

# **O Senhor da Escuridão RPG**

## **Livro I- O Jogo**

### **Capítulo 1.0 Introdução**

Jogar RPG é um hobby no qual gosto muito e o tempo me levou a escrever meus próprios jogos e regras. Um tema em minha mesa é a presença de um Senhor do Mal, jogadores com poderes mundanos, mas que com perspicácia e determinação vão minando as forças deste ser maligno.

Agradeço a minha ancestralidade; minha família; aos amigos da guilda dos mestres pelas dicas e toques e dedico essa obra as minha filhas que um dia terão orgulho da minha obra e capacidade!

-Felippe Freitas, o Bardo

### **Capítulo 1.2 O que é RPG?**

RPG é a sigla para Role Playing Game no qual haverá personagens a serem interpretados mediante regras e assim divertir-se durante este processo. Acima de tudo RPG é um jogo, logo a temática abordada remete a ficção literária e deve ser respeitado as regras de boa convivência e respeito as pessoas na mesa. Sendo assim, tenha maturidade e responsabilidade ao abordar os temas abordados por este jogo e respeite a diversidade e as pessoas que jogarem com você.

### **Capítulo 1.3 O que é Senhor da Escuridão?**

Inspirado em Animes, JRPG dos anos 80 e 90 e literatura fantástica este é um jogo de fantasia heróica épica onde pessoas comuns devem levantar suas armas contra forças da escuridão Existe um poderoso mal encarnado que comanda exércitos, corrompe espíritos e destrói a esperança dos povos. Cabe aos aventureiros impedir que o mundo seja consumido pelo poder e a ganância deste lorde da escuridão.

### **Capítulo 1.4 Como Jogar SdE**

O Senhor da Escuridão pode ser jogado sozinho ou com um grupo de amigos como jogos tradicionais de RPG. Em coletivo será necessário ter um Mestre ou Juiz que irá decidir os acontecimentos, interpretar aliados e servos do Senhor da escuridão e vontade do Senhor da escuridão por si só. Enquanto os jogadores devem interpretar personagens aventureiros em busca de fama, glória, riqueza e combater as forças da escuridão.

Fontes de Inspiração para este jogo e suas mesas:

### Jogos de Videogame

The Legend of Zelda

Fire Emblem

Final Fantasy

Dragon Quest

Shining Force

### Literatura e Mangá

Record of Lodoss War

O Senhor dos Anéis

Dai no Daibouken

Tate no Yuuhsa no Nariagari

Goblin Slayer

### Anime e Séries

Sword Art Online

Log Horizon

Konosuba

Kono Yusha Ga Ore

The Shannara Chronicles

## **Livro II- O Cenário**

### **Capítulo 2.O Mundo**

O Mundo de Aerth é uma grande massa de terras e águas cujo Mito Primordial dita que a Deusa Mãe Gaia deu a luz 4 filhos 3 deusas e 1

Deus. As Deusas construíram o mundo e os seres que nele habitavam e o Deus deveria guardar a criação, mas durante a criação é tido que os Gigantes e Dragões entraram em guerra sob a Malícia do Deus e este assumiu o manto de o Primeiro Senhor da Escuridão.

Os Elfos que foram o primeiro povo a existir lutaram contra as hostes do Senhor da Escuridão ao seu lado os Dragões Metálicos. A perda da primeira grande batalha fora imensurável, inúmeras vidas se perderam até a rendição do Senhor da Escuridão. Por eras ele ficou preso nas profundezas do mundo acorrentado e vigiado por Dragões, mas nenhuma prisão poderia conter a sua malícia. Corrompendo Dragões estes tornaram-se Dragões Cromáticos e escravizaram povos gigantes que construíram cidadelas e fortalezas para o grande exército do Senhor da Escuridão.

Elfos e Anões selaram uma aliança e travaram inúmeras batalhas contra o Exército da Escuridão. Com Magia negra, Servos do Senhor da Escuridão corromperam animais e os transformaram em homens fera que iriam compor as forças do mal, Dragões que estavam cada vez em menor número fizeram um acordo com as deusas e criaram a raça dos Draconianos. Não satisfeito O Senhor da Escuridão forjou em suas caldeiras a raça orc e os goblinoídes e marchou com uma grande horda sobre a terra. A Batalha da grande Aliança teria um fim terrível se não fosse a raça dos homens integrar a grande Aliança e o maior exército marchar sobre a terra derrotando o Senhor da Escuridão em Batalha. As Deusas então levaram o corpo do Deus caído ao paraíso, mas como um plano maior o Deus da Escuridão lutou com suas irmãs pelo poder da criação. O mundo sentia a força da batalha e grandes cataclismos se abatiam sobre o mundo e cidades eram engolidas pelas entranhas da terra, fogo de vulcões, ventos e águas...

Alguns anos se passaram e os elfos viram a Árvore da vida queimar e parte do seu povo ser massacrado por hordas Demoníacas, criaturas vindas de uma outra dimensão sob o estandarte do Senhor da Escuridão. Agora frágeis com a perda de sua terra Natal; Anões escravizados por Reis Gigantes e humanos brigando entre si, parecia certa a vitória das forças da escuridão, entretanto a profecia do herói se iniciou e um mortal de grande poder uniu os povos e selou a derrota

mais uma vez do Senhor da Escuridão criando a aliança dos 9 reinos e vigiando a terra Sombria e os servos da escuridão.

300 anos depois o mundo colhe os frutos da paz, mas alguns ainda recordam os tambores da guerra.

## **Capítulo 2.1 Os 9 Reinos**

O Mundo de Aerth é um mundo de alta fantasia com uma grande ilha continente de Midderon. Acredita-se na existência de 8 planos de existência conectados por portais ou os galhos da árvore do mundo possibilita a viagem entre esses mundos. Existem 9 reinos que são nações ou cidades Estado que aliaram-se na última grande batalha contra as forças do Senhor da Escuridão.

O mundo é vasto é ao centro da Ilha continente está a terra corrompida de Obscura aonde a fortaleza do Primeiro Senhor da Escuridão ainda está habitada por criaturas Sombrias e cercada por pântanos, desertos sombrios e uma terra aonde a luz se recusa a ir.

**Império Soeriano:** Nas terras centrais do Continente o grandioso Império Soeriano se estabeleceu como nação militarista conquistando vários reinos menores, durante a guerra era um reino de tribos unificadas sobre um senhor da guerra, mas agora que se tornou um império vê sua expansão para sul e norte. Principalmente para Leste aonde a decadente terra de Andros.

O Povo Soeriano é cosmopolita e disciplinado, o comércio com várias nações é estimulado pela Pax Soeriana, que é a doutrina militar de paz constante e guerra vigilante do Império. Eles Veneram a Deusa do Poder Starlla, mas há um culto obscuro que cultua a Escuridão em Ascensão por parte da população.

A Atual Imperatriz do Império Soeriano é Catharina, a severa uma estóica guerreira que herdou o Império após a morte do pai e do irmão herdeiro. Parte do Senado apoiou a coroação do príncipe infante Lucian, mas a vontade do antigo imperador em seu leito de morte se valeu principalmente pelo apoio do exército. Então Catharina está na posição de provar que é uma Imperatriz digna para o trono. Implacável na justiça ela trava uma guerra contra conspiradores e ela tem popularidade com

a plebe por seu tratamento caridoso aos pobres e com o exército que ela faz exercícios periódicos e planeja expandir as fronteiras do Império.

### **1d6 Idéias e Ganchos para o Império Soeriano**

1. Os Necromantes de Zyrion ofereceram a Imperatriz Catharina seus serviços para ressuscitarem o Príncipe Imperial e o transformaram em um lorde Vampiro.
2. Os Cultistas do Caos infiltraram-se na nobreza e já possuem cadeiras no Senado Império.
3. A Guarda Imperial Soeriana é uma força de Cavaleiros de Elite nomeada pela própria Imperatriz para guardar a sua segurança e a do palácio, os cavaleiros selecionados perdem direito a herança e a contração de casamento para dedicarem-se a servir a Coroa Imperial.
4. Uma facção do Exército aderiu a um culto sangrento e faz incursões em reinos vizinhos ainda que sem ordens Imperiais para alguns isto é bem visto para a Imperatriz é um impasse.
5. No Império Soeriano o casamento entre nobres é feito para unir casas de nobreza e terras mesmo que entre pessoas do mesmo sexo ou feita a adoção e nomeação de herdeiros, sendo a hereditariedade não um critério necessário para herança e sim a escolha do líder de família.
6. Magia não é bem vista no Império apesar de ter uma academia de magia militar e os aspirantes a mago devem ingressar no Exército Imperial.

**Reino de Vallaris:** Ao norte do Império Soeriano e a Oeste de Obscura um Reino sob vales belos e terra fértil fora fundado pelos descendentes do Herói. um reino pequeno formado pela adesão de Duques de guerra da região nomeando como Rei os descendentes do Herói. Apesar do Culto da Deusa da Coragem Solaris ser popular, o herói é venerado como um Deus e é comum festas e monumentos a este na região. Um reino agrário em sua maioria, mas os bosques comuns na região faz com que bandidos e salteadores possam agir, as milícias locais não dão

conta e é comum aventureiros agirem na região lutando contra estes e monstros locais.

O atual Rei é o jovem Artorius de Vallaris , mas sua irmã gêmea Mirene, a bela também atua como regente quando seu irmão faz incursões a fronteira oriental com obscura ou necessita se ausentar, dando o título de Reis Gêmeos a estes.

### **1d6 Ideias e Ganchos para Vallaris**

1. Os equipamentos do antigo herói são herança da família real de Vallaris. Os Irmãos Reais utilizam as relíquias consigo, exceto a espada do herói, indagando que ela esteja desaparecida...
2. O reino é composto por inúmeros fazendeiros e o exército real não é o suficiente para manter a ordem e as fronteiras, então é comum nobres contratarem mercenários e aventureiros.
3. Os bosques da região foram lar de Elfos no passado, mas alguma coisa tornou perigoso adentrar nos antigos domínios e dizem que aranhas gigantes habitam o interior destas florestas.
4. Bárbaros habitam as montanhas e algumas vezes eles descem as montanhas para saquear e destruir.
5. Movimentação na fronteira com obscura levou o antigo rei a construir uma muralha que corta a fronteira, apesar de ainda não terminada os esforços para concluir a empreitada está em andamento, mas recentes aproximações de monstros demonstram ser uma ameaça ao reino.
6. O Culto ao Herói é muito forte na região, apesar das Deusas serem cultuadas, a fé no herói se tornou comum na região e a igreja teve de se adaptar a este costume local.

**Teocracia de Belldar:** Assim como o Reino de Vallaris, a Teocracia de Belldar fora fundada pela Sacerdotisa companheira do herói. Quando ela construiu um templo para as deusas em uma região de colina a oeste do Império Soeriano alguns peregrinos estabeleceram-se na região tornando-se uma rota de peregrinação formando-se o pequeno domínio teocrático de Belldar. A região possui alguns rios e lagoas que concedem abundância de pesca.

Esta nação é governada pela Suma Pontífice Beatrix, a piedosa que expandiu as instituições de caridade da igreja e o Grão Mestre Cruzado Victor Portador da Glória que é o responsável pela defesa dos peregrinos e dos interesses da Igreja.

### **1d6 Ideias e Ganchos para Belldar**

1. A teocracia de Belldar possui facções e elas disputam entre si pelo reconhecimento da Sumo Pontífice. Instituições de caridade, inquisição, cruzados e o colegiado de bispos são inúmeras instituições presentes no reino.
2. Os cultos do caos também agem no reino de Belldar, mas a religiosidade do reino e a inquisição é ativa no combate a heresia e a Sombra, então os cultistas agem nas sombras.
3. O reino apesar de ter outras raças em minoria é em sua maioria de humanos e estes são muito desconfiados com estrangeiros e outros povos.
4. Cavaleiros Cruzados unem-se a igreja para se redimir de seus crimes em anos eles cumprem a função de proteger a igreja e rotas de peregrinação e fazem incursões em Obscura em troca da remissão de suas penas e conversão a fé das deusas.
5. A fundação da igreja do herói gerou um atrito entre Belldar e Vallaris que já foram nações amigas agora possuem relações tensas.
6. Mercenários Moranir atacam a costa de Belldar e monstros se instalaram em locais, o exército dos cruzados se mobiliza para uma possível invasão.

**Principado de Andros:** A Leste de Obscura fazendo fronteira com o norte e o Império Soeriano e o mar Oriental, está a terra de planalto do Principado de Andros. Lar do antigo Império Androsiano que caiu após Batalha contra o senhor da escuridão. Inúmeras ruínas e artefatos são encontrados escavando este domínio, mas a fama do Principado é de ser a nação que se rendeu ao Senhor da Escuridão e ajudou as forças do mal a avançar sobre o mundo.

Na realidade muitos do reino acreditam que o Senhor da Escuridão não é um ser malevolente e até veneram ele de maneira velada. Forasteiros não são bem quistos, e a família regente dos Lordegrain ve seu poder ruir por não ter um herdeiro homem ao cargo de príncipe regente e a princesa herdeira ser fraca e uma jovem tímida que vive sob domínio da Rainha Mãe, sua Avó Morgraine, a viúva. Inúmeros pretendentes enviam propostas para a princesa regente que rejeita todos pedidos e sua avó teme pelo futuro da família até que um dos nobres locais usurpe o trono, apesar do apoio da Guilda dos Ladrões que atua em nome da Rainha Mãe em troca não é incomodada ao atuar no reino.

### **1d6 Ideias e Ganchos para Andros**

1. O Culto a Sombran não é reprimido e para alguns o Senhor da Escuridão é um restaurador da glória do Império de Andros e a fé da Deusa apesar de presente não é tão influente assim no Principado.
2. A guilda de Ladrões apoia a rainha mãe e age nas sombras para manter os nobres mais exaltados em silêncio e elimina as ameaças ao comando dela.
3. Nobres insatisfeitos estão se reunindo para se rebelar contra os desmandos e paranoias da Rainha Mãe, mas a Guilda elimina muitos deles, então eles criaram uma facção secreta para conspirar e lutar nas sombras.
4. As noites em Andros são longas e mortos vivos na região são mais comuns que o normal, suspeita-se que os Necromantes de Zyrion agem na região realizando experimentos e criando seus mortos vivos e experimentos.
5. Licantropos que antes lutavam pelas Deusas corromperam-se e caçam a noite, as vilas e aldeias tem de se fortificar e realizam caçadas para evitar o ataque destas criaturas.
6. As ruínas das Antigas cidade de Andros abrigam segredos e poderes ocultos, quando algum deslizamento abre fendas e se evidencia a presença de alguma ruína de Andros os nobres temem pela libertação de algum mal e logo esperam saques e pilhagens.

