

# BRAVURA

RPG





# BRAVURA

RPG

Trabalho de Conclusão de Curso



Braga, Isabelle Benecase.  
Taldivo, Thais Marcuz  
Bravura RPG / Isabelle Benecase Braga e Thais  
Marcuz Taldivo, 2023  
55 f. : il.

Orientador: Dorival Campos Rossi  
Co-orientador: Leonardo Alvarez

Monografia (Graduação)-Universidade Estadual  
Paulista (Unesp). Faculdade de Arquitetura, Artes,  
Comunicação e Design, Bauru, 2023

1. Game Design. 2. RPG. 3. Ilustração. 4.  
Diagramação. I. Universidade Estadual Paulista.  
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e  
Design. II. Título.

# BRAVURA

RPG





# BRAVURA

RPG

Trabalho de Conclusão de Curso

Design Gráfico - UNESP.

Isabelle Benecase Braga

Thais Marcuz Taldivo

Dorival Campos Rossi

Leonardo Alvarez

# GLOSSÁRIO

- **Background** - Termo em inglês que significa história de origem, usado nos jogos de RPG como um termo para o passado de um personagem ou um contexto.
- **Briefing** - Texto simples que serve como guia para a execução de um projeto.
- **Brush** - Termo em inglês que nomeia os diferentes pincéis em softwares de ilustração digital.
- **Dados Fate** - Dados especiais usados no Sistema Fate de RPG.
- **GDD** - Sigla para *Game Design Document*, traduzindo para Documento de Design de Jogo, documento que contém todas as informações sobre um jogo, elaborado pelo Designer de Jogos e utilizado como guia pela produção.
- **Grid** - Divisão do mapa em linhas paralelas para facilitar localização, como os quadrantes de Batalha Naval.
- **Moodboards** - Também conhecido como Painel Semântico, é uma ferramenta de representação visual do projeto a partir do conjunto de imagens, cores e textos.
- **NPC** - Sigla para *Non-playable Character*, que traduz para personagem não jogável.
- **Rank** - Traduz para classificação.
- **RPG** - Sigla para *Role Playing Game*, traduzindo para Jogo de Interpretações de Papéis.
- **Spoiler** - Termo em inglês para a revelação antecipada de informações sobre um conteúdo.
- **TTRPG** - Sigla para *Table Top RPG*, traduzido para RPG de mesa.
- **Underground** - Termo em inglês que pode significar fuga do padrão.
- **Versão Beta** - Uma versão de testes, que serve para apontar pequenos erros que passaram pela produção antes de lançar a versão final.
- **XP** - Pontos de Experiência, costumam marcar o progresso do jogador dentro de um jogo.

# AGRADECIMENTOS

Primeiro, agradecemos aos nossos orientadores, Léo e Dorival, que nos ajudaram e apoiaram durante todo esse caótico projeto, e não deixaram de acreditar nas nossas capacidades de entregar um jogo, mesmo parecendo uma tarefa impossível.

Agradecemos Raul e Nina, por toparem participar da nossa banca.

Aos nossos amigos, pelo apoio ao projeto e emocional quando mais precisávamos, que nos acompanharam para noites de jogos na Fenda, roles e jogatinas de RPG.

Aos nossos primeiros 15 jogadores, que testaram e macetaram nosso projeto inicial sem dó, para que pudéssemos melhorar e transformar Bravura em jogo cada vez mais equilibrado e divertido.

A galera do GAS, que ouviu a Thais reclamando de fazer o TCC a cada 5 minutos em todas as reuniões de 2023.

Aos gatos da Isa, por serem o apoio emocional a cada pausa de descanso entre as artes.

Sem vocês, esse projeto não seria possível.

Valeu de verdade :)

# Resumo

No seguinte relatório apresentamos todos os métodos e ferramentas utilizados na criação do jogo multijogador Bravura RPG. São explicados no texto todos os passos para a criação completa de um jogo de RPG de mesa independente, desde o *briefing*, metodologias, game design, elaboração de mundo, *Game Design Document*, ilustrações, identidade visual, diagramação, entre outros.

Por fim, são mostrados os resultados da Versão Beta do jogo Bravura RPG, em formato de livro de regras, e o Documento de Design.

## Palavras - Chave:

**Game Design; RPG; Ilustração; Diagramação**

## Introdução

O Trabalho de Conclusão de Curso Bravura RPG surgiu da vontade de aprender mais sobre a produção e design de jogos, assunto que sempre chamou atenção das autoras, mas nunca foi muito abordado dentro do curso de Design Gráfico Unesp. O Projeto surge como uma oportunidade de finalmente conseguir aprofundar em um assunto tão amado pelas alunas. No relatório, serão apresentados todas as etapas de produção da versão Beta do jogo Bravura

RPG, no qual a violência desnecessária é desencorajada, sendo mais recompensador o uso de soluções criativas para enfrentar os desafios encontrados. Dentro do jogo são encontradas as regras principais, história e ambientação, um bestiário de criaturas, mapas, personagens prontos, fichas e itens, compondo um jogo independente em sua primeira versão para o público.

## Conheça as Designers

**Isabelle Benecase Braga**, ilustradora e criadora de histórias desde que se conhece por gente, entrou em Design Gráfico pela Unesp em 2019. O amor por jogos esteve presente desde muito nova, até que encontrou o RPG - no qual sempre teve muita dificuldade em jogar e aprender as regras. Além de complicado, sentia a necessidade de entender o porquê os jogos serem baseados em violência para conseguir avanços. Todo esse amor por mundos fictícios, acessibilidade nos jogos e filosofia de vida foram o início da ideia para este projeto, carinhosamente nomeado de Bravura.

**Thais Marcuz Taldivo** entrou no curso de Design Gráfico Unesp em 2019, e sempre foi apaixonada por jogos. Começou a se interessar por RPG dentro da própria Unesp, em um evento de RPG onde mentiu sua



experiência prévia com o jogo *Dungeons & Dragons* para ter a oportunidade de jogar. Começou a jogar semanalmente durante a pandemia, e também começou a acompanhar a série de RPG *Ordem Paranormal*, transmitida pela Twitch pelo canal Cellbit. A possibilidade de um jogo onde você pode contar suas próprias histórias ganhou seu coração, e quis encontrar uma forma de juntar o conhecimento que ganhou durante o curso com Design de Jogos para ter a experiência de produzir um jogo de forma independente.

## O que é um RPG?

RPG é a sigla para o inglês *Role Playing Game*, traduzido do inglês para Jogo de Interpretação de Papéis, é um estilo de jogo onde os jogadores interpretam seus personagens, todas as suas ações e decisões, e criam uma narrativa única ao redor delas.

No caso de Bravura, se trata de um RPG de Mesa, ou TTRPG, que se assemelha muito com as estruturas de jogos de tabuleiros.

Normalmente, esses jogos são feitos no formato de um livro, contendo todas as regras, ambientações, como criar personagens e aventuras.

Um dos exemplos mais famosos deste estilo de jogo é *Dungeons & Dragons* (ou D&D), criado por Gary Gygax e Dave Arneson e publicado pela primeira vez

em 1974. O jogo hoje se encontra em sua 5ª edição. É considerado por muitos como o responsável pela popularização do estilo, e serviu como inspiração para muitos outros jogos e outros produtos de entretenimento.

## Por que um RPG?

O primeiro motivo para a escolha do tema foi o gosto pessoal das designers. Jogadoras assíduas, com grande interesse no estilo, gostam de descobrir novas propostas de jogo. A partir da paixão surge a necessidade de procurar jogos alternativos, onde os desafios se diferenciam do padrão de lutar contra monstros até a morte. A ideia é desenvolver um jogo onde deve-se lidar com os desafios de forma criativa, e só usar a violência em casos extremos.

Vale também destacar que o hábito de jogar RPG pode ser muito proveitoso, por ser um jogo onde há a necessidade de ser social e criativo. Há tempos jogos de RPG são usados dentro de salas de aula como ferramentas lúdicas. Um grande exemplo é *A Bandeira do Elefante e da Arara*, um jogo com temática Brasil Fantástico, que tem a proposta de levar o jogo para a sala de aula. Desenvolver um jogo que pode ser usado de outros modos além do entretenimento também foi um dos pontos favoráveis à escolha do estilo.

# Sentimentos Honobono.

Honobono é uma expressão japonesa que pode ser traduzida como sentimento agradável ou sentimento caloroso. Ela serve para descrever estados de bem-estar físico e mental. Jogos como *Ryuutama* e *Stardew Valley* costumam causar esse sentimento em seus jogadores. Um dos objetivos do projeto é criar um jogo que possa trazer esse tipo de sensação através da aventura, para que a narrativa possa ser mais alegre e o jogador possa sair da mesa com um estado relaxado ao invés de estressado ou ansioso.

Stardew Valley



Ryuutama



# O PROJETO

O objetivo final do projeto é a criação um livro de regras no formato PDF do jogo Bravura RPG Versão Beta, contando com mecânicas, criação de personagem, personagens prontos, *Worldbuilding*, criaturas e aventuras iniciais. Depois da entrega, a ideia é liberar a Versão Beta para o público, assim, todos podem conhecer e experimentar o sistema, e auxiliar em possíveis mudanças para próximas versões futuras. Além do jogo, também será entregue o GDD, ou Documento de Design completo do jogo Beta.

## Briefing

Criação de um RPG de Mesa com estilos de resolução não violenta. O jogo Bravura deve conter os seguintes pontos:

- Explicação simples para regras;
- Fácil acesso ao jogo;
- Estilo Leve e agradável;
- Foco na exploração de mundo e na interpretação de papéis;
- Desafios com soluções Criativas;
- Criaturas diversas;
- Personagens prontos;
- Criação de Personagens;
- *Worldbuilding*;

- Fichas e materiais complementares;
- Aventura inicial;

## Referências

Além das referências estéticas, procuramos por peças de jogos e mídias que transmitiam as mesmas sensações e mensagens desejados para Bravura RPG, as referências ajudaram a perceber os pontos necessários para a criação de um jogo de ambientação fantástica, que produz sentimentos calorosos e com modos criativos de solucionar conflitos.

## Undertale

Jogo estilo RPG de turnos, lançado em 2015 de forma independente por Toby Fox. Além dos personagens carismáticos, narrativa emocionante e trilha sonora impecável, grande parte de seu sucesso existe pela possibilidade de passar por todos os desafios sem matar um inimigo, e como as escolhas entre matar ou não um inimigo influenciam durante e ao final do jogo.

## Ryuutama

Jogo estilo RPG de Mesa, com o tema Fantasia Natural, onde a narrativa acompanha um grupo de viajantes. Ryuutama chama a atenção por seu estilo de jogo e estética calorosos e agradáveis.

Neste jogo o papel conhecido como mestre varia a cada sessão, ou seja, cada jogador tem a sua vez para mexer as aventuras dos viajantes. Além disso, parte do mundo é criada pelos jogadores durante o jogo, o que deixa a narrativa mais aberta e livre.

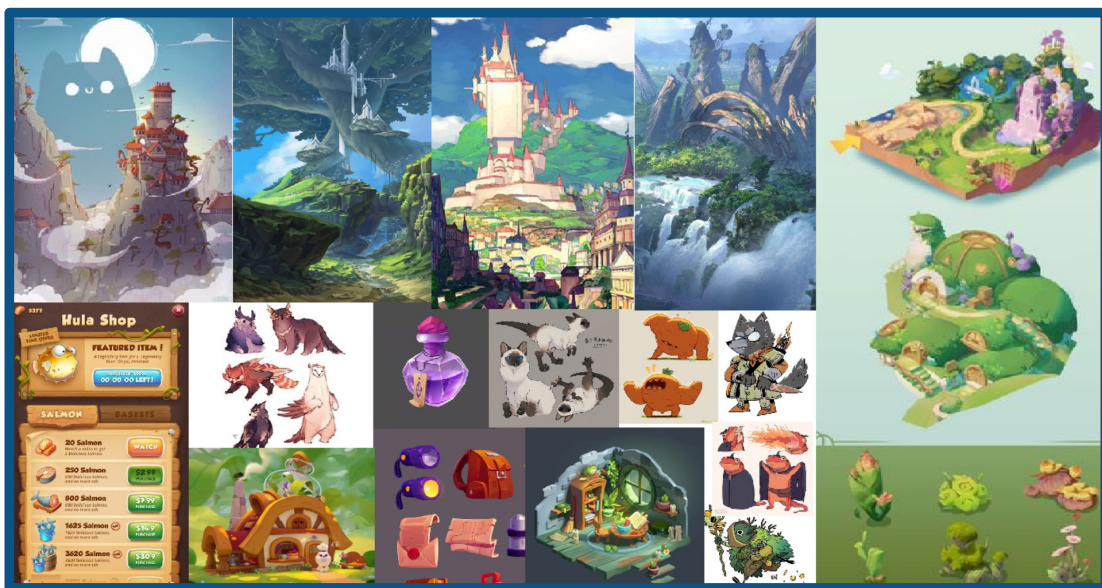
## Studio Ghibli

Estúdio de Animação japonês fundado em 1985, reconhecido mundialmente por seus filmes animados. A combinação de estilos de arte únicos, as narrativas sensíveis, as trilhas sonoras e a alta qualidade das produções fazem com que o estúdio se destaque, e encantam espectadores de todas as idades. Suas narrativas, tanto das histórias como estéticas, são encantadoras, e costumam evocar sentimentos fortes no público.



