E ERVAS *2 usos, lento, 10 moedas, peso 1*
Quando cuidadosamente tratar os ferimentos de uma pessoa com o uso de pomadas e ervas, cure 7 PV daquela pessoa e gaste um uso.

POÇÃO DE CURA *50 moedas, peso 0*
Quando você beber uma poção de cura inteira, cure 10 PV ou remova uma debilidade, à sua escolha.

BARRIL DE CERVEJA ANÃ *10 moedas, peso 4*
Quando abrir um barril de cerveja anã e deixar que todos bebam livremente, receba +1 para suas rolagens de Farrear. Se beber o barril inteiro sozinho, você fica muito, mas muito bêbado mesmo.

SACOLA DE LIVROS *5 usos, 10 moedas, peso 2*
Quando sua sacola de livros contém aquele exato tomo a respeito do assunto sobre o qual você estiver falando difícil, consulte o livro, gaste um uso, e receba +1 em sua rolagem.

ANTITOXINA *10 moedas, peso 0*
Quando beber uma antitoxina, você será curado de um veneno que lhe estiver afligindo.

RAÇÕES DE MASMORRA *Ração, 5 usos, 3 moedas, peso 1*
Não tem um gosto muito bom, mas também não é de todo ruim.

BANQUETE PESSOAL *Ração, 1 uso, 10 moedas, peso 1*
Pura ostentação, para dizer o mínimo.

BOLACHA ANÃ *Requer anão, ração, 7 usos, 3 moedas, peso 1*
Anões dizem que tem o sabor de sua terra natal. Todas as outras pessoas dizem que se tem sabor de terra natal, você veio de uma fazenda de suínos que estava pegando fogo.

PÃO ÉLFICO *Ração, 7 usos, 10 moedas, peso 1*
Apenas os maiores dos amigos dos elfos recebem esta rara delícia.

CACHIMBO HALFLING *6 usos, 5 moedas, peso 0*
Quando você compartilha um cachimbo halfling com alguém, gaste dois usos e receba +1 adiante para negociar com aquela pessoa.

VENENOS

ÓLEO DE TAGIT *Perigoso, aplicado, 15 moedas, peso 0*
O alvo cai em um sono profundo.

ERVA SANGRENTA *Perigoso, toque, 12 moedas, peso 0*
Até ser curado, sempre que o alvo rolar para causar dano, ele rola um d4 adicional e subtrai o resultado do dano provocado.

RAIZ DOURADA *Perigoso, aplicado, 20 moedas, peso 0*
O alvo trata a próxima criatura que ver como um aliado confiável, até que se prove o contrário.

LÁGRIMAS DA SERPENTE *Perigoso, toque, 10 moedas, peso 0*
Qualquer pessoa que role para causar dano no alvo deve rolar duas vezes o dado e utilizar o melhor resultado.

SERVIÇOS

Uma semana de hospedagem em uma taverna de camponeses	*14-Carisma moedas*
Uma semana de hospedagem em uma taverna civilizada	*30-Carisma moedas*
Uma semana de hospedagem na melhor taverna da cidade	*43-Carisma moedas*
Uma semana de trabalho mundano não qualificado	*10 moedas*
Pagamento mensal para um recruta do exército	*30 moedas*
Pedir para um ferreiro fazer um item personalizado	*preço do item + 50 moedas*
"Companhia" por uma noite	*20-Carisma moedas*
Uma noite de música e dança	*18-Carisma moedas*
Escolta por dia em uma estrada infestada de bandidos	*20 moedas*
Escolta por dia em uma estrada infestada de monstros	*54 moedas*
Matar um zé ninguém	*5 moedas*
Assassinato	*120 moedas*
Ser tratado por um curandeiro	*5 moedas*
Um mês de orações por aqueles que partiram	*1 moeda*
Reparos em um item mundano	*25% do preço do item*

REFEIÇÕES

Uma boa refeição para uma pessoa	*1 moeda*
Uma refeição pobre para uma família	*1 moeda*
Um banquete	*15 moedas por pessoa*

TRANSPORTE

Carroça e burro para carregar seus fardos	*50 moedas, carga 20*
Cavalo	*75 moedas, carga 10*
Cavalo de Guerra	*400 moedas, carga 12*
Carroção	*150 moedas, carga 40*
Barca	*50 moedas, carga 15*
Bote	*150 moedas, carga 20*
Navio Mercante	*5.000 moedas, carga 200*
Navio de Guerra	*20.000 moedas, carga 100*
Passagem por uma rota segura	*1 moeda*
Passagem por uma rota difícil	*10 moedas*
Passagem por uma rota perigosa	*100 moedas*

Terras e construções

Casebre	*20 moedas*
Cabana	*500 moedas*
Casa	*2.500 moedas*
Mansão	*50.000 moedas*
Fortaleza	*75.000 moedas*
Castelo	*250.000 moedas*
Grande Castelo	*1.000.000 moedas*
Manutenção Mensal	*1% do custo*

Subornos

Dote de camponês	*20-Carisma moedas*
"Proteção" para um pequeno negócio	*100-Carisma moedas*
Suborno governamental	*50-Carisma moedas*
Suborno constrangedor	*80-Carisma moedas*
Uma oferta irrecusável	*500-Carisma moedas*

Presentes e ornamentos

Presente camponês	*1 moeda*
Presente fino	*55 moedas*
Presente nobre	*200 moedas*
Anel ou camafeu	*75 moedas*
Ornamento	*105 moedas*
Tapeçaria fina	*350+ moedas*
Uma coroa digna de um rei	*5.000 moedas*

Tesouros

Bolsa de um goblin	*2 moedas*
Bugigangas de homens lagarto	*5 moedas*
Espada "sem preço"	*80 moedas*
Tributo a um chefe de guerra orc	*250 moedas*
A montanha de moedas e gemas de um dragão	*130.000 moedas*

Itens Mágicos

"Estou tanto perplexo quanto desapontado, pois meus talismãs não são obviamente inúteis."

- Cugel, "Eyes of the Overworld"

Existem algumas coisas mais estranhas no mundo do que espadas e couro. Itens mágicos são os objetos não mundanos que possuem poder intrínseco.

Cabe a você e aos jogadores criarem os itens mágicos em seu mundo. Os jogadores podem produzi-los através do ritual do mago ou de outros movimentos similares. O MJ pode introduzi-los nos espólios de batalha ou como recompensas por trabalhos e aventuras concluídas. A lista a seguir oferece alguns exemplos, mas itens mágicos devem ser decididos, em última análise, por vocês.

Quando criar seus próprios itens mágicos, tenha em mente que eles são efetivamente mágicos. Modificadores simples, como +1 de dano, são mundanos – itens mágicos devem possuir bônus muito mais interessantes.

ARGO-THAAN, VINGADORA SAGRADA *Corpo a corpo, peso 2*
Existem muitas espadas no mundo, mas apenas uma Argo-Thaan – uma lâmina feita de ouro, prata e luz, reverenciada como uma relíquia sagrada por todas as ordens e religiões que seguem o Bem. Seu toque é uma bênção e, para muitos, uma visão que traz lágrimas de felicidade.

Nas mãos de um paladino, ela atinge os inimigos sem erros e com força, aumentando seu dado de dano para d12, e concedendo a ele acesso a todos os movimentos da classe. Argo-Thaan também é capaz e causar ferimentos a qualquer criatura do Mal, independente de suas defesas. Nenhuma criatura maligna pode tocá-la sem sofrer uma dor agonizante. Nas mãos de alguém que não seja um paladino ela se torna uma simples espada, mais pesada e desajeitada que o normal – recebendo o rótulo desajeitada.

Argo-Thaan, mesmo que não possua inteligência própria, será sempre atraída para a causa do Bem, como um pedaço de ferro é atraído por um imã.

FLECHAS DE ACHERON *Munição 1, peso 1*
Criadas nas trevas por um flecheiro cego, essas flechas conseguem encontrar seus alvos mesmo na mais profunda escuridão. Um arqueiro pode dispará-las cego, no escuro, com seus olhos vendados e ainda conseguir um tiro certeiro. Se a luz do sol tocar essas flechas, no entanto, elas se desfazem em sombras e pó.

MACHADO DO REI CONQUISTADOR *Corpo a corpo, peso 1*
Forjado de aço polido, ele brilha com uma luz dourada e foi imbuído de poderes místicos de autoridade. Enquanto portar o machado, você se torna uma inspiração que guia todos aqueles que lidera. Quaisquer servos que empregar terão +1 de Lealdade, independente da qualidade de sua liderança.

ESPINHO DO PORTÃO DAS TREVAS *Peso 0*
Um prego ou espigão, torto e sempre gelado, que dizem ter sido removido dos Portões da Morte. Quando enfiado em um cadáver, ele desaparece e garante que aquele corpo jamais se erguerá novamente. Nenhuma magia que não venha da própria Morte será capaz de reacender sua chama da vida (natural ou não).

BOLSA DE ESPAÇO INFINITO *Peso 0*
Uma bolsa de espaço infinito é bem maior por dentro do que por fora, e pode conter uma quantidade ilimitada de itens sem que seu peso aumente. Quando tentar encontrar um item dentro da bolsa, role+SAB. Com 10+, ele está logo ali. Com 7-9, escolha um:

- Você encontra o item exato, mas demora um tempo
- Você encontra um item similar, à escolha do MJ, porém isso só lhe toma um momento

Independentemente da quantidade de itens nela contida, a bolsa de espaço infinito possui sempre peso 0.

A RODA INCANDESCENTE *Peso 2*
Uma antiga roda de madeira, como as que aparecem em carroças de guerra, envolta em aço. Em uma rápida olhada, não é possível notar nada de especial - ela está com vários pedaços quebrados e parece totalmente mundana. Sob observação mágica ou pelos olhos de um especialista, sua verdadeira natureza é revelada: a Roda Incandescente é um presente do Deus do Fogo e queima com sua autoridade.

Quando você segurar a Roda Incandescente e falar o nome de um deus, role+CON. Com 7+, o deus nomeado ouvirá seu chamado e lhe concederá uma audiência. Uma audiência com um deus nunca é gratuita: com 10+, escolha um de seus atributos e o reduza até o próximo modificador mais baixo (por exemplo, um 14 é +1, logo, ele seria reduzido para 12, que é +0). Com 7-9 o MJ escolhe qual atributo será reduzido.

Após utilizada, a Roda Incandescente pega fogo e se queima em uma luz brilhante. Ela não oferece proteção contra essas chamas, e nem confere qualquer bônus para nadar.

CORNUCÓPIA DO CAPITÃO BLIGH *Peso 1*

Uma trompa naval, curva e ornada, gravada com símbolos dos deuses da Fartura. Quando soprada, além do som, ela espirra comida suficiente para uma refeição capaz de alimentar todos os que ouvirem seu som.

A ESPIRAL CARCOSANA *Alcance, arremesso, peso 3*

Ninguém sabe de onde essa lança retorcida feita de coral branco se originou. Aqueles que a portam por muito tempo têm suas mentes preenchidas com sonhos alienígenas e começam a ouvir os estranhos pensamentos dos Outros. Ninguém é imune. Utilizada contra qualquer alvo "natural" (homens, goblins, ursos-coruja e similares), a Espiral age como uma lança mortal comum. Seu verdadeiro propósito é o de ferir criaturas cuja estranha natureza as proteja contra armas mundanas. Utilizada contra elas, a Espiral pode ferir inimigos que seriam de outra forma invulneráveis. O portador reconhecerá tais criaturas bizarras assim que as avistar – a lança reconhece os seus.

CAPA DE ESTRELAS SILENCIOSAS *Peso 1*

Uma rica capa de veludo negro por fora e com um forro brilhante com pequenos pontos luminosos, essa capa dobra o destino, o tempo e a realidade ao seu redor para proteger o seu usuário, que se torna capaz de desafiar o perigo com qualquer atributo que quiser. Para fazê-lo, o usuário invoca a magia da capa e seu jogador descreve como ela o ajuda a "quebrar as regras". Ele pode defletir uma bola de fogo usando Carisma, convencendo-a de que não merece morrer ainda, ou evadir uma queda utilizando o poder da lógica de sua Inteligência, provando que ela não pode feri-lo. A capa torna essas coisas realidade. Ela pode ser usada uma vez para cada atributo antes de perder sua magia.

MOEDA DA LEMBRANÇA *Peso 0*

O que aparenta ser uma simples moeda de cobre é, na verdade, uma moeda encantada. Seu portador pode, a qualquer momento, gastá-la para aprender imediatamente um fato que tenha sido esquecido. A moeda desaparece em seguida. Não é necessário que seja algo que o próprio usuário tenha esquecido, mas não pode ser algo "conhecido". A interpretação disso é deixada pra os deuses. Se a moeda não for bem sucedida, ela ainda imprime uma imagem mental no portador de alguém ou de alguma coisa que se lembra do que está sendo buscado.

PERGAMINHO COMUM *1 uso, peso 0*

Um pergaminho comum possui uma magia nele inscrita, que pode ser conjurada por alguém que já seja capaz de conjurá-la, ou que a possua na lista de magias de sua classe. Quando a magia é conjurada com a utilização do pergaminho, ela surte efeito normalmente.

ÓLEO CONTRA DEMÔNIOS *1 uso, peso 0*

Um óleo sagrado, de suprimento limitado, criado por uma facção de monges mudos da montanha, cuja ordem vem protegendo a humanidade dos poderes dos Poços Demoníacos desde o princípio dos tempos. Apenas algumas poucas jarras ainda existem. Quando aplicado a uma arma e esta for utilizada para atacar um habitante de outro plano, o óleo desfaz a magia que prende a criatura aqui. Em alguns casos, ele fará com que a criatura retorne ao seu plano original. Em outros, qualquer feitiço que a esteja controlando é simplesmente desfeito. O óleo permanece na arma por algumas horas antes de secar e se desfazer.

Se aplicado nos cantos de uma porta ou utilizado para desenhar um círculo, o óleo repelirá criaturas cujo lar seja algum dos outros planos, tornando-as incapazes de atravessar o local. O óleo dura um dia inteiro dessa forma antes de ser absorvido ou evaporar.

CERA DE MINHOCA DE OUVIDO *1 uso, peso 0*

Uma vela amarelada, cuja chama parece nunca se acabar, emitindo uma luz estranha e fraca. Sua cera é sempre fria ao toque, também. Se pingar a cera na orelha de um alvo, ganhe domínio 3. Gaste o domínio para fazer uma pergunta ao alvo. Ele lhe responderá toda a verdade, independentemente de suas intenções. As consequências após o fato? Cabe a você lidar com elas.

O ECO *Peso 0*

Uma garrafa aparentemente vazia. Assim que aberta, ela faz com que os sussurros de outros planos sejam ouvidos uma única vez e depois se silenciem. Durante o silêncio, o portador sente em sua própria alma a chegada de algum perigo e como ele pode evitar que aquilo ocorra. A qualquer momento após usar o Eco, ignore os efeitos de um único rolamento de dados – seu ou de outro jogador – e role novamente. Uma vez aberto, o Eco foi solto e terá se esvaído para sempre.