**Norderian:** Mais ao norte após o Rio Andros está a vastidão do norte. Uma grande porção de terra que tem como fronteira sul o Forte da Fronteira aonde os colonos descendentes dos Soerianos e Vallareses construíram seus assentamentos e o povo do norte homens fortes e severos que vivem as escaramuças com Gigantes, trolls e até mesmo Dragões que habitam esta região e não vêem com bons olhos os colonos do Sul que queimam árvores e profanam os bosques sagrados de seus deuses.

Vários senhores da guerra possuem domínios na região norte, mas dois poderes são os dominantes na região a Rainha do Norte Ingrid, a donzela , principal guerreira dos Bárbaros do Norte e aliada dos Druidas da Região e o Comandante do Forte da Fronteira Geoffrey Bermund, um ex mercenário que assumiu o comando do forte e permitiu vários homens do norte montarem assentamentos na localidade.

**República de Elmar:** Um arquipélago no mar central é aonde a grande guilda mercante construiu sua fortaleza e através do comércio enriqueceu seus cofres tornando-se um banco para reinos e nobres e aonde companhias mercenárias podem vender sua força. Um conselho de príncipes mercantes, os homens mais ricos de todo continente reúne-se periodicamente para eleger o líder denominado Consul durante um biênio através de um sorteio entre os pretendentes. A cidade fervilha de comércio de todos os tipos de objetos e serviços. Animais exóticos e culturas são aceitas na região além de vários templo de Deuses, todos sabem que o verdadeiro deus da cidade é o ouro... Apesar disso inúmeros poetas, menestréis e artistas são financiados assim como a produção de obras artísticas na cidade tornando a ida a Elmar uma experiência boa desde que você possa pagar.

**Magocracia de Arkannia:** Nas terras do Sul em uma região montanhosa conhecida como terra vermelha após a perseguição dos magos um conselho de 8 magos fundaram uma torre cidadela aonde todo conhecimento da humanidade fora enviado. Uma grande rede de comunicação via Corvos treinados e filhos de nobres enviados a

cidadela para estudar tornou a Vila Velha, um ponto de cultura, conhecimento e segredos.

O Mago Mor é o administrador e principal cargo de Arkannia. Hoje exercido pelo mago mais poderoso, como é chamado Serul, o sereno. Reconhecido pelo temperamento calmo, ele é conhecido por ser obcecado por conhecimento e informações, ele envia diariamente seus corvos para várias regiões do mundo em busca de informações e discípulos capazes para a Cidadela.

**Salimbar:** O grande deserto do sul é o domínio do Matriarcado das Tribos das Amazonas de Salimbar, os homens vivem de maneira nômade e as mulheres habitam a cidade do sol de Salimbar. Poucos são os que adentram as muralhas da cidade do Sol. Mas pelos povoados na região sabe-se que são adaptados ao clima desértico da região. e as mulheres de Salimbar são instruídas na guerra, cultura e línguas.

As regiões litorâneas possuem comunidades pesqueiras e rotas de comércio, os Draconianos habitam também a região vivendo em tribos que pouco possuem contato com humanos, as ruínas de gigantes e dragões aparecem sob as dunas do deserto rubro

**Avallonia:** Cobrindo boa parte do norte a grande floresta anciã fora a capital do império élfico até que demônios queimaram a árvore do mundo criando a grande diáspora élfica. Vários elfos migraram pelo continente criando comunidades élficas abrindo-se assim ao mundo dos homens.

Avallonia era uma cidade do Mundo Onírico, mas após a queimada da Árvore da Vida fora transportada para o mundo de Aerth aonde agora existe e a maioria dos elfos vivem. A floresta anciã após a queimada da Árvore da Vida passou a ser sombria e ardilosa. Generais do Senhor da Escuridão construíram fortalezas principalmente na parte sul e batalhas entre batedores élficos, tribos de homens da floresta e goblinóides e orcs ocorrem. Mas uma sombra mais poderosa está se alastrando e os elfos temem que o Senhor da Escuridão pode retornar...

**Nação Anã de Hammerfallis:** Na grande cordilheira do Norte os anões fundaram sua pátria, cavando fundo eles encontraram riquezas e prosperaram lutando contra gigantes, orcs e goblinóides auxiliado pelas tribos do norte eles conseguiram por anos manter o seu domínio da região. Até a chegada do Rei Gigante e dos Dragões que invadiram seus principais cofres espalhando os clãs em fortalezas da região. Elfos Sombrios também invadiram as antigas cidadelas subterrâneas tomando-as para si, o que gerou a animosidade entre elfos e anões. O Atual Rei Anão é Auron Barba de Aço um rei considerado sábio, mas desconfiado, diminuiu as relações com povos da região e envia corvos as fortalezas dos clãs para um chamado as armas.

## **Capítulo 2.2 Os Povos**

Muitos povos habitam o continente de Midderon, mas os mais comuns dentre os povos livres são os seguintes:

**Humanos:** Gananciosos e obstinados, a raça humana cresceu e adaptou-se por todo mundo. Inúmeras culturas humanas vivem no mundo formando comunidades de diversidade cultural, religiosa e política. Pela sua ganância o Senhor da Escuridão logo tenta os lordes humanos, mas também teme, pois estes quando organizados se unem contra ele lhe infligiram muitas derrotas e deste povo nasce a figura do herói que é o seu rival maior.

**Elfos:** A raça mais antiga e maior inimiga do Senhor da Escuridão, por milênios elfos lutaram e derrotaram as forças do Senhor da Escuridão mas o grande cataclisma e a queimada da Árvore da Vida retirou os Elfos de seu reino natal no mundo onírico e reduziu seu poder e glória de outrora. Sua longevidade os fazem ser a memória do mundo, mas os torna arrogantes e até soberbos em relações as outras raças.

**Anões:** Resolutos e desconfiados, apesar da pouca estatura, anões são um povo estóico, passaram pelo cativo e a perda de cidadelas e tesouros. Unidos pela coroa de um rei eles lançam-se em campanhas em busca de reconquistar seu domínios e tesouros roubados. Anões por

anos odeiam gigantes, dragões, goblinóides e orcs pelo flagelos infligidos a este povo.

**Pequeninos:** Vivendo de maneira frugal e bucólica entre o reino de Vallaris e Belldar uma região de colinas e campos floridos, os Pequeninos pouco sofreram pelas hostes do Senhor da Escuridão, mas Kobolds e Goblins já atacaram suas terras.

Os pequeninos são seres diminutos com pés peludos e curiosidade sobre o mundo e a vida, isso os leva a se aventurarem-se pelo mundo para retornar a sua terra natal e trazer as boas novas para o jantar.

**Kemono:** Criados por magia sombria, os Kemono foram feitos para serem armas de guerra, mas alguns libertaram-se do feitiço do senhor da Escuridão e lutaram contra seu antigo senhor. Criaturas humanóides de aspecto animal que organizam-se de maneira variada de acordo com sua espécie. Os mais comuns Kemono são

*Murídeos:* O povo rato vive em subterrâneos ou ocultos em florestas e bosques, odiados por muitos eles vivem principalmente do furto e espionagem. Os reinos dos homens os consideram pragas e a maioria os caça e extermina.

*Canídeos:* Lobos, Cães, Raposas e outras espécies Caninas compõem estas criaturas. Conseguindo viver em comunidades humanas com mais facilidade, eles se organizam em clãs ou matilhas aonde o mais velho atua como líder espiritual e os jovens atuam na caça e proteção do clã, muitos atuam como mercenários em exércitos e tropas.

*Felinos:* Gatos, Tigres, Leões e outros felinos são as espécies que compõem a tribo Panthera. Adoradores principalmente da lua e da liberdade eles organizam-se em tribos em locais afastados vivendo da caça e pesca principalmente liderados por fêmeas caçadoras e um Alpha que protege é responsável pela proteção da tribo.

**Draconianos:** Isolados nas terras do Deserto Rubro os Draconianos são criaturas reptilianas humanóides que veneram os Dragões como Deuses Ancestrais. Os Dragões de escamas metálicas lutam contra as forças do senhor da escuridão vivendo principalmente em ruínas e cavernas onde os Dragões fizeram seu lar e morada.

## Capítulo 2.3 Servos da Escuridão

Além dos povos livres existem culturas e espécies que veneram o mal e o Senhor da Escuridão e sempre que ele retorna exige destes a obediência e servidão. Os principais Servos da Escuridão são:

**Elfos Sombrios:** Quando a Árvore da Vida queimou alguns elfos renegaram as Deusas e venderam suas almas imortais a forças ocultas, eles passaram a ter a pele albina e a utilizar magia das sombras. Há uma facção que venera Demônios e o Senhor da Escuridão, mas considerada heresia pela maioria das Matriarcas dos Clãs Élficos Sombrios. O que leva este povo a uma constante guerra civil.

**Orcs:** Criaturas de aspecto suíno e humanóides de grande força física, construídos com magia sombria são leais ao senhor da escuridão compondo a maior parte da infantaria do exército das trevas. vivem em cidadelas ocultas sob montanhas e subterrâneas, odeiam a luz do sol e o mais forte impera entre a lei dos clãs Orcs.

**Goblinóides:** Inúmeras tribos goblinóides vivem em montanhas e túneis, reproduzindo-se rapidamente e logo causando problemas a comunidades, pois eles saqueiam e destroem de maneira desorganizada, até que um rei ou herói os comande em uma horda. Geralmente são servos de Senhores da Guerra Orcs e são obedientes ao Senhor da Escuridão.

**Homens Sombrios:** Muitos homens deliberadamente servem ao senhor da Escuridão, seja por temor, ganância ou poder este homens compõem forças dos exércitos do mal. Alguns secretamente agem como espiões dos lordes do caos nos reinos livres para servir aos interesses dos seu mestre.

**Kobolds:** Pequenas criaturas parecidas com cães de aspecto repulsivo são inimigos dos goblinóides e utilizam de armadilhas e números para derrotarem seus inimigos, usando venenos e outros ardis, mas logo fogem quando veem uma desvantagem. Também reproduzem-se de maneira rápida e tendem a viver de maneira independente, apesar do Senhor da Escuridão volta e meia os escravizar para suas hostes.

**Kemonos:** Os homens fera que não se libertaram do poder do Senhor da Escuridão são humanóides de aspecto animal com características sombrias e brutais.

**Demônios:** Quando o Senhor da Escuridão invadiu o Domínio das Deusas corrompeu forças celestiais e criou a dimensão de Malebolgia, um reino de caos e maldade onde almas são enviadas para serem torturadas e transformadas em Demônios e Diabos que lutam entre si para servir aos Desejos dos Lordes do Caos e o Senhor da Escuridão.

**Mortos Vivos:** O Senhor da Escuridão deu a muitos homens poder e conhecimento obscuro, mas a descoberta da necromancia dera aos homens que almejavam a imortalidade um poder corrompido. Zumbis, esqueletos, fantasmas, vampiros e espectros criados pela necromancia tornaram a praga da não vida uma ameaça muito grande para os povos livres e alguns locais corrompidos os mortos se levantam para consumir a vida.

## **Capítulo 2.4 Capítulo As Deusas da Luz e da Ordem**

As Deusas da criação por eras travaram combates contra o Senhor da Escuridão. Suas forças celestiais lutaram contra as hordas sombrias até que elas foram aprisionadas no paraíso enquanto o senhor da escuridão está preso em Malebolgia. Agora os mortais jogam o xadrez cósmico na luta das deusas contra o Senhor da Escuridão original. As Deusas são:

**Sollaris, Guardiã da Paz e Misericórdia:** Uma guerreira de asas de fogo munida de um escudo e uma espada. Seus servos são corajosos e leais e incansáveis na luta contra o Senhor da Escuridão, mas a guerra justa para manutenção da paz e da justiça é uma constante dentre seus servos.

**Luna, Mãe do Repouso e Destino:** Os servos de luna são os principais responsáveis pelos oráculos e previsões. Eles que profetizaram a vinda do herói e quando o Senhor da Escuridão iria surgir. Luna é a mãe da morte natural e da profecia e deve levar consolo aos que sofrem pelo luto e pelo azar.

**Starlla, Detentora do Conhecimento e Verdade:** Starlla deu aos mortais o dom do pensamento e da razão. Seus devotos são

estimulados a obterem conhecimento e buscarem a verdade. São os principais evangelizadores e professores de Midderon levando a palavra das deusas a todos locais do continente.

**Flora, Senhora da abundância e harmonia:** A Donzela dos campos protetora dos animais e da natureza. Ela concede a dádiva da vida e o clima, seus devotos rezam pela família e abundância na colheita. Sua arma é o arco no qual caça os servos da escuridão que ameaçam a vida e o equilíbrio do mundo.

## **Capítulo 2.5 Os Lordes do Caos**

O Senhor da Escuridão possui inúmeros tenentes, mas os Lordes do Caos conseguiram chegar a um status de deidades, venerados por cultos sombrios por todo continente, criando um panteão corrompido onde o Senhor da Escuridão é o Deus da Destruição e seus Lordes os mensageiros do caos

**Lilith, a senhora dos Desejos e Fome:** Uma necessidade constante de se expor aos desejos e vaidades. Servos de Lilith são pessoas egoístas que vivem uma vida em idolatria a si mesmo. O culto de Lilith cega os olhos dos servos da luz para as coisas que importam enquanto nubla a visão destes para o mal da Escuridão enquanto ela chega.

**Orcus, mestre da Guerra e Violência:** A lei do mais forte e o massacre impera nas forças de Orcus. O sangue dos fracos e inocentes lavar o caminho do Senhor da Escuridão quando este reinar sobre a terra. Seus servos devem destruir os inimigos do Senhor da Escuridão e compõem a maior parte do exército do mal.