# MOODBOARDS

Os primeiros Moodboards foram montados a partir de referências encontradas na plataforma *Pinterest*. Procuramos imagens, na maioria ilustrações de estética agradável, amigável e refrescante, com cores claras e leves.



Também foram analisadas referências de diagramação e acessórios de jogo, pensando em produções futuras e materiais impressos.



# ANÁLISE DE SIMILARES:

## LIVROS DE REGRAS

Como similares, foram selecionados diversos livros regras de RPG, famosos e populares, independentes e *underground*, diferentes tamanhos, estilos, formatos e temáticas. Ao todo foram analisados 11 jogos de RPG, os tópicos analisados foram: Dados, Temática, Classificação, Uso de artes, Estilo de Arte, Formatos, Diagramação, Pontos Fortes, Pontos a Evitar e Diferenciais.

Devemos destacar que Pontos a Evitar **NÃO** são pontos negativos, apenas detalhes que consideramos inadequados para a proposta do nosso jogo, e por isso devem ser destacados sobre o que não aplicar dentro do projeto Bravura RPG.

### A Bandeira do Elefante e da Arara

- Dados:** Dados de 6 lados.
- Temática:** Descobrimento do Brasil Fantasiado.
- Classificação:** 12 anos.
- Uso de Artes:** Ilustrações, Infográficos e Mapas.

•**Estilo de Arte:** Semi realismo; Colorido; Marcas de *brush*.

•**Formato:** Livro de capa dura; Miolo papel *Offset* Brilhante.

•**Diagramação:** A4; Colorido; Ilustrado; Uso de tabelas.

•**Pontos Fortes:** Textos para contextualização do *Worldbuilding*; Termos importantes em negrito; Exemplo de sessão; Níveis de habilidade; Indicação de páginas em que alguns assuntos podem ser trabalhados com mais detalhes; Personagens prontos; Passo a passo resumido para criação de personagem; Perguntas guias para criação do personagem; Escolha de habilidades; Diferentes Artes Marciais; Línguas reais; Defesa ativa e passiva; Exemplo de materiais físicos; Poderes sobrenaturais diferem com a religião; Sugestões de poderes; Contexto Histórico; Valorização dos povos indígenas; Valorização dos povos africanos; Termos da época; Todas as ilustras são assinadas; Guia de mestre; Habitats; Organização em Ordem Alfabética; Criaturas sencientes que podem conversar com os *players*;

Criaturas que não desejam lutar ou matar; Aventura Introdutória; RPG e educação; Referências rápidas.

•**Pontos a Evitar:** Virada de página quebra texto; Número extremamente alto de habilidades; Habilidades se excluem; Intolerância religiosa dentro da interpretação.

•**Diferenciais:** Se passa no Brasil quinhentista, com elementos fantásticos.

## Arquivos Paranormais

•**Dados:** Dados de 4, 6, 8, 10 e 12 lados (*Sistema L'aventure*).

•**Temática:** Investigação Paranormal.

•**Classificação:** Não possui.

•**Uso de Artes:** Ilustrações e Infográficos.

•**Estilo de Arte:** Mistura de um estilo *Cartoon* e um mais realista.

•**Formato:** Livro de capa com orelha.

•**Diagramação:** A5; Miolo de papel jornal; P&B; Ícones que auxiliam a leitura; Diagramas explicativos.

•**Pontos Fortes:** Histórias exemplo; Todos os jogadores criam a agência juntos; Protocolos de segurança; Não existe bem *vs* mal; Termos importantes e repetidos em negrito; Narrativas rápidas e intensas; Explica o que é um RPG; Divide ficha em parte textual e parte numérica; Ferramentas de interpretação; Ficha ilustrada; Ferramentas para garantir que todos os jogadores tenham a mesma relevância na história; Benefícios podem ser sacrificados em prol do grupo e da

narrativa; Incentiva interpretação natural; Tipos diferentes de falha e sucesso; É possível ajudar e atrapalhar um jogador; Disputa entre jogadores leva a desvantagem; Livro parece conversar com o jogador; Fichas para complicações e casos; Ficha para documentar as sessões; Incentiva expansão do universo; Rodapés com ideias de aventuras; Resumo de regras com passo a passo.

•**Pontos a Evitar:** Cortar parágrafos com símbolos no meio; Cortar parágrafos na divisão preto e branco; Muitas siglas para decorar; A ficha tem uma ilustração de gore explícito; apenas personagens de jogadores têm perícias, Dados muito diferentes para perícias; Alguns parágrafos são confusos.

## Dungeons & Dragons: Player's Handbook 5nd ed

•**Dados:** Dados de 20 lados - Principal.

•**Temática:** Fantasia Medieval.

•**Classificação:** 10 anos.

•**Uso de Artes:** Ilustrações e Infográficos.

•**Estilo de Arte:** Semi realismo; Várias Cores; Marcas de *brush*.

•**Formato:** Livro capa dura.

•**Diagramação:** A4; Colorido; Grande número de ilustrações; Boa divisão de texto e páginas.

•**Pontos Fortes:** No texto, são indicados os capítulos em que alguns assuntos são abordados com mais detalhes; Organização em ordem alfabética;



Uso de resumos; Recomenda basear a descrição de um personagem em suas habilidades; Exemplos de criação; Ferramentas online; Incentiva regras da casa; Construção rápida de personagem; Descrição das habilidades e ações.

•**Pontos a Evitar:** Texto muito compridos e detalhados; *Worldbuilding* grande e complexo; Traços e tendências raciais; Algumas culturas têm tendências racistas dentro do universo; Algumas ilustrações não correspondem ao que está escrito no livro; Ficha enorme e complexa.

## Dungeon World

•**Dados:** Dados de 6 lados - Não e, Não, Sim mas e Sim

•**Temática:** Fantasia Medieval

•**Classificação:** Não tem.

•**Uso de Artes:** Ilustrações, Infográficos.

•**Estilo de Arte:** Estilo quadrinho; Lineart forte.

•**Formato:** PDF.

•**Diagramação:** A4; Colorido; Simples.

•**Pontos Fortes:** Boa diagramação; Texto que explica como cada classe se comporta; Explica o que é necessário para mestrar se não quiser ler o livro completo; Aponta o que é bom imprimir para jogar; Explica as Siglas utilizadas; Toda ação confere XP, mesmo com falha; Descreve termos que serão usados; Diz onde assuntos podem ser abordados com mais detalhes; Personagem sempre mudando; Exemplos de jogo; Personagens dos jogadores devem

ter vínculos entre eles; Ganha XP quando vínculos são resolvidos; Criação de novos vínculos durante a história; Alinhamento moldável; Referências de cultura pop; Tipos de NPCs que servem auxílio; Passo a passo de criação de personagem; Dicas de como narrar; Criação de mundo; Criação de Monstros; Resumos

•**Pontos a Evitar:** Ideia de Bem e Mal; “Deus vive na lâmina de uma espada”; Não pode ter 2 personagens da mesma classe no grupo; Classes excluem raças.

## Mestres de Umdaar

•**Dados:** Dados *Fate*

•**Temática:** Romantismo Planetário.

•**Classificação:** Não Possui

•**Uso de Artes:** Ilustração.

•**Estilo de Artes:** Lembra quadrinhos; Bem colorido; Lineart.

•**Formato:** Livro de capa comum.

•**Diagramação:** A5, Colorido; Tabelas, Ficha de enrascada.

•**Pontos Fortes:** Foco nos sentimentos dos heróis; “Bioforma” é apenas cosmético; “*Na dúvida: Dinossauro*”; Criação de classes; Criação de laços com outros personagens; Criação de poderes e armas; Recompensa a criatividade; Recomenda juntar o desenvolvimento do personagem com a história.

•**Diferenciais:** Tecnologia é abordada como algo do passado; Enrascadas - tarefas que devem ser cumpridas em um certo tempo.

## Monster Hearts

- Dados:** Dados de 6 lados.
- Temática:** Terror Adolescente.
- Classificação:** +16.
- Uso de Artes:** Fotografias e Ilustrações.
- Estilo de Arte:** Flat P&B.
- Formato:** PDF
- Pontos Fortes:** Relações entre personagens; Exemplos de jogo; Ações diferentes que fazem sentido com o contexto do jogo; Mecânicas de relações entre personagens; Cabeçalho lateral; Avanços da temporada; Personagens são mutáveis; Jogo Personalizável
- Diferenciais:** Movimento de Sexo.

## Ordem Paranormal RPG

- Dados:** Dados de 20 lados - Principal.
- Temática:** Investigação Paranormal.
- Classificação:** 18 anos.
- Uso de Artes:** Ilustrações, Ilustrações Sequenciais e Mapas.
- Estilo de Arte:** Semi Realismo; Lineart Marcante; Cores Escuras; Caótico.
- Formato:** Livro capa dura, com sobrecapa que também é pôster ilustrado e fitinha marca página.
- Diagramação:** A4; Colorido; Glossário para navegação rápida; Muito ilustrado; Iconografia; Tabelas; Assuntos bem divididos; Cada classe ocupa o mesmo espaço; Tipografias diferentes para contextos diferentes; Infografia; Símbolos do *Worldbuilding* usados na diagramação.

•**Pontos Fortes:** Explica o que é um RPG; Mecânica básica apresentada logo no início em poucos parágrafos; Aponta páginas onde alguns assuntos podem ser explicados com mais detalhes; Passo a passo simplificado; Perguntas guias de ajuda de criação; *Background* faz parte das habilidades do personagem; Uso de termos e expressões brasileiros; Exemplos de dentro da história; Criação de alfabeto próprio, Dicas para dar nomes aos personagens; reforçam sempre que podem a mecânica, pode modificar itens, uso de armas dentro do Contexto brasileiro; Penalidades por usar itens sem treinamento; Itens com informações da história; Incentiva interpretação; Resumos; Contexto interfere nas rolagens; Testes estendidos; Mapas e Materiais online; Momentos de descanso; Algumas criaturas tem enigmas para serem derrotadas; Guia para mestres; Guia para criar histórias; Gerador de missões; Pode ser jogado com pouco preparo; Dicas de narração; Como criar suspense; Limites com jogadores, Gerador de NPC; Quando dizer não.

•**Pontos a Evitar:** Ilustrações de página dupla às vezes acabam cortadas; Algumas imagens de fundo e texturas aplicadas atrapalham a leitura; Algumas habilidades tem nomes em números, que podem causar confusão; Algumas origens de *Background* são extremamente específicas; Tabelas no meio do texto atrapalham a

linha de raciocínio; alguns símbolos parecem outras coisas; Tira um pouco o controle do mestre sobre as dificuldades; Perícias não são equilibradas; Algumas artes atrapalham a leitura; Quebra de texto, Algumas criaturas são extremamente complicadas para derrubar.

•**Diferenciais:** Experiência é dada em porcentagem; Habilidades podem causar vantagens e desvantagens.

## Ryuutama

•**Dados:** Dados de 6 lados.

•**Temática:** Fantasia Natural.

•**Uso de Artes:** Ilustrações e Quadrinhos.

•**Estilo de Arte:** Estilo Anime; Varia entre coloridas e apenas lineart.

Formato: PDF.

•**Diagramação:** A4; Muitas ilustrações; Divisão do livro em estações do ano; Cores quentes pastéis.

•**Pontos Fortes:** Muitas ilustrações; Possibilidade do mestre participar como personagem na aventura; Rodízio do papel de mestre; Classes incomuns (como comerciante); Sistema bem explicado; Sensação agradável e sentimentos calorosos.