AS LENTES DE ÉPOCA *Peso 1*

Um arquimago, velho e fraco demais para deixar sua torre, criou este intrincado e frágil dispositivo feito de vidro e ouro para examinar as histórias e relíquias que tanto amava. Observar um objeto através da lente revela visões a respeito de quem o criou e de onde ele veio.

PEDRA DA VISÃO ALÉM DO ALCANCE *Peso 1*

Nuvens rodopiantes preenchem esse orbe esfumaçado, e aqueles que permanecem em sua presença ouvem sussurros estranhos. Em tempos antigos, ele era parte de uma rede de pedras similares, utilizadas para comunicação e observação a longas distâncias. Quando fixar seu olhar na pedra, diga um lugar e role+SAB. Com 10+, você obtém uma visão clara daquele lugar, e a mantém enquanto se concentrar no orbe. Com 7-9, você ainda tem a visão, mas acaba chamando a atenção de outra coisa (um anjo, um demônio, ou o portador de outra Pedra da Visão Além do Alcance), que utilizará a pedra para lhe observar de volta.

CÓDICE DO FIASCO *Peso 0*

Um tomo grosso, que dizem ter sido escrito com o sangue de pobres tolos e de barões dos ladrões por algum príncipe demônio que possuía um senso de humor negro. O livro traz contos e histórias de pessoas cuja ambição sobrepujou sua razão. Ler este tomo ensina o valor de se manter a cabeça no lugar, mas deixa uma sensação ruim no leitor. Quando ler o Códice do Fiasco, role+SAB. Com 10+, faça duas das perguntas abaixo. Com 7-9 faça uma:

- Qual é minha maior oportunidade neste momento?
- Quem eu posso trair para obter as maiores vantagens?
- Quem é um aliado em quem não posso confiar?

O códice oferece respostas apenas uma vez para cada leitor, e demora de duas a três horas para ser lido.

FRASCO DO FÔLEGO *Peso 0*

Uma coisa simples, mas útil quando você precisa de um sopro de ar fresco. O frasco parece vazio, mas não pode ser enchido de forma alguma – qualquer coisa adicionada a ele simplesmente espirra para fora. Isso ocorre porque o frasco está eternamente cheio de ar. Se colocado debaixo d'água, produzirá bolhas para sempre. Se pressionado contra a boca, permite que a pessoa respire normalmente – sem se preocupar com fumaça, por exemplo. Tenho certeza de que vocês encontrarão diversos usos incomuns para isso.

LOUCURA NOS ARES, AS ASAS DE CERA, UM GRANDE ERRO *Peso 1*

Quem nunca quis voar pelo céu azul? Em uma tentativa de conceder tal desejo para as pessoas presas à terra, essas grandes asas mágicas foram criadas. Conhecidas por muitos nomes e produzidas pela mesma quantidade de magos, elas normalmente possuem a forma das asas dos pássaros mais comuns do local onde são construídas. São vestidas por meio de arreios ou, em alguns casos mais extremos, procedimentos cirúrgicos.

Quando voar pelo ar com essas asas mágicas, role+DES. Com 10+, você voa de forma controlada e pode permanecer no ar por quanto tempo quiser. Com 7-9, você consegue voar, mas seu voo é curto ou errático e imprevisível, à sua escolha. Com 6-, você consegue voar, mas a descida e tudo o que acontece entre uma coisa e outra ficarão a cargo do MJ.

BASTÃO IMÓVEL *Peso 0*

Um bastão de metal engraçado com um botão. Aperte o botão e ele simplesmente fica ali, congelado no local onde estava – no meio do ar, de pé ou deitado. Ele não pode ser movido de forma alguma. Puxe-o ou empurre-o com o máximo de força que conseguir exercer, e ele ficará no lugar. Talvez ele possa ser destruído, talvez não. Aperte o botão novamente e ele estará livre – leve-o consigo. Pode ser útil ter algo tão teimoso assim em algum momento.

LIVRO INFINITO *Peso 1*

Este livro contém um número infinito de páginas em um espaço limitado. Sem limite de páginas, tudo o que existiu, existe e existirá está contido nele em algum lugar. Felizmente, o índice é muito bom.

Quando falar difícil enquanto consulta o Livro Infinito você ganha uma cláusula extra: Com 12+, o MJ lhe dará a solução para o problema ou situação na qual você se encontra.

ÓCULOS DE INSPEÇÃO *Peso 0*

Vidro mal feito em uma estrutura de madeira. Montados de qualquer jeito, eles mal se mantêm inteiros, mas de alguma forma estes óculos permitem ao usuário enxergar muito mais do que o olho nu permitiria. Quando discernir realidades utilizando estas lentes, você pode quebrar um pouco as regras. Com um 10+, pergunte quaisquer três questões que quiser. Elas não precisam estar na lista. Enquanto a visão puder lhe conceder respostas, o MJ lhe dirá o que você quiser saber.

O MOVIMENTO DE KU'MEH *Peso 1*

Um grande tomo com capa de couro, gasto pelas mãos de grandes generais, este livro foi normalmente passado de guerreiro para guerreiro, de pai para filho ao longo das grandes linhas de batalha que dividiram Dungeon World em seu passado. Qualquer pessoa que o ler poderá, assim que chegar ao seu final pela primeira vez, rolar+INT. Com 10+, domínio 3. Com 7-9, domínio 1. Você pode gastar seu domínio para aconselhar um companheiro em algum assunto relacionado a estratégia ou tática. Este conselho lhe permite, a qualquer momento, independente da distância, rolar para ajudá-lo em um movimento qualquer. Com uma falha, o MJ ganha domínio 1 e pode gastá-lo para aplicar uma penalidade de -2 em um de seus rolamentos ou dos rolamentos do pobre coitado que resolveu te escutar.

MEMENTO LASTIMADO *Peso 0*

Tomando a forma de um cacho de cabelos vermelhos brilhantes, amarrado em um laço preto e imune à depredação do tempo, o Memento Lastimado traz um encantamento sombrio. Nele estão as memórias e emoções de uma garota que lidou com a Morte em seus Portões Negros tantas vezes que, no fim, eles se apaixonaram e ela abandonou este mundo. A memória dela protege o portador. Se este se encontrar diante dos Portões, o Memento pode ser trocado por um resultado automático de 10+ no movimento último suspiro.

ESCUDO IMÃ *+1 de armadura, peso 1*

Que idiota teria feito isso? Escudos servem para repelir o metal, e não atraí-lo! Enfeitado com um feroz leão, o Escudo Imã tem o poder de atrair lâminas e flechas para si. Quando defender contra inimigos que estejam usando armas metálicas, você pode gastar 1 de domínio, por alvo, para desarmá-lo. Além disso, de vez em quando, é possível encontrar algumas moedas grudadas nele.

MAPA DA ÚLTIMA PATRULHA *Peso 0*

Uma antiga ordem de corajosos rangers já patrulhou a terra, protegendo vilas e avisando reis e rainhas de perigos que se aproximavam. Eles se foram há muito tempo, mas seu legado continua. Este mapa, quando marcado com o sangue de um grupo de pessoas, irá sempre mostrar sua localização – enquanto eles permanecerem nos limites do que está desenhado no mapa.

CABEÇA DE NED *Peso 1*

Um velho crânio, que não tem mais a mandíbula, e está horrivelmente gasto. O crânio se lembra da tolice de seu antigo dono – um homem com mais honra do que bom senso. Uma vez por noite, o dono deste objeto pode perguntar "quem está atrás de mim?" e o crânio lhe dará um nome em uma voz triste e solitária. Se o dono atual for morto, este item desaparece sem rastros. Ninguém sabe onde ele poderá aparecer novamente.

CHAVE DOS NOTURNOS *Peso 0*

Esta chave é capaz de destrancar qualquer porta, considerando que o usuário não seja permitido no local onde planeja ir. Enquanto não fizer nada que vá alertar outras pessoas de sua presença (permanecer em silêncio e escondido) e não levar nada mais do que suas memórias com você, a magia da chave irá impedir que sua invasão seja descoberta. Será como se você nunca tivesse ido lá.

ERVAS SAGRADAS *Peso 0*

Ervas sagradas, colhidas e preparadas por uma ordem perdida de monges feiticeiros, podem ser encontradas em feixes com uns dois ou três usos ainda. Mantidas secas, elas duram indefinidamente. Quando fumadas em um cachimbo ou consumidas em um incensário e sua fumaça grossa e azulada for inalada, essas ervas lhe concederão estranhas visões de lugares longínquos e tempos distantes. Se focar sua vontade em uma pessoa, lugar ou coisa específica, as ervas responderão; role+SAB. Com 10+, a visão é clara e útil – trazendo alguma informação válida. Com 7-9, a visão é a respeito do objeto desejado, porém não é clara, cheia de metáforas e difícil de compreender de alguma maneira. Com uma falha, o MJ lhe perguntará "o que você mais teme?". Sua resposta deve ser honesta, obviamente.

O PATO DE SARTAR *Peso 0*

Um estranho pato de madeira, feito à mão. Quem faria algo tão estranho? Enquanto o carregar consigo, você se tornará um excelente contador de histórias – independentemente do idioma, você e sua história serão claros para qualquer audiência. Eles entenderão o que você quis dizer, e não suas exatas palavras.

LÁGRIMAS DE ANNALISE *Peso 0*

Gemas vermelhas e enevoadas do tamanho de um dedal, as Lágrimas de Annalise são sempre encontradas em par. Quando engolidas por duas pessoas diferentes, elas unem essas pessoas – quando algum dos dois sentir uma emoção muito forte (particularmente tristeza, perda, medo ou desejo) o outro também a sentirá. Os efeitos duram até que um dos dois derrame o sangue do outro.

SALA DO TELEPORTE *Lento*

James Novededos, um mago genial e bem excêntrico, criou esses aparatos mágicos do tamanho de uma sala. Uma câmara de pedra cheia de runas e escrituras com um brilho azul pálido. Quando entrar na sala e disser o nome de um lugar, role+INT. Com 10+, você chega exatamente onde queria ir. Com 7-9, o MJ escolhe um local seguro próximo. Com uma falha, você vai para algum lugar. Talvez seja próximo? Certamente não é seguro. Coisas estranhas acontecem com aqueles que tentam dobrar o tempo e o espaço com tais dispositivos.

ARMADURA DE TIMUNN *Armadura 1, peso 0*
Uma armadura furtiva, ela se parece com muitas coisas diferentes para pessoas diferentes, e se camufla como roupas apropriadas. O usuário sempre parecerá estar na última moda para qualquer pessoa que o observar.

SEBO VERDADEIRO DE TITUS *Peso 0*
Uma vela feita de um sebo de coloração marfim e cobre com um fio de prata como pavio. Quando acesa, nenhuma pessoa que for iluminada por sua luz será capaz de dizer uma mentira. Eles podem ficar em silêncio ou ir embora, mas quando questionados diretamente, eles não podem falar nada além da verdade.

CORDA CHEIA DE TRUQUES *Peso 1*
Uma corda que ouve seu dono. E faz truques também, como uma cobra esperta e bem obediente seria capaz de fazer. Diga a ela para se "enrolar", "ficar no lugar" ou "venha aqui, corda", e ela o fará.

A MÃO ESTERLINA *Peso 0*
Forjada por anões ferreiros, esta mão de metal espelhado é profundamente marcada com runas de poder e rejuvenescimento. Criada para substituir membros feridos ou destruídos durante acidentes ocorridos em minas, a Mão Esterlina se une ao ferimento, velho ou novo, e é forte e resistente. Ela pode ser usada como uma arma (distância próximo) e é feita de prata pura o suficiente para ser capaz de ferir criaturas por ela afetadas.

MANOPLAS DE VELLIUS *Peso 1*
Forjadas em nome de Vellius, o Sem Jeito, Vellius Dedos Amanteigados, Vellius, o Desastrado, essas luvas de pano simples impedem que você deixe cair qualquer objeto contra a sua vontade. Você não poderá ser desarmado e não cairá de qualquer corda ou escada, por exemplo. O uso deste item pode dar muito errado quando alguma coisa lhe puxa muito forte pelas pernas enquanto você estiver se segurando em algum lugar.

GLÁDIO DA VIOLAÇÃO *Alcance, peso 2*
Uma espada lendária, cujos rumores indicam que foi enviada para o passado a partir de um futuro sombrio, o gládio da violação foi feito de um estranho metal esverdeado. A lâmina ataca a mente daqueles que fere, assim como ataca seu corpo. Quando matar ou pilhar, com 10+, você recebe uma opção a mais: cause seu dano normal, deixe os inimigos contra-atacarem, e encha-os com uma emoção de sua escolha (talvez medo, reverência ou confiança).

ESPADA VORPAL *Corpo a corpo, 3 penetrante, peso 2*

Tcham e tchum e tudo o mais. Afiada como quase nada consegue ser, esta espada aparentemente simples foi criada para separar as coisas umas das outras – um membro do corpo, ou uma pessoa de sua vida. Quando causar dano com a Espada Vorpal, seu inimigo deve escolher alguma coisa (um item, uma vantagem, um membro) e perder essa coisa permanentemente.





Capítulo 20

Dungeon World retrata um tipo específico de aventura fantástica – aquele no qual existem elfos e anões, heróis e vilões, e personagens que lutam em busca de riqueza e glória em um mundo perigoso. Talvez você tenha uma ideia para algo diferente – talvez seu Dungeon World esteja localizado em um planeta desértico destruído, povoado por canibais selvagens e governado por poderosos psiônicos. Ou quem sabe você pensa em jogar em um lugar onde os humanos são a única raça disponível, mas eles pertencem a clãs e famílias tão diferentes umas das outras quanto um gnomo é diferente de um anão. Tudo isso é possível (e, de fato, encorajado) com um pouco de esforço. Este capítulo explicará como transformar este Dungeon World em seu Dungeon World.

Criando Movimentos

A melhor forma de começar sua jornada de transformação de Dungeon World é com seus movimentos. Muitas frentes, perigos e outros elementos de eu jogo já possuirão alguns movimentos personalizados, então este é um lugar razoável e natural onde começar. Você pode querer criar alguns movimentos que refletem ameaças específicas ("Quando entrar sozinho nos Salões Profanos..."). Você pode criar movimentos que cubram algo que é particularmente importante para o cenário ("Quando você nadar nas águas sombrias..."). Quando ficar mais experiente, é possível que comece a criar novos movimentos para as classes, ou até mesmo novas classes inteiras.

Começando

De onde vêm os movimentos? Você pode começar um movimento a partir de seu gatilho. Algumas ações simplesmente passam a sensação de que deveriam ser representadas por um movimento, e esse é seu ponto de partida. Você perceberá algumas ações surgindo no jogo que simplesmente passam a sensação de que são diferentes o suficiente dos movimentos existentes para justificar suas próprias regras.