**Lamashtu, Rainha da Praga e Corrupção:** A ganância e a corrupção são os valores da Rainha Sombria. Seus servos se expõem a doenças que contaminam pessoas e localidades com doenças e maldições e corrompem nobres e líderes com ouros e promessas vazias de poder. O Culto de Lamashtu são os principais construtores e arquitetos das forças sombrias, criando armas e tramas para o mestre do mal.

**Pazuzu, Príncipe da Fome e Intriga:** Um Lorde das Profundezas que comanda os ventos sombrios, que não deixam a vida abundar e gera a intriga e discórdia no coração dos homens. O culto de pazuzu guarda

segredos e informações para si e elimina aqueles que possuem informações que atrapalhem os planos do Senhor da Escuridão.

## **Capítulo 2.6 Outros Locais e Povos**

**Ilhas de Jade:** Após a guerra da aliança o arquipélago ao leste no Mar Orienta recebeu uma onda de sobreviventes de uma grande guerra no Oriente os Ryuusei como se denominam vem de uma terra distante e se estabeleceram nestas ilha de cachoeiras e florestas de bambu.

Recentemente eles estão migrando para cidades do continente e compartilhando, ainda que parcialmente parte de sua cultura.

A governante das Ilhas de Jade é a Imperatriz Sakura uma sacerdotisa jovem, mas impetuosa e conseguiu colocar os Daimyo sob seu comando aliada aos monges e comerciantes e um exército Shinobi sob seu comando.

As Ilhas de Jade sofre ataques de criaturas aquáticas denominadas Seres das Profundezas e Kemonos locais celebraram aliança e integraram-se a cultura Ryuusei contra esta ameaça em comum.

**Ilha Continente de Moranir:** O Guerreiro aliado do herói na última grande batalha ergueu uma espada amaldiçoada contra o Senhor da Escuridão e dizem as lendas que seu coração fora tomado e ele rumou para o Oeste onde chegou na ilha continente de Moranir. Esta imensidão de área vulcânica e terreno pedregoso é habitada principalmente por monstros e as famílias que seguiram o Guerreiro construíram um grande forte.

Com o tempo o Guerreiro tornou-se o regente de ferro da Ilha e montou um reino e aliando-se a orcs, goblinóides, elfos sombrios clamou para si o título de novo senhor da Escuridão, mas uma doença o levou a óbito. Atualmente seus filhos lutam em uma guerra fratricida para sentar no trono negro de Moranir e levar o sonho de seu pai a frente.

**Obscura:** Uma grande área de terra sombria que fica no centro do continente de Midderon fora a fortaleza do Primeiro Senhor da Escuridão por eras. Sua influência corrompeu a região dando um

aspecto sombrio a todos locais da região. Gigantes de Fogo, trolls, orcs, goblinóides e homens sombrios habitam a região.

A maior Cidadela fica no Monte Fúria aonde os Necromantes de Zyrión anseiam pelo retorno do senhor da Escuridão enquanto eles mantêm o domínio sombrio sob seu comando.

Obscura é constantemente vigiada pelos 9 reinos e incursões são feitas na região ainda que ela seja cercada por montanhas negras existe uma vale ao leste próximo a fronteira de Andros e o portão Sul guarnecido por homens sombrios faz fronteira com o Império Soeriano.

**O Submundo:** O subterrâneo do continente possui um complexo de túneis que durante o grande cataclisma criou ecossistemas próprios abrigando várias formas de vida. Dinossauros e tecnologia perdida dos Antigos e cidades gigantes soterradas e túneis de cidades anãs hoje tomada pelos elfos sombrios.

O Submundo interliga várias localidades do continente e abrigam cidades dos Duergar, Gnomos das Profundezas, Elfos Sombrios. Poucos conhecem o Submundo completamente, mas ele abriga inúmeros tesouros e perigos adormecidos...

## **Capítulo 2.7 As Dimensões**

O mundo de Aerth possui uma conexão através da árvore da vida que fora queimada, mas através de portais e rituais mágicos é possível viajar até outras dimensões.

**Mundo Onírico:** Os galhos da árvore do mundo que se conectam ao sono e reflexos do mundo. O Antigo lar dos elfos que após a queimada da árvore da vida foram obrigados a migrar para o mundo material. O mundo Onírico já fora um lugar belo e maravilhoso, mas parte dele fora tomado pela sombra tornando-se um local de escuridão e pesadelo. Os Espelhos e sonhos são conexões ao Mundo Onírico.

**Muspell:** Um mundo de calor e fogo, rios de lava e vapores quentes. Os gigantes e Titãs de fogo formaram seu reino neste mundo. Uma dimensão inóspita e onde criaturas imensa de rocha e fogo habitam. Uma profecia diz que os gigantes de fogo irão marchar sobre o mundo e

queimá-lo. Os Vulcões e terremotos são a conexão deste mundo ao mundo material.

**Jotun:** Uma terra fria com ventos incessantes. O reino dos gigantes de gelo e o grande mar cósmico aonde criaturas aquáticas e criaturas denominadas os antigos adormeceram e ali foram selados. Uma terra de criaturas de gelo, vento e água e ambiente de frio e dificuldades. Os ventos do inverno chegam deste mundo para o plano material.

**Malebolgia:** Parte do Paraíso foi tomada e corrompida tornando-se um flagelo de sangue, dor e sofrimento. Cidadelas demoníacas e campos de batalha tornaram-se a morada e prisão do Primeiro Senhor da Escuridão. A alma dos corrompidos é capturada por Demônios e levados ao seus calabouços onde são torturados para tornarem-se servos demoníacos de Malebolgia.

**Celestia:** O plano da criação e da vida onde as deusas habitam com suas hostes celestiais. Cidades de luz e beleza imensuráveis flutuam entre nuvens e jardins. Grandes heróis e pessoas de valor são levadas a este paraíso no seu além vida e podem desfrutar do paraíso e também integrar as forças divinas na grande batalha contra a escuridão.

**Hell:** O Mundo dos Mortos por onde as raízes da árvore do mundo escorre sua seiva e as almas dos mortos vão para o vazio e o esquecimento. Mortos vivos acabam cruzando a ponte dos mortos e retornam ao mundo Material. Um lugar de frio, escuridão e silêncio onde as almas dos desencarnados vagam.

## **Livro III- O Jogador**

### **Capítulo 3.0 Regras Básicas**

O Sistema de Resolução de SdE é rolando 2d6 somando o modificador de atributo relativo ao teste e demais modificadores e obtendo um valor igual ou superior ao Número Alvo (NA).

Sempre que houver dúvida em uma resolução, desafio ou ameaça o Mestre ou Oráculo irá determinar a dificuldade, sendo assim o número alvo a ser alcançado na rolagem.

### **Tabela de Dificuldade**

<b>3D6</b>	<b>Dificuldade</b>	<b>Número Alvo</b>
<b>3</b>	Fácil	8
<b>4-8</b>	Regular	10
<b>9-12</b>	Difícil	12
<b>13-15</b>	Muito Difícil	14
<b>16-17</b>	Extremo	16
<b>18</b>	Impossível	18

### **Capítulo 3.1 Dado Positivo e Negativo**

Em condições favoráveis ou desfavoráveis, o personagem ou mestre irá obter uma quantidade de dados positivos ou negativos. Quando em situação favorável, o personagem adiciona o dado positivo quantos possuir, salvando o maior resultado para obter o NA. Em situação do dado negativo, se salva o resultado menor para obter o NA.

Pode-se lançar vários dados positivos e negativos, mas estes devem se subtrair até obter a diferença.

### **Capítulo 3.2 Atributos e Modificadores**

Atributos são as medidas em números do menor para o maior de quão capaz é um personagem em regras. Os atributos são determinados aleatoriamente na ordem abaixo rolando 3d6 retirando o maior e o menor valor.

O Personagem pode aumentar o valor do atributo ao subir de nível em 1 ponto.

*Músculos:* Representa a força física, resiliência física, fôlego e vigor.

Resiste a doenças, toxinas, esmagamento e efeitos físicos em geral que não possam ser evadidos.

*Movimento:* Representa a flexibilidade corporal, equilíbrio e velocidade.

Resiste a explosões, quedas, e efeitos físicos que possam ser evadidos.

*Mente*: Representa a memória, percepção mental, conhecimento intelectual e razão. Resiste a ilusão, enganação, efeitos de confusão mental em geral.

*Mojo*: Representa a coragem, disciplina, autocontrole e vontade. Resiste a medo, corrupção e insanidade e efeitos que vise abalar o espírito.

### Tabela de Atributos

<b>Característica</b>	<b>Valor</b>	<b>Modificador</b>
Fraco	1-2	0
Regular	3-4	+1
Bom	5-6	+2
Ótimo	7-8	+3
Épico	9-10	+4
Lendário	11-12	+5

### Capítulo 3.3 Espécies

Todo personagem deve pertencer a uma espécie que é a cultura e povo na qual ele pertence. O personagem pode escolher ou rolar no dado a qual espécie ele pertence

<b>D6</b>	<b>Espécie</b>
1	Humano
2	Elfo
3	Anão
4	Pequenino
5	Kemono
6	Draconiano

**Humano:** A mais abundante e gananciosa espécie do mundo. Podem relançar uma vez a cada descanso um teste fracassado. Escolhem o Atributo favorecido que desejarem e recebem uma Habilidade adicional e Característica adicional.

**Elfo:** Raça Feérica dotada de beleza e longevidade. Possuem visão na penumbra e sentem a presença de objetos e seres sobrenaturais são imunes a efeitos de sono. Possuem a *característica* Inimigo do Senhor da Escuridão ou Belo e a *habilidade* Percepção. Tem como *atributo* favorecido Mente.

**Anão:** Resolutos e estóicos, anões vivem em cidadelas em busca de tesouros e vivem em escaramuças com muitos servos do senhor da escuridão. Podem ver no escuro e resistem a doenças e toxinas com dado positivo. Possuem a característica teimoso e a *habilidade* minerador. Tem como *atributo* favorecido Músculos.

**Pequenino:** Uma raça de baixa estatura com curiosidade e ceticismo eles viajam pelo mundo para poder recolher histórias para contar no jantar. São pequenos e pouco chama atenção recebendo dado positivo para desviar atenção, fugir da percepção ou serem notados de maneira geral. Possuem a *característica* curioso e *habilidade* furtividade. Seu atributo favorecido é o Mojo.

**Kemono:** São homens fera liberto do controle do Senhor da Escuridão. Organizam-se em tribos, clãs ou bandos de acordo com sua espécie. Os principais gêneros Kemono são:

D6	Gênero	Atributo Favorecido	Característica	Habilidade	Outros
1-2	Felino	Movimento	Livre	Acrobacia	Dado positivo para sentir a corrupção.
3-4	Canino	Músculos	Leal	Percepção	Dado positivo para lutar

					quando estiver em perigo ou desvantagem numérica
5-6	Murídeo	Mente	Sobrevivente	Furtividade	Dado positivo para resistir a doenças e toxinas.

**Draconiano:** Descendentes dos grandes Dragões, possuem escamas metálicas de seu Dragão de origem, vivendo em tribos guerreiras lideradas por anciões. Suas escamas concedem dado positivo para resistir ao elemento de seu dragão de origem e podem realizar um sopro de energia uma vez a cada descanso ligado ao elemento de seu dragão de origem. Possuem a *característica* Herdeiro do Dragão e a *habilidade* Intimidar. Seu *atributo* favorecido é Músculos.

### Capítulo 3.4 Conceito e Histórico

É o que seu personagem era antes de ser um aventureiro, neste caso sempre que realizar um teste que seja relativo ao seu conceito o personagem adiciona um dado positivo a sua jogada. Para determinar o conceito do personagem role os dados:

Primeiro D6	Segundo D6	Tabela
1-3	1-2	Arcano
1-3	3	Nobre
1-3	4	Forasteiro
1-3	5-6	Religioso
4-6	1	Plebeu
4-6	2-3	Criminoso
4-6	4	Gilda

4-6	5-6	Militar
-----	-----	---------

D6	Arcano	Plebeu	Criminoso	Guilda
1	Aprendiz/Estudante	Mensageiro	Bandido	Artesão
2	Curandeiro	Fazendeiro	Gatuno	Forjador
3	Ocultista	Caçador	Charlatão	Taverneiro
4	Caça Magos	Trabalhador	Matador	Manufatureiro
5	Pesquisador	Minerador	Punguista	Perito
6	Erudito	Servo	Rufião	Negociante

D6	Militar	Nobre	Forasteiro	Religioso
1	Cavaleiro	Embaixador	Exilado	Oficial da Igreja
2	Guarda	Cortesão	Explorador	Druida
3	Oficial	Dilettante	Ginete	Frade
4	Patrulheiro	Herdeiro	Refugiado	Iniciado
5	Batedor	Lorde	Vagabundo	Monge
6	Soldado/Mercenário	Libertino	Andarilho	Sacerdote

### Capítulo 3.5 Características

São adjetivos, epítetos, atribuições, apelidos cujo personagem possui para poder invocar sua Esperança. Sempre que quiser invocar sua Esperança, será através de uma característica que o personagem possua. Inicialmente todo personagem possui 2 características além das determinadas pela sua espécie e o jogador é livre para criar suas próprias com permissão do mestre ou Oráculo em caso de dúvida sobre a possibilidade do mesmo.

### Tabela de Exemplos de Características

D66	1	2	3	4	5	6
1	Aventureiro	Bravo	Cauteloso	Esperto	Hábil	Curioso
2	Determinado	Impaciente	Enganoso	Enérgico	Justo	Sincero
3	Feroz	Decidido	Generoso	Severo	Rude	Duro
4	Destemido	Honrado	Atento	Nobre	Misericordioso	Alegre
5	Ágil	Paciente	Orgulhoso	Imprudente	Robusto	Dissimulado
6	Pequeno	Inabalável	Desconfiado	Intrépido	Alto	Honesto

### Capítulo 3.6 Arquétipos

Arquétipos são exemplos das profissões mais comuns de aventureiros. O personagem deve escolher seu Arquétipo inicial ou rolar no D6 qual será o seu Arquétipo.

#### Tabela de Arquétipos

D6	Arquétipo	Descrição
1	<b>Herói</b>	Escolhido pelas forças superiores para combater o Senhor da Escuridão.
2	<b>Lutador</b>	Artista marcial que treina corpo e mente para lutar com seus punhos e técnicas.
3	<b>Guerreiro</b>	Armado com aço e estratégia, guerreiros e amazonas são a linha de frente no combate.
4	<b>Ladrão</b>	Furtivos e audazes, ladrões são hábeis caçadores de tesouros.
5	<b>Sacerdote</b>	Devotos das deusas que rezam as forças divinas para conjurar suas preces e milagres.
6	<b>Mago</b>	Estudioso das artes arcanas que manipula as forças da magia para alterar a realidade.