•**Pontos a Evitar:** Texto muito longo e detalhado.

•**Diferenciais:** Classes para mestres (Tipos de dragões).

## Simple Worlds

•**Dados:** Dados de 6 lados.

•**Temática:** Aberta.

•**Classificação:** Não tem.

•**Formato:** PDF.

•**Diagramação:** A4; P&B; Muito sucinto.

•**Pontos Fortes:** Básico e bem simples de ler; Escolha Livre do tema do jogo; Personalização de status; Criação de tipos de personagens; Agenda: razões para jogar o jogo; Princípios: Lista de lembretes para narrar o jogo; Criação de aventura; Cenas importantes entre personagens aumentam status de relacionamento; Resumo de conteúdo no final.

•**Diferenciais:** Mecânica de sistema de relacionamento.

## The Magical Land of Yeld

•**Dados:** Dados de 6 lados.

•**Temática:** Fantasia.

•**Classificação:** Livre.

•**Uso de Artes:** Ilustrações, Infográficos e Quadrinhos.

•**Estilo de Arte:** Cartoon; Colorido; Cores chapadas.

•**Formato:** PDF.

•**Diagramação:** A4; Uso de histórias em quadrinhos, Tabela de Progressão.

•**Pontos Fortes:** Luta contra o tempo; Importância do trabalho em equipe; Dicas de jogo; Lembrete de interpretação; Grids de ação; Diferentes modos de derrotar monstro sem matar; Possível guardar ação para depois; Corrente de ações, Ações pós-morte; Mecânicas de mundo; Mapa simples; Mecânica de caridade;

Explicação simples das classes; Ações ligadas a interpretação; Possível trocar de classe; Treinamento, Referências de cultura pop; Lista de tesouros com rolagem; Desastres mágicos, Exemplo de história; Dificuldade de aventuras; Nem todo monstro é mal; Criação de monstros, Monstros mortos podem voltar como espírito de vingança; Classes e *ranks* de monstros; Nomes engraçados para monstros; Guia para preencher fichas.

•**Pontos a Evitar:** Evento de caça às bruxas; Classes que não funcionam juntas; História de dominação (“vilões” tiveram suas terras tomadas há tempos, e agora a pegaram de volta); Monstros crianças considerados inimigos.

•**Diferenciais:** Calendário com eventos; Mudança de mestre; Idade Interfere no personagem; Turno é de quem falar "eu primeiro"; Nível de dinheiro.

## Tormenta 20

•**Dados:** Dados de 20 lados

•**Temática:** Fantasia Medieval.

•**Classificação:** 12 anos.

•**Uso de Artes:** Ilustração e Mapas.

•**Estilo de Arte:** Anime, bem detalhada.

•**Formato:** PDF.

•**Diagramação:** A4; Muito ilustrado;

•**Pontos Fortes:** Linguagem simples, conversando com o leitor; Suporte online para o jogo; Exemplos bem detalhados; Reforça o trabalho em grupo; Incentiva regras da casa; Direciona em que capítulo

se fala de um assunto com mais detalhes; Personalização de origem; Organização por ordem alfabética; Exemplos de cultura pop; Diz para não levar para o lado pessoal; Não seja babaca; Dicas de interpretação; Guia para o mestre; Improviso; Estruturando uma aventura; Estruturando uma campanha; Criando masmorras; Construindo combates.

•**Pontos a Evitar:** Raças somente femininas ou masculinas; Mulher de armadura de sutiã; Algumas ilustrações são um pouco poluídas; Perícia de apostar dinheiro; Páginas duplas ficam ruim no PDF; Nomes impronunciáveis; *Worldbuilding* e panteão complexos.

# MÉTODOS E FERRAMENTAS DE CRIAÇÃO

## Estudos sobre Game Design

Como Design de Jogos é um assunto relativamente novo, pouco abordado ainda no ambiente universitário, foi necessária uma pesquisa sobre métodos e ferramentas de criação de jogos antes de partir para a prática real.

Primeiro, foram estudados os livros *Homo Ludens*, de Huizinga, e *Regras do jogo: Fundamentos do Game Design*, de Salen e Zimmerman para entender as definições de jogos e quais seus pontos principais que os diferem de outras formas de mídia e entretenimento.

Para estudos sobre metodologias e as partes mais práticas, foram os livros, *Design de Games: uma abordagem prática*, de Schuytema e *Arte do Game Design*, de Schell. Estes livros abordam os passos seguidos para a criação e publicação de um jogo, desde dos conceitos até chegar às mãos dos jogadores.

Outro livro importante no processo de criação foi *A Theory of Fun*, de Koster,

que aborda de maneira simples e lúdica sobre o que deixa os jogos divertidos.

Como estudos complementares, foram utilizadas ferramentas discutidas em blogs de Design de Jogos, como *Socratic Design*, *A Taste of Madness* e *Guilda dos Mestres*. Entre uma das ferramentas mais valiosas encontradas nos blogs, podemos destacar 19 perguntas, disponível no blog *Socratic Design*. Como o nome já deixa claro, são 19 perguntas que devem ser respondidas pelo designer de jogos sobre o seu projeto, as respostas ajudam a guiar a criação e criar parâmetros sobre o que o Designer espera de ser produto final.

## Estudos sobre Worldbuilding

Além dos livros citados acima, que também citam a construção de mundo de um jogo, por ser um dos pontos mais importantes de um jogo, para os primeiros rascunhos do mundo de Bravura foi usado uma ferramenta de criação Chamada de H.E.R.M.E.T.I.C.S (História, Economia,



Religião, Magia, *Executive* ou Governo, Topografia, *Inhabitants* ou Biodiversidade, Cultura e Sociedade) que faz perguntas guias para a criação de universos, suas histórias e regras de mundo. As perguntas ajudaram na definição das regras do universo de Bravura RPG.

## Estudos sobre Creature Design

Para a criação de monstros, foi estudado principalmente o livro *Os Monstros Sabem o que Estão Fazendo*, de Amman, que explica os comportamentos das criaturas presentes no jogo *Dungeons & Dragons*, e como os encontros com aventureiros podem ser diversificados do comum combate até a morte. Este livro ajudou a entender como definir diferentes comportamentos para cada criatura, e como criar desafios diferentes com elas.

## Organização de Projeto

Como a criação de um jogo é um trabalho de alta complexidade e que com muitas etapas paralelas, foi percebida a necessidade do uso de ferramentas organizacionais para que nenhuma parte fosse deixada de fora ou feita mais de uma vez.

### Trello

A principal ferramenta de organização foi o Trello, utilizada para dividir,

organizar e acompanhar as tarefas, ela também permite a anexação de arquivos, comentários, e pode ser utilizada e editada simultaneamente por mais de uma pessoa.

### Google Drive

Como forma de armazenamento de todos os arquivos do jogo, como os textos, ilustrações e referências, foi utilizada uma pasta no Google Drive, compartilhada entre as alunas e os professores. Dessa forma todos poderiam acompanhar o trabalho, evitar trabalho duplicado e não comprometer a memória do computador das designers.

# WORLDBUILDING

## O que é Worldbuilding

*Worldbuilding* é o nome dado ao conjunto de ferramentas utilizadas para a criação de um universo ficcional onde acontece uma narrativa. A estruturação desse universo define as regras que a história pode seguir, seus limites, temática e o quão próximo da realidade está.

## O Mundo de Bravura

O Jogo se passa em um mundo que teve sua história perdida devido a um antigo desastre, dividido em quatro continentes. Durante o jogo, os jogadores terão que explorar os continentes em busca de respostas sobre o que aconteceu nessa tragédia. Além disso, existe uma entidade que se alimenta de sentimentos negativos, como dor e ódio e pode consumir um personagem se ele abusar do uso da violência, portanto nesse mundo é necessário o uso de soluções criativas e o mais pacíficas possível, para não atrair a entidade maligna.

## Histórias Únicas

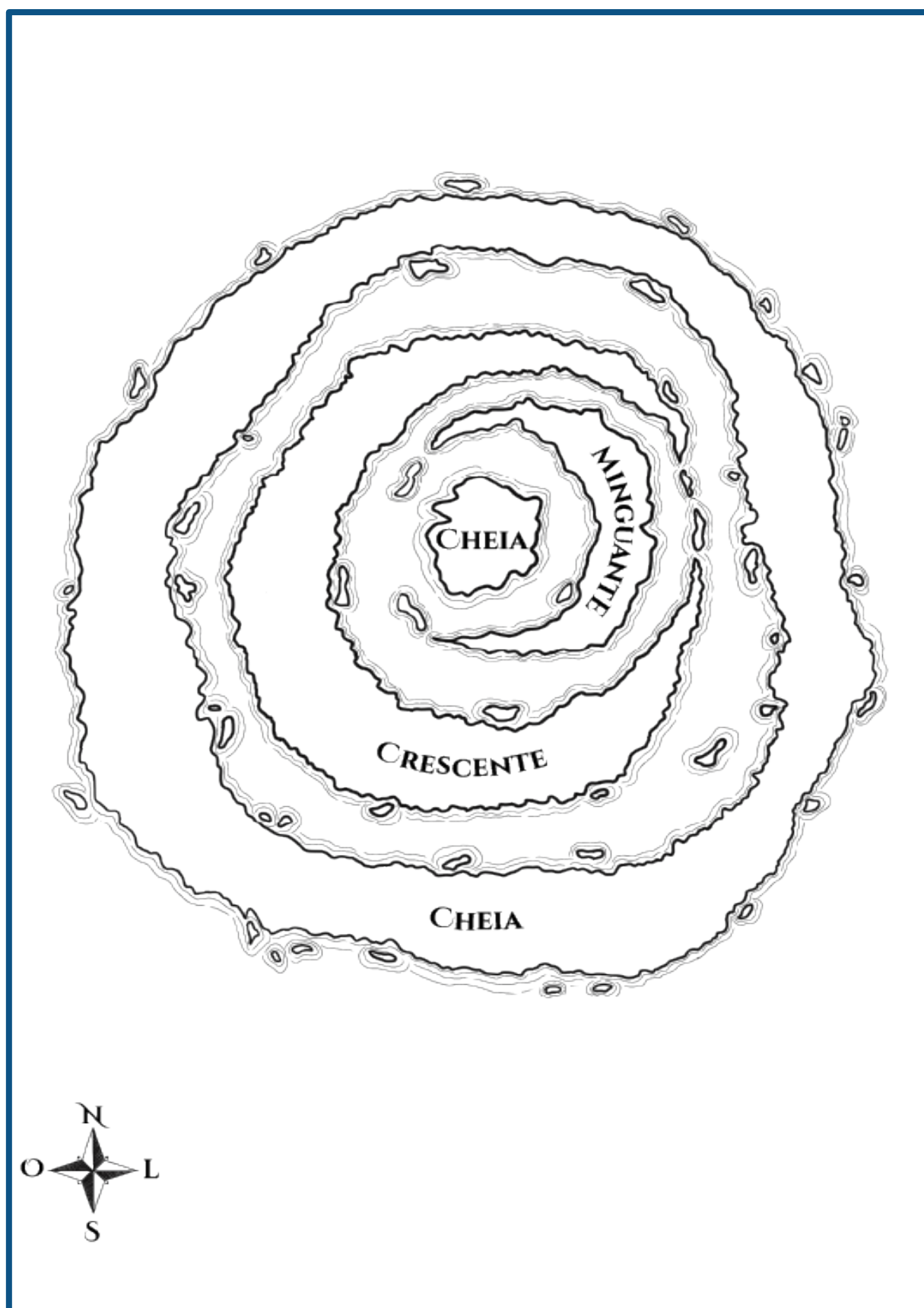
Propositalmente, foram levantadas muitas perguntas dentro do mundo de Bravura que não tem respostas. Isso acontece para dar aberturas para que o Narrador crie as respostas e, consequentemente, aventuras únicas. Desse forma, nenhuma narrativa em Bravura se repete, cada mesa seria única e nenhum Jogador tomaria *spoiler* ao ler o livro de regras.

## Dificuldade Continental

O território de Bravura é dividido em 4 continentes que se circundam, para os personagens explorarem. As regras do jogo são alteradas em cada continente, ficando mais difíceis quanto mais se aproximam do centro, onde, conforme o *Worldbuilding*, foi o epicentro do misterioso desastre que destruiu o mundo. Entre os continentes também existem ilhas, onde a regra é definida pelo Narrador. As mudanças de Regras, relacionadas aos resultados das rolagens de dados, estão melhor explicadas dentro do Documento de Design.