Você também pode começar pelo efeito. Isso é particularmente útil quando pensamos em movimentos das classes. Todos sabem que conjurar um feitiço é coisa de mago, então o que desencadeia o efeito?

Raramente, você pode começar até mesmo com as próprias mecânicas. Haverá momentos em que você vai pensar em algo legal, como um demônio domado, cuja felicidade pode ser representada por uma característica que varia constantemente, e partir daí. Tome cuidado com qualquer ideia que seja puramente mecânica. Como os movimentos sempre se iniciam e se encerram na ficção, a parte mecânica é a menos importante delas.

Técnicas Avançadas para se Aprofundar na Terra

Você sempre pode usar um movimento de outros jogos também. Dungeon World não é apenas um de vários jogos que usam movimentos, e outros podem lhe inspirar também. Normalmente é bem simples adaptar um deles.

Tipos de Movimentos

O papel que o movimento cumpre determina o tipo dele.

Movimentos que lidam com o ambiente ou qualidades especiais adicionadas a Dungeon World são movimentos especiais, normalmente no domínio do MJ, representando um lugar onde as características do mundo ganham destaque. Como alguns deles são sempre desencadeados pelos jogadores, a maior parte desses movimentos deveria estar impressa ou escrita em um local de fácil consulta, a não ser que o movimento cubra coisas que os jogadores não sabem ainda.

Movimentos que refletem alguma competência ou poder especial, ou algo que os jogadores fazem, são normalmente movimentos de classe. Se ele estiver claramente ligado a uma classe, adicione-o à sua lista. Se for ligado a um conceito que diversas classes possam acessar, como um movimento que só pode ser acessado por alguém que já enxergou do outro lado dos Portões Negros da Morte, você pode criar uma classe de compêndio onde estes ficarão disponíveis. Uma classe de compêndio é uma espécie de mini-classe, uma coleção de movimentos centrados em um tema fictício. Vamos explicar isso com mais detalhes posteriormente.

Caso o seu movimento seja algo que os jogadores fazem, mas não esteja associado a uma classe ou um tema, ele provavelmente é um movimento básico ou especial. Se ocorrer o tempo todo, é básico. Se ocorrer raramente, é especial.

Movimentos feitos pelos jogadores em resposta a monstros, como os efeitos de uma doença, ou tentar avançar apesar de uma rajada de vento lançada por um elemental do ar, são movimentos do próprio jogador, porém associados especificamente a determinados monstros. Movimentos dos jogadores associados a monstros são bem raros, pois a maior parte das interações entre os dois serão originadas de movimentos básicos e de classe.

Movimentos feitos por monstros contra jogadores não são movimentos dos jogadores de forma alguma. Eles pertencem apenas aos monstros, e são simples constatações do que aquela criatura é capaz de fazer. Tentar fazer com que todos os movimentos feitos pelos monstros sejam movimentos dos jogadores vai provavelmente atrapalhar bastante sua criatividade.

MOVIMENTOS DO MUNDO

Seu Dungeon World é cheio de coisas fantásticas, certo? Você provavelmente vai perceber que essas coisas merecem ou exigem movimentos customizados para refletir exatamente o que fazem. Considere o exemplo abaixo, criado por Chris Bennet:

» Quando **abrir uma tampa de esgoto**, role+FOR. Com 10+, escolha 2. Com 7-9, escolha 1:

- Você evita ficar coberto de fezes e entranhas apodrecidas de animais vindas dos esgotos acima.
- Você consegue evitar que um cubo gelatinoso caia em cima de você.
- Você descobre uma entrada secreta pelos fundos do local onde a filha do mercador está presa

Este movimento é forte, pois está bastante conectado a um lugar e momento específicos. Ele foi criado a pedido para o jogo de Dungeon World de Jason Morningstar, quando os jogadores adentraram um esgoto terrível em uma tentativa de encontrar a filha de um poderoso mercador. Duas das opções estão diretamente ligadas à situação específica.

Por que escrever este movimento no lugar de usar desafiar o perigo? Você não o faria normalmente. Abrir uma tampa de esgoto pressurizada é algo perigoso, e você poderia usar desafiar o perigo. Contudo, o movimento específico tem a vantagem de mostrar as escolhas antes de sua realização. Isso é uma técnica bem poderosa: se houverem situações previstas no jogo que utilizarão desafiar o perigo, escrever movimentos customizados de antemão vai lhe economizar algum pensamento rápido na hora.

A outra vantagem de movimentos como esses é que eles demonstram algo importante. Ao fazer com que o gatilho seja "abrir uma tampa de esgoto", no lugar de "quando agir apesar de qualquer perigo iminente", você estará mostrando que aqueles esgotos são lugares sempre perigosos.

MOVIMENTOS DE CLASSE

Cada classe possui movimentos suficientes para levá-la até o décimo nível, mas isso não significa que não possam ser adicionados mais alguns. Acrescentar movimentos a uma classe pode ajudar a demonstrar as suas ideias com relação ao Dungeon World. Veja o exemplo abaixo:

» Quando **você dedicar uma sala ao seu deus**, marque todas as entradas e role+SAB. Com 10+, a sala se torna pacífica: ninguém pode realizar ações que causem danos físicos dentro dela. Com 7-9, a sala é pacificada, mas a demonstração de poder divino atrai atenção. Você pode desfazer a pacificação quando quiser.

Este movimento representa um lado um pouco diferente de Dungeon World, um que exige a paz (algo que normalmente não vem facilmente para os PJ). Isso pode não funcionar em todos os jogos, mas é uma forma excelente de demonstrar como o seu próprio mundo funciona, com reflexo nos personagens.

Quando adicionar um novo movimento, observe cuidadosamente a qual classe ele pode pertencer. Evite dar a uma classe movimentos que adentrem os limites das áreas de especialização de outra. Se o ladrão puder conjurar magias tão bem quanto o mago, este último vai acabar marginalizado. É por isso que os movimentos multiclasse sempre funcionam com um nível abaixo: para proteger o nicho de cada classe.

Seja cuidadoso com qualquer movimento que ofereça o mesmo benefício de um movimento já existente, mesmo que o gatilho seja diferente. Movimentos que aumentam dano, particularmente, devem ser evitados, a não ser que sejam meticulosamente criados com gatilhos interessantes. O mesmo vale para movimentos que adicionam armadura. As classes apresentadas possuem danos e armaduras que refletem o perigo geral existente em Dungeon World. Dar a eles mais disso pode negar ameaças em potencial.

NOVAS CLASSES

"Eu sou um vice-presidente de décimo nível!"

- Al Gore, "Futurama"

Assim que se acostumar a criar novos movimentos e customizar as classes já existentes, você vai perceber uma coisa: uma classe é apenas uma coleção de movimentos temáticos que funcionam em conjunto para criar um certo conjunto de habilidades e qualidades que oferecem à classe uma sensação única. Se estiver disposto, criar uma nova classe é apenas mais um passo em seu caminho.

Sua primeira consideração deveria ser a respeito de como a nova classe se relaciona com as já existentes. Nenhum personagem existe isolado, logo, você deve pensar sobre o que torna essa classe diferente das outras.

Um excelente primeiro passo na criação da nova classe seria imaginar quais personagens fictícios a inspirariam. Não siga ao pé da letra tudo o que esses personagens sejam capazes de fazer (afinal, eles não estavam em Dungeon World), mas use-os como guias para entender o que faz deles tão legais.

As inspirações para as classes existentes neste livro são bem claras, e ficam ainda mais claras através das notas nas laterais de suas páginas. Repare que nem todas elas foram tomadas integralmente: os magos de Discworld originaram o estilo levemente pomposo do mago, mas ele é bem mais competente e conjura feitiços de forma mais parecida com os magos da obra Dying Earth de Jack Vance. Deve-se buscar o estilo nas fontes consultadas, e não uma tradução literal de forma a recriar o que um certo personagem é capaz de fazer em certo livro.

Com uma ideia clara em mente, você tem alguns passos básicos que não eram necessários na hora de escrever apenas movimentos: PV, Vínculos, Aparência, Equipamento, Alinhamento e Raças.

Os PV de uma classe são o resultado de uma pontuação básica mais a Constituição do personagem. Os PV base são quase sempre 4, 6, 8 ou 10. Criar uma classe com mais PV que o paladino ou o guerreiro vai acabar retirando esses dois do palco, se você não tomar cuidado. Possuir menos PV do que o mago é praticamente suicídio, já que 4 PV indica realmente uma classe frágil, que precisa da ajuda dos outros quando as espadas são desembainhadas. 6 PV básicos são para classes que não estão prontas para o combate, mas que podem sobreviver a pelo menos um golpe. 8 PV básicos já são suficientes para que o personagem receba pelo menos alguns golpes, e consiga se sustentar por algum tempo no combate, e 10 PV é a base para lutadores habilidosos e para aqueles que não temem uma peleja.

O dano é escolhido dentre os dados disponíveis: d4, d6, d8, d10. As classes já apresentadas neste livro utilizam apenas um único dado, sem nenhum bônus estático, mas não existe razão para que outras opções não possam ser testadas: 2d4 ou 1d6+2, por exemplo. PV elevado e alta capacidade de dano normalmente andam lado a lado, mas sua nova classe poderia ser uma muralha pacifista ou um canhão de vidro – frágil, mas perigoso.

Alinhamentos demonstram a perspectiva básica da classe, e a maior parte delas terá Neutro como uma opção, já que apenas as classes mais dedicadas são tão amarradas a um ideal que o próprio personagem nunca poderá se colocar em primeiro plano. Um bom movimento de alinhamento é algo que acontece com certa regularidade e guia o jogador até um tipo específico de ação que ele poderia não considerar de outra maneira. Um alinhamento que se coloca como parte do curso normal de jogo, como "quando você ganha um tesouro...", não mostra realmente os ideais daquele tipo de personagem. Neste caso, talvez a solução seja acrescentar alguns requerimentos, como "quando você ganha um tesouro a partir de mentiras e traição...", pois isso adiciona o elemento do ideal da classe, e diz alguma coisa a respeito daquele personagem, forçando o jogador a pensar em como ele deverá jogar. O alinhamento também diz muito a respeito da classe dentro do cenário. Afinal de contas, todo mundo sabe que os paladinos deveriam ser exemplares do Bem e da Lei, certo?

É através dos Vínculos que as perspectivas de cada classe realmente irão brilhar. É o lugar onde você, o criador da classe, vai interagir com o jogador de forma mais clara durante a criação de personagens. A não ser que a classe seja particularmente social ou antissocial, escreva quatro vínculos. Se a classe for muito conectada a outras pessoas, adicione um vínculo. Se tem um certo aspecto de isolamento, remova um. Evite vínculos que demonstrem uma posição ética ou moral, mas pense na forma como a classe interage com seus aliados – o ladrão rouba coisas, mas protege o grupo de armadilhas. O guerreiro defende seus aliados e mata monstros que poderiam feri-los, enquanto o mago possui conhecimentos secretos que compartilha ou acumula. Use as regras para escrever novos vínculos como um ponto de partida, e evite incluir nomes próprios neles.

A aparência é deixada inteiramente para sua imaginação. É um excelente local para lembrar de suas inspirações fictícias. Como eles se pareciam? Como eles poderiam ser diferentes? Incluir pelo menos uma opção sobre o vestuário do personagem ajuda a estabelecer seu estilo sem fazer o jogador pensar a respeito de comprar algumas roupas.

As escolhas de equipamento deveriam sempre incluir pelo menos uma opção de arma e uma opção de armadura, a menos que a classe possua uma clara ausência de habilidades de luta. Rações de masmorra também são praticamente exigidas; um personagem iniciante sem comida viajando em direção a áreas perigosas beira a estupidez.

CLASSES DE COMPÊNDIO

Classes de compêndio são disponibilizadas para personagens de níveis mais altos que tenham preenchido requisitos específicos. Elas são chamadas de classes de compêndio porque apareceram pela primeira vez nos Compêndios do Dungeon World Básico, e são o caminho a seguir para um conceito que possa ser atribuído a várias outras classes.

A estrutura básica de uma classe de compêndio é de apresentar um movimento básico que só pode ser utilizado por personagens que tiveram uma determinada experiência, como a seguir:

» Quando adentrar a presença física de um deus ou de seu avatar, na próxima vez que ganhar um nível, poderá escolher o movimento abaixo no lugar de um movimento de sua classe:

Vínculo Divino

Quando escrever um novo vínculo, no lugar de usar o nome de outro personagem, você pode usar o nome da divindade com quem teve contato. A qualquer momento em que o vínculo com aquela divindade se aplicar à situação atual, você poderá marcá-lo (como se tivesse sido resolvido) para clamar o favor daquele deus, de forma clara e decisiva descrita pelo MJ. No final da sessão você poderá substituir o vínculo marcado por um novo, utilizando o nome de um jogador ou de um deus.

Repare que o movimento fica disponível apenas depois que o personagem fez algo específico, e mesmo assim, apenas quando ele ganhar seu próximo nível. As melhores classes de compêndio se baseiam no que o personagem já fez, e não em requisitos de características ou em algo que ocorra sem envolver ações por parte do jogador. Uma classe de compêndio que se torna simplesmente disponível para qualquer um que chegou ao quinto nível não diz muita coisa. Uma que se aplica apenas a quem viu os Portões Negros da Morte e viveu para contar a história é bem mais interessante.

Uma classe de compêndio normalmente possui 2 ou 3 movimentos que podem ser adquiridos apenas depois que o personagem já possua o movimento básico dela. Eles funcionam como movimentos de classe normais, apenas possuem como requisito o movimento básico da classe de compêndio.

Classes de compêndio são formas ideais de montar um conceito que não parece inspirar uma classe inteira. Se não for capaz de imaginar a aparência da classe que quer criar, ou quantos PV ela tem, ou se ela entra no nicho de outras classes, ela será provavelmente melhor retratada como uma classe de compêndio.

MOVIMENTOS DE AVENTURA

Movimentos de aventura lidam diretamente com a aventura em curso. Eles podem mover a ação adiante, mudar as recompensas ou fazer a transição entre uma aventura e outra.

Se estiver mestrando um jogo mais curto, talvez em uma convenção ou algo similar, vai perceber que será melhor apresentar uma experiência mais direta. Segue como exemplo um movimento que cobre a "aventura até aqui", para que você possa ir direto ao ponto em um jogo curto:

» **Guerreiro Resoluto:** como se os bandidos já não fossem problema suficiente! Como se todos os ferimentos por espadas, hematomas, e surras dadas por seus inimigos não fossem o suficiente, agora isso. Preso no subterrâneo com seus companheiros de aventura quando tudo o que você queria era voltar para a cidade e gastar suas merecidas recompensas. Não foi dessa vez, combatente. Afie sua espada! Certamente, os outros precisarão de proteção antes de encontrarem um lugar seguro. Como da última vez. De novo em meio às fendas, hein? Eu juro, um desses companheiros deve lhe dever um favor ou dois por agora...