**Herói:** Escolhido pelas Deusas para proteger o mundo, dotado de força física e poderes sobrenaturais este arquétipo é disponível somente para humanos.

Pode equipar todos tipos de armaduras e escudos até grande; Pode equipar todas armas.

Pode Lançar Magias de Todas Escolas exceto Trevas.

Recebem 2d6 dados de Magia inicialmente e 1 a cada nível subsequente.

Recebe um dado positivo quando luta na *condição* Perigo.

**Lutador:** Enquanto o guerreiro confia em armas e armaduras, de mãos vazias o Lutador treina sua mente. Estudado em artes marciais do Oriente, o Lutador dedica sua vida a aprimorar seu corpo e mente como armas.

Pode equipar apenas armaduras civis, nenhum escudo; Armas apenas marciais como nunchaku, bastão, sai etc...

Recebe um dado positivo para atacar, realizar manobras de combate desarmado.

Pode desferir um contra ataque no lugar de sua evasão.

Causa decisivo com 11-12 com seu ataque desarmado.

**Guerreiro:** Disciplinados e treinados com vários tipos de armas e armaduras, o guerreiro segue na linha de frente para derrubar inimigos com sua força e poder.

Pode equipar todos tipos de armaduras e escudos; Pode equipar todos tipos de armas, exceto cetros, tomos e armas de “magos”.

Recebem 3 pontos de Ação no nível 1 e 1 ponto adicional a cada nível subsequente e podem realizar as seguinte façanhas com cada ponto:

- Realizar uma manobra ou feito audacioso em combate enquanto ataca como saltar sobre um candelabro, desarmar um oponente, empurrar e/ou quebrar uma formação de combate.
- Realizar um ataque.
- Obter um dado positivo para atacar.
- Defletir um ataque que sofrer automaticamente.

**Ladrão:** O Ladrão é um versátil batedor e especialista, ele que serve como espião e infiltrador e pode ser a determinante para sobrevivência

de um grupo de aventureiros durante uma situação de perigo como armadilhas e ciladas.

Podem equipar todas armas de alcance e armas até médias; Podem equipar apenas armaduras até leves e nenhum escudo.

Adicionam +2 para atacar criaturas na *condição* perigo e/ou que estejam em desvantagem numéricas ou indefesas e também adicionam seu nível ao dano contra estas não funciona contra criaturas mortas vivas ou que possuam pontos vitais visíveis.

Possuem dado positivo para realizar tarefas como mover-se em silêncio, arrombar fechaduras, escalar muros, detectar e desarmar armadilhas, ouvir barulhos e outras tarefas de ladrão similares.

Podem realizar tarefas de longo prazo com uma categoria de tempo abaixo do que seria normalmente.

Sempre que estiver em uma situação de perigo iminente ou ameaça mortal o Ladrão pode lançar um dado de sorte, ele possui 1d6 por nível que possui e estes são recuperados ao fim do dia.

### Tabela de dado de Sorte

D6	Efeito
1	O Pior acontece, revés total.
2-4	O Ladrão se safa, mas não sem consequência desagradáveis.
5-6	O ladrão se safa sem sofrer mal algum, o melhor cenário possível

**Sacerdote:** Servos das Deusas da Luz e da Ordem, são pessoas devotas e podem canalizar sua fé para invocar preces e milagres para realizar feitos notáveis.

Podem equipar armaduras até médias e escudos até grandes; Podem equipar quaisquer armas de contusão e de sua divindade patrona.

Possuem 2 pontos de fé inicialmente e 1 ponto adicional a cada nível subsequente para lançar suas preces e milagres. Consulte o capítulo preces e milagres para maiores informações.

**Mago:** Anos de aprendizado sobre o conhecimento arcano levam este adepto da magia a controlar forças da magia alterando a realidade ao seu redor.

Podem equipar apenas armaduras civis e nenhum escudo; Podem equipar apenas armas leves, cajados e cetros e tomos.

Recebe dado positivo para reconhecer e aprender efeitos mágicos e/ou sobrenaturais.

Devem escolher uma escola inicial e não podem aprender a escola de oposição.

Possuem um grimório inicialmente com duas magias e podem aprender com tutores e estudo das escolas que sejam proficientes.

Recebem 2d6 dados de magia no primeiro nível e 1d6 adicional a cada nível subsequente. Para maiores informações consulte o capítulo magias.

### Capítulo 3.8 Habilidades

Habilidades são técnicas, conhecimentos e/ou perícias que o personagem possui como aprendizado ao longo de sua vida. O personagem inicia com 3 habilidades além da concedida pela *Espécie*. Todos os testes realizados de acordo com a habilidade que o personagem possua é concedido um bônus de +2 na jogada do atributo relativo. O personagem pode criar sua própria habilidade com a permissão do mestre ou oráculo.

O Personagem pode adquirir uma nova habilidade através de treino e aprendizado ou ao subir de nível. Habilidades podem ser recompradas para aumentar o valor do bônus concedido por elas em testes. No primeiro nível personagens podem ser apenas Aprendizes em suas habilidades.

#### Tabela de Valor de Habilidades

D6	Descrição	Modificador
1-3	Aprendiz	+2
4-5	Perito	+4
6	Mestre	+6

**Tabela de Habilidades Possíveis**

D66	Grupos de Perícias					
	1 <i>Manipulação</i>	2 <i>Sobrevivência</i>	3 <i>Combate</i>	4 <i>Conhecimento</i>	5 <i>Esportes</i>	6 <i>Trabalho</i>
<b>1</b>	Barganha	Tolerância	Peleja	Cura	Acrobacia	Mineração
<b>2</b>	Sedução	Caça	Arquearia	História	Atletismo	Forja
<b>3</b>	Intimidação	Exploração	Disciplina	Natureza	Acrobacia	Avaliação
<b>4</b>	Manha	Prontidão	Esquiva	Ocultismo	Arremesso	Jogos
<b>5</b>	Empatia	Navegação	Finta	Linguística	Tolerância	Investigação
<b>6</b>	Lábia	Furtividade	Táticas	Religião	Cavalgar	Construção

### **Capítulo 3.9 Pontos de Saúde**

É a medida de quanto sofrimento físico o personagem pode aguentar até cair desmaiado ou exausto. Um personagem que sofra dano quando sua saúde chegar a metade ou menor deve realizar uma jogada de músculos para não cair inconscientes. Neste caso ele está na condição Perigo.

Um personagem que sofra dano e chegar a 0 pontos de Saúde deve realizar um teste de Mojo, em caso de falha ele estará morto.

Personagens recuperam um ponto de Saúde por dia em condições de descanso insalubres ou ruins. Em ambientes agradáveis e confortáveis eles recuperam uma quantidade igual seu nível. Tratamento e magia podem permitir recuperar mais pontos de saúde ou feridas causadas por flagelo.

Ao sofrer dano e chegar a 0 pontos de vida e sobreviverem o personagem deve realizar um teste de Músculos, em caso de falha adquire um flagelo, que é uma condição física que concede um dado negativo sempre que for possível. Flagelos são cicatrizes, ferimentos, deformações e outras características físicas que afetam o personagem. A Espécie determina a Saúde inicial e a cada nível que o personagem adquirir ele recebe um ponto de saúde adicional.

### Tabela de Saúde Inicial

<b>Espécie</b>	<b>Saúde Inicial</b>
Murídeos, Pequeninos e Felinos	3
Elfos, Humanos e Canídeos	4
Draconianos e Anões	5

### Capítulo 3.10 Pontos de Esperança

É a medida de quanto sofrimento psicológico, moral e mental o personagem consegue aguentar. O Personagem pode consumir sua esperança e sofrer dano nela, quando chegar a 0 pontos de Esperança ele está esgotado e por um fio de perder a estrutura.

Quando chegar a 0 pontos de Esperança o personagem deve realizar um teste de Mente, em caso de falha ele irá adquirir uma característica mental que o afeta como dado negativo sempre que possível invocar.

As características negativas podem ser fobias, desconfianças, pesadelos, problemas de lidar com pessoas etc... O personagem pode recuperar deste tipo de trauma com tratamento adequado e/ou magia.

Personagens recuperam 1 ponto de esperança por dia em locais que não sejam adequados para descanso. Em locais adequados eles recuperam 1 ponto de esperança igual ao seu nível. A Esperança pode ser utilizada para realizar as seguinte proezas:

- Relançar um teste fracassado.
- Obter um dado positivo em uma jogada.
- Recuperar 1 ponto de Saúde.
- Adiciona +2 a uma jogada.
- Anular um dado negativo ou característica durante uma cena.
- Realizar uma ação extra ainda que não seja seu turno ou ação.

### Tabela de Esperança Inicial

<b>Espécie</b>	<b>Esperança Inicial</b>
Draconianos e Anões	3

Elfos, Humanos e Canídeos	4
Murídeos, Pequeninos e Felinos	5

### Capítulo 3.11 Motivação

O personagem para ir se aventurar ouviu um chamado, este chamado é determinante para o Destino do personagem. O personagem recebe 1 ponto de experiência adicional sempre que for bem sucedido em 1 objetivo da sua motivação. Além disso ele recupera 1 ponto de esperança sempre que realizar uma destas tarefas de acordo com sua motivação.

A Motivação também afeta na forma como a sombra o afeta, as características negativas que o personagem adquire pela corrupção são em acordo com sua motivação. Para maiores informações confira o capítulo sobre a Sombra.

#### Tabela de Motivação

D6	Motivação
1	<b>Andarilho-</b> Conhecer o mundo e explorar o mundo o levou a sair de casa.
2	<b>Matador-</b> Vingança e tragédia o levou a ir buscar mais poder para derrotar esse inimigo.
3	<b>Caçador de Tesouros-</b> Glória e fama e a oferta de boa recompensa lhe levaram a seguir em aventuras.
4	<b>Erudito-</b> Conhecimento e segredos estão escondidos em livros e nas histórias que o mundo guarda, é necessário aventurar-se para resgatar esse conhecimento.
5	<b>Protetor-</b> Existe uma causa ou povo no qual você jurou e/ou precisa proteger e aventurar-se trará a possibilidade de conseguir poder para tal façanha.
6	<b>Líder-</b> Você é um líder ou herdeiro de um cargo de poder, aventurar-se é uma forma de provar sua capacidade de liderança.

### Capítulo 3.12 Evolução e Experiência

Ao enfrentar desafios durante suas aventuras, os personagens recebem 1 ponto de experiências para cada desafio superado e objetivos alcançados em campanha com sucesso.

Personagens devem obter o dobro do nível em experiência para conseguirem alcançar o nível que precisam. Alcançar o nível 2 seriam necessários obter 4 pontos de experiência desta forma.

Durante o Epílogo, o personagem pode consumir na razão de 10 pontos de experiência por ponto:

- Evoluir a categoria de um item através de metalurgia.
- Remover uma característica negativa, flagelo, ou insanidade.
- Remover um ponto de corrupção.

Ao subir de nível o personagem pode realizar uma das seguinte evolução:

- Aumentar um atributo.
- Aumentar seu valor de Saúde.
- Melhorar um poder do Arquétipo
- Obter uma característica nova
- Aumentar seu valor de Esperança.
- Obter uma habilidade nova.

## **Livro IV- O Mestre e o Oráculo**

### **Capítulo 4.0 Oráculo**

Algumas vezes o personagem deve se perguntar se algo é possível ou o mestre pode ter dúvida em algo utilize este Oráculo de 1d6 para responder a pergunta realizada e lembre-se de em caso de surgir um desafio determinar com razoabilidade a dificuldade da jogada.

#### **Tabela de resposta do Oráculo**

<b>D6</b>	<b>Resposta</b>
<b>1-2</b>	Sim
<b>3-4</b>	Talvez
<b>5-6</b>	Não

## Capítulo 4.1 Trama

Utilize a tabela de tramas para criar todo plano de fundo para sua campanha role 1d6 para cada coluna e crie a história central da sua trama sempre consultando o Oráculo ou Mestre se necessário.

### Tabela de Tramas

<b>D6</b>	<b>Algo Aconteceu...</b>	<b>Você Precisa...</b>	<b>Senão...</b>
1	O Fim do Mundo foi profetizado	Obter a Arma Suprema	O Exército Maligno conquistará terras.
2	Um monstro terrível foi avistado	Deter o Vilão	Irá perder um ente querido seu
3	Um exército maligno apareceu	Encontrar um mentor	Um cidade será destruída
4	Cidadãos foram Escravizados	Ajudar uma pessoa	Sua honra será manchada
5	A Princesa foi sequestrada	Superar Desafios	Perderá seus itens

## Capítulo 4.2 Cenas

Para criar suas histórias você pode acessar a tabela de cenas rolando primeiramente a coluna de lugares com o D6 e depois role 1-3 consulte a coluna de personagens enquanto 4-6 consulte a coluna de Eventos. Então crie uma cena de acordo com a história e trama que você está seguindo para sua aventura.

### Tabela de Cenas

<b>D6</b>	<b>Lugares</b>	<b>Personagens (1 a 3)</b>	<b>Eventos (4 a 6)</b>
1	Cidade	Criatura	Você sofre perigo
2	Floresta	Sacerdote	O Clima muda
3	Caverna	Vilão	Alguém pede ajuda

4	Praia	Governante	Você encontra algo
5	Montanha	Sábio	Um monstro aparece

### Capítulo 4.3 Banco de Ideias

Sempre que faltar inspiração e/ ou criatividade role o D6 para cada coluna neste banco de Ideias e interprete o seu jogo da melhor forma possível e consulte o mestre ou Oráculo se for necessário.

#### Tabela de Banco de Idéias

D6	Assunto	Ação	Coisa	Característica
1	Monstro Comum	Resgatar	Cura Menor	Curioso
2	Monstro Forte	Ajudar	Restauração Menor	Amedrontado
3	Vilão	Procurar	Item de Ressurreição	Desconfiado
4	Tesouro	Lutar	Item de Cura (Efeito)	Indiferente
5	Jornada	Conversar	Cura	Calmo
6	Governante	Fugir	Restauração	Nervoso

### Capítulo 4.4 Jogando Solo

O Jogador que optar por jogar solo deverá escolher se jogará com um único personagem ou irá seguir a jornada do herói e mais 3 aliados em busca de derrotar o Senhor da Escuridão.