Outro ponto a ser destacado do território é que cada continente foi batizado homenageando fases lunares, devido aos seus formatos.

Mapa Bravura



# CREATURE DESIGN

Como forma de desafios, foram criadas diversas criaturas para os personagens encontrarem durante suas aventuras.

Algumas criaturas foram pensadas como reforço de *Worldbuilding*, pois suas origens e comportamentos têm relação com a eventos importantes no mundo, como as Sombras e Auras.

Outras criaturas foram construídas de forma que podem ser customizadas pelo Narrador, variando seu tamanho e habilidades, como Guardiões e Parasitoides. Dessa forma, aumentando a variedade de desafios possíveis dentro do jogo.

Também foram acrescentadas ao livro de regras criaturas de todos os tamanhos e comportamentos, para dar mais variedade aos estilos de desafio.

Além disso, durante cada game teste, os jogadores sugeriram, de forma orgânica, novas criaturas, que foram acrescentadas posteriormente ao mundo de Bravura, com os respectivos nomes de seus jogadores homenageados em sua descrição, como se fossem os próprios personagens que estudaram os comportamentos dessa fauna.

Por último, também foi acrescentado ao livro o passo a passo para a criação de

criaturas, ajudando o Narrador a tornar sua história cada vez mais única.

## Bestiário

No livro, as criaturas foram organizadas em um bestiário, por ordem alfabética, que dentro do universo tem autoria de Altair Ada, NPC pai de uma das personagens prontas, Alexandria Ada. O bestiário foi pensado como parte do mundo do jogo, onde os próprios personagens podem ter acesso àquelas informações, unindo mais a mecânica com a narrativa.

# GAME DESIGN

## O que é Game Design

*Game Design*, ou Design de Jogos, é o trabalho de concepção e planejamento total de um jogo. O designer de jogos é responsável pelo planejamento de um jogo, como um produto completo e conciso. Jogos são objetos de extrema complexidade, por causa disso, é tarefa do designer trabalhar nelas como um todo, unindo mecânica, narrativas e identidade visual. O designer trabalha na produção do jogo desde a pré-produção, onde criam seus conceitos, até a pós, onde fica responsável por garantir que o jogo funcione de modo total.

O principal trabalho prático do designer de jogos é a elaboração do Documento de Design, que contém todas as informações sobre o jogo, desde suas mecânicas básicas até seus menores detalhes. A equipe de produção utiliza o Documento de Design como um guia definitivo sobre como trabalhar no jogo.

## Escopo

De acordo com Schuytema, o Escopo é a primeira parte do Documento de Design. Nele é trabalhado o conceito principal, de onde o restante do jogo é expandido.

|              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Título       | Bravura                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Plataforma   | Jogo de Mesa/ Tabuleiro                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Gênero       | RPG                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| High Concept | Bravura é um RPG de mesa que permite ao jogador explorar um mundo mágico esquecido com seus amigos, e resolver conflitos com as diversas criaturas de forma criativa e não violenta. Durante suas aventuras, o jogador ganha itens, habilidades e conhecimentos que o permitem explorar novas partes do mundo, menos exploradas e mais perigosas. |
| Objetivo     | O objetivo do jogo é viver uma história divertida e fantástica, enquanto exploram o mundo e aprendem com suas experiências. As aventuras são baseadas em exploração de área, resolução de puzzles e lidar com conflitos com as mais diferentes criaturas                                                                                          |
| Recursos     | O mundo do jogo é dividido em 4 áreas de exploração, com tipos de dificuldades diferentes. O jogador controla as ações do seu personagem, e seu resultado depende da rolagem de dados. O narrador controla o mundo e as ações dos NPCs, e seus resultados dependem da rolagem de dados e das ações dos jogadores.                                 |



# Documento de Design

*Game Design Document*, ou Documento de Design do jogo, é o nome dado a um documento, escrito pelos game designers, que aborda todos os pontos de um jogo, como a história, mecânica, personagens, itens, inimigos, etc. De acordo com Shuytema, o Documento de Design funciona como uma “planta baixa” do jogo, e deve conter tanto as partes mais importantes, como mecânicas básicas e narrativa, quanto detalhes minúsculos, como a aparência de um item vendido por um NPC. O documento começa a ser trabalhado na pré-produção e continua sendo atualizado até a publicação. Toda essa documentação é extremamente importante para que a equipe de produção não se perca no meio do caminho, pois jogos são produtos com muitas partes e etapas, e manter uma continuidade pode ser uma tarefa desafiadora.

Em casos de franquias, o Documento de Design se torna essencial, pois garante que um jogo novo não entrará em contradição com seu antecessor.

## Estruturas e Exemplos

Para a construção do Documento de Design, foram utilizados como exemplos o modelo presente no livro de Schuytema, e alguns *Game Design Documents* disponíveis para o público,

como os documentos de *Street Karate*, *Grim Fandango*, *Race'n'Chase* e *Mordrek*.

## Bravura RPG: GDD

O *Game Design Document* de Bravura pode ser encontrado ao final deste relatório, nele é possível encontrar todas as regras, personagens, criaturas, mundo e informações do jogo Bravura até a versão atual.

## Game Test

### O Que é o Game Test?

O *Game Test*, ou *Playtest*, é a etapa onde o jogo é testado por jogadores de fora da equipe de produção, que apontam o que gostaram, o que não gostaram, suas dificuldades e suas observações. O Game teste é uma das etapas mais importantes do Design de Jogos, de acordo com Schell, é nesta etapa que é possível identificar e corrigir erros que não foram observados pela produção.

### Estrutura básica dos testes

Todos os *Game Tests* seguiram a mesma estrutura básica, para que os resultados pudessem ser melhor analisados, e garantir que as atualizações funcionassem de melhor forma que na versão anterior.

- Todos os Game Testes foram feitos usando a Aventura Inicial de Bravura:

A criança sozinha, que dura mais ou menos 2h30min.

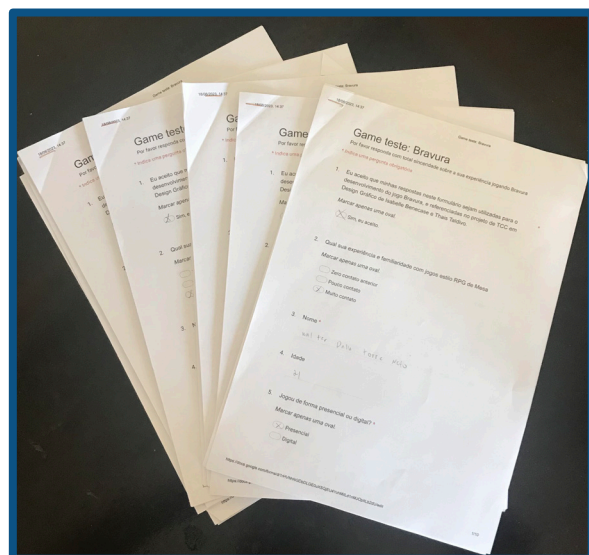
- Para jogar, foram utilizados no mínimo quatro jogadores de fora da produção.
- Um dos jogadores criava o próprio personagem e os outros utilizavam os personagens prontos.
- Alguém da produção acompanhava os testes e fazia anotações sobre dúvidas e pontos interessantes que surgissem.

Ao fim do teste, todos os jogadores responderam um formulário com questões mais gerais:

- Qual sua experiência e familiaridade com jogos estilo RPG de Mesa?
- Nome:
- Idade:
- Jogou de forma presencial ou digital?
- Jogou como Jogador ou Narrador?
- Se jogou como Jogador, escolheu um personagem pronto ou criou seu próprio?
- Se jogou com personagem pronto, o personagem atendeu suas expectativas de jogo?
- Se jogou com personagem pronto, acha que tinha opções suficientes de personagem?
- Se criou seu próprio personagem, achou a criação de personagem fácil?
- Se criou seu próprio personagem, achou a criação de personagem equilibrada?
- Se criou seu próprio personagem, o personagem atendeu suas expectativas de jogo?

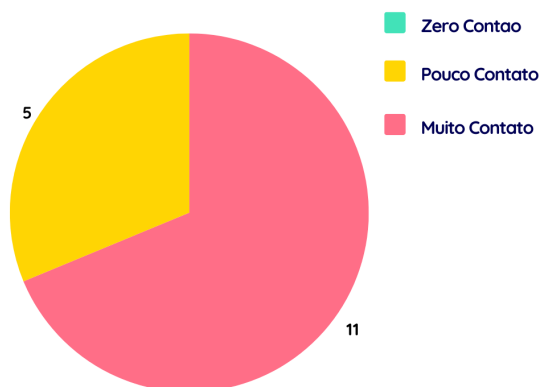
- A ficha é simples de entender?
- A ficha permite fácil navegação?
- De 1 a 5, sendo 1 insatisfatório e 5 completamente satisfatório, o que achou do tempo de partida?
- De 1 a 5, sendo 1 insatisfatório e 5 completamente satisfatório, o que achou do sistema de rolagem?
- Foi simples entender o Sistema?
- As habilidades disponíveis atendem suas necessidades jogando?
- De 1 a 5, sendo 1 nada e 5 me diverti muito, o quanto você se diverti?
- De 1 a 5, sendo 1 nada e 5 muito original, o quanto achou original
- De uma nota de 1 a 5 para o cenário ambientado
- De uma nota de 1 a 5 para a resolução de conflitos
- De uma nota de 1 a 5 para as criaturas encontradas
- Comentários adicionais

### Formulários

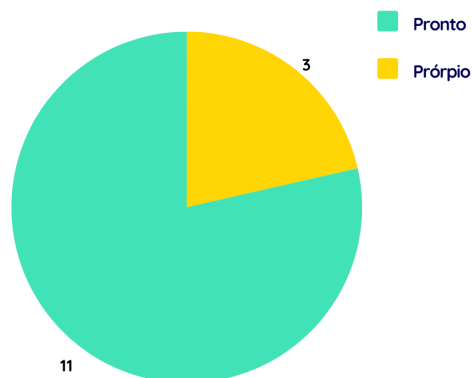


## Resultados Gerais

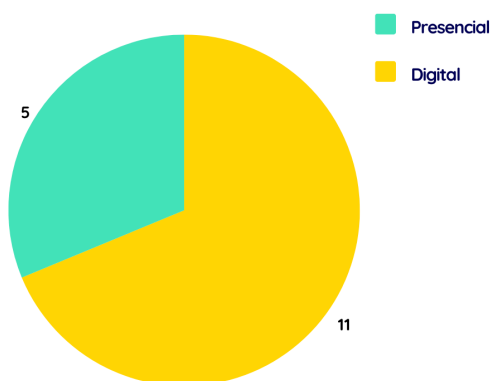
•Qual sua experiência e familiaridade com jogos estilo RPG de Mesa?



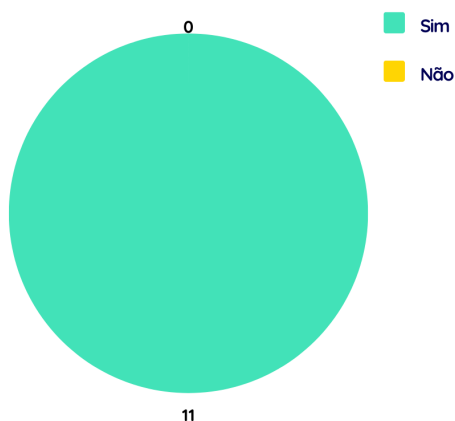
•Se jogou como Jogador, escolheu um personagem pronto ou criou seu próprio?



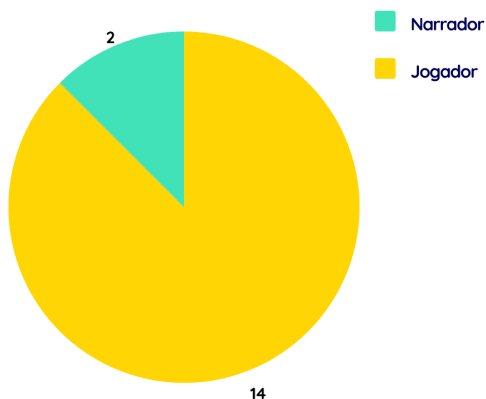
•Jogou de forma presencial ou digital?