Dê uma olhada ao seu redor e role+CAR. Com 10+, escolha dois membros do grupo. Com 7-9, escolha apenas um. Com 6-, você está cercado de pessoas ingratas.

Em um momento de necessidade, você pode cobrar um favor que um dos membros escolhidos do grupo lhe deva. Ele deve trocar a ação que iria tomar por uma à sua escolha uma única vez. Você não pode escolher uma ação que causará dano a ele, o fará perder um item mágico que possua ou o fará entrar em perigo imediato. Use isso para fazer com que a pessoa concorde com você, lhe dê aquela ração extra ou lhe dê o seu lugar no sorteio pelo saque. A influência é doce.

A parte mais importante deste movimento não é o rolamento ou o seu efeito, mas a informação e o tom que ele propicia, armando o palco para uma aventura rápida e oferecendo ao jogador que o esteja lendo um ponto de partida. O rolamento e o resultado são interessantes, mas não trazem grandes mudanças ao fluxo do jogo. Entregar um conjunto destes, um para cada jogador, junto com o livro de jogo, é uma ótima maneira de iniciar o jogo em um evento.

Você também pode adaptar o movimento de encerrar a sessão para refletir a aventura que está propondo. Quando o fizer, é importante mostrar aos jogadores como ficou o novo movimento de encerrar a sessão, pois o objetivo não é deixá-los no escuro sobre a forma de ganharem seu XP, mas fazer com que essa recompensa esteja diretamente relacionada à aventura.

» Quando encerrar a sessão, no lugar das perguntas normais, utilize as perguntas a seguir:

- Aprendemos alguma coisa a respeito do Culto do Deus Escamoso?
- Resgatamos um camponês raptado ou ajudamos a defender a vila de Secor?
- Derrotamos um agente importante do Culto do Deus Escamoso?

Estrutura de um Movimento

Os movimentos sempre seguem uma estrutura similar. Suas partes principais são o gatilho ("quando..."), e o efeito ("então..."), e todos seguem esse formato básico.

Gatilhos

Gatilhos são normalmente ações fictícias realizadas pelos personagens dos jogadores, mas também podem ser parte da criação de personagens, ou ocorrer no início ou final da sessão. Repare que um gatilho nunca lida com unidades precisas de tempo. Não escreva um movimento que comece com "quando começar uma rodada adjacente a um dragão...". Não existem rodadas (e adjacente talvez não seja a melhor forma de dizer, pois soa como algo fora da ficção de *estar logo ao lado de um maldito dragão que cospe fogo*). Preparar feitiços não é "quando passar uma hora estudando seu grimório" por uma boa razão. O tempo em Dungeon World é bem fluido, como em um filme no qual a passagem de tempo depende das circunstâncias envolvidas. Não se apoie em unidades concretas ao redor da mesa (rodadas) ou na ficção (segundos, minutos, dias).

Seguem alguns gatilhos:

- **Quando um personagem faz uma ação.** Exemplos: Discernir Realidades, Arte Arcana (Bardo), Comandar (Ranger).
- **Quando um personagem faz uma ação sob circunstâncias específicas.** Exemplos: Matar e Pilhar, Visão Rubra (Guerreiro), Ataque pelas Costas (Ladrão).
- **Quando as circunstâncias indicarem, sem ação por parte do personagem.** Exemplos: Comandar Servo, Encerrar Sessão.
- **Quando um personagem usa alguma coisa.** Exemplos: Itens Mágicos, Relíquia de Família (Guerreiro).
- **De agora em diante.** Exemplos: Serenidade (Clérigo), Envenenador (Ladrão).

EFEITOS

Os efeitos dos movimentos podem ser qualquer coisa que você imaginar; eles são tão ilimitados quanto suas ideias. Não se sinta preso a fazer rolamentos, bônus de +1 ou trocar atributos. Como todos os movimentos vêm da ficção, um efeito fictício como "eles o tratam como um amigo" é tão poderoso e útil quanto um +1 adiante – e talvez até mais.

Seguem alguns exemplos que qualquer movimento pode utilizar:

- **Role.** Exemplos: Desafiar o Perigo, Conjurar Feitiço (Mago), Tiro ao Alvo (Ranger).
- **Substituir características.** Exemplos: Anão (Guerreiro)
- **Negar dano.** Exemplos: Melhor Amigo do Homem (Ranger)
- **Conceder um bônus ou penalidade, adiante ou constante.** Exemplos: Oprimido (Ladrão), Punição (Paladino).
- **Causar ou curar dano**. Exemplos: Disparar, Atacar pelas Costas (Ladrão), Arte Arcana (Bardo).
- **Escolher opções.** Exemplos: Falar Difícil, Discernir Realidades, Ritual (Mago).
- **Domínio & Gasto.** Exemplos: Dominar (feitiço de Mago), Especialista em Armadilhas (Ladrão).
- **Perguntas & Respostas.** Exemplos: Charmoso e Receptivo (Bardo), Falar Difícil.
- **Mudar circunstâncias.** Exemplos: Reputação (Bardo).
- **Marcar experiência.** Exemplos: Encerrar Sessão.
- **Pedir mais informações:** Exemplos: Negociar, Ritual (Mago).
- **Adicionar opções.** Exemplos: Tiro ao Alvo (Ranger).

MUDANDO A BASE

Movimentos também podem alterar a estrutura básica do jogo. Considere o seguinte, para evitar usar dados de dano:

» Quando causar danos, no lugar de rolar os dados, substitua cada dado pelo número listado a seguir: d4 se torna 2, d6 se torna 3, d8 se torna 4, d10 se torna 5 e d12 se torna 6.

Movimentos como este alteram uma das características básicas do jogo. Seja muito cuidadoso ao lidar com tais fundamentos. Os movimentos nunca deveriam contrariar os princípios ou objetivos do MJ, ou quebrar a regra básica de "faça uma ação para receber um efeito".

Algumas partes do jogo são muito simples de serem mudadas. A quantidade de XP necessária para subir de nível reflete nosso ponto de vista, mas você pode facilmente tornar a subida de nível um evento mais comum ou mais raro. Da mesma maneira, os eventos que conferem XP para os jogadores podem ser alterados facilmente – se o seu jogo não envolver exploração, lutar contra monstros ou encontrar tesouros, altere o movimento Encerrar Sessão para refletir tal diferença. Tenha certeza de compartilhar isso com seus jogadores antes de iniciar o jogo.

Outra regra básica que é ocasionalmente questionada é o fato de, digamos, uma luta contra um dragão ser mais difícil que o normal. A melhor resposta aqui é que lutar contra um dragão é mais difícil porque os dragões são ficcionalmente mais poderosos. Furar um dragão com uma espada comum não é matar e pilhar porque uma lâmina qualquer não é capaz de ferir a criatura. Contudo, se isso não for o suficiente, considerem o movimento abaixo criado por Vincent Baker, vindo originalmente do jogo Apocalypse World (com pequenas mudanças para torná-lo compatível com as regras de Dungeon World):

» Quando um jogador faz um movimento que o MJ considera particularmente difícil, aquele jogador recebe -1 na rolagem. Quando um jogador faz um movimento que o MJ julga estar muito além dele, aquele jogador recebe -2 na rolagem.

O problema com este movimento é que ele não reflete nada concreto. No lugar disso, ele faz com que o MJ faça julgamentos sem uma estrutura clara. Se você perceber que está criando este movimento, considere qual é a dificuldade que você está tentando captar e faça um movimento específico para aquela ação. Dito isso, o movimento acima é válido, caso sinta que ele é necessário.

DESENVOLVIMENTO DE UM MOVIMENTO

Vamos ver como um movimento é desenvolvido ao longo do tempo. Matar e Pilhar foi um dos primeiros movimentos de Dungeon World, escrito originalmente por Tony Dowler. A primeira versão se parecia com o seguinte (reformatada e editada apenas por gramática):

» Quando entrar em combate, atacando seus inimigos, cause dano ao inimigo que atacar, receba o dano daquele inimigo, e role+FOR. Com 10+, escolha 2. Com 7-9, escolha 1.

- Impeça que um aliado receba dano nesta rodada
- Mate um inimigo de nível mais baixo que você ou cause seu dano máximo aos de outros níveis
- Coloque um inimigo exatamente onde o quer (afaste-o, previna sua fuga, etc.)
- Divida seu dano entre qualquer número de alvos que possa alcançar com sua arma

O primeiro problema com este movimento é que uma de suas opções, a de prevenir dano, é muito menos útil do que as outras. Ser capaz de simplesmente matar um inimigo é quase sempre melhor do que prevenir que aquele inimigo cause dano. A primeira revisão foi feita, retirando tal opção:

» Quando entrar em combate, atacando seus inimigos, cause danos ao inimigo que atacar, receba o dano daquele inimigo, e role+FOR. Com 10+, escolha 2. Com 7-9, escolha 1.

- Mate um inimigo de nível mais baixo que você ou cause seu dano máximo aos de outros níveis
- Coloque um inimigo exatamente onde o quer (afaste-o, previna sua fuga, etc.)
- Divida seu dano entre qualquer número de alvos que possa alcançar com sua arma

Com isso, restaram apenas três opções, o que é um ótimo número de opções quando o 10+ lhe deixa escolher duas. O jogador que fizesse o movimento sempre teria que deixar uma delas de lado. Além disso, todas eram claramente úteis, mas ainda restava um problema. O maior problema do movimento acima era que a ação fictícia não se relacionava de forma próxima com o resultado.

Considere a seguinte situação: Gregor ataca um lorde das águias com seu poderoso machado. Ele descreve sua ação fictícia: "eu brando meu machado de cima para baixo,

alvejando sua asa". Então ele rola o movimento, consegue um 10, e faz suas escolhas. Dano máximo é uma escolha clara, e vem direto da ficção. As outras opções, no entanto, não fazem sentido; Se ele escolhe dividir seu dano, como isso flui de seu único ataque? Como ele também cortou o ente atrás dele?

Adentrando ainda mais no efeito da ficção, foi elaborada outra versão:

» Quando atacar um inimigo capaz de se defender, role+FOR. Com 10+, cause seu dano, mas seu inimigo não causa dano em você. Se quiser, pode receber o dano do inimigo, mas causar o dobro de seu dano. Com 7-9, você recebe o dano do inimigo e causa seu dano.

Aqui, o movimento possui apenas os efeitos que poderiam claramente ser derivados de um único ataque. Qualquer ação que não levasse a um contra-ataque não seria considerada matar e pilhar, então agora o efeito é compatível com o gatilho. Infelizmente, o dobro de dano acabou sendo alto demais, então mudamos para o seguinte:

» Quando atacar um inimigo em combate corpo a corpo, role+FOR. Com 7-9, você causa seu dano ao inimigo, e recebe o dano dele. Com 10+, você causa seu dano ao inimigo. Você também pode optar por receber o dano do inimigo para causar +2 de dano.

+2 de dano é uma vantagem clara, mas não quebra o jogo. O único problema aqui é que ele reduzia os efeitos de um ataque a apenas dano. Monstros fazem muito mais do que apenas retirar pontos de vida dos personagens: eles os arremessam do outro lado da sala, destroem o chão onde pisam, então por que eles não poderiam fazer isso em resposta a um ataque?

» Quando atacar um adversário em combate corpo a corpo, role+FOR. Com 10+, cause dano ao adversário e evite seu ataque. Opcionalmente, você pode causar +1d6 de dano, expondo-se ao contra ataque. Com 7-9, cause dano ao adversário, e ele fará um ataque contra você.

Essa versão (final) permite que o monstro "ataque", e não apenas cause dano. Isso abre toda uma gama de opções de criação de movimentos interessantes para os monstros utilizarem. +1d6 de dano no lugar de +2 faz a escolha ainda mais interessante (e um pouco mais poderosa). A nova versão ainda acrescentou um pouco mais de clareza.

O MJ

Mudar as regras do lado do MJ é um problema totalmente diferente de escrever movimentos customizados para jogadores. Escrever movimentos para o MJ é a parte fácil. Como eles são uma espécie de afirmação ou algo que ocorre na ficção, sinta-se livre para escrever novos deles à vontade. Na maior parte do tempo, você vai perceber que eles serão apenas casos específicos dos movimentos que já estão estabelecidos, mas ocasionalmente pode aparecer alguma coisa nova. Tenha em mente apenas o espectro de movimentos pesados ou leves, seus princípios, seus objetivos, e vai dar tudo certo.

Mudar os objetivos ou princípios do MJ é uma das maiores alterações que podem ser promovidas neste jogo, e irá desencadear outras mudanças necessárias no restante das regras, e algum tempo de teste até acertar tudo.

Jogar para ver o que acontece é o menos mutável dos objetivos do MJ. Outras opções como "jogar dentro da trama estabelecida" ou "jogar para desafiar as habilidades dos jogadores" serão fortemente resistidas pelo restante das regras. Os movimentos dão aos jogadores habilidades que podem mudar o curso de uma aventura planejada muito rapidamente, e se não estiver jogando para ver o que acontece, você vai precisar resistir a todos esses movimentos, ou reescrever vários deles.

Encher as vidas dos personagens com aventuras poderia ser reescrito, mas é difícil realmente mudar. "Encher as vidas dos personagens de intrigas" pode funcionar, mas intriga parece ser apenas um tipo de aventura. Remover esse objetivo irá exigir bastante retrabalho, pois a estrutura dos movimentos é baseada nele. Os efeitos de uma falha e os movimentos leves do MJ existem para criar uma vida de aventuras.

Retratar um mundo fantástico poderia ser facilmente alterado, mas ainda requereria considerável atenção aos movimentos das classes. Um mundo histórico, um mundo terrível, ou um mundo utópico são todos possíveis, mas você precisará repensar vários daqueles movimentos. Um mundo histórico exigirá a retirada de magias, alguns equipamentos e outras coisas. Um mundo terrível somente sobreviverá se os movimentos dos jogadores apresentaram custos mais sinistros. Um mundo utópico não precisaria de vários dos movimentos descritos. Ainda assim, este é o mais simples de ser alterado dentre os objetivos, pois requer apenas algumas mudanças nos movimentos, e não nas estruturas básicas do jogo.

Os princípios do MJ são mais mutáveis do que os objetivos, mas ainda podem alterar o jogo profundamente com as mais simples modificações.

Dirija-se aos personagens, não aos jogadores; Faça um movimento consequente; Nunca diga o nome do seu movimento; Comece e termine na ficção; e **Seja um fã dos personagens** são os princípios mais importantes. Sem estes, a conversação do jogo e o uso dos movimentos provavelmente se quebrará.

Abrace os elementos fantásticos; Dê vida a todos os monstros; Dê nome a todas as pessoas; e **Pense perigosamente** são o espírito chave de Dungeon World e da exploração de sua fantasia. Eles são alteráveis, mas isso indica uma mudança no próprio cenário do jogo. Se quiser mudar qualquer um desses, talvez seja necessário aplicar mudanças nos outros também.