Ele deve seguir as tabelas para montar sua trama, cena, eventos e arquétipos. Sempre que for necessário consulte o Oráculo e seja razoável na condução da sua narrativa.

### Capítulo 5.0 Combate

Sempre que houver um combate é necessário verificar algumas etapas. Cada personagem pode realizar uma ação em um turno que pode ser atacar; guardar ou utilizar um item de seu inventário; lançar uma magia; utilizar uma habilidade ou manobra de combate e realizar um movimento.

**Surpresa:** Se o personagem for emboscado ou estiver em ambiente que permita ataques em emboscada deve realizar um teste de Mente, neste caso sofrerão ataques surpresa e sofrerão dados negativos para reagir até o fim da primeira rodada.

**Iniciativa:** É necessário testar Movimento e obter uma NA do monstro mais poderoso em combate, em caso de sucesso o personagem age antes dos adversários.

**Ataque:** Realize um teste de Músculos para ataques corpo a corpo ou Movimento para ataques a distância e deve atingir a NA do adversário, em caso de sucesso o personagem pode causar dano.

**Dano:** Após acertar um ataque, um personagem causa dano de acordo com sua arma.

**Sucesso Decisivo:** Ao obter um valor 12 em uma jogada de ataque o personagem causa dano duas vezes e causa este dano total ao adversário. De acordo com a arma utilizada ele aplica um efeito decisivo, de acordo com a criatura e a situação. O mestre e o Oráculo decidem por fim o efeito.

### Tabela de Efeito Decisivo

Tipo de Arma	Efeito
Machado	Quebra o escudo ou inutiliza o membro.
Espadas	Desarma ou decepa o membro atingido.
Espadas Pesadas	Esmaga o membro atingido.
Armas Contusivas	Desequilibrar o oponente até o fim do seu próximo turno.
Armas Contusivas Pesadas	Atordoa o oponente.
Perfurantes	Mortal dependendo de onde atingir e fica cravada causando dano ao retirar.
Chicotes	enreda o personagem imobilizando-o.

### Tabela de Dano Geral

D6	Dano
1	1
2-4	2
5-6	3

**Proteção:** É a armadura ou proteção natural que absorve o dano durante um combate. A armadura precisa ser reparada a noite para ser novamente utilizada.

### Tabela de local atingido em decisivo

D6	Local Atingido
1	Cabeça
2-4	Membros Inferiores (Par) ou Superiores (Ímpar)
5-6	Tronco

### Capítulo 5.1 Tempo

SdE utiliza uma medida de tempo abstrata para medir as ações dos personagens durante o jogo. O tempo é uma medida abstrata de mensurar a passagem do tempo dentro da trama do jogo para contar a história.

### Tabela de Tempo

Medida	Tempo
Turno	Uma fala ou ação simples de um personagem.
Cena	Um combate ou horas de jornada.
Ato	Uma aventura ou estação.
Saga	Uma campanha ou ano.

### Capítulo 5.2 Distância

SdE utiliza uma medida abstrata para medir a distância. Usando o teatro da mente e a tabela de distância obtenha uma forma de medir suas distâncias no “teatro da mente”.

### Tabela de Distância

Medida	Distância
Próximo	Alcance do braço ou 1,5m.
Perto	Alcance de caminhada ou 9m.
Longe	Alcance da Visão ou 18 m.
Distante	Alcance de corrida acima de 18 m até 36m.
Longínquo	Acima de 36m, pode levar jornadas ou dias para se alcançar.

## Capítulo 5.3 Efeitos e Condições

### *Efeitos Negativos*

Estes efeitos podem ser cessados ao fim do combate:

**Ferido:** O personagem sofre dano a cada turno seu, durante encontros, movendo 1 unidade ao entrar em uma dungeon ou entrando em uma cidade.

**Cego:** Um personagem cego sofre desvantagem em ataques e esquivas.

**Petrificado:** o personagem não pode agir até o fim desta condição.

**Condenado:** Ao fim da contagem em seu turno o personagem morre.

**Mudo:** não pode emitir palavras ou sons vocais, não podendo conjurar magias.

**Confuso:** o personagem age aleatoriamente, podendo auxiliar inimigos e agredir aliados.

**Perigo:** O personagem está em perigo quando está com  $\frac{1}{2}$  de seu total de pontos de vida, alguns efeitos só são possíveis nesta condição.

*Efeitos que cessam ao fim do combate:*

**Charme:** Nesta condição os inimigos são aliados e aliados são inimigos.

**Lento:** O personagem age ao fim do turno após todos personagens e sofre penalidade em todos testes de Agilidade.

**Atordoado:** O personagem não age até resistir ao efeito.

**Sono:** O personagem não pode agir até resistir ao efeito ou sofrer dano.

### *Efeitos Positivos*

Estes efeitos cessam ao fim do combate:

**Proteção:** O personagem sofre metade do dano por ataques físicos.

**Concha:** O personagem sofre metade do dano por ataques mágicos.

**Ágil:** O personagem ganha uma ação adicional e vantagem nos testes de agilidade.

**Barreira:** Ignora uma quantidade de ataques de um tipo de elemento.

**Regeneração:** A cada ação o personagem recuperar uma quantidade de pontos de vida.

**Brilho:** Não afeta ataques em área mágicos, negando um número de ataques, ataques em área físicos afetam, mas diminuem este efeito.

**Renascer:** Ao cair fora de ação o personagem renasce com metade dos pontos de vida.

**Refletir:** Nega um número de efeitos mágicos retornando-os ao conjurador.

**Espinhos:** O espaço do personagem causa dano a ele enquanto ele ali permanecer ou se mover da área.

**Fortalecer:** Aumenta o dano de um tipo específico de dano.

**Invisível:** O personagem recebe vantagens em jogadas para esquivar-se e fugir.

**Invulnerável:** O personagem não pode ser afetado por efeito nocivo algum.

## Capítulo 5.4 Gênero de Jogo

Este capítulo concede dicas de como gerir sua campanha ou aventura através de um gênero de narrativa ou literário. Consulte na Introdução as dicas de jogos, animações e livros para poder ter uma melhor imersão no jogo e na proposta de SdE com a qual você se achar melhor se identificar. As possíveis formas de se jogar são através destas dicas:

**Épico:** Os jogadores são o centro da condução do jogo, neste tipo de jogo os efeitos das ações dos heróis serão grandiosos para mudar a balança de poder entre as forças do Lorde das Trevas e seus oponentes. Deuses lutando pela hegemonia, Reinos em guerra, armas poderosas que devem ser resgatadas para deter a força do Inimigo. Utilize de ganchos grandiosos para resolver as questões. Longas jornadas e batalhas difíceis aguardam para que os Bardos entoam canções em nome de seu herói pelos seus feitos memoráveis.

**Romance:** Além de tudo que os personagens precisam para prosseguir sua jornada existe algo que eles amam e precisam proteger. Seja sua família, reino, causa ou amor verdadeiro é em nome disto que ele está lutando. O Lorde das Trevas irá utilizar estas paixões ao seu favor e os jogadores devem sempre manter forte a chama da coragem para não sucumbir ao medo da perda e desesperança. Uma forma cavalheiresca e romântica de se jogar onde até mesmo o destino do mundo pode ser irrelevante perante o amor da pessoa amada.

**Tragédia:** O Destino possui armadilhas inevitáveis e os heróis seguem em sua jornada sabendo que vão perecer em algum momento. Meros mortais lutando o xadrez dos Deuses, os heróis o são por que devem ser ou tudo estará perdido. Neste tipo de jogo os heróis são pessoas comuns vivendo sua vida e tentando deter o avanço do poder do Lorde das Trevas.

**Terror:** O medo e a perda são sensações constantes. Por mais que avancem o Lorde das trevas retira suas esperanças, nobres heróis corrompem-se e os aventureiros cada vez mais ficam sem chance. A corrupção é uma tentação constante, e os aventureiros estarão sempre em situação de medo e desespero perante o poderio do Lorde das trevas.

**Comédia:** Piadas e situações inconvenientes vão acontecendo enquanto a jornada se desenrola. O Lorde das Trevas está entediado e os personagens são apenas vagabundos em busca de tesouro e diversão e salvam o mundo sem querer. Os generais do Lorde das trevas são excêntricos e podem até se tornar amigos dos heróis. Esta forma de se jogar é livre e deve render boas risadas.

## Livro V- Grimório

### Capítulo 6.0 Magias e Conjuração

Magos e Heróis podem canalizar a Mana através dos dados de Magia e conseguir realizar efeitos mágicos alterando a realidade.

Se a magia for conjurada com maus pensamentos ou desejos o personagem deve realizar um teste de corrupção para não receber um ponto de corrupção.

Dados de magia se recuperam após um descanso completo de 8 horas. O Personagem pode lançar vários dados de magia para lançar sua magia.

O Poder Mágico (PM) é determinado pelo resultado do Dado de Magia, sendo o PM a força da magia lançada pelo Mago ou Herói.

As magias informadas aqui são exemplos possíveis, o personagem pode criar novas magias e/ou escolas com a permissão do Oráculo ou Mestre.

A Escola da Luz não pode ser utilizada por personagens com mais de 2 pontos de corrupção e a escola das trevas automaticamente causa 1 ponto de corrupção ao ser conjurada.

#### Tabela de dados de Magia

D6	PM	Efeito
1	0	O Dado é perdido e o personagem recebe 1 ponto de corrupção
2-4	1	O Dado é perdido e a magia tem efeito.
5-6	2	O Dado não é perdido e a magia tem efeito.

#### Escola do Fogo e Destruição

D6	Magias
1	<i>Lança de Fogo</i> - Um projétil de fogo explode no alvo causando PM de dano.
2	<i>Relâmpago</i> - Uma descarga elétrica atinge todos no alcance Próximo causando PM de dano.

<b>3</b>	<b>Bola de Fogo-</b> Uma esfera flamejante explode em um raio de alcance perto causando PM de dano a todos na área.
<b>4</b>	<b>Desintegrar-</b> Destrói objetos de categoria inferior ao PM desta magia.
<b>5</b>	<b>Controlar Fogo-</b> O conjurador afeta chamas moldando sua forma e tamanho em PM metros cúbicos.
<b>6</b>	<b>Criar Fogo-</b> O Conjurador gera chamas mágicas de tamanho de acordo com o PM da magia.

### Escola da Água e Clima

<b>D6</b>	<b>Magias</b>
<b>1</b>	<b>Invocar Chuva-</b> O Personagem invoca nuvens de chuva que possuem intensidade de acordo com o PM da magia de uma garoa até uma tormenta.
<b>2</b>	<b>Alterar Clima-</b> Altera o clima da região enquanto o conjurador se concentra, o tempo depende do PM da magia podendo ser horas até um breve instante.
<b>3</b>	<b>Congelamento-</b> O Conjurador abaixa a temperatura de um alvo com PM para poder realizar o efeito.
<b>4</b>	<b>Lança de Gelo-</b> O conjurador lança um projétil de gelo por PM desta magia causando 1d6 pontos de dano perfurante e por gelo.
<b>5</b>	<b>Controlar Água-</b> O conjurador afeta líquidos moldando sua forma e tamanho em PM metros cúbicos.
<b>6</b>	<b>Criar Água-</b> O Conjurador gera águas mágicas de tamanho de acordo com o PM da magia.

### Escola do Ar e Comunicação

<b>D6</b>	<b>Magias</b>
<b>1</b>	<b>Vento Cortante-</b> Um sopro de ventos cortantes causam PM dano a todos que não se abrigarem.
<b>2</b>	<b>Muralha de Vento-</b> Uma barreira de vento impede que projéteis atinja pessoas próximas durante PM turnos.
<b>3</b>	<b>Mensagem-</b> O personagem envia uma mensagem a um destinatário de acordo com PM da magia, podendo ser próximo ou longínquo.

4	<i>Lufada de Vento</i> - Um sopro de vento forte arremessa um alvo a uma distância de acordo com PM da magia.
5	<i>Controlar Ar</i> - O conjurador afeta ventos moldando sua forma e tamanho em PM metros cúbicos.
6	<i>Criar Ar</i> -O Conjurador gera ventos mágicos de tamanho de acordo com o PM da magia.

### Escola da Terra e Natureza

D6	Magias
1	<i>Terremoto</i> - Um tremor de terra afeta estruturas de construções criando fendas na terra a força e intensidade depende do PM desta magia.
2	<i>Muralha de Rocha</i> - Ergue-se uma muralha de Rocha Perto do Conjurador recebendo Proteção de acordo com o PM da magia até ela se desfazer.
3	<i>Petrificar</i> - O Alvo tocado pelo conjurador é petrificado tornando-se um estátua de pedra com PM para poder desta magia.
4	<i>Terreno Movediço</i> - O Conjurador afeta uma área de acordo com o PM da magia tornando-a areia movediça.
5	<i>Controlar Terra</i> - O conjurador afeta terra e rochas moldando sua forma e tamanho em PM metros cúbicos.
6	<i>Criar Terra</i> - O Conjurador gera terra e rochas mágicas de tamanho de acordo com o PM da magia.

### Escola do Cosmos e Tempo

D6	Magias
1	<i>Buraco Negro</i> - Um buraco negro se projeta das mãos do conjurador drenando toda matéria com tamanho de acordo com PM desta magia.
2	<i>Afetar Gravidade</i> - Um área perto tem sua gravidade aumentada ou diminuída de acordo com PM em intensidade.
3	<i>Portal Dimensional</i> - O Personagem abre um Portal de força PM para uma dimensão.
4	<i>Teleporte</i> - O Conjurador se transporta instantaneamente para um local que conheça e aliados próximos que desejam ir, PM é a força da magia para resistir.

5	<i>Banimento</i> - O Conjurador retorna uma criatura de volta a sua dimensão de origem e ela fica obrigada PM tempo a não retornar para o mundo material.
6	<i>Invocar Criatura Extraplanar</i> - Uma criatura de força igual ao PM ou várias criaturas mais fracas são invocadas de outra dimensão pelo conjurador para servi-lo.