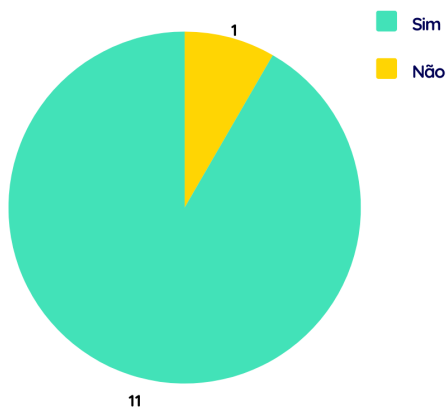
•Se jogou com personagem pronto, o personagem atendeu suas expectativas de jogo?



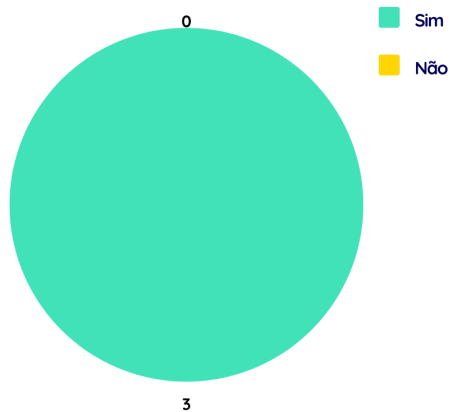
•Jogou como Jogador ou Narrador?



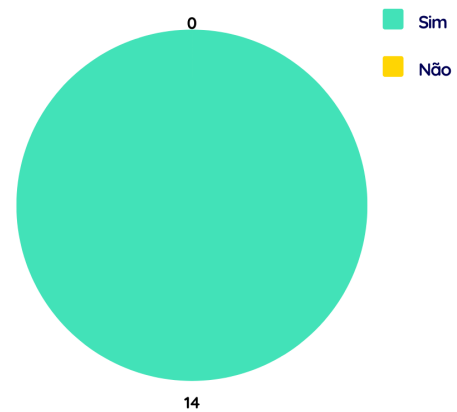
•Se jogou com personagem pronto, acha que tinha opções suficientes de personagem?



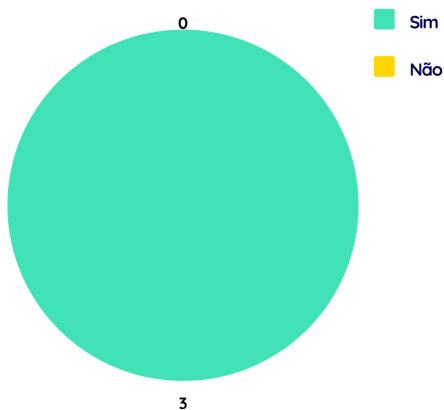
•Se criou seu próprio personagem, achou a criação de personagem fácil?



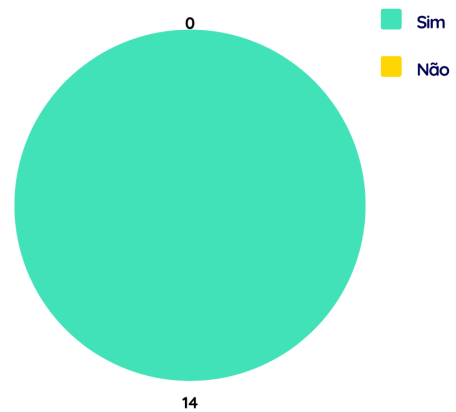
•A ficha é simples de entender?



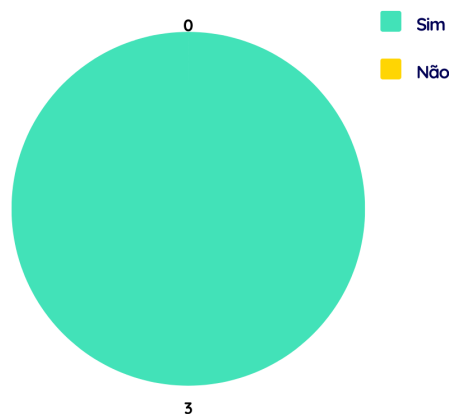
•Se criou seu próprio personagem, achou a criação de personagem equilibrada?



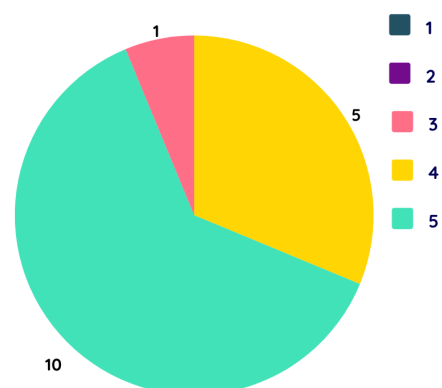
•A ficha permite fácil navegação?



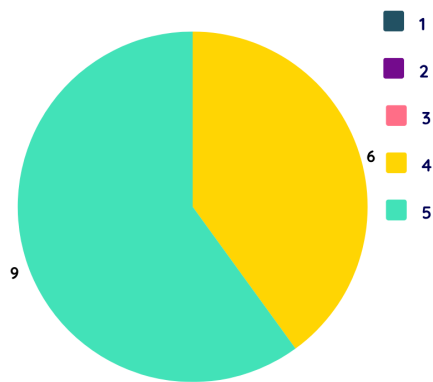
•Se criou seu próprio personagem, o personagem atendeu suas expectativas de jogo?



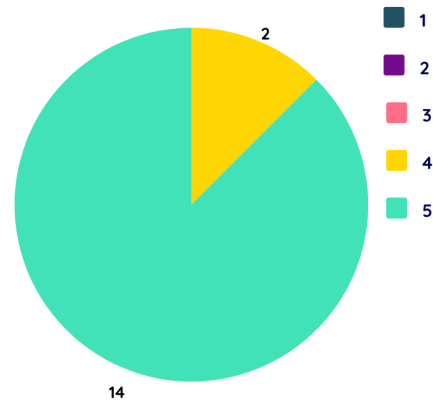
•De 1 a 5, sendo 1 insatisfatório e 5 completamente satisfatório, o que achou do tempo de partida?



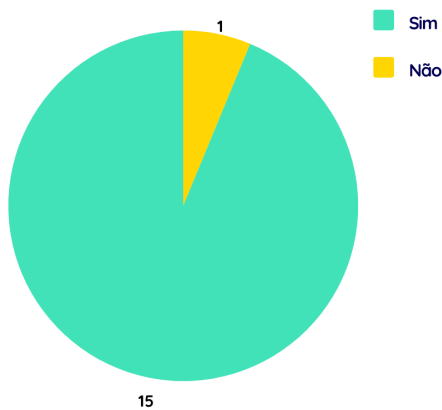
•De 1 a 5, sendo 1 insatisfatório e 5 completamente satisfatório, o que achou do sistema de rolagem?



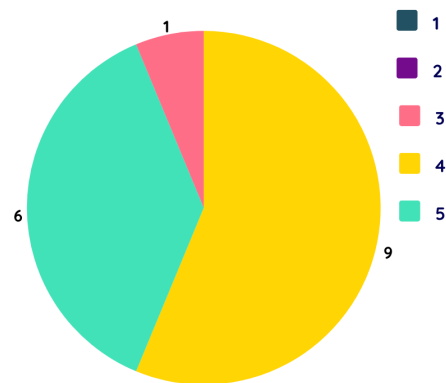
•De 1 a 5, sendo 1 nada e 5 me diverti muito, o quanto você se divertiu?



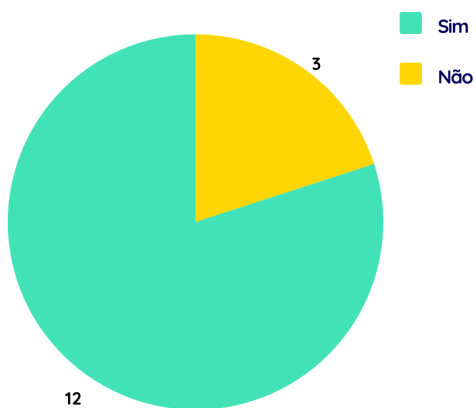
•Foi simples entender o Sistema?



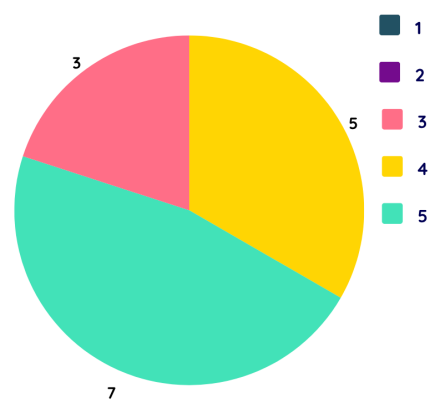
•De 1 a 5, sendo 1 nada e 5 muito original, o quanto achou original?



•As habilidades disponíveis atendem suas necessidades jogando?

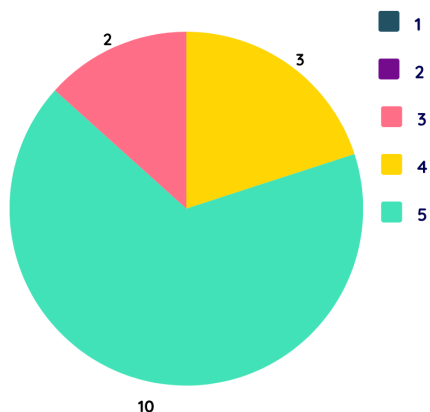


•De uma nota de 1 a 5 para o cenário ambientado.

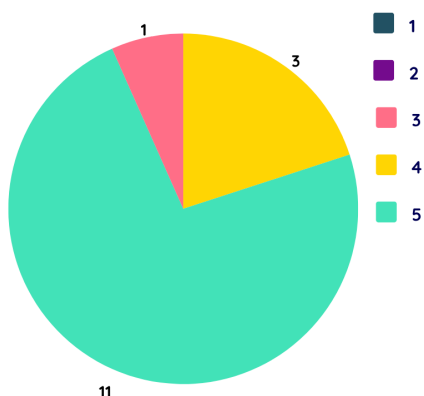




- De uma nota de 1 a 5 para a resolução de conflitos



- De uma nota de 1 a 5 para as criaturas encontradas.



## Game Teste 1

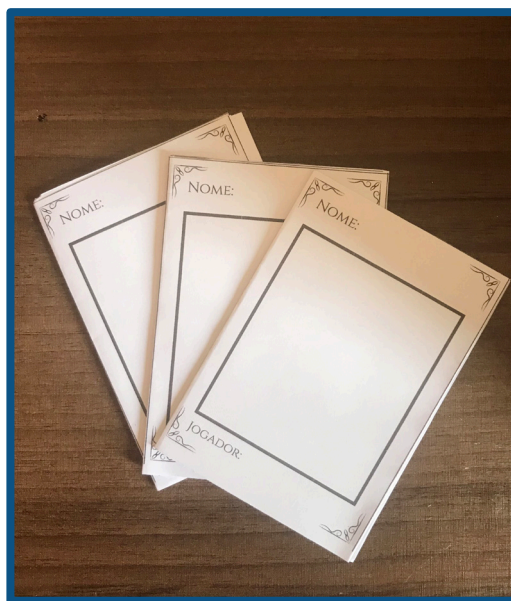
O primeiro teste aconteceu na casa de Thaís e foi Narrado pela própria, enquanto Isabelle tomou as notas. Foram convidados 5 jogadores experientes de RPG - sendo 3 do grupo de mestres do projeto de extensão Unesplay.

Como resultado do *Game Test* foi criada uma nova habilidade, **Sentidos**, que mede a percepção e observação de um personagem. Neste teste foram

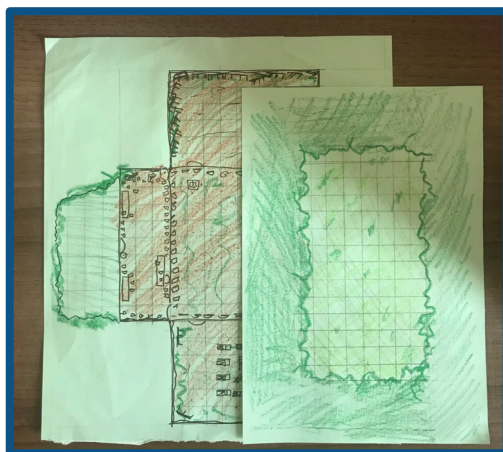
balanceadas as regras de Velocidade, Movimento, Dano, uso de Ação especial, e o Grid de movimentação. Também foi criado um novo personagem: Arsene Arthur, correspondente a habilidade Sentidos; uma nova criatura e uma nova Ação Especial.