Desenhe mapas, mas deixe partes em branco; Pense também fora da cena; e **Faça perguntas e use as respost**as são importantes para que tudo ocorra bem, e também se aplicam a outros jogos semelhantes. O jogo será diminuído sem eles, mas a conversação pode continuar normalmente. São os princípios mais portáteis, aplicáveis em vários outros jogos, podendo funcionar até mesmo em alguns que não sigam o estilo de Dungeon World.

Um princípio adicional que algumas pessoas optam por acrescentar é **Teste seus vínculos**. Este princípio é totalmente compatível com os outros e com todos os movimentos, mas muda de alguma forma o foco do jogo. Algumas Frentes devem ser repensadas para funcionarem assim, e você pode precisar acrescentar alguns movimentos que conversem com este novo princípio.

MONSTROS

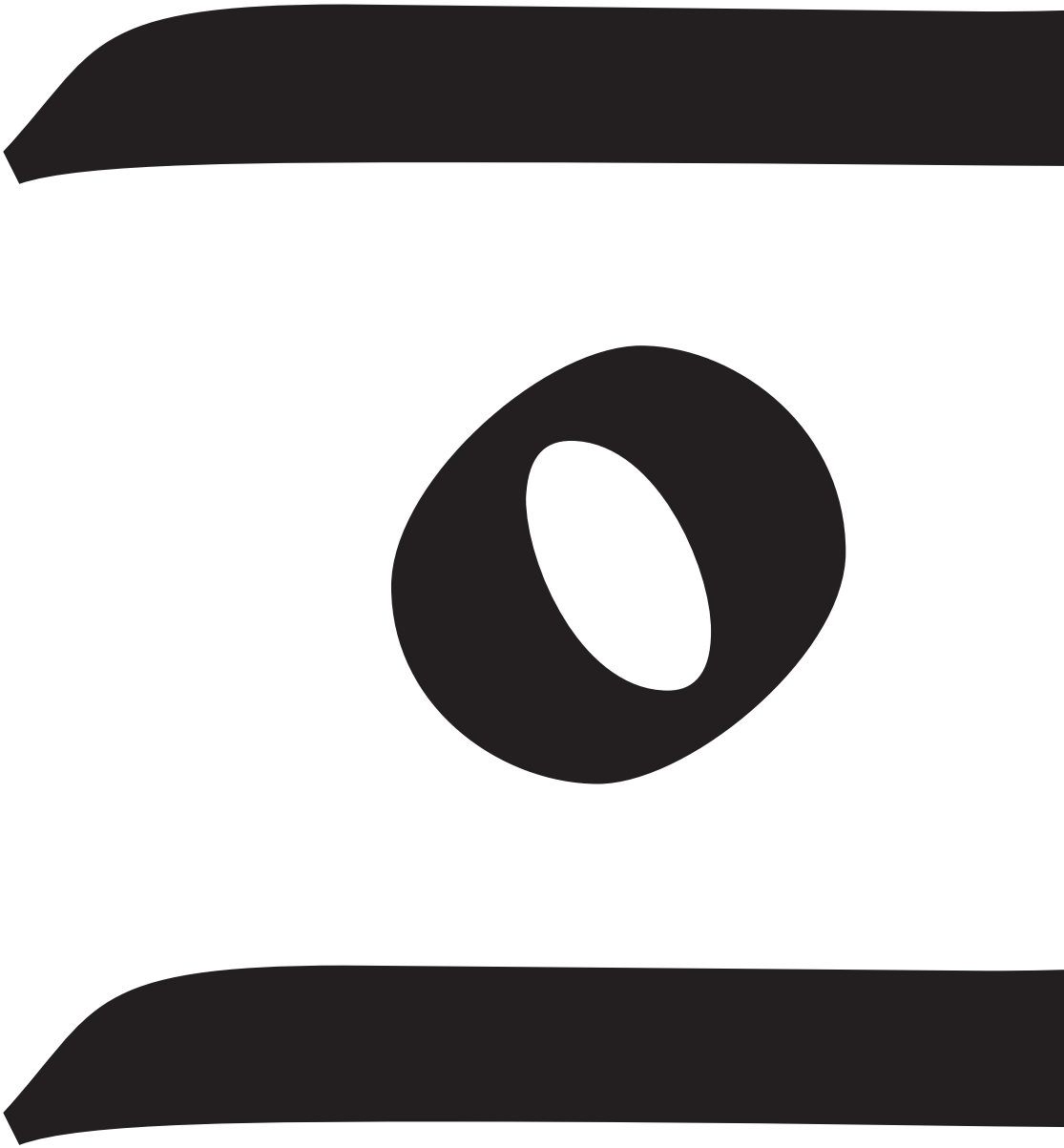
A forma mais fácil de modificar os monstros encontra-se nas perguntas utilizadas para sua criação. As mudanças mais simples referem-se a ajustes em sua letalidade ou aleatoriedade para ficarem mais ao seu gosto.

Uma mudança mais interessante seria alterar as perguntas para apresentar uma nova visão do que é um monstro. As visões embutidas nas perguntas implicam que esses monstros são mais ou menos similares a outras criaturas: eles podem ter vários alinhamentos e nem sempre estarão em oposição aos personagens dos jogadores. Se quiser fazer de Dungeon World uma caçada aos monstros malignos com o objetivo de destruí-los, você pode reescrever algumas das perguntas, talvez adicionando o seguinte:

O MONSTRO É INTEIRAMENTE MALIGNO. ESCOLHA UMA DAS OPÇÕES PARA REPRESENTAR O MOTIVO DE SUA MALDADE:

- Veio em uma invasão dos Antigos Além das Muralhas: Planar, +5 de dano
- É um produto dos Velhos Magos da Torre Vermelha: Construto, +5 PV
- Veio de um Tempo Antes dos Homens: Primordial, +5 de dano, +5 PV

Quando criar novas perguntas, você pode reinterpretar algumas criaturas já existentes mudando as respostas dadas a elas, ou usar as novas perguntas apenas para novos monstros. Se essas novas perguntas refletirem sua visão a respeito de Dungeon World, é melhor recriar todos os monstros que forem aparecer. Se elas se aplicarem a apenas um tipo específico de criatura, você pode utilizá-las apenas quando criar novas delas.



Influências

Se conseguimos enxergar mais longe, foi porque estávamos sobre os ombros de gigantes. Gigantes das montanhas e das pedras principalmente, mas alguns gigantes do gelo e até mesmo um gigante do fogo uma vez. Aquilo foi complicado.

A essa altura do campeonato, é provavelmente bem óbvio que o Apocalypse World de Vincent Baker, assim como o Dungeons & Dragons de Gary Gygax e Dave Arneson são os motivos pelos quais este jogo foi criado. O Dungeons & Dragons Basic Set, editado por Tom Moldvay, e o Advanced Dungeons & Dragons foram nossas referências escolhidas.

Nossa versão dos alinhamentos é relacionada com as Chaves de Shadow of Yesterday por Clinton R. Nixon, como foram vistas no Lady Blackbird de John Harper.

XP dado por falhas pode ser visto em vários designs – a versão do Burning Wheel de Luke Crane foi uma inspiração, mas essa forma particular de uso vem de certa forma do The Regiment de John Harper e Paul Riddle.

Vínculos são uma perversão do Hx de Apocalypse World, com um pouco das memórias de Freemarket (por Luke Crane e Jared Sorensen) adicionadas para dar um tempero.

Dungeon World não existiria sem a proliferação de vários outros projetos derivados do Apocalypse. Sagas of the Icelanders de Gregor Vuga, The Regiment de Paul Riddle e John Harper, Monsterhearts de Joe Mcdaldno e diversos outros jogos não publicados de Jonathan Walton fizeram parte de nosso processo.

A ideia original de misturar Apocalypse World e D&D pertence ao nosso bom amigo Tony Dowler. Ele foi gracioso o bastante para nos permitir construir em cima de seu conceito e carregá-lo até a forma que você está vendo agora.



Agradecimentos

Ferramentas

Dungeon World foi criado no InDesign. As fontes principais utilizadas foram Adobe Minion Pro, Newcomen e Archemy.

O texto original foi escrito em XML de forma a ser importado para o layout do livro, para o layout da ficha de personagem, e para vários outros formatos. Trabalhar em texto puro nos permitiu mapear todos os diferentes tipos de layouts assim como colocar versões nos arquivos através do Git e do Github.

Nós desenvolvemos o Dungeon World mais ou menos como alguém desenvolve um software, então o rastreador de bugs do Github e o Dropbox foram ferramentas chave para tornar este jogo realidade.

Agradecimentos especiais

Strasa Acimovic, Marshall Miller, Jason Morningstar, Simon Ward, Greg Cooksey, Hamish Cameron, Kevin Weise & the Walking Eye, Steve Segedy, John Harper, Tony Dowler, Vincent Baker, Gary e Dave (é claro).

Contribuíram

Tresi Arvizo, Jeremy Friesen, Alessandro "Adam" Gianni, Lee Reilly, Nathan Black, Adam Blinkinsop, Matt Jett, Evan Silberman.

Apêndice 2

Como você já leu este livro, é provável que em algum momento acabe ensinando este jogo para outras pessoas menos experientes ou novatos no hobby. Através do processo de desenvolvimento, tivemos muitas chances de jogar com diferentes jogadores de variadas origens e aprendemos algumas coisas que funcionam bem na hora de ensinar o jogo.

"Eu acredito que a vida é para ser vivida. Eu acredito em correr riscos e em dar uma mordida maior do que a boca, e também haviam algumas pessoas gritando e eu fiquei confuso a respeito das regras."

- Kenneth, "30 Rock"

Faça propaganda

Antes de jogar, é provável que tenha que explicar as regras para seus novos jogadores (você não deve simplesmente largá-las em cima deles, não é uma coisa legal). Nós chamamos isso de fazer propaganda: explicar por que você quer jogar Dungeon World e por que acha que eles irão gostar disso.

Primeiro e mais importante: use suas próprias palavras. Nós não podemos lhe fornecer um script porque a melhor maneira de empolgar as pessoas com um jogo é compartilhar sua mais sincera euforia. Existem, no entanto, algumas coisas que seria interessante mencionar.

No caso de marinheiros de primeira viagem, é melhor focar em explicar o que significa interpretar em Dungeon World. Diga a eles o que farão (personificar um personagem), e o que você fará (retratar o mundo ao redor deles). Mencione os conceitos gerais (aventuras e aventureiros). É normalmente uma boa ideia mencionar o papel das regras também, e como elas podem fazer com que a ação se desenvolva de maneiras interessantes.

Com pessoas que já jogaram RPG antes, especialmente aqueles que já tiveram experiência com outros jogos de fantasia, você pode focar nas coisas que tornam Dungeon World diferente de seus semelhantes. Facilidade de jogo, a maneira como as regras entram apenas no momento certo, e a resolução rápida são coisas que jogadores veteranos normalmente apreciam.

Independentemente da audiência, não faça propaganda apenas de Dungeon World, mas também do jogo que você quer narrar. Se vai ser uma viagem pelos esgotos da cidade, avise-os disso de antemão. Se existe um culto maligno que deve ser impedido, isso deveria constar em sua descrição. A interação entre você, os jogadores e as regras criará vários tipos de segredos interessantes mais tarde, logo, sua propaganda deveria retratar o jogo pretendido com honestidade.

Apresente as Classes

Assim que todos estiverem a bordo para jogar Dungeon World e se sentarem ao redor da mesa, comece apresentando as fichas de personagens. Faça uma curta descrição de cada uma, tendo certeza de mencionar o que elas fazem e qual seu lugar no mundo. Você também pode ler a descrição de cada classe, pois elas incluem informações a respeito do que elas fazem e como ela se encaixa numa visão mais ampla do jogo.

Se alguém ficar com dúvidas sobre as regras, esclareça-as, mas por enquanto mantenha o foco em esclarecer as classes de forma simples. Se alguém lhe perguntar a respeito do guerreiro, é mais útil informar àquela pessoa que ele possui uma Arma Favorita que é única, e logo em seguida detalhar como o movimento arma favorita funciona em termos de regras.

Criar Personagens

Explique as regras de criação de personagens passo-a-passo. Esse processo também serve como uma excelente introdução aos conceitos básicos do sistema: os jogadores irão ver movimentos, atributos, PV, e dano em uma sequência lógica. Tente não entrar em detalhes demais. Não existem escolhas realmente erradas.

Cada jogador encontrará regras que são importantes para sua classe. O guerreiro, por exemplo, verá movimentos que tratam do alcance de suas armas e de dano penetrante, e fará perguntas a respeito disso. Responda-as sempre que necessário. Se o jogador do guerreiro não lhe perguntar do que se trata o dano penetrante, não se preocupe com isso. Algumas pessoas ficam satisfeitas em fazer escolhas dentro da ficção, que é o que as características e rótulos definem de qualquer forma.

Se seus jogadores estiverem preocupados em como fazer os personagens "direito", ofereça-lhes a opção de mudarem as coisas mais tarde. Tentar cobrir cada regra e dar a eles todo o contexto agora irá apenas atrasar o jogo. Não explique os detalhes de cada movimento básico agora. Deixe isso de lado para que os jogadores possam lê-los e fazer perguntas posteriormente – elas irão aparecer naturalmente na medida em que forem necessárias.

Assim que os jogadores introduzirem seus personagens e começarem a fazer seus vínculos, passe a fazer perguntas no lugar de respondê-las. Pergunte a respeito do

motivo de terem escolhido determinada opção, e o que tal escolha significa para o personagem. Pergunte sobre os detalhes de vínculos estabelecidos. Deixe que essas escolhas definam o mundo ao seu redor. Anote qualquer coisa que você imagina que possa originar movimentos (como se você fosse um professor chato).

COMECE A JOGAR

Comece a jogar descrevendo o mundo de forma concreta. Mantenha a descrição curta e evocativa, utilizando alguns detalhes, e termine-a com algo que exija ação. Logo em seguida, pergunte aos jogadores o que farão.

Terminar com algo que demanda ação é essencial. Não presuma que novos jogadores já saibam o que precisam fazer. Dar a eles algo para reagir de imediato já coloca todo mundo direto no jogo.

Especialmente no caso de novos jogadores, verifique se a situação na qual eles se encontram seja passível de solução com as ferramentas à disposição deles. Uma luta é uma boa escolha, assim como uma negociação tensa (que pode facilmente se converter em um combate). Comece simples, e deixe a complexidade se amontoar aos poucos.

Em uma luta, utilize monstros simples: coisas que sangram, que não tenham uma armadura muito elevada, e que não possuam o rótulo penetrante. Dê aos jogadores uma chance de se acostumarem com suas armaduras e com o dano que causam antes de começar a aplicar exceções, como penetrante ou ignora armadura. Obviamente, se a ficção exigir que o dano ignore armadura ou seja penetrante, ou que um certo monstro surja, use todas essas regras, mas não deixe que assumam o foco da cena.