### Escola do Espírito e Pensamento

D6	Magias
1	<i>Ler Mentes</i> - O Conjurador pode projetar seus pensamentos conversando, lendo e influenciando telepaticamente uma pessoa de acordo com PM desta magia.
2	<i>Ilusão</i> - O Conjurador cria ilusões que afetam o sentido de até PM criaturas próximas.
3	<i>Acalmar Emoção</i> - Acalma uma criatura hostil com PM intensidade.
4	<i>Sono</i> - O conjurador coloca PM criaturas para entrar em sono de acordo com a força desta magia.
5	<i>Detectar Magia</i> - O Mago consegue sentir a presença de auras mágicas em um área de alcance de acordo com o PM desta magia.
6	<i>Dissipar Magia</i> - O conjurador retira efeitos mágicos de força igual ou inferior ao PM desta magia.

### Escola da Luz e Radiante

D6	Magias
1	<i>Glória</i> - Todos aliados recebem PM dados positivos durante suas ações.
2	<i>Luz do Dia</i> - Uma luz de intensidade igual a do Sol brilha nas mãos do conjurador fazendo com que servos do Senhor da Escuridão fujam da presença desta luz ou sofram PM dados negativos para realizar ações.
3	<i>Palavras de Salvação</i> - Todos Demônios e Mortos vivos próximos perde 1 Ponto de Saúde por PM e os aliados recuperam a mesma quantidade em Esperança.
4	<i>Cura</i> - Restaura 1 Ponto de Saúde por PM para o alvo tocado em Mortos vivos e Demônios causa a perda de Saúde.
5	<i>Remover Doenças</i> - Retira uma Doença de acordo com o PM do alvo tocado.
6	<i>Santuário</i> - O Conjurador fica invulnerável de PM ataques enquanto não causar

sofrimento a alguém.

### Escola das Trevas e Caos

D6	Magias
1	<i>Miséria</i> - Todos inimigos recebem PM dados negativos durante suas ações.
2	<i>Escuridão</i> - Uma Escuridão de intensidade igual ao da Sombra emana das mãos do conjurador fazendo com que Servos da Luz fujam da presença desta sombra ou sofram PM dados negativos para realizar ações.
3	<i>Palavras de Degeneração</i> - Todos Demônios e Mortos vivos próximos recebem 1 ponto de Saúde por PM e os inimigos perdem a mesma quantidade em Esperança.
4	<i>Ferir</i> - Causa a perda de 1 ponto de Saúde por PM do alvo tocado em Mortos Vivos e Demônios restaura a Saúde.
5	<i>Causar Doenças</i> - O Alvo sofre de uma doença de intensidade de acordo com a PM da magia indo de um leve mal estar a uma doença mortal incurável.
6	<i>Profanar</i> - Corrompe uma área com força igual ao PM desta magia.

### Capítulos 6.1 Preces e Milagres

Sacerdotes podem realizar milagres e preces gastando seus pontos de fé. Os pontos de fé são consumidos a medida que são utilizados e recuperados após um descanso completo de 8 horas e um período de meditação e oração em favor da fé ou divindade que o Sacerdote segue.

Cada Deidade concede uma quantidade de Domínios que o personagem possui 2 iniciais e mais 1 por nível subsequente no qual ele pode afetar com sua fé.

Consumindo 1 ponto o personagem pode realizar pequenas preces que podem ser:

- Tornando um objeto sagrado por uma cena.
- Conceder um dado positivo
- Um bônus igual seu nível a uma jogada.
- Criar Água Benta.
- Detectar um servo da sombra.
- Restaurar 1 ponto de Esperança de um aliado.

- Alterar a propriedade um objeto por um turno.
- Curar uma doença não mágica.

Com permissão do oráculo ou mestre de acordo com o Domínio que ele tenha acesso é possível obter novos efeitos para os pontos de fé. Milagres são feitos consumindo no mínimo 3 pontos de fé e são coisas que espantam e afetam a realidade sendo uma intervenção Divina no plano material.

Toda vez que realizar uma prece o personagem deve realizar um teste de Mojo, em caso de falha ele aumenta em 1 a força do Senhor da Escuridão. Milagres automaticamente aumentam a força do senhor da Escuridão e atrai a sua atenção para o grupo.

### **Tabela de Domínios**

<b>D66</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>1</b>	Clima	Água	Guerra	Vazio	Insetos	Enganação
<b>2</b>	Viagem	Sol	Força	Dragão	Runas	Ruína
<b>3</b>	Repouso	Proteção	Planta	Nobreza	Magia	Loucura
<b>4</b>	Liberdade	Ordem	Conhecimento	Cura	Bem	Glória
<b>5</b>	Fogo	Mal	Erosão	Terra	Destruição	Morte
<b>6</b>	Escuridão	Comunidade	Artífice	Caos	Ar	Animal

## **Livro VI- Aventuras e Campanhas**

### **Capítulo 7.0 Aventurando-se**

Para chegar em masmorras e destinos em suas viagens é necessário preparo e capacidade por parte dos integrantes do grupo.

Um membro do grupo deve realizar uma função e sempre que for necessário realizar testes e ações de acordo com sua função. Em caso de falha o Mestre ou Oráculo irá verificar a força do Senhor da Escuridão em caso de Sucesso do Senhor da Escuridão um episódio

Sombrio ocorre e o grupo sofrerá um perigo e/ou ameaça de acordo com o fracasso do grupo.

### Tabela de Funções do Grupo

<b>Função</b>	<b>Aptidão</b>
<b>Sentinela</b>	Encarregado da vigia e segurança do grupo.
<b>Caçador</b>	Encarregado de obter comida nos locais selvagens.
<b>Batedor</b>	Responsável por montar equipamento e encontrar novos caminhos.
<b>Guia</b>	O líder da jornada que escolherá a rota e irá gerir os suprimentos.

### Capítulo 7.1 O grupo

O grupo de aventureiros deve agir em unidade e organização para poder sobreviver a jornada e alcançar seu objetivo. Cada membro do grupo possui um papel fundamental na jornada, quando em uma jornada deve ser verificado a estação, duração da jornada e a dificuldade.

### Tabela de viagem

<b>Distância</b>	<b>Dias em Média</b>
Curta	1d6
Média	2d6
Longa	3d6
Distante	5d6

Sempre observando a dificuldade da jornada de acordo com a estação para realizar as façanhas necessárias durante a jornada observando os recursos angariados pelos grupo. O teste de fadiga realizado por todos personagens, um bom preparo concede dado positivo na jogada para este teste, em caso de falha o personagem está fatigado e recebe um dado negativo para seus testes até descansar por um dia cumulativo por fadiga. O Personagem pode acumular até 3 dados de fadiga ou irá cair inconsciente como se fosse ferido mortalmente se receber um novo dado por fadiga.

## Tabela de Jornadas

<b>Estação</b>	<b>Dificuldade</b>	<b>NA</b>	<b>Fadiga a cada...</b>
Outono	Difícil	12	3 dias
Inverno	Muito Difícil	14	2 dias
Primavera	Regular	10	4 dias
Verão	Fácil	8	6 dias
Sombra	Extrema	16	1 dia

## Capítulo 7.2 Masmorras

Este capítulo serve como uma engenharia e caixa de ferramentas para gerar suas próprias masmorras.

Determine primeiramente a origem da masmorra. Rolando 1d6:

### Tabela de Tipo de Masmorra

<b>D6</b>	<b>Tipo de Masmorra</b>
1-2	Ruínas
3-4	Cavernas
5-6	Fortaleza

**Ruínas:** Resto de construções antigas aonde uma cultura esquecida ou local destruído fora construído. Podem ser fortalezas abandonadas, cidadelas esquecidas, túneis escavados. Armadilhas ocultas, portas secretas são exemplos de desafios neste tipo de masmorras.

**Cavernas:** Túneis naturais em montanhas ou subterrâneas no qual habitam criaturas e passam rios subterrâneos ou túneis que levam ao interior da terra e a escuridão e aperto são realidade. Geralmente abrigo de criaturas Notívagas fugindo da luz perigos naturais como fungos, desmoronamentos são possíveis desafios neste tipo de masmorras.

**Fortaleza:** Construções feitas para serem inexpugnáveis, geralmente guardadas por vários guardas e servos de um senhor, nobre ou comandante que comanda as forças do castelo. Calabouços, quartos, refeitórios, estábulos são possíveis cômodos deste tipo de masmorra.

### Tabela de Encontros em Masmorras

D6	Desafios
1	Enigmas e/ou perigos
2-4	Combate
5-6	Armadilhas

A luminosidade é um problema recorrente em locais fechados como masmorras. O jogador pode determinar a luminosidade de cada sala ou da própria masmorra de acordo com a situação. É possível que tenha alguma iluminação, mas é raro. Role 1d6:

### Tabela de luminosidade

D6	Luminosidade
1	<b>Forte:</b> Tochas, natural etc...
2-4	<b>Fraca:</b> Enxerga apenas próximo necessitando de luz para enxergar adiante.
5-6	<b>Breu:</b> Escuridão total só é possível enxergar com visão no escuro ou fontes de iluminação.

As portas de masmorras podem ser uma desafio para aventureiros. Ao encontrar uma porta determine sua natureza rolando 1d6:

### Tabela de Portas

D6	Tipo de Porta
1	Secreta ou Mágica
2-4	Aberta ou simples
5-6	Trancada ou Obstruída

### Tipos de Armadilhas e Enigmas

**Músculos:** Teto esmagador, constrição, jaulas e redes, gás venenoso.

**Movimentos:** Alçapão, chão movente, abismo para ser sobrepujado.

**Mente:** Um truque de espelhos, miragem ou ilusão, raciocínio lógico.

**Mojo:** Persuadir um monstro ou adversário e negociar com ele.

Quando cair em um poço abismo ou burcao etc... Siga as intruções da tabela de queda. Um teste Movimento reduz em um passo a descrição da Queda.

### Tabela de Quedas

Descrição	Distância	Dano
Curta	3 m até 6m.	1-2
Regular	6m até 9	2-4
Longa	9m até 15m	5-6
Mortal	Acima de 15 m	Morte

Determine o tamanho da masmorra e a quantidade de salas que ela possui. A tabela do tamanho de masmorras determina um valor em médio, você é livre para criar a masmorra com tamanho que quiser.

### Tabela de Tamanho de Masmorras

Tamanho	Número de Salas
Pequena	1d6
Regular	2d6
Grande	3d6
Enorme	5d6
Colossal	10d6

### Capítulo 7.3 Cidades

Além dos Ermos e masmorras os personagens devem visitar locais de cultura e sociedade. De pequenas aldeias até grande metrópoles existe a grande possibilidade de interação, serviços e perigos principalmente com personagens não jogadores.

### Tabela de Cidades

2d6	Descrição
-----	-----------

<b>3-6</b>	<b>Aldeia:</b> Pequena comunidade com algumas famílias e casas chegando a algumas dezenas de habitantes e com pouco oferta de possibilidades de serviços ou interação.
<b>7-9</b>	<b>Vila:</b> Uma comunidade mais elaborada com algumas centenas de cidadãos podendo ter uma certa gama de pequenos serviços e oportunidades de aventuras.
<b>10-11</b>	<b>Cidade:</b> Um conjunto de comunidades com vários estabelecimentos e oportunidades de trabalhos e serviços possuindo milhares de habitantes.
<b>12</b>	<b>Metrópole:</b> Um gigantesca cidade com vários tipos de possibilidades de serviços e aventuras, além de sede de guildas e organizações ou centro político de uma região ou país possuindo dezenas de milhares de habitantes.

### Moeda Corrente

A Moeda corrente do Cenário é Prata em cada categoria acima é necessário 10 vezes cada valor anterior para obter 1 moeda. As moedas são:

**Cobre > Prata > Ouro > Platina > Electrum**

### Equipamento Inicial

Além de 2d6x10 moedas de prata iniciais, os personagens possui um conjunto de equipamentos básicos de acordo com seu Arquétipo. Todos começam com um objeto pessoal de acordo com seu conceito ou histórico e os objetos a seguir:

**Herói:** Vestimentas de Aventureiro; Arma de uma mão e escudo leve e arma de alcance e Kit de Sobrevivência.

**Guerreiro:** Armadura leve; Arma de uma mão e escudo leve ou arma de duas mãos e kit de sobrevivência.

**Lutador:** Vestimenta de Treinamento; Bastão de Viagem e pesos de Treino.

**Ladrão:** Ferramentas de Ladrão; Roupas rústicas; Arma leve e Arma de Alcance.

**Mago:** Vestes de Mago; Grimório e Kit de Escrita; Cajado e Adaga.

**Sacerdote:** Símbolo Sagrado de Madeira; Hábito; Arma de 2 mãos de contusão ou arma de 1 mão de contusão e escudo; livro de orações.

### Categoria de Equipamento

Ao criar um equipamento é necessário determinar sua categoria. Quanto maior a categoria mais caro, raro e os materiais e devem ser melhores assim como a competência do artesão ao criar o mesmo.

### tabela de categoria

3d6	NA	Categoria
3	9	<b>Inferior:</b> Rústico, tosco e de má qualidade
4-8	10	<b>Comum:</b> Medíocre, encontrado facilmente em lojas e bazares.
9-12	12	<b>Superior:</b> Feitos sob medida, boa qualidade e bom acabamento.
13-15	14	<b>Supremo:</b> Utilizado por reis, nobres e comandantes, equipamentos excelentes.
16-17	16	<b>Épico:</b> Heranças de família, forjada pelos melhores artesões, objetos de contos e canções.
18	18	<b>Lendário:</b> Artefatos antigos, forjados por deuses, itens de profecia e destino.

Em aventuras e exploração de masmorras e ermos é possível obter minérios, objetos e itens alquímicos raros que compõem a síntese de itens e equipamentos especiais que podem ser confeccionados para a criação destes.

### Tabela de Materiais para confecção de equipamentos

D6	1	2	3	4	5	6
1	Madeira	Jade	Esmeralda	Ferro Frio	Coral	Vidro
2	Pedra	Ônix	Safira	Madeira Negra	Pérola	Cristal
3	Osso	Ametista	Adamante	Gelo Eterno	Éter	Bile
4	Escamas	Rubi	Vidro de Dragão	Fogo de Dragão	Escamas	Poeira Estelar
5	Prata	Diamante	Orichalcum	Luz Sólida	Garras	Pedra da Lua
6	Ouro	Bronze	Mithral	Cobre	Presas	Miasma

### Locais de Interesse no Mundo Civilizado

O mundo civilizado são pontos de luz no mapa da aventura no qual o grupo irá poder interagir com personagens não jogadores e obter serviços, favores e testar sua fama.