Para o teste presencial foram usadas as fichas de dobra zine, mapas físicos, ilustrações impressas, trilha sonora do Youtube, e miniaturas feitas de massinha de modelar escolar para representar o os personagens no grid.

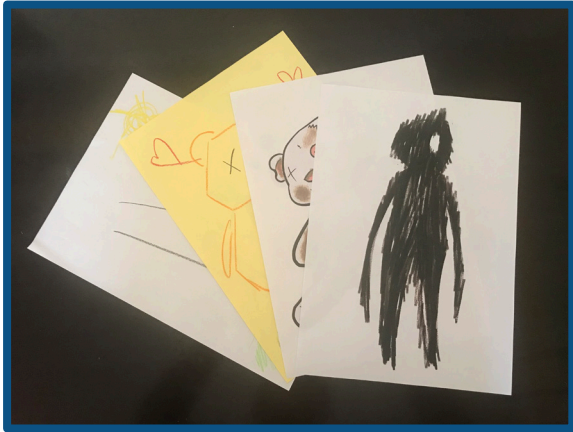
Fichas formato zine



Mapas Improvisados



Pistas da Aventura



## Game Teste 2

O segundo teste ocorreu na plataforma Discord, de forma online, com grupo misto entre jogadores veteranos e casuais, o Narrador foi um dos participantes do teste 1, Henrique. Neste teste ocorreram alguns balanceamentos simples e melhorias nas explicações do livro de regras e da aventura inicial. Também foi criada uma nova criatura.

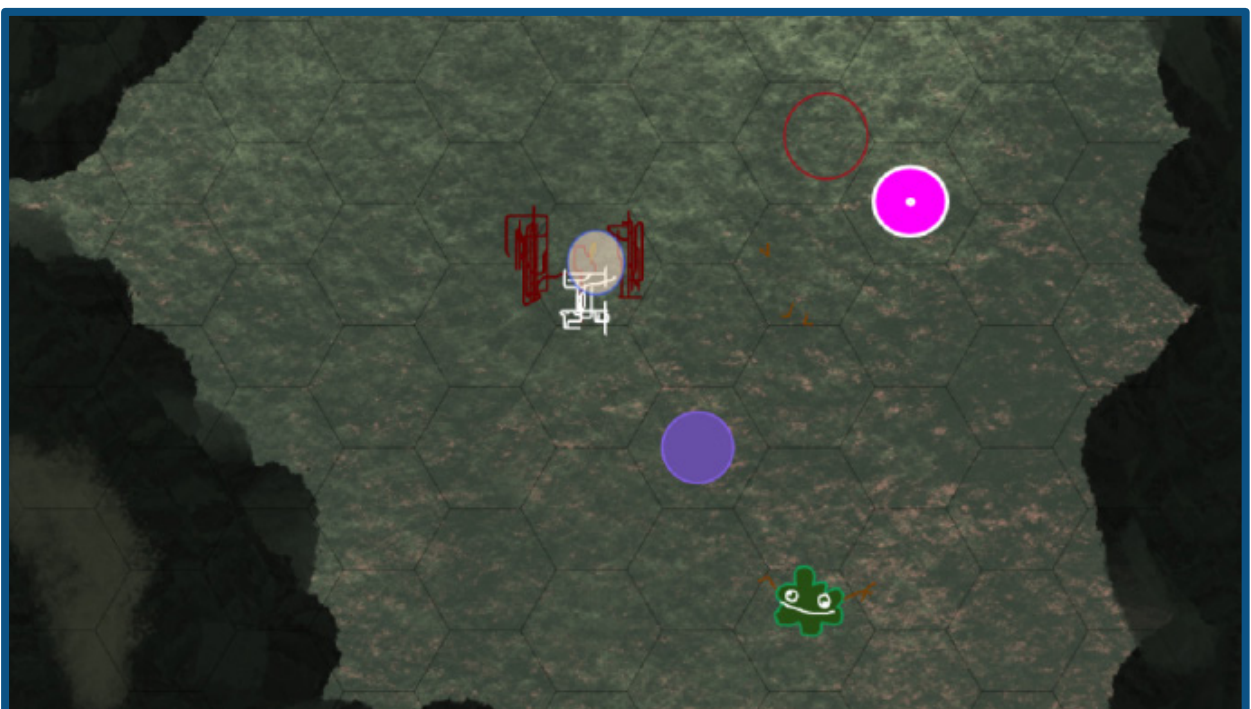
Foram utilizados fichas preenchíveis digitalmente, trilha sonora pelo youtube, rola-dados de dados digitais e a plataforma Roll20.

## Game Teste 3

O Game teste 3 foi feito novamente pelo Discord, com um grupo de jogadores iniciantes. O Narrador foi um mestre de outros sistemas, mas que nunca teve contato com Bravura anteriormente, Victor. No último teste foram feitas algumas modificações de texto e explicações sobre empates. Foram criados dois itens de auxílio de exploração e mais uma criatura.

Foram utilizados como recursos a ficha digital preenchível, rola-dados de dados online, trilha sonora pelo Youtube e a plataforma Roll20.

Mapa usado no Roll20

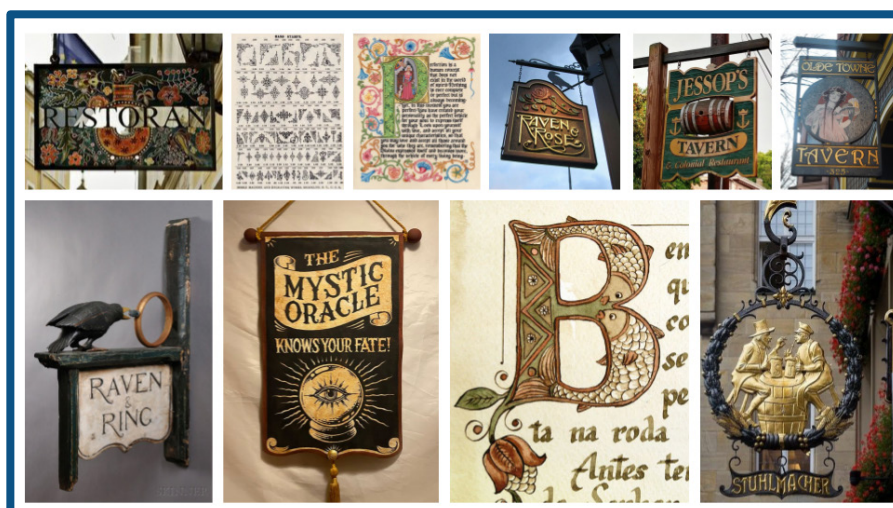


# IDENTIDADE VISUAL

## Referências

Para as Referências de Identidade Visual foram analisadas logos de jogos de fantasia e também tipografias de estética medieval.

Moodboards ID

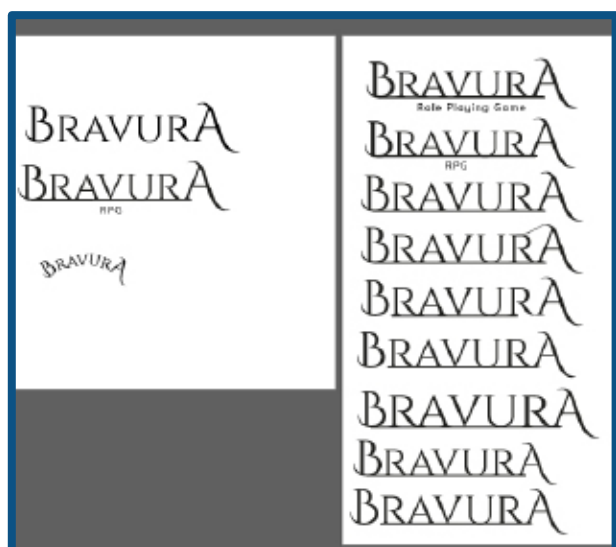
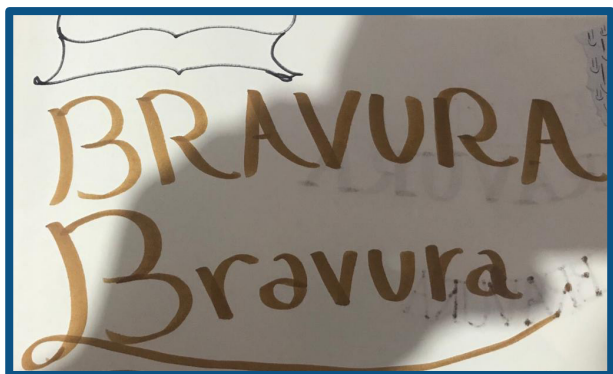




## Rascunhos

Os rascunhos foram inicialmente pensados no papel, e depois foram feitos testes de tipografia e layout no Adobe Illustrator.

Rascunhos ID



## Logo

A logo final foi construída no Adobe Illustrator usando as Fontes Cinzel, Cinzel Decorative e QuickSand, que posteriormente foram aplicadas ao projeto gráfico do Livro de regras.

**BRAVURA**  
RPG

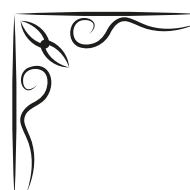
## Paleta de cores

A paleta de cores foi escolhida com a ajuda da plataforma Coolors, que ajuda com a visualização da paleta em conjunto e com a verificação de contraste para torná-lo acessível para pessoas com baixa visão.



## Ícones Acessórios

Como ícones acessórios da identidade visual foram desenvolvidas molduras, parecidas com detalhes de iluminuras, elas foram utilizadas como detalhes para páginas importantes com pouco texto.



# ILUSTRAÇÕES

Foram produzidas ilustrações para capa, personagens prontos e criaturas. As ilustrações foram produzidas usando o software Procreate e Photoshop.

## Referências

Além das referências coletadas pelo Pinterest, a estética do jogo foi influenciada pelos estilos de arte do Studio Ghibli e Ryuutama.

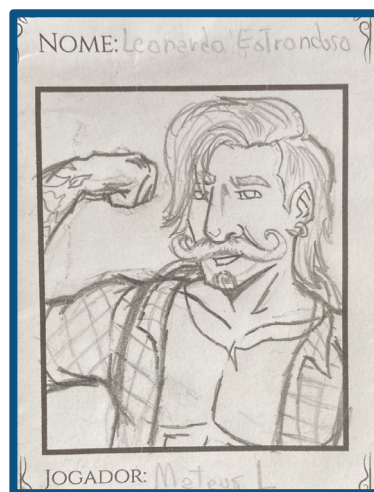
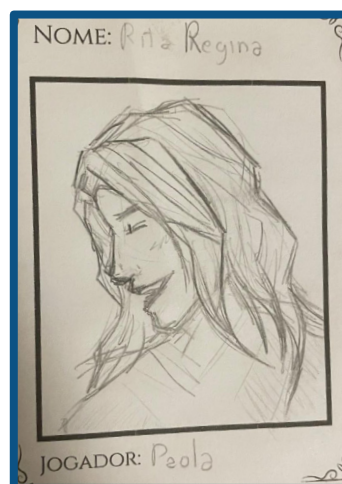
Referencias extras



## Concepts dos Jogadores

Durante o Game Teste 1, os jogadores decidiram desenhar seus personagens na ficha. Com suas devidas permissões, esses desenhos serviram de inspiração para o design final dos personagens.