Com novos jogadores, faça um uso bem liberal de seu movimento Mostrar Sinais De Que Uma Nova Ameaça Está Surgindo. Tanto eles quanto as pessoas acostumadas a outros tipos de aventura de fantasia terão opiniões diferentes a respeito do que é letal e o que os coloca em perigo, então exiba os problemas claramente. Assim que começarem a entender o que é perigoso, você pode começar a dar menos avisos.

Se estiver mestrando pela primeira vez, foque em alguns poucos movimentos: Mostrar Sinais De Que uma Nova Ameaça Está Surgindo, Causar Dano, e Colocar Alguém Em Apuros. Olhe sua ficha de movimentos apenas quando tiver certeza que nenhum desses três se aplica. Eventualmente, você se familiarizará com toda a amplitude de movimentos do MJ e conseguirá usá-los como se fizessem parte de sua natureza.

CONTINUANDO O JOGO

Depois de uma hora ou duas de jogo, os jogadores provavelmente já terão entendido tudo. Como um MJ de primeira viagem, você pode demorar um pouco mais para absorver todos os seus movimentos, uma sessão ou duas. Se vira, você não é quadrado.

Se perceber que está tendo dificuldades na primeira sessão, considere-a como um piloto, o primeiro episódio de um programa de TV. Sinta-se livre para começar tudo de novo ou mudar algumas coisas de forma retroativa. Se um jogador decide que o Ladrão não era exatamente o que ele pensava, deixe que mude de classe (ou refazendo o mesmo personagem, ou deixando que um novo entre em seu lugar). Se sua primeira aventura não estiver funcionando bem, rasgue-a e comece algo novo.

Enquanto Dungeon World funciona bem para aventuras únicas, os ciclos mais longos de níveis e vínculos não ganham destaque até que tenha se passado algum tempo. Se sua primeira ou segunda sessões derem certo, considere agendar algum tempo para jogar mais umas 5 a 10 delas. Saber que vai jogar por mais tempo lhe dá algum espaço para planejar suas frentes e solucioná-las.

Apêndice 3

Nem sempre você terá tempo para se preparar. As pessoas não estão inteiramente comprometidas apenas com o jogo – talvez você apenas queira testá-lo, ou tem um espaço de quatro horas em uma convenção que pretende preencher e nunca viu nenhum dos outros jogadores na vida. Talvez a preparação não seja algo que lhe preocupa ou você acha divertido simplesmente pegar um mapa e ver onde vai dar. Melhor ainda, talvez você tenha um módulo de aventura das antigas e adoraria colocá-lo em prática usando as regras de Dungeon World. Neste apêndice, vamos cobrir formas de converter e adaptar materiais de outros jogos para este, oferecendo a flexibilidade de jogar suas aventuras já existentes utilizando estas novas regras.

Resumidamente

O primeiro passo ao preparar uma aventura para ser utilizada em Dungeon World seria ler a própria, e as regras deste livro. É ideal que esteja familiarizado com todas as regras básicas, assim como a sessão sobre frentes e princípios do MJ. As frentes lhe guiarão na adaptação da estrutura da aventura e os princípios ajudarão a manter seus pensamentos na direção adequada – com isso, o jogo permanecerá aderente ao estilo deste livro. Leia o módulo de aventura em seguida, prestando atenção nos quatro tópicos abaixo:

- Mapas
- Monstros
- Itens Mágicos
- PNJs e Organizações

Folheie a aventura e tome algumas notas, mas não se sinta obrigado a memorizar a coisa toda. As áreas focadas em estatísticas podem ser totalmente ignoradas, e é uma boa ideia deixar espaços em branco na aventura para serem descobertos por você e pelos jogadores em conjunto.

Quando acabar, você vai entender, em linhas mais gerais, qual é o objetivo da aventura e do que ela trata – os grupos que estejam exercendo suas influências por lá, os monstros especiais e interessantes que podem aparecer, as ameaças e perigos que o elenco representa ao mundo e as coisas que podem interessar aos personagens jogadores. Deixe a aventura de lado por agora, e vá para o capítulo de Frentes. É lá que a maior parte do seu trabalho vai acontecer.

Frentes

O núcleo de qualquer aventura, cenário ou sessão de jogo de Dungeon World flui entre as frentes e os jogadores. As frentes possuem seus desastres iminentes, os jogadores reagem a eles, e no espaço entre os dois, você joga para ver o que acontece. A mesma coisa acontece quando usar uma aventura convertida. Lendo o módulo, você vai ter percebido algumas coisas – personagens, lugares de interesse, monstros especiais e organizações que têm algum impacto no mundo ou objetivos a cumprir. Dependendo do tamanho da aventura, pode existir apenas um ou vários desses grupos. Veja a lista de tipos de frentes e crie uma para cada grupo.

> *Vou converter uma aventura antiga que adoro – já a mestrei várias vezes em diversos sistemas diferentes, e acho que seria o máximo jogá-la com meu grupo de Dungeon World. Dei uma rápida olhada para me lembrar do que ela se trata. Neste caso, uma cidade ameaçada por um culto secreto e perverso que adora um deus réptil escamoso. Parece divertido! A aventura possui uma masmorra secreta, uma ordem religiosa corrupta, um monte de trogloditas fedidos e, como a cidade inteira está em uma confusão, com pessoas suspeitando e apontando os dedos umas para as outras, alguns aventureiros perdidos. É um começo bem sinistro, com muitas coisas ruins acontecendo. Eu decidi que tudo isso pode ser representado por duas frentes: Os Cultistas e O Clã dos Trogloditas.*
>
> *Eu poderia fazer com que a naga feiticeira que habita as cavernas fosse sua própria frente se eu quisesse, ou eu poderia adicionar uma frente de campanha para o próprio deus réptil, mas eu acho que esse jogo vai durar apenas algumas sessões, então vou permanecer focado. As duas frentes que tenho funcionam bem juntas em alguns lugares, mas são únicas e capazes de operar individualmente, então eu as separei.*

Crie as frentes normalmente, escolhendo perigos, desastres iminentes, e presságios terríveis. Faça uma ou duas perguntas a respeito do que está em jogo, mas não se esqueça de deixar bastante espaço, pois é aqui que você vai conseguir realmente amarrar os personagens. Em outras situações, tudo isso sairia direto da sua imaginação, mas aqui você tem o módulo para te guiar. Pense sobre as frentes e seus temas, e os perigos como elementos das páginas da aventura. Veja o tipo de coisa que as frentes estariam fazendo na aventura, e o que aconteceria se os PJ não estivessem lá para impedi-las. Qual é a pior coisa que poderia acontecer se as frentes estivessem livres para fazerem o que quiserem? Esse tipo de leitura das entrelinhas lhe dará munição para fazer seus

movimentos pesados ao longo da aventura. É durante este passo que você irá transformar os blocos de estatísticas dos PNJ em perigos, ou membros do elenco da frente.

Se existirem armadilhas, ameaças ou efeitos gerais para os quais você queira escrever movimentos customizados, faça isso agora. Várias aventuras antigas terão elementos chamados de "jogada de proteção" para evitar algum efeito desagradável – eles podem simplesmente desencadear uma rolagem de desafiar o perigo, ou podem originar ainda mais movimentos customizados se necessário. A chave aqui é capturar a intenção da aventura – o espírito da coisa – no lugar de simplesmente traduzir seus elementos mecanicamente.

Quando estiver tudo pronto, você terá um conjunto de frentes que abordará as ameaças principais e os perigos que os personagens deverão enfrentar.

MONSTROS

A maior parte das aventuras publicadas contém um ou dois monstros únicos que nunca haviam sido visto antes – criaturas únicas e habitantes das profundezas que poderiam ameaçar os jogadores de alguma forma que eles nunca haviam visto antes. Dê mais uma olhada na aventura e tenha certeza de ter capturado essas ameaças. Muitos desses monstros já existirão em Dungeon World e você pode, se ficar satisfeito com isso, simplesmente anotar a página onde eles se encontram e seguir adiante. Se quiser customizá-los ou precisar criar seus próprios, utilize as regras existentes. Durante este passo, evite tentar buscar um "equilíbrio" ou se preocupar muito com quantos PV cada criatura tem, ou se sua armadura ficou adequada. Pense mais a respeito de como se espera que aquele monstro participe do mundo. Ele assusta aventureiros perdidos? Ele está lá para impedir sua passagem ou para apresentar um enigma? Qual é o seu propósito na ecologia da masmorra ou da aventura como um todo? Traduzir o espírito da coisa sempre lhe trará resultados melhores e mais interessantes. Se o monstro possui um poder legal ou um truque bacana para o qual você quer escrever um movimento customizado, faça isso! Esse tipo de movimento faz com que Dungeon World pareça diferente de grupo para grupo, então use-os sempre que puder.

> *Na minha aventura, os monstros estão por trás do espetáculo. A naga amedrontadora com alguns poderes de controle mental, um sacerdote maligno com magias divinas de um deus serpente, um monte de cultistas rufiões, uma tartaruga-dragão e alguns lagartos, crocodilos e cobras genéricos. A maior parte desses vai sair direto dos cenários de monstros, mas vou criar algumas estatísticas próprias para a naga e para o líder dos cultistas, pelo menos. Quero que eles pareçam únicos e diferentes, e tenho algumas boas ideias para fazer isso usando as regras de criação de monstros.*

CONVERSÃO DIRETA

Se encontrar um monstro que nunca viu antes, ou que não conhece bem o suficiente para convertê-lo usando as regras de criação de monstros, você pode tentar convertê-lo diretamente.

DANO
Se o dano provocado pelo monstro é um único dado com um bônus de até +10, mantenha-o assim. Se ele usa múltiplos dados do mesmo tipo, role-os e use o maior resultado dentre eles. Se ele usa múltiplos dados de diferentes tipos, role apenas os do maior tipo e use o melhor resultado dentre eles.

PV
Se os PV do monstro forem listados como dados de vida, use o valor máximo do primeiro deles e some um para cada dado adicional. Se os PV do monstro forem listados como um número sem dados de vida, divida-o por 4 e use o resultado.

ARMADURA
Se a classe de armadura do monstro for mediana, dê a ele armadura 1. Se for baixa, dê a ele armadura 0. Se ela for alta, dê a ele armadura 2, e armadura 3 se for uma criatura focada em defesa. Se for praticamente invulnerável, armadura 4. +1 de armadura caso suas defesas sejam mágicas.

MOVIMENTOS E INSTINTO
Veja as habilidades e ataques especiais listadas para o monstro, e utilize-as como a base para criar seus movimentos.

MAPAS

Uma das maiores diferenças entre Dungeon World e outros RPG de fantasia encontra-se em seu conceito de mapas e mapeamento. Em muitos jogos, você observará mapas quadriculados demonstrando precisamente o que vai onde, com bastantes detalhes que deixam pouco espaço para a imaginação além da própria descrição do lugar. Dungeon World pega a direção oposta – mapas marcados com lugares vazios e descrições de uma ou duas palavras como "lâminas" ou "medonho". Para adaptar uma aventura existente para uso neste sistema, tenha em mente seus princípios e objetivos. Primeiramente, lembre-se que, como MJ, seu trabalho é "desenhar mapas, mas deixar partes em branco" e "fazer perguntas e usar as respostas".

Para que isso ocorra é melhor redesenhar todos os mapas, se tiver tempo para isso. Não os copie, mas faça um desenho a mão livre, deixando espaços e acrescentando novas

salas, se quiser. Não fique preso ao mapa exato, se dê alguma licença criativa. A ideia aqui é conseguir espaço para expandir – para permitir que as reações dos jogadores à aventura lhe surpreendam e inspirem. Se o mapa já estiver pronto desde o princípio, não existe lugar para ir que você já não conheça, certo? Escolha algumas salas que lhe interessaram menos e apague seus habitantes. Desenhe um túnel novo ou dois. Isso lhe dará espaço para brincar quando o jogo efetivamente começar.

Se não tiver tempo ou vontade para redesenhar todo o mapa, não se preocupe. Use o original, faça algumas anotações a respeito das principais coisas que existem e onde estão e deixe o resto em branco. Quando os jogadores adentrarem a sala "4f", não a olhe no livro, apenas imagine o que poderia estar lá dentro baseado em suas anotações ou no que vem acontecendo até ali. Você vai encontrar um equilíbrio confortável entre descobrir livremente o que acontece e consultar suas anotações enquanto faz isso.

> *Os mapas de minha aventura têm uma boa mistura de coisas interessantes e divertidas, e outras meio sem graça. Vou manter a maior parte da masmorra que existe embaixo da cidade – o lar dos trogloditas e as cavernas secretas onde alguns aldeões estão sendo mantidos prisioneiros – mas vou retirar várias coisas a respeito da própria vila e deixar espaços em branco. Isso me dará espaço para responder a perguntas como "quem vocês já conhecem aqui?" e "quem vive na cabana abandonada no final da estrada?". Tomei algumas notas sobre os locais onde as frentes se encontram no mapa, mas a ideia foi deixar bastantes lugares vazios para serem explorados.*

Magia e Tesouros

Duas coisas que são tradicionalmente "importantes" em aventuras publicadas são tesouros e itens mágicos. Elas são menos relevantes em Dungeon World (já que o ciclo de recompensas dos personagens tem mais a ver com "fazer" do que com "possuir"), mas ainda assim é bastante divertido escarafunchar uma masmorra ou explorar antigas ruínas e sair de lá com alguns itens mágicos legais e pilhas de ouro! Como o mapa, é bastante útil ter alguma ideia a respeito dos tipos de coisas que podem ser encontradas durante a aventura – qualquer coisa que seja detalhada no texto como importante em seu contexto (uma espada mágica que pode ferir o golem presente no nível 4, ou um pingente que pertence ao príncipe preso no nível 3) deve ser lembrada. Como no caso dos monstros, é melhor tentar entender os itens em termos de seu propósito no cenário ou para que eles "servem", no

lugar do bônus para o dano ou armadura que possam conceder. Dungeon World não foi construído para equilibrar tesouros com o nível dos personagens, então procure na aventura por objetos que pareçam divertidos ou interessantes e crie novos itens mágicos (usando movimentos customizados, se preciso) sempre que achar necessário. Este é provavelmente o passo mais simples da conversão. De novo, você sempre pode deixar espaço para ser explorado mais tarde. Tome notas como "o mago possui um cajado mágico, o que ele faz?" e descubra durante o jogo. Pergunte aos jogadores a respeito dele, veja o que dizem. Deixe que falar difícil faça uma parte de seu trabalho. "Você ouviu falar que o mago possui um estranho cajado mágico. Quais rumores teria ouvido a respeito de suas origens?".