Neste campo estão alguns serviços cujo aventureiros podem desfrutar quando chegarem a um local civilizado:

**Taverna:** Um local para beber, comer e confraternizar e também obter rumores locais.

Refeição simples 3 moedas de prata

Bebida 2 moedas de prata

**Casas:** Locais onde os habitantes locais vivem podendo fornecer abrigo ou informações de acordo com a hospitalidade local.

**Hospedaria:** Um local para descanso tranquilo e recuperação da fadiga por um preço razoável.

Noite de Sono 5 moedas de prata

**Guilda de Aventureiros:** Uma instituição que registra aventureiros oferece recompensas para missões disponibilizadas por ela de acordo com a dificuldade da mesma.

*Missão Fácil:* de simples resolução estas missões pagam uma moeda de ouro em média. Exemplo: entregar um carta, ajudar um morador local com uma tarefa etc...

*Missão Simples:* Aventureiros com certa atividade podem resolver o problema com razoável habilidade estas missões costumam pagar 10 moedas de ouro em média. **Exemplo:** Investigar uma localidade obscura, resgatar uma pessoa desaparecida, capturar um bandido local.

*Missão Difícil:* Aventureiros experientes podem ter razoável dificuldade e costumam pagar 50 moedas de ouro em média.

**Exemplo:** Derrotar um dragão, capturar um chefe do crime, resgatar um nobre.

*Missão Extrema:* Requer aventureiros de muita experiência e pagamento em 300 moedas de ouro em média. **Exemplo:** Vencer uma guerra, Derrotar um Demônio Superior, Impedir um general do lorde das trevas, etc...

**Prefeitura:** Um prédio público ou do nobre local no qual se comanda a cidade. Pode-se obter autorizações, benefícios, contatos e missões por aqui.

**Feira ou Praça:** Um mercado a céu aberto em uma rua ou praça pública que disponibiliza itens incomuns ou exóticos para venda, troca ou barganha.

**Loja de Magia:** Um alquimista ou mago local que vende itens mágicos de acordo com seu valor e raridade.

Poção: Restaura pontos de Saúde. 10 moedas de prata por Ponto.

Éter: Restaura Dados de Magia. 20 moedas de prata por dado.

Elixir: Restaura Pontos de Vida e Magia. 45 moedas de prata por ponto e dado.

Colírio: Remove condição cego. 5 moedas de prata.

Curativo: Remove condição ferido. 5 moedas de prata.

Antídoto: Remove condição envenenado. 5 moedas de prata.

**Loja de Armas:** Um vendedor de equipamentos de combate de acordo com seu valor e raridade.

Armas: 4 Moedas de prata por ponto de dano

Armaduras: 6 moedas de prata por ponto de Armadura.

Escudo: 3 moedas de prata por ponto de defesa.

Restaurar: Metade do valor do Item.

Aprimorar: 10 vezes a categoria por categoria em moedas.

<b>Tabela de Escudos</b>				
<b>Categoria</b>	<b>Leve</b>	<b>Média</b>	<b>Pesada</b>	<b>Reforçado</b>
<b>Inferior</b>	+1	+1	+2	+3
<b>Comum</b>	+1	+2	+3	+4
<b>Superior</b>	+2	+3	+4	+5
<b>Supremo</b>	+3	+4	+5	+6
<b>Épico</b>	+4	+5	+6	+7
<b>Lendário</b>	+5	+6	+7	+8

<b>Tabela de Armaduras</b>				
<b>Categoria</b>	<b>Civil</b>	<b>Leve</b>	<b>Média</b>	<b>Pesada</b>

<b>Inferior</b>	0	2	3	4
<b>Comum</b>	1	3	4	5
<b>Superior</b>	2	4	5	6
<b>Supremo</b>	3	5	6	7
<b>Épico</b>	4	6	7	8
<b>Lendário</b>	5	7	8	9

<b>Tabela de Armas</b>			
<b>Categoria</b>	<b>Leve</b>	<b>Média</b>	<b>Pesada</b>
<b>Inferior</b>	0	1	2
<b>Comum</b>	1	2	3
<b>Superior</b>	2	3	4
<b>Supremo</b>	3	4	5
<b>Épico</b>	4	5	6
<b>Lendário</b>	5	6	7

**Casa de Cura:** Em algumas cidades é possível ter casas de cura que recuperam venenos, doenças e outros efeitos fisiológicos não mágicos. O preço custa 50 moedas de ouro por nível do personagem.

**Templo:** Uma igreja ou templo local que pode ressuscitar um aventureiro por 100 moedas de ouro por nível do personagem. E também remover maldições, doenças e efeitos mágicos por 50 moedas de ouro.

**Estábulos:** Um local para alugar cavalos para viagem por 1 moeda de ouro por dia de viagem.

**Banco:** Um local onde se guarda tesouros e pertences a uma taxa de 10% do valor do bem.

**Quartel:** Local de treinamento para Homens de armas e onde arruaceiros são presos, julgados e condenados de acordo com a lei local. A fiança de crimes pode variar, mas custam 100 moedas de prata em média.

**Bruxa/ Cigana:** Uma mística que pode revelar o futuro através de cartas, runas e/ou bola de cristal por 80 moedas.

**Laboratório Alquímico:** Um laboratório de pesquisa e formulação de itens alquímicos.

**Pedra Trovão:** Uma pedra que emite um zumbido que causa a condição surdo em uma área perto. 15 moedas de prata.

**Bomba de Fumaça:** Uma bomba que emite uma fumaça que deixa uma área perto a condição cego. 15 moedas de prata.

**Frasco de Luz:** Um frasco que ao ser agitado emite uma luz intensa por uma cena. 15 moedas de prata.

**Fogo Alquímico:** Um frasco alquímico que explode em uma área próxima causando 1 ponto de dano por categoria. 20 moedas de prata por categoria.

**Biblioteca/Academia:** Local de aprendizado e estudo aonde pode se obter informações diversas com a devida pesquisa.

**Tomo:** Livro que contém 1 magia por categoria para aprendizado. Custo 100 moedas de ouro por categoria.

**Pergaminho:** Uma magia é liberada do pergaminho com PM igual a categoria do pergaminho. Custo 100 moedas por categoria.

**Orbe:** Esfera que permite relançar um dado de magia para ficar com o melhor resultado uma quantidade de vezes igual a categoria do orbe. 100 moedas por categoria.

**Cajado:** Haste de madeira mágica que concede 1 dado de magia adicional por categoria do item. 200 moedas de ouro por categoria.

O mestre e o personagem é livre para criar seus próprios estabelecimentos e serviços, além de proibir quaisquer que sejam os que deseja utilizar em sua campanha.

## **Capítulo 7.4 Ermos**

Paisagens naturais e a vastidão do mundo. Cidades são pontos de luz, mas longas distâncias são a miríade de distância entre esses pontos. As regras de viagens e jornadas foram apresentadas, mas nos Ermos

existem a possibilidade de perigos ocultos sobre a relva, clima e até mesmo manifestação da Sombra.

### Tabela de tipos de Terrenos

<b>D6</b>	<b>NA</b>	<b>Tipo de Terreno</b>
<b>1</b>	8	Estradas
<b>2</b>	10	Planície, Campos, Lagos
<b>3</b>	12	Bosque, Rios de Planície, Colinas
<b>4</b>	14	Rio de Planalto, Selva, Mar Aberto
<b>5</b>	16	Desertos, Montanhas, Mar Revolto
<b>6</b>	18	Terra Corrompida

### Tabela de Encontros nos Ermos

<b>D6</b>	<b>Encontro</b>
<b>1</b>	Nenhum
<b>2-4</b>	Efeito climático ou caminho intransponível
<b>5-6</b>	Combate

### Tabela de Eventos Climáticos ou Caminhos Intransponíveis

<b>D6 Par</b>	
<b>1</b>	Tempestade
<b>2</b>	Nevasca
<b>3</b>	Terremoto
<b>4</b>	Enchente
<b>5</b>	Deslizamento ou Avalanche
<b>6</b>	Epidemia
<b>D6 Ímpar</b>	
<b>1</b>	Erupção Vulcânica

2	Seca
3	Furacão
4	Praga de Insetos
5	Fluxo Planar
6	Tormenta da Sombra

## **Livro VII- A Sombra e a Escuridão**

### **Capítulo 8.0 Adversários e Inimigos**

Neste capítulo será demonstrado como criar seu próprios monstros e adversários para enfrentar seus personagens gerando um desafio a altura destes de acordo com a situação.

Existem muitos monstros, criaturas e adversários possíveis para enfrentar o grupo de personagens. Alguns inteligentes outros nem tanto crie inimigos memoráveis e capangas buchas de canhão com as ferramentas aqui apresentadas.

### **Capítulo 8.1 Tipos de Monstros**

Existem os mais variados tipos de monstro, utilize as descrições e a tabela de monstros para criar os seu próprios, classificados em famílias conforme demonstrados a seguir para melhor criação de monstros de todos os tipos.

**Aquático:** Crustáceos, sereias, peixes gigantes etc pertencem a este grupo de criaturas que habitam ambientes de água em abundância. São geralmente vulneráveis a ataques elétricos e de gelo, mas resistem ao fogo.

**Besta:** Animais de uma forma geral e criaturas similares que atacam com garras, mordidas e pancadas.

**Demônio:** Criaturas vindas de um plano externo geralmente de aparência sinistra assim como suas intenções, podem ser banidos e afetados por magias similares .

**Dragão:** Criaturas poderosas e resistentes, muitas vezes capazes de emitir algum tipo de sopro capaz de atingir todos oponentes ou possuem múltiplos ataques além de resistência a algum tipo de dano.

**Elemental:** Criaturas inspiradas nos elementos da natureza e estados da matéria (sólido, líquido, gasoso e plasmático) possuindo alguma resistência a elementos de acordo com sua origem.

**Gosma:** As criaturas mais adaptáveis a vários tipos de ambientes e localidades, geralmente as mais fracas da masmorra.

**Humanoide:** Seres vivos dotados de algum nível de inteligência, como goblins, orcs, elfos, bandoleiros. Sempre equipados com algum item ou equipamentos e tesouros consigo mais que o habitual.

**Inseto:** baratas, aranhas, centípedes e até mesmo sapos pertencem a este grupo que reflete as pragas em geral possuem alguma capacidade de invocar membros de sua família em alguns casos.

**Máquina:** Criaturas anacrônicas dotadas de armas como bombas, lasers similares a robôs e máquinas de batalha. Possuem resistência a todo tipo de dano em alguns casos e não podem sofrer coação dedicando-se a sua programação até sua destruição.

**Material:** Criaturas artificiais que constituem o ambiente como espadas animadas, estátuas vivas, livros voadores etc. Imunes a morte instantânea devido sua natureza inorgânica. Geralmente vulneráveis ataques de contusão.

**Morto Vivo:** Mortos vivos em geral como carniçais, vampiros, zumbis e etc. Resistem a ataques físicos e vulneráveis a magias de cunho sagrado, magias de cura os fazem perder pontos de vida ao invés de curá-los.

**Natureza:** Plantas, fadas e seres mitológicos parecidos associados a flora encontrado pelo mundo. Resistindo a efeitos elétricos e vento em muitos casos, mas vulneráveis a ataques de gelo e fogo como contrapartida.

**Voador:** Mamíferos capazes de voar, pássaros e similares pertencem a este grupo de criatura que voando obrigam oponentes a atacarem a distância.

### Tabela de Estratégia do Adversário

D6	Estratégia
----	------------

<b>1-2</b>	Ataca o oponente com mais pontos de Saúde.
<b>3-4</b>	Ataca o oponente com menos pontos de Saúde.
<b>5-6</b>	Ataca o oponente que o atacou por último ou causou algum revés.

Adversários possuem habilidades e características próprias como garras, mordidas, ataque hipnótico etc...

### Tabela de Criação de Adversários

Descrição	NA	Saúde	Dano	Proteção	Ódio	Exemplo
<b>Fraco</b>	9	1	1	0	0	Kobold, Goblin
<b>Comum</b>	10	2-3	1-2	0-1	0	Esqueleto, Orc, Lobo
<b>Forte</b>	12	4-6	1-3	0-2	1	Ogro, Minotauro
<b>Muito Forte</b>	14	6-10	1-4	0-3	2	Demônio Inferior
<b>Elite</b>	16	11-15	1-5	0-4	3	Dragão Jovem
<b>Chefe</b>	18	16+	1-6	0-5	4	Titã

### Tabela de Possíveis Características de Monstros

D66	1	2	3	4	5	6
<b>1</b>	Canibal	Cruel	Sádico	Intimidador	Faminto	Intimidador
<b>2</b>	Garras	Asas	Místico	Escavador	Aquático	Vulnerável
<b>3</b>	Lento	Ágil	Protetor	Frenético	Suicida	Blindado
<b>4</b>	Corrosivo	Obstinado	Forte	Frágil	Inteligente	Ignorante
<b>5</b>	Venenoso	Vigilante	Honrado	Implacável	Covarde	Ardiloso
<b>6</b>	Desatento	Indiferente	Destemido	Justo	Leal	Imortal

Monstros e adversários possuem pontos de Ódio em alguns casos, que para efeitos de regras são os mesmos efeitos de Esperança, mas sob efeito da corrupção desejando o mal e a destruição em nome da Sombra.

## Capítulo 9.0 O Senhor da Escuridão

SdE é um jogo sobre a figura de uma mal encarnado e a sua influência sobre o coração dos mortais, mas acima de tudo é um jogo sobre esperança e cumprir um destino. A figura do Senhor da Escuridão é o mal em si mesmo, mas seu poder sobre monstros e a corrupção que ele propaga mediante sua influência é sua principal arma.

Utilize a tabela do Objetivo do Senhor da Escuridão para ser seu plano secreto, objetivo final ou destino profético que ele precisa alcançar para que seu plano possa se cumprir e ele enfim realizar seu objetivo final em detrimento das forças da luz que se opõem a ele.

### Tabela do objetivo do senhor da escuridão

D6	Fazer..	O quê?	Mas...
1	Destruir	Arma	Profecia
2	Proteger	Fortaleza	Adversário
3	Encontrar	Alma	Guerra
4	Construir	Local	Impedimento
5	Controlar	Evento	Fraqueza
6	Compreender	Pessoa	Temor

## Capítulo 9.1 A Sombra

A Sombra, Corrupção, mácula etc... é um nome para a força que o Senhor da Escuridão exerce sobre os mortais. Quando agir de maneira egoísta, cruel, mesquinha etc... de maneira maligna em geral o mestre ou oráculo irá exigir um teste contra a corrupção de algum atributo relativo ao momento, em geral Mojo ou Mente.

Em caso de falha o personagem receberá pontos de corrupção.

Um personagem pode possuir até 10 pontos de corrupção que é quando ele se torna completamente corrompido e torna-se um servo do Senhor da Escuridão e o personagem é perdido para a Sombra.

A Sombra vai corrompendo o personagem tornando-o mais ganancioso, cruel, egoísta, corrompido ou gera marcas que causam dor e sofrimento, maldições etc... Consulte a tabela de características da Corrupção para possíveis formas de degeneração da Sombra.

### Tabela de Dano de Corrupção

D6	Dano	Descrição
5-6	1	<b>Leve:</b> Roubar sem justa causa, ofender por razão egoísta.
2-4	2	<b>Comum:</b> Cometer e planejar um assassinato, roubar por razão egoísta.
1	3	<b>Grave:</b> genocídio , estupro, servir ao senhor da escuridão por vontade própria.

### Tabela de Características da Corrupção

D66	1	2	3	4	5	6
1	Irritadiço	Arrogante	Febril	Desconfiado	Mentiroso	Glutão
2	Colérico	Soberbo	Ansioso	Megalomaníaco	Desonesto	Lascivo
3	Cruel	Covarde	Deprimido	Autoritário	Impulsivo	Assediador
4	Ganancioso	Fobia	Cansado	Sádico	Hemorragia	Obsessivo
5	Egoísta	Insônia	Paranóico	Suicida	Fraco	Distraído
6	Mesquinho	Tremor	Delirante	Inconsequente	Preguiçoso	Manipulador

### Capítulo 9.2 Os Cultos do Caos

Os Cultos do Caos são religiões mais ou menos organizadas por pessoas e monstros que servem ao senhor da Escuridão. Os mais famosos cultos seguem a linha de cada um dos lordes do caos. Eles agem como espões e serviçais do Senhor da Escuridão espalhando a Sombra e o mal por onde eles se espalham.

Em alguns locais onde eles se infiltram podem agir abertamente celebrando sacrifícios e rituais em nome de seu Senhor.

O Culto do Caos serve como principal força antagonista aos aventureiros e os Servos da Luz.

### Tabela de Servos do Caos

D6	Descrição
1	<i>Cultista:</i> Um Servo do culto do caos de baixo poder e influência, mas fanático em sua causa.
2	<i>Campeão:</i> Um guerreiro de poder considerável que luta em nome do Senhor da Escuridão.

3	<i>Arauto</i> : Um orador e espião que usa de sua influência para corromper pessoas influentes a sua causa.
4	<i>Alto Sacerdote</i> : O Líder do Culto em uma região e principal servo do Senhor da Escuridão.
5	<i>Diabolista</i> : Uma pessoa que vendeu sua alma para malebolgia em troca de poder e deve servir ao Senhor da Escuridão em troca.
6	Corrompido: Uma pessoa que servia a luz e após cair para a sombra age em nome do Senhor da Escuridão.

### Capítulo 9.3 Arquétipos de O Senhor da Escuridão

A Seguir seguem idéias de tipos de Senhores da Escuridão para suas campanhas. Essas são idéias possíveis para criar seu próprio Senhor da Escuridão, entretanto você é livre para criar o seu próprio.

Role 2d6 para determinar o Senhor da Escuridão:

**Deus Caído**: Um anjo rebelde ou Deus caído que rebelou-se contra seus irmãos do Paraíso e agora em uma forma mortal ele possui parte de seu poder de outrora, mas ainda assim seu poder é grandioso para formar uma ameaça aos reinos do Mundo e ele não irá parar até consumir a criação dos deuses como um todo.

**Rainha dos Insetos**: Um Rainha de um povo insetóide comanda uma colônia de criaturas de uma consciência coletiva. Sua colônia espalha-se sobre o mundo devorando e consumindo, acredita que todas outras formas de vida devem se submeter ou perecer ao poder da colônia.

**Rei dos Dragões**: Uma criatura da Calamidade acorda de um grande sono. Os Dragões ouvem seu chamado e ele não acredita que meros mortais e vermes agora dominam, Dragões iniciam revoadas pelo mundo destruindo tudo em seu caminho para iniciar uma nova era de Dragões no poder.

**O Lorde Demônio**: Uma Criatura de enorme poder aprisionada em outra dimensão. Por eras ele não pode invadir o mundo material, mas a corrupção mortal está aos poucos rompendo seu selo e ele invadirá o mundo com suas hordas infernais e queimará a criação opondo-se aos deuses.

**A Criatura Cósmica**: Uma criatura de forma imensurável e nome impronunciável invadiu nossa realidade e consome a realidade alterando-a. Pessoas são levadas a loucura causando o pandemônio e

na mesma velocidade que a criatura aparece ela some, mas as consequências de sua aparição permanecem.

**A Força da Natureza:** Uma Entidade Elemental da Natureza que guardava o equilíbrio da física do tempo e espaço, mas ao ver tanta degradação e destruição ela se rebelou contra a sua natureza e passou a atacar e corromper os mortais. Uma Rainha Fada, uma entidade elemental uma Deusa da Natureza que sucumbiu ao seu aspecto destrutivo que faz plantas crescerem, calamidades ocorrerem, e os pesadelos tornarem-se reais.

**Feiticeiro Megalomaníaco:** Desperto de um sono ou acreditando que seu poder é merecedor de conquistar todo o mundo, o Feiticeiro Megalomaníaco usa seus poderes para conquistar e formar um exército poderoso, aqueles que se opõem a ele ele corrompe ou destrói. Ele almeja o poder de um deus com sua magia e sua sede de poder é insaciável.

**Senhor dos Mortos:** Um Necromante poderoso, um Lich ou Lorde Vampiro quer impor uma noite eterna e com seu exército de criaturas das trevas irá transformar o mundo em um grande cemitério. O temor e o medo fazem parte do seu plano até que toda vida seja erradicada e ele transforme o mundo em um grande cemitério.

**Sacerdote Sombrio:** Sob o manto de um benevolente sacerdote, está oculta a máscara de um servo da escuridão que leva uma multidão de crentes a abarrotar seus cofres e uma inquisição sob sua mão que caça hereges que ele determina quem são. Na verdade ele serve a uma crença profana, degenerada ou Deus maligno e faz sua vontade.

**Bruxa Vingativa:** Traída e banida para uma prisão, esta bruxa acumulou poderes e aprendeu feitiços proibidos de dominação e ilusão e retorna conspirando contra todos aqueles que a fizeram sofrer. Suas maquinações levam nobres a guerrearem entre si, pragas serem soltas nos campos, tudo em nome de sua vingança.

**Senhor da Guerra Tirânico:** Um senhor da guerra obcecado pelo poder e pela glória, possui um exército leal e irrefreável. Seus servos leais o admiram e ele transforma o mundo inteiro em um campo de batalha, para a sua honra e glória. Fracos são escravizados e cidades queimam em sua marcha infundável pela guerra por guerra.

**Governante Corrupto:** Um tirano cruel e paranóico que ascendeu mediante conspirações e assassinatos, seu reinado é de perseguições e leis draconianas. Todos são traidores e inimigos, nobres corruptos lhe apoiam, um exército pago com ouro e sangue cumpre sua lei ditatorial.

## **Tabela de Arquétipo de Senhor da Escuridão**

<b>D6 Par</b>	
<b>1</b>	Deus Caído
<b>2</b>	Rainha dos Insetos
<b>3</b>	Rei dos Dragões
<b>4</b>	O Lorde Demônio
<b>5</b>	A Criatura Cósmica
<b>6</b>	A Força da Natureza
<b>D6 Ímpar</b>	
<b>1</b>	Feiticeiro Megalomaníaco
<b>2</b>	Senhor dos Mortos
<b>3</b>	Sacerdote Sombrio
<b>4</b>	Bruxa Vingativa
<b>5</b>	Senhor da Guerra Tirânico
<b>6</b>	Governante Corrupto

### **Capítulo 9.4 Ideias para campanha para o Senhor da Escuridão**

Existem 4 tipos de cenários de campanha possíveis para se jogar O Senhor da Escuridão RPG:

**Ascensão do Senhor da Escuridão:** Neste cenário, as forças do Senhor da Escuridão estão se reorganizando e o seu mestre retornou, mas não com o poder de outrora, ele está restaurando suas forças enquanto os reinos e povos gozam de uma falsa paz. Seus servos agem nas sombras em nome de seu Mestre das Trevas conspirando contra os povos e reinos livres.

**Queda do Senhor da Escuridão:** Após uma longa Batalha, os reinos e povos conseguem derrotar o Senhor da Escuridão, mas restam dúvidas se desta vez foi para sempre ou se um de seus generais assumirá a sua coroa e reorganizar o exército maligno. Após a vitória, velhas feridas dos povos serão abertas ou eles cooperarão para reerguer seus lares devastados pela guerra?

**Retorno do Senhor da Escuridão:** O Senhor da Escuridão restaurou

seu poder e se manifesta no mundo, seus exércitos marcham pelos campos, pactos sombrios são celebrados com líderes corruptos. A fome pela conquista e destruição do Senhor da Maldade não reconhece limites e caberá a quem deter o seu avanço?

**O Império do Senhor da Escuridão:** Após uma árdua e difícil batalha, o Senhor da Escuridão venceu e aos derrotados só resta a esperança, escravidão ou morte sob o poder do Rei das Trevas. Poucos focos de rebelião se organizam perante o imenso poder do Senhor da escuridão, alguns antigos aliados se rendem ou se aliam ao novo Imperador do Mal. Restará esperança ao mundo devastado?

#### **Tabela de Campanha de OSdE:**

<b>D6 Par</b>	
<b>1-3</b>	Ascensão do Senhor da Escuridão
<b>4-6</b>	Queda do Senhor da Escuridão
<b>D6 Ímpar</b>	
<b>1-3</b>	Retorno do Senhor da Escuridão
<b>4-6</b>	O Império do Senhor da Escuridão

#### **Capítulo 9.5 A Presença do Senhor da Escuridão**

O Senhor da Escuridão possui espiões e a Sombra o torna quase onisciente e onipresente. Quando aventureiros seguem em jornada deve ser feita uma mensuração da Presença do senhor da Escuridão. A Presença Serve como um atributo normal, mas ele é medido pelos arquétipos do Grupo e pela espécie valendo o maior valor para determinar o valor final da Presença. Cada personagem no grupo influencia a Presença do Senhor da Escuridão inicialmente.

Sempre que obtém um sucesso decisivo, derrotam um tenente ou general, obtém uma relíquia ou item mágico ou um resultado natural de 2 no dado a Presença do Senhor da Escuridão é testada como um atributo normalmente seria testado.

O Valor da NA é o reverso da dificuldade do terreno de onde normalmente estariam, um local regular continua sendo regular enquanto um local fácil seria extremo para o Senhor da Escuridão. Cada 2 pontos de corrupção concede um dado positivo para o Senhor da Escuridão ao teste.

Caso o Senhor da Escuridão seja bem sucedido todos devem realizar um teste contra a corrupção, pois sua presença será sentida e um

episódio da Sombra ocorre.

Um episódio da Sombra é a presença e atividade do Senhor da Escuridão no mundo e na jornada dos Aventureiros. O Mestre ou Oráculo pode consultar a Tabela de Presença da Sombra para determinar o que ocorre, mas a presença da Sombra é o pior evento possível, inimigos recebem reforços; a maldição sobre a vila não é findada; o Dragão da montanha se recupera dos ferimentos e voa sob a cidade etc...

### **Tabela da Presença do Senhor da Escuridão**

<b>Valor</b>	<b>Espécie</b>	<b>Arquétipo</b>
1	Pequenino	Ladrão
2	Kemono	Guerreiro
3	Anão	Lutador
4	Humano	Sacerdote
5	Draconiano	Mago
6	Elfo	Herói

### **Tabela de Episódio da Sombra**

<b>D6</b>	<b>Quê?</b>	<b>Quando?</b>	<b>Quem?</b>
1	Emboscado	Noite	Aliado
2	Atacado	Manhã	Membro do grupo
3	Traído	Tarde	Governante
4	Capturado	Madrugada	Vilão
5	Aprisionado	Imediatamente	Inimigos
6	Convocado	Prelúdio	Povo

### **Capítulo 10.0 Epílogo**

Entre uma aventura e outra os personagens devem informar o que estão fazendo para o mestre. Neste período, geralmente ao inverno, eles retornam sua terra natal, celebram alianças, pagam bardos para celebrar seus feitos, constituem família etc...

Nesta hora que eles podem evoluir seus personagens, forjar objetos de poder e obter novos contatos ou mentores.

O mestre informa qual teste de atributo é necessário para celebrar a passagem de ano e em caso de falha o personagem pode escolher obter 1 ponto de corrupção e obter uma versão perversa da sua solicitação sob influência do Senhor da Escuridão.

Ele poderia querer obter um feudo ou posse, mas ao falhar no teste de Mente para vencer a burocracia feudal ele decide corromper-se, então ele obtém 1 ponto de corrupção ao subornar o escrivão do Duque e fica em dívida com o funcionário corrupto.

### **Tabela de Acontecimentos do Epílogo**

<b>D6</b>	<b>Acontecimento...</b>	<b>Uma Pessoa... (D6 par)</b>	<b>Um Local... (D6 Ímpar)</b>
<b>1</b>	Aliança	Organização	Ruína
<b>2</b>	Treino	Tribo	Fortaleza
<b>3</b>	Desejo	Governante	Biblioteca
<b>4</b>	Contato	Aliado	Templo
<b>5</b>	Acordo	Família	Mar ou Ilha
<b>6</b>	Viagem	Amor	Montanha ou Caverna