Desenhos Jogadores

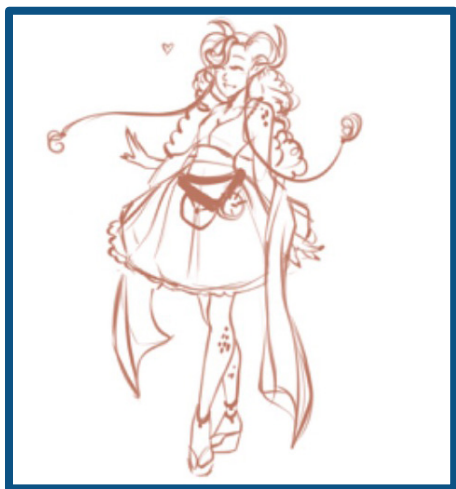




# Rascunhos e Concepts

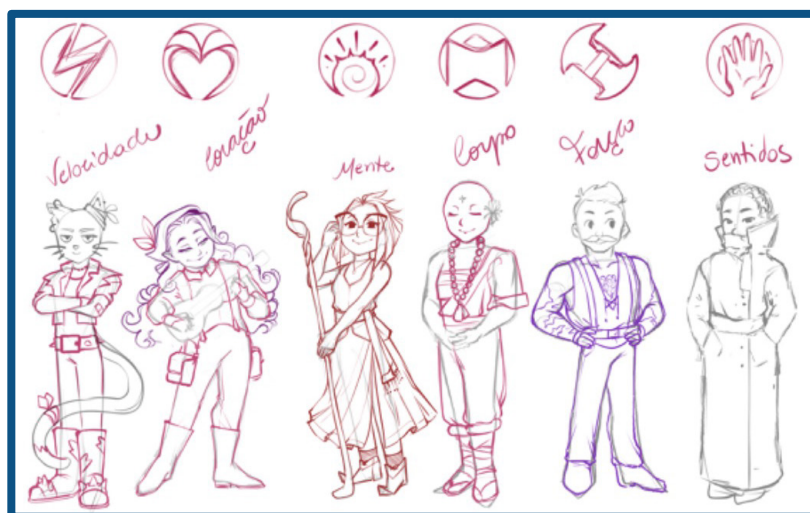
Os rascunhos foram feitos todos de uma vez para garantir que ficassem de acordo com o estilo escolhido e, por conta disso, algumas ilustrações foram descartadas. Cada personagem foi feito levando em consideração sua história e suas habilidades, pensando em cada detalhe e forma de expressão. Ao todo, temos dois estilos de ilustração: um mais completo e finalizado, e outro mais rascunhado, com a finalidade de estar no Bestiário, no qual a intenção é aparentar ser a lápis.

Rascunhos Descartados

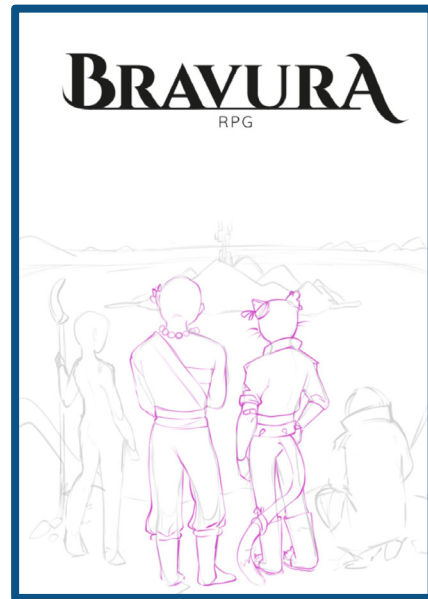
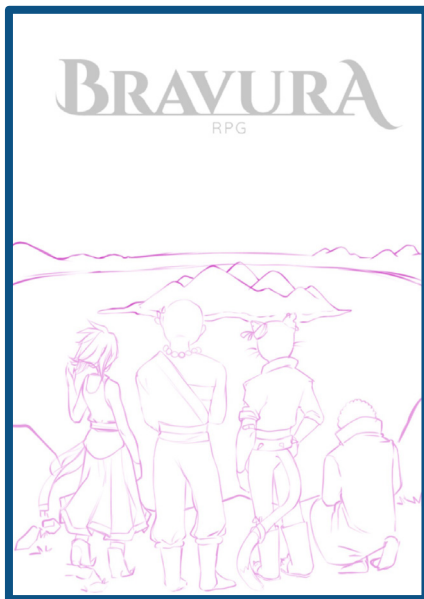
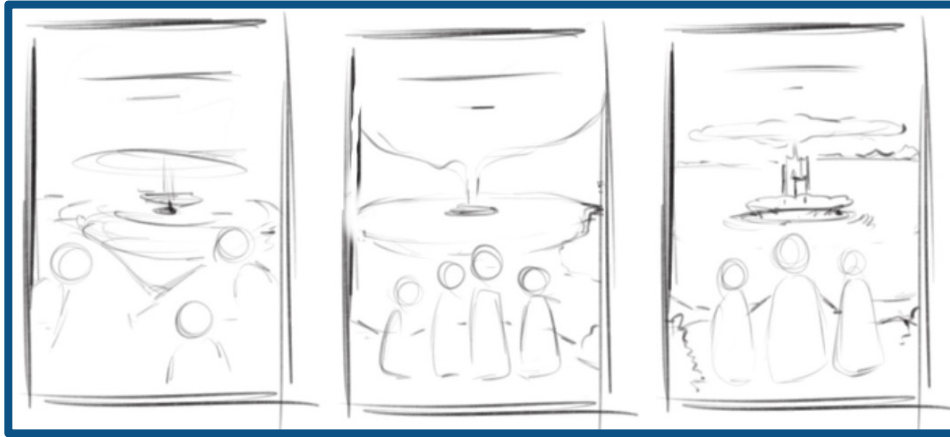


Os primeiros rascunhos foram descartados após não atingirem ao critério esperado para o projeto. Do ponto de vista da ilustradora, pareciam realistas demais e pouco cartoons, fugindo do modelo proposto inicialmente. Com isso, surgiu o estilo abaixo com os personagens prontos, onde eles, mesmo adultos, aparentam ser mais jovens e carismáticos.

Rascunhos Personagens Prontos.



## Rascunhos Capas



## Ilustrações finais

As ilustrações seguiram o estilo escolhido, sempre priorizando a leveza e a forma cartoon do traço, claro que também levando em conta um pouco do estilo artístico das autoras.

Os personagens prontos foram feitos com as cores da paleta escolhida para o projeto, priorizando seu grau de aprofundamento nas habilidades de sua ficha. Por exemplo, Arsene Arthur, que tem sua habilidade mais forte como Sentidos, terá majoritariamente cor

roxa em sua paleta. Por ter níveis altos de Mente e Força, há também o uso da cor azul e vermelho para representá-los, embora num uso menor que a cor roxa.

As Ilustrações das Criaturas foram feitas apenas em preto, com uma *brush* mais parecida com lápis, e no livro serão aplicadas sobre uma textura de papel envelhecido.

A seguir, algumas das ilustrações finais usadas no Livro de Regras:

## Ilustrações



Velocidade



Coração



Mente



Corpo



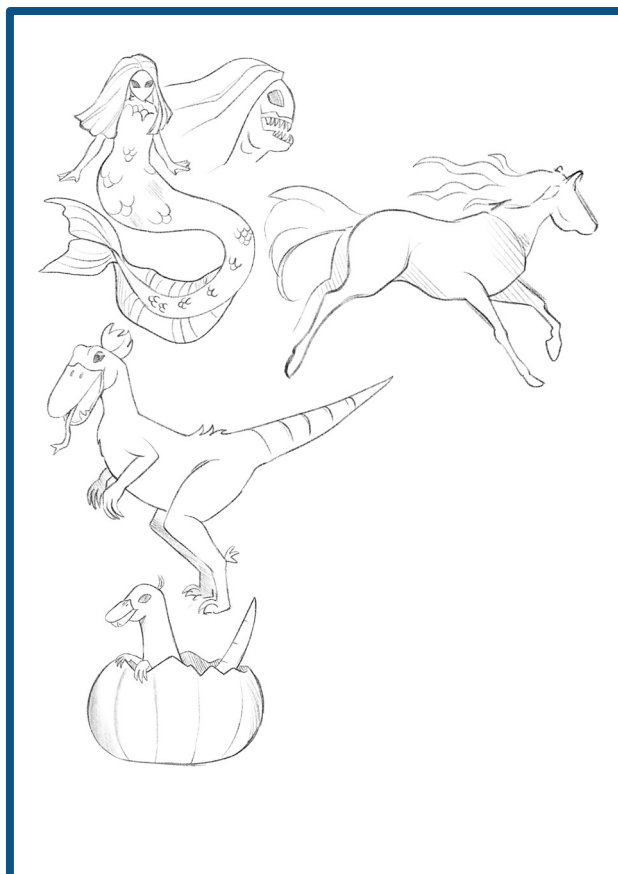
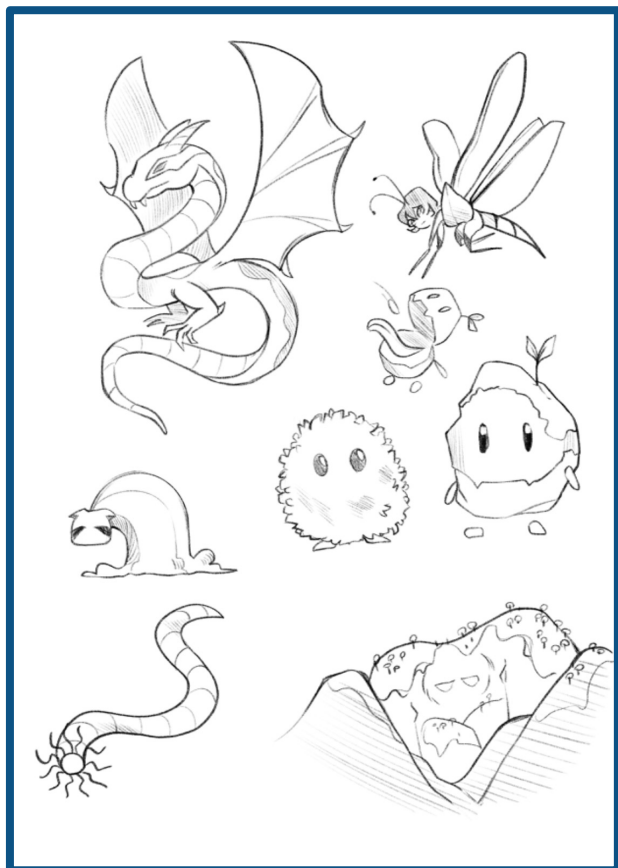
Força



Sentidos



## Ilustrações Bestiário



# DIAGRAMAÇÃO

Para a diagramação do livro de regras foi pensado em um estilo simples e limpo, com alguns detalhes coloridos e ilustrações. Foi pensada em uma ordem de organização dos capítulos de forma simples para o jogador, e textos escritos de forma simples e resumida.

## Livro de Regras

O formato escolhido para a primeira versão do livro jogo foi A4, formato muito comum adotado por RPG de mesa, e o mesmo formato das fichas.

O Livro também foi produzido no formato PDF, para facilitar o acesso a seu conteúdo, alcançando um número maior de jogadores.

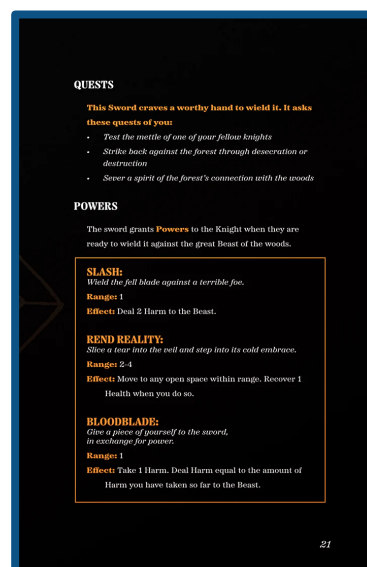
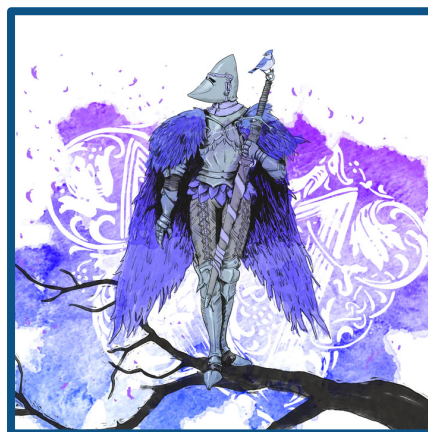
## Referências

Além dos similares e dos Moodboards anteriores, outros dois projetos de livros de regras de RPG, *Hunt*, de Campbell e *Melodia Perdida*, de Silva também serviram de inspiração de diagramação, pelo estilo simples e ao mesmo tempo fantástico.

### Melodia Perdida



### Hunt





## Estrutura

O grid básico do livro foi montado com uma base de 4 colunas, para ser possível uma maior variação entre o uso de texto e as imagens, mantendo uma estrutura por todo o livro, mas a maior distribuição de texto aconteceu em 2 colunas, para facilitar a leitura. A mesma estrutura foi adotada para o GDD e o relatório.

## Tipografia

- Títulos:** Primeira letra das palavras em CINZEL DECORATIVE, e o resto CINZEL.

- Destaques:** Quicksand Medium.

- Corpo de texto:** Adobe Carlson Pro.

- Letra de Altair Ada (NPC):** *Adobe Handwriting Frank*, com aplicação de contorno de 0.1 ponto para deixar a letra mais grossa e mais visível.

## Fichas

Ao todo foram disponibilizados dois layouts de ficha, uma de dobra simples e outra A4 comum mais padrão. A ficha formato A4 é disponibilizada tanto na forma impressa como na forma digital, como um PDF preenchível.

## Formato Zine

O primeiro protótipo da ficha foi feito de forma que pudesse ser impressa

e dobrada no formato de uma zine, facilitando o transporte e dando mais de uma opção de layout de ficha para ser utilizada pelo jogador. Para facilitar a dobra, foi disponibilizado um infográfico, ensinando a dobra de Zine.

## Formato A4

Também foi criada uma ficha no formato A4, que por ser a mais comum é já utilizada por jogadores de RPG veteranos. Além de ser a melhor opção para jogadores online.

## Mapa em Branco

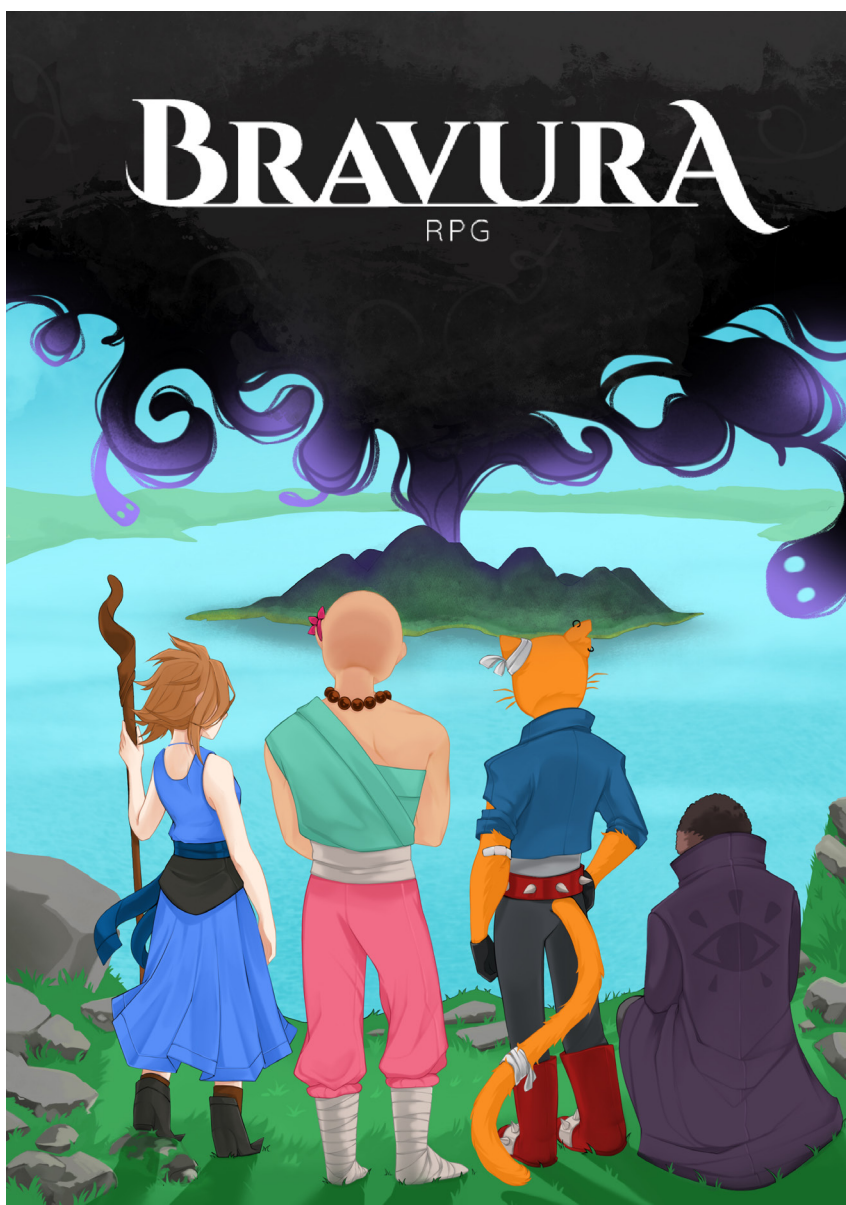
Também foi disponibilizado um mapa em branco para impressão, onde os jogadores podem trabalhar juntos para preenchê-lo durante sua aventura.

# RESULTADO FINAL

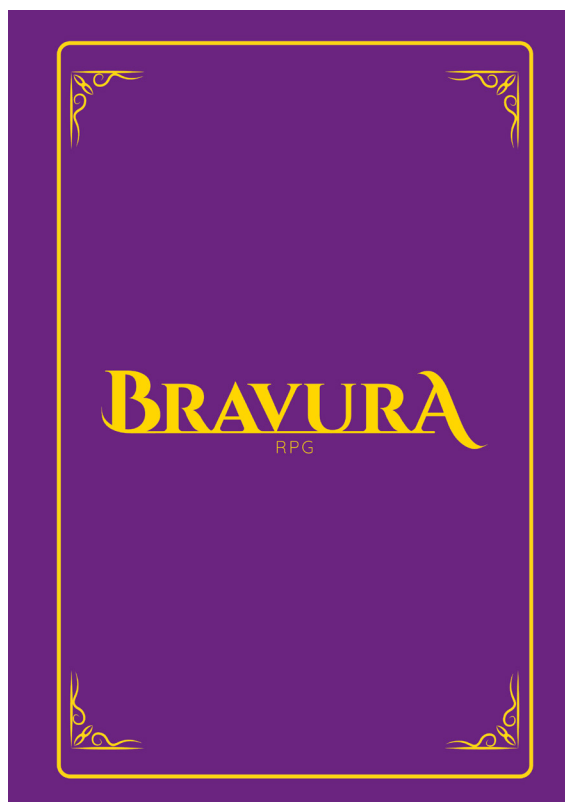
Como resultado do projeto foi criado uma versão Beta do Livro de Regras, disponível em PDF, e um Game Design Document. O jogo completo versão beta será disponibilizado através de um link na bio do Instagram @bravurarpg.

No futuro, pretendemos expandir o projeto, e quem sabe, conseguir imprimi-lo através de financiamento coletivo

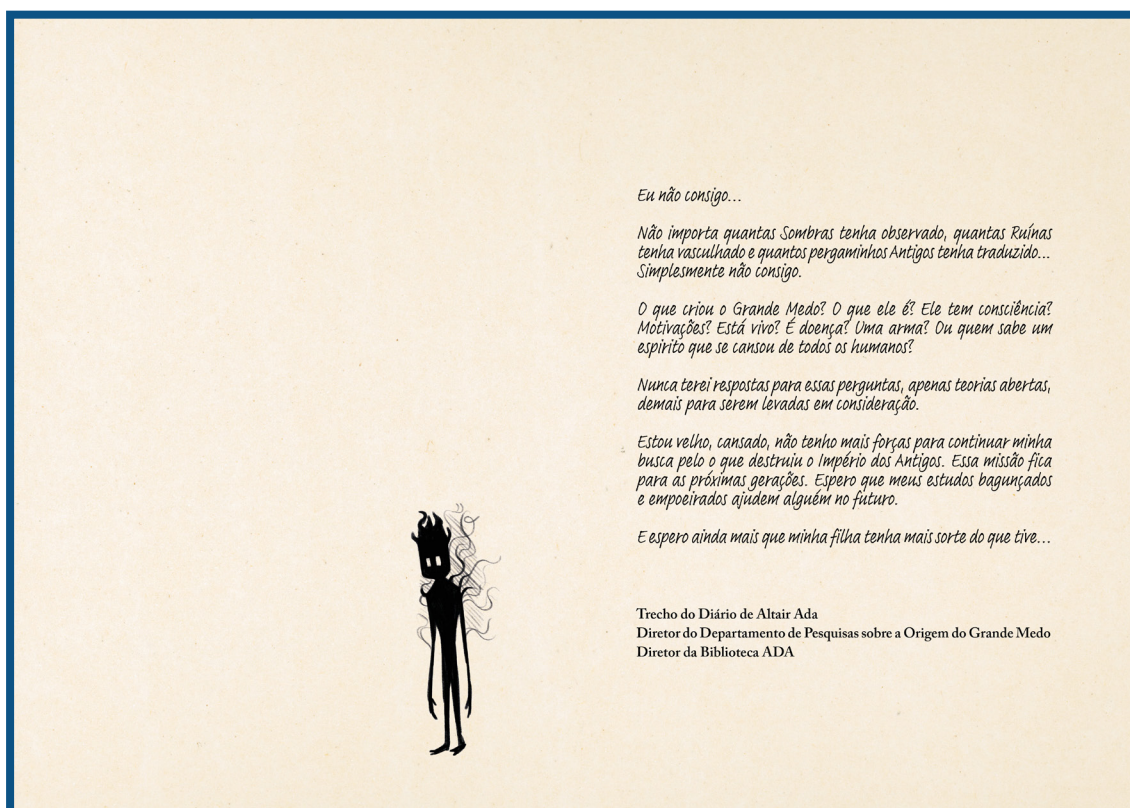
Capa



## Folha de rosto



## Abertura



## Abertura Capítulo

# O QUE É BRAVURA

RPG

Existem milhares de motivos para esse jogo ter chegado em suas mãos, você pode ter achado a capa bonita, pode estar procurando algo novo para jogar, mas nenhum desses motivos importa no final, tudo o que importa agora é:

### O que raios é esse tal de Bravura?

Bravura é um jogo de RPG que surgiu a partir do projeto de TCC em Design Gráfico das duas autoras. Seu objetivo principal é criar uma proposta de jogo não violenta, então se você queria matar milhares de dragões cuspidores de fogo com um machado de guerra gigante, sinto te informar que talvez você esteja no lugar errado.

Mas calma! Não desista da gente ainda. Apesar do jogo ter uma proposta de não violência, não quer dizer que seu Personagem não vai ter a chance de enfrentar as mais perigosas Criaturas, só quer dizer que você não precisa sair batendo em tudo pela frente. Em Bravura, você terá oportunidades de passar por essas Criaturas sem ter que matá-las, e será recompensado por isso.

Além de ter que lidar com a fauna e flora desse mundo mágico, os Personagens também terão que explorar os Quatro Continentes e suas antigas ruínas, de uma sociedade há muito tempo destruída, e enfrentar a entidade que causou esse desastre, conhecida como Grande Medo.

Para começar a se aventurar, o primeiro passo é dar uma lida nesse livro (Não se preocupe, é curtinho e não precisa ler tudo) e reunir um pequeno grupo de amigos que também tenham vontade de jogar.

Não perca tempo e comece já sua própria aventura pelos Quatro Continentes, depois não esqueça de compartilhar sua história conosco. Bem Vindo a Bravura, esperamos que se divirta!

4

### O que é um jogo de RPG?

Nunca jogou RPG ou nem sabe o que essa sigla significa? Não se preocupe, as tias explicam:

*Role Playing Game*, ou, traduzindo, Jogo de Interpretação de Papéis, é um estilo jogo focado em contar uma história, onde cada Jogador cria ou escolhe um Personagem e assume este papel dentro de um universo, onde todas as ações têm consequências e influenciam a narrativa. O objetivo do jogo é simplesmente contar uma boa história com a ajuda de seus amigos (Ou até mesmo sozinho, dependendo da proposta do jogo). Existem RPGs de todos os estilos e tamanhos, em todos os cenários, propostas, independentes ou de grandes empresas, o que une todos esses jogos é a liberdade de criar seu personagem e a sua história.

### O que preciso para jogar?

A primeira coisa e a mais importante: reunir uma galinha. Não precisam ser necessariamente pessoas que você já conhece, em todo lugar existe gente interessada em jogar, só precisa juntar no mínimo duas. O pessoal vai se dividir em JOGADORES e NARRADOR, onde cada Jogador assume um PERSONAGEM que se aventura desbravando um mundo que teve a história perdida depois de

um antigo desastre. O mundo do jogo é controlado pelo Narrador, que, ao invés de controlar um Personagem, cria as situações e aventuras para os outros Jogadores lidarem, é responsável pelos NPCs, Criaturas e os ambientes. O Narrador também costuma ajudar os outros Jogadores com dúvidas sobre as situações e as ações que podem ser tomadas durante o jogo.

De resto, além das regras básicas, você vai precisar de algo para anotar informações e dados de 6 lados, aquele de Banco Imobiliário

No fim do livro, temos modelos de fichas e mapas, se quiser usar para deixar seu jogo mais organizadinho e bonito, mas qualquer folha