MOUIMENTOS INTRODUTÓRIOS

Este passo é totalmente opcional, mas pode ser realmente útil para jogar uma aventura durante uma convenção, ou com um grupo no qual não seja possível passar por todo o processo da "primeira sessão". Pegue variáveis da aventura e use-as para criar "ganchos", escrevendo movimentos customizados para serem realizados ao final da criação de personagens, mas antes que o jogo efetivamente se inicie. Tais movimentos servirão para engajar os personagens na ficção e dar a eles algo especial para usarem durante a aventura, ou para prendê-los no que está para acontecer. É possível escrever um movimento separado para cada classe, ou juntar todos em uma única ação, se achar melhor. Veja um exemplo:

> *Guerreiro, alguém que te ama lhe deu um presente antes que você partisse para uma vida de aventuras. Role+CAR e diga-nos o quanto essa pessoa te ama. Com 10+, escolha duas relíquias de família. Com 7–9, escolha uma. Com uma falha, bem, o que vale é a intenção, certo?*
>
> - *Um frasco de antídoto*
> - *Um escudo que brilha com uma luz prateada*
> - *Um velha chave enferrujada com o formato de um lagarto*

Esse tipo de movimento pode dar aos jogadores uma sensação de que seus personagens estão amarrados de certa forma à situação presente, e abrir as portas para mais perguntas e respostas que podem encher de vida o mundo do jogo. Pense a respeito das Frentes, das coisas que elas ameaçam, das riquezas que elas protegem e como elas impactam o mundo. Deixe que os movimentos introdutórios fluam a partir desses entendimentos, criando um excelente pontapé inicial para a aventura.

Apêndice 4

Em algumas cenas, os jogadores irão se deparar com alguém que se torna importante naquele exato momento. Quando o ritual dá errado e o pobre prisioneiro recebe o poder cósmico, o que aquele camponês fará com ele? E quem ele era no final das contas?

Quando precisar rapidamente de um PNJ, tudo o que ele precisa é de um instinto e de uma forma de persegui-lo. Nós chamamos isso de aptidão, e pode ser qualquer coisa, desde uma perícia, um título ou uma dívida com alguém. Combine as duas coisas e terá um PNJ que possui algo que deseja e uma forma de conseguir aquilo – e estará tudo pronto pra começar.

100 Instintos

1. Vingar
2. Espalhar a boa palavra
3. Reunir-se com uma pessoa amada
4. Fazer dinheiro
5. Corrigir algo que fez
6. Explorar um lugar misterioso
7. Descobrir uma verdade oculta
8. Localizar algo perdido
9. Matar um inimigo odiado
10. Conquistar uma terra distante
11. Curar uma doença
12. Criar uma obra-prima
13. Sobreviver pelo menos mais um dia
14. Ganhar afeição
15. Provar um argumento
16. Ser mais esperto, mais rápido, mais forte
17. Curar uma velha ferida
18. Extinguir um mal para sempre
19. Esconder-se de um fato vergonhoso
20. Evangelizar
21. Espalhar sofrimento
22. Provar seu valor
23. Subir na hierarquia
24. Ser elogiado
25. Descobrir a verdade
26. Vencer uma aposta
27. Livrar-se de uma obrigação
28. Convencer alguém a fazer seu trabalho sujo
29. Roubar algo de valor
30. Sobrepujar um hábito ruim
31. Cometer uma atrocidade
32. Conquistar renome
33. Acumular poder
34. Salvar alguém de uma monstruosidade
35. Ensinar
36. Estabelecer-se
37. Conseguir aplicar seu ultimo golpe
38. Preservar a lei
39. Descobrir
40. Devorar
41. Restaurar o nome da família
42. Viver uma vida tranquila
43. Ajudar outras pessoas
44. Reconciliar-se
45. Provar seu valor

46. Receber honras
47. Expandir suas terras
48. Receber um título
49. Afastar-se da sociedade
50. Fugir
51. Festejar
52. Voltar para casa
53. Servir
54. Recuperar o que foi tomado
55. Fazer o que deve ser feito
56. Tornar-se um campeão
57. Evitar ser notado
58. Ajudar um membro de sua família
59. Aperfeiçoar uma habilidade
60. Viajar
61. Sobrepujar uma desvantagem
62. Jogar o jogo
63. Estabelecer uma dinastia
64. Melhorar o reino
65. Aposentar-se
66. Recuperar uma memória perdida
67. Batalhar
68. Tornar-se o terror dos criminosos
69. Criar dragões
70. Viver de acordo com as expectativas
71. Tornar-se outra pessoa
72. Fazer o que não pode ser feito
73. Ser lembrado em uma canção
74. Ser esquecido
75. Encontrar o amor verdadeiro
76. Perder a cabeça
77. Saciar-se
78. Conseguir o melhor da situação
79. Encontrar aquela pessoa
80. Destruir um artefato
81. Mostrar a eles
82. Trazer um verão sem fim
83. Voar
84. Encontrar o homem de seis dedos
85. Acordar os antigos adormecidos
86. Entreter
87. Seguir uma ordem
88. Morrer gloriosamente
89. Ser cuidadoso
90. Mostrar bondade
91. Não estragar tudo
92. Descobrir o passado
93. Ir aonde nenhum homem jamais esteve
94. Fazer o bem
95. Tornar-se uma fera
96. Derramar sangue
97. Viver para sempre
98. Caçar a presa mais perigosa
99. Odiar
100. Correr para longe

100 APTIDÕES

1. Conexões no mundo do crime
2. Músculos
3. Habilidade com uma arma específica
4. Magia limitada
5. Profundo conhecimento local
6. Sangue nobre
7. Um item único
8. Destino especial
9. Perspectiva única
10. Conhecimento oculto
11. Percepção mágica
12. Ascendência anormal
13. Influência política
14. Uma ligação com um monstro
15. Um segredo
16. Amor verdadeiro
17. Um coração inocente
18. O plano de um crime perfeito
19. Uma passagem só de ida para o paraíso
20. Metal misterioso
21. Dinheiro, dinheiro, dinheiro
22. Bênçãos divinas
23. Imunidade da lei
24. Profecia
25. Técnicas secretas de artes marciais
26. Um anel de poder
27. Um saco de batatas muito bem vindo
28. Um coração
29. Uma posição fortificada
30. Fazer leis
31. Idiomas
32. Um olhar penetrante
33. Resistência
34. Um lugar seguro
35. Visões
36. Uma bela mente
37. Uma voz clara
38. Aparência estonteante
39. Uma música que não sai da cabeça
40. Invenção
41. Padeiro
42. Fazer bebidas
43. Forjar
44. Carpintaria
45. Escrita
46. Imunidade a fogo
47. Cozinhar
48. Contar histórias
49. Pegar ratos
50. Mentir
51. Urrar coisas banais
52. Sexy demais
53. Extremamente legal
54. Lida bem com nós
55. Rodas de aço polido
56. Tapete mágico
57. Ideias sem fim
58. Persistência
59. Uma reserva de comida
60. Caminho oculto
61. Piedade
62. Resistência a doenças
63. Uma biblioteca
64. Língua de prata
65. Linhagem de sangue
66. Um feitiço inato
67. Equilíbrio
68. Almas
69. Velocidade
70. Consciência do que é certo e errado
71. Certeza
72. Bom olho para detalhes
73. Sacrifício heróico
74. Senso de direção

75. Uma grande ideia
76. Uma entrada oculta para a cidade
77. O amor de alguém poderoso
78. Lealdade inquestionável
79. Fruta exótica
80. Veneno
81. Memória perfeita
82. A linguagem dos pássaros
83. A chave de uma porta importante
84. Trabalhar com metal
85. Benfeitores misteriosos
86. Nervos de aço
87. Blefe
88. Um lobo treinado
89. Um irmão perdido há muito tempo, recuperado
90. Uma flecha com seu nome escrito
91. Um nome verdadeiro
92. Sorte
93. Atenção de poderes sobrenaturais
94. Bondade
95. Tatuagens estranhas
96. Uma barba majestosa
97. Um livro em um estranho idioma
98. Poder imenso
99. Ilusões de grandeza
100. O vento em suas costas e passos confiantes

NOMES

Finbar, Hywn, One Eye, Alhoro, Arlon, Yev, Slime, Jocat, Ewing, Lim, Poy, Milo, Deryl, Medlyn, Astrafel, Daelwyn, Feliana, Damarra, Sistranalle, Pendrell, Melliandre, Dagoliir, Baldric, Leena, Dunwick, Willem, Edwyn, Florian, Seraphine, Quorra, Charlotte, Lily, Ramonde, Cassandra, Durga, Aelfar, Gerda, Rurgosh, Bjorn, Drummond, Helga, Siggrun, Freya, Wesley, Brinton, Jon, Sara, Hawthorn, Elise, Clarke, Lenore, Piotr, Dahlia, Carmine, Hycorax, Ethanwe, Sinathel, Demanor, Menoliir, Mithralan, Taeros, Aegor, Tanner, Dunstan, Rose, Ivy, Robard, Mab, Thistle, Puck, Anne, Serah, Elana, Obelis, Herran, Syla, Andanna, Siobhan, Aziz, Pelin, Sibel, Nils, Wei, Ozruk, Surtur, Brunhilda, Annika, Janos, Greta, Dim, Rundrig, Jarl, Xotoq, Elohiir, Sharaseth, Hasrith, Shevaral, Cadeus, Eldar, Kithracet, Thelian, Finnegan, Olive, Randolph, Bartleby, Aubrey, Baldwin, Becca, Hawke, Rudiger, Gregor, Brianne, Walton

• *Alcance (alcance de arma):* é útil para atacar algo que esteja a alguns poucos metros de distância, talvez uns três.

• *Amorfo (monstro):* sua anatomia e órgãos internos são bizarros e anormais.

• *Anão (povoado):* o povoado é significativamente ou totalmente habitado por anões. Bens anões são mais comuns e mais baratos que o normal.

• *Aplicado (equipamento):* somente é útil quando aplicado cuidadosamente em uma pessoa, ou a algo que ela coma ou beba.

• *Arcano (povoado):* alguém na cidade pode conjurar feitiços por um preço. Isso costuma chamar a atenção de outros personagens arcanos. +1 para recrutar quando estiverem procurando por adeptos.

• *Armadura n (equipamento):* lhe protege de ferimentos e absorve danos. Quando o personagem sofrer algum dano, subtraia sua armadura do total. Se possuir mais de um item com armadura *n*, utilize apenas o valor mais alto.

• *Armadura +n (equipamento):* lhe protege e soma a outras armaduras. Adicione este valor à sua armadura total.

• *Arremesso (equipamento):* jogue-a em alguém para ferir aquela pessoa. Se disparar com essa arma, você não pode optar por reduzir sua munição com um resultado de 7-9; uma vez que ela foi arremessada, esta arma ficará indisponível até que consiga pegá-la de volta.

• *Atordoador (equipamento):* ataques com essa arma causam dano atordoante no lugar de dano normal.

• *Batalhão (povoado):* uma quantidade aproximada de 1.000 defensores armados (ou equivalente). O povoado mantém equipamentos de defesa também.

• *Comércio (povoado):* o povoado comercia regularmente com outros povoados listados.

• *Confortável (povoado):* qualquer item mundano pode ser encontrado à venda.

• *Construto (monstro):* foi feito, e não nascido.

• *Corpo a Corpo (alcance de arma):* é útil para atacar alguém até o alcance de seu braço, mais uns cinquenta ou sessenta centímetros.

• *Crescente (povoado):* Mais pessoas do que prédios.

• *Cuidadoso (montro):* preza a sobrevivência acima da agressividade.

• *+n de Dano (equipamento):* é particularmente danosa para seus inimigos. Quando causar dano, some *n* a ele.

• *Desajeitado (equipamento):* é difícil de segurar e de usar.

• *Desengonçado (equipamento):* é difícil se mover usando isso. -1 constante enquanto estiver vestindo. A penalidade é cumulativa.

Lista de Rótulos

- *Distante (alcance de arma):* é útil para atacar alguém à distância de um grito.
- *Divino (povoado):* existe uma forte presença religiosa no local, talvez uma catedral ou monastério.
- *Duas Mãos (equipamento):* precisa ser utilizado com duas mãos.
- *Elfo (povoado):* o povoado e significativamente ou totalmente habitado por elfos. Bens élficos são mais comuns e mais baratos do que o normal.
- *Em Declínio (povoado):* a população está bem menor do que costumava ser. Há prédios vazios.
- *Enorme (monstro):* é tão grande quanto uma casa, ou maior.
- *Equilibrada (povoado):* a população está ajustada ao tamanho atual do povoado, com algum pequeno crescimento.
- *Êxodo (povoado):* o povoado perdeu grande parte de sua população, e está à beira de um colapso.
- *Exótico (povoado):* existem bens e serviços disponíveis que não são encontrados em outros lugares próximos. Liste-os.
- *Explosão (povoado):* os recursos se encontram no limite do que é possível prover para tal quantidade de pessoas.
- *Furtivo (monstro):* consegue evitar sua detecção e prefere atacar com o elemento surpresa.
- *Guarda (povoado):* existem defensores armados o tempo todo, mas menos de 100 homens (ou equivalente) no total. Sempre há pelo menos uma patrulha armada caminhando pelo povoado.
- *Guarnição (povoado):* defensores armados estão prontos a qualquer momento, totalizando aproximadamente 100 a 300 homens (ou equivalente). Existem múltiplas patrulhas armadas rondando o tempo todo.
- *Guilda (povoado):* o tipo de guilda escolhido possui uma forte presença no local (e geralmente muita influência também).
- *Grande (monstro):* é bem maior que um humano, mais ou menos do tamanho de uma carroça.
- *Grotesco (monstro):* causa danos de uma forma particularmente destrutiva, destroçando coisas e pessoas.
- *Grupo (monstro):* normalmente encontrado em pequenos números, aproximadamente de 3 a 6.
- *Histórico (povoado):* alguma coisa importante aconteceu aqui, escolha uma e detalhe, ou invente uma: batalha, milagre, mito, romance, tragédia.

- *Horda (monstro):* onde existe um, existem mais. Muitos mais.
- *Ignora Armadura (equipamento):* não subtraia armadura do dano causado.
- *Inimizade (povoado):* o povoado guarda algum rancor contra os povoados listados.
- *Inteligente (monstro):* esperto o suficiente para que alguns indivíduos sejam capazes de aprender algumas habilidades.
- *Juramento (povoado):* o povoado fez juramentos com outros povoados listados.
- *Legião (povoado):* o povoado é defendido por milhares de soldados armados (ou equivalente). Suas defesas são intimidadoras.
- *Lento (equipamento):* demora pelo menos alguns minutos para ser usado.
- *Mágico:* a criatura é naturalmente mágica.
- *Mal (povoado):* o povoado possui algum problema recorrente, normalmente um tipo de monstro.
- *Mão (alcance de arma):* é útil para atacar alguém dentro de seu alcance, e nada mais.
- *Mesquinho (monstro):* é quase certo que tenha tesouros.
- *Milícia (povoado):* existem homens e mulheres capazes de lutar com algumas armas velhas, se convocados, mas não existe uma força permanente.
- *Minúsculo (monstro):* é bem menor que um halfling.
- *Moderado (prosperidade de povoado):* a maior parte dos itens mundanos se encontra disponível. Existem alguns trabalhadores habilidosos.
- *n moedas (equipamento):* quanto algo custa para ser comprado, normalmente.
- *Munição n: (equipamento)* conta como munição para armas de longo alcance apropriadas. O número indicado não representa a quantidade de flechas ou pedras individuais, mas sim uma quantidade que lhe resta à mão.
- *Necessidade (povoado):* o povoado possui uma necessidade aguda ou constante pelo recurso listado. *Nenhuma:* porretes, tochas, equipamentos de fazenda.
- *Ofícios (povoado):* o povoado é reconhecido por sua excelência no ofício listado. Itens a ele relacionados são mais comuns e de maior qualidade do que o normal.
- *Organizado (monstro):* possui uma estrutura grupal capaz de aumentar suas chances de sobrevivência. A derrota de um pode causar a fúria dos outros. Um deles pode soar alarmes.
- *n Penetrante (equipamento):* atravessa armaduras. Quando causar dano com *n* Penetrante, subtraia *n* da armadura do alvo apenas durante aquele ataque.
- *Pequeno (monstro):* tem o tamanho próximo ao de um halfling.
- *Perigoso (equipamento):* é fácil algo dar errado durante o uso do item. Se interagir com ele sem as devidas precauções, o MJ poderá livremente invocar algumas consequências para suas tolas ações.

- *Personalidade (povoado):* uma pessoa notável faz do lugar sua moradia. Dê a essa pessoa um nome e uma história sobre o mótivo dela ser notável.
- *Planar (monstro):* veio de fora deste mundo.
- *Peso n (equipamento):* some os pesos para verificar sua Carga. Você pode carregar apenas uma quantidade igual a sua Carga sem receber penalidades.
- *Pobre (prosperidade de povoado):* apenas itens relacionados às necessidades mais básicas estão à venda.
- *Poder (povoado):* o povoado mantém o controle sobre algum tipo de poder. Normalmente político, divino ou arcano.
- *Poderoso (monstro):* pode jogar o alvo para trás, e talvez até mesmo derrubá-lo.
- *Preciso (equipamento):* recompensa ataques cuidadosos. Use DES para matar e pilhar com esta arma, e não FOR.
- *Próximo (alcance de arma):* é útil para atacar se você puder ver o branco dos olhos de seu inimigo.
- *Ração (equipamento):* é comestível, ou praticamente comestível.
- *Requer (equipamento):* somente é útil para determinadas pessoas. Se você não cumprir os requisitos, o item funcionará mal, se funcionar.
- *Recarga (equipamento):* após atacar com ela, você precisa de mais do que apenas um momento para reposicionar a arma para um novo ataque.
- *Traiçoeiro (monstro):* sua maior ameaça se encontra além do simples clamor da batalha.
- *Rico (prosperidade de povoado):* itens mundanos, e alguns mais do que isso, se souber onde procurar.
- *Religioso (povoado):* uma divindade escolhida é adorada aqui.
- *Recurso (povoado):* o povoado possui acesso fácil ao recurso informado.
- *Terra Sem Lei (povoado):* o crime é próspero, e as autoridades são fracas.
- *Solitário (monstro):* vive e luta sozinho.
- *Sujo (povoado):* não há nada a venda, ninguém tem mais do que o absolutamente necessário.
- *Seguro (povoado):* confusões externas não entram aqui até que os jogadores as tragam com eles.
- *Terrível (monstro):* sua presença e aparência provocam o medo.
- *Toque (equipamento):* para funcionar, é necessário que toque a pele do alvo.
- *n usos (equipamento):* somente pode ser utilizado *n* vezes.
- *Vestido (equipamento):* para usar o item, é necessário vesti-lo.

A

Abastecer (movimento) 72
Adepto (perícia de servos) 33
Ajudar ou Interferir (movimento) 66
Além do 10º nível 26
Alinhamento 28
  escolher 48
  mudar 34
Armadilhas 130
Armaduras 341
Armas 338–340
Arrombador (perícia de servo) 33
Atordoado. *Veja* Dano: debilidades
Atrapalhar. *Veja* Ajudar ou Interferir (movimento)
Avançar de nível (movimento) 71
Aventura vs. Campanha 202, 212–213

B

Bárbaro (classe) 74–81
  movimentos 76–81
Bardo (classe) 82–91
  movimentos 84–85, 88–91
Bom. *Veja* Alinhamento

C

Campanha vs. Aventura 202, 212–213
Caótico. *Veja* Alinhamento
Características. *Veja* Valores de Habilidades
Cidades, construindo 227
Classes, Novas 361
Clérigo (classe) 92–107
  feitiços 101-106
  movimentos 94–95, 97–100
Confuso. *Veja* Dano: debilidades
Conjurar feitiços
  clérigo 95
  mago 141
Combatente (perícia de servos) 34
Convertendo Aventuras 380–385
Criando movimentos 357
Criando novas classes 361
Cura 21

D

Dano 18
  atordoante 20
  dado por gravidade 18
  debilidades 22
  melhor (m[2dx]) 20
  pior (p[2dx]) 20
  por múltiplas criaturas 19
  recuperar. *Veja* Cura
  somando e subtraindo 20
Defender (movimento) 58
Defesas (povoados) 224
Desafiar o perigo (movimento) 40, 56
Desastre eminente 210
Discernir realidades (movimento) 62
Disparar (movimento) 54
Distância 339
Doente. *Veja* Dano: debilidades
Druida (classe) 108–117
  movimentos 110–111, 113–116

E

Encerrar sessão (movimento) 70
Ensinando o jogo 376–379

Equipamento
comprar. *Veja* Abastecer (movimento)
de masmorras 342
inicial 48
itens mágicos 346
movimentos e equipamentos 16
Empreender uma jornada perigosa (movimento) 69
Exemplo de uma frente 216–217

F

Falar difícil (movimento) 60
Farrear (movimento) 71
Fazendo movimentos 14
Feitiços 24
lista
abrigo (mago) 152
adivinhação (clérigo) 104
alarme (mago) 148
alerta (mago) 152
amputar (clérigo) 105
antipatia (mago) 152
aprisionar a alma (clérigo) 104
arma mágica (clérigo) 102
aterrorizar (clérigo) 102
benção (clérigo) 102
bola de fogo (mago) 149
caminhar nas sombras (mago) 151
consumir morte-vida (clérigo) 106
contatar espíritos (mago) 148
contatar outros planos (mago) 150
contágio (clérigo) 104
contingência (mago) 151
controlar o clima (clérigo) 105
curar ferimentos críticos (clérigo) 104
curar ferimentos leves (clérigo) 102
curar ferimentos moderados (clérigo) 103
detectar alinhamento (clérigo) 102
detectar magia(mago) 148
desfazer magia (mago) 149
dominação (mago) 151
destruição (clérigo) 105
encantar pessoa (mago) 148
escuridão (clérigo) 103
enxergar a verdade (mago) 151
falar com os mortos (clérigo) 102
guia (clérigo) 101
imagem espelhada (mago) 149
imitação (mago) 149
invisibilidade (mago) 148
invocar monstro (mago) 150
invocação perfeita (mago) 152
jaula (mago) 150
joia da alma (mago) 152
luz (clérigo) 101
luz (mago) 147
metamorfose (mago) 150
mísseis mágicos (mago) 148
nuvem mortal (mago) 151
palavra de retorno (clérigo) 105
palavras dos silenciosos (clérigo) 104
praga (clérigo) 106
prender pessoa (clérigo) 103
presença divina (clérigo) 106
prestidigitação (mago) 147
reanimar os mortos (clérigo) 103
reparos (clérigo) 106
restauração (clérigo) 102
resurreição (clérigo) 103
revelação (clérigo) 104
santificar (clérigo) 101
santuário (clérigo) 102
servo invisível (mago) 147

sinal da morte (clérigo) 105
sono (mago) 149
telepatia (mago) 148
tempestade da vingança (clérigo) 106
visão verdadeira (clérigo) 104
visões através do tempo (mago) 149
Fim da sessão *Veja* Encerrar sessão (movimento)
Fortaleza, construindo 227
Frentes 200
aventura vs. campanha 202, 212–213
criando 202
criando perigos 203–207
desastre eminente 210
exemplo 216–217
múltiplas frentes 215
o que está em jogo 211
presságios terríveis 209
resolvendo 214

G

Guerreiro (classe) 118–127
movimentos 120–121, 123–126

I

Instinto (monstros) 234
Itens Mágicos 346–355

L

Ladrão (classe) 128–137
movimentos 130–131, 133–136
Lista de armas 340

M

Magia 23
Mago (classe) 138–153
movimentos 140–141, 143–146
feitiços 147-152
Mandados pendentes (movimento) 73
Mapa de Campanha 219
atualizando 229
frentes e 229
Marcado. *Veja* Dano: debilidades
Masmorras 35
Matar e pilhar (movimento) 52
Mau. *Veja* Alinhamento
Menestrel (perícia de servos) 33
Mestrando o jogo 175
Metrópoles, construindo 228
MJ 174
armadilhas 190
lutas 189
objetivos 177
objetivos da primeira sessão 196–198
movimentos 181–189
movimentos de masmorra 187–189
pessoas 190
preparação da primeira sessão 193
princípios 178–180
Modificadores de Habilidades 13
calcular 47
Monstros 36, 232–245
cenários 241–244
criando 237–240
elementos 234
múltiplas criaturas 19
rótulos 236
tesouro 240
Monstros por Nome
aboleth 312
abominação 269
acólito 327
alto arcano elfo 283
alto sacerdote 330
anjo 319
ankheg 247

asa noturna 274
aventureiro 327
bakunawa 257
bandido 328
banshee 269
basilisco 257
besouro de fogo 250
bulette 301
caçador 331
cão infernal 322
cão lampejante 279
caos gelatinoso 280
camponês 332
capeiro 248
carniçal 272
cavaleiro 331
centauro 280
chuul 313
cocatriz 281
corruptor 321
coutal 258
cria do caos 312
crocodiliano 259
cubo gelatinoso 251
demônio das palavras 325
derro 302
devorador 270
diabo das correntes 320
diabo serrilhado 319
diabrete 322
digestor 302
dilacerador cinzento 315
djinn 321
doppelganger 259
dragão 315
dragão apocalíptico 311
draugr 71
dríade 281
elemental conceitual 320
elemental da terra 249
elfo das profundezas assassino 313
elfo das profundezas mestre espadachim 314
elfo das profundezas sacerdote 314
ekek 261
enguias flamejantes 261
ente 286
esganador 248
esqueleto 275
espião 334
espectro 276
ettin 303
fantasma 271
filhote de dragão 260
fogo fátuo 266
formian centurião 290
formian operário 289
formian rainha 290
formian supervisor 289
funileiro andarilho 334
gárgula 250
geleia negra 258
gigante da montanha 284
girallon 304
gnoll alfa 292
gnoll emissário 291
gnoll rastreador 291
goblin 251
goblin conjurador de guerra 252
golem de carne 305
golem de ferro 304
golias 252
grifo 283
guardas 329
guerreiro anão 249
guerreiro elfo 282
halfling ladrão 329
hidra 262
homens lagarto 263
homens sapo 262
inevitável 323
javali-navalha 285

kobold 263
kraken 305
laçador 254
larápio etério 303
larva 323
lich 272
lobisomem 287
lobo sombrio 277
lula-larva 253
mago inferior 330
magmin 316
mantícora 306
medusa 264
mercador 332
minotauro 316
mohrg 273
monstro da ferrugem 307
múmia 273
naga 317
nobre 332
ogro 284
orc caçador das sombras 296
orc chefe de guerra 296
orc destruidor 294
orc escravagista 295
orc furioso 293
orc guerreiro sanguinário 293
orc um-olho 294
orc xamã 295
ossada de dragão 270
otyugh 253
pégaso 307
pesadelo 324
quasit 324
quimera 301
rato das cavernas 257
rebelde 333
rei dos bandidos 328
sahuagin 264
salamandra 317
sátiro 285
saurópode 265
senhor das águias 282
senhor das aranhas 255
sigben 275
soldado 333
sombra 274
sprite 286
tarrasque 325
tartaruga-dragão 260
tritão invocador das marés 297
tritão espião 297
tritão naval 298
tritão nobre 299
troglodita 255
troll 266
trôpego do pântano 265
urso coruja 306
vampiro 276
verme da putrefação 255
verme púrpura 254
videira assassina 295
worg 287
xorn 308
zumbi 277
Montar guarda (movimento) 69
Morte 21. *Veja também* Último suspiro (movimento)
Movimentos 14–17
aventura 364
básicos
ajudar ou interferir 66
defender 58
desafiar o perigo 56
discernir realidades 62
disparar 54
falar difícil 60
matar e pilhar 52
negociar 64
criando 357
da masmorra 187–189
do MJ 181–186

do mundo 359
efeitos 16
especiais
abastecer 72
avançar de nível 71
encerrar sessão 70
empreender uma jornada perigosa 69
farrear 71
mandados pendentes 73
montar guarda 69
preparar 73
preparar acampamento 69
recuperar-se 72
recrutar 72
sobrecarga 68
último suspiro 67
gatilhos ficcionais 14
iniciais 47
movimentos de multiclasse 26
requerimentos 26
Mudando as Regras 367
Múltiplos atacantes 19

N

Negociar (movimento) 64
Neutro. *Veja* Alinhamento

O

Ordeiro. *Veja* Alinhamento
Orações 101

P

Paladino (classe) 154–163
movimentos 156–157, 159–162
Perigos, Tipos de 205–208
Personagens, Criação 45
Pontos de Vida *Veja* PV
População (povoados) 223
Povoados 219
abastecer (movimento) 72
elementos 221
rótulos 223–225
Preços 340–345
Preparar (movimento) 73
Preparar acampamento (movimento) 69
Presságios terríveis 209
Primeira Sessão 193
objetivos 196–198
preparação 193
Prosperidade (povoados) 223
Protetor (perícia de servos) 34
PV 18
calcular 47

Q

Qualidades especiais (monstros) 235

R

Ranger (classe) 164–173
movimentos 166–167, 169–172
Rastreador (perícia de servos) 34
Recuperar-se (movimento) 72
Recrutar (movimento) 72
Reputação. *Veja* mandados pendentes (movimento)
Resolvendo uma frente 214
Rótulos
armadura 341
armas 339
equipamento 337
distância 339
monstros 236
povoados 223–225

S

Serviços 344–345
Servos 31–34
  criando 32
  perícias 33–34
    adepto 33
    arrombador 33
    combatente 34
    menestrel 33
    protetor 34
    rastreador 34
    sacerdote 33
  recrutar (movimento) 72
Sobrecarga (movimento) 68

T

Tesouro
  de monstros 240–241
  itens mágicos 346–355
Transporte, custos 344
Trêmulo. *Veja* Dano: debilidades
Truques 147

U

Último suspiro (movimento) 67

V

Valores de Habilidade 13
  escolher 46
Venenos 343
Vilas, construindo 226
Vínculos 27
  resolvendo 27
  escolhendo 49
  escrevendo novos 27

X

XP 24–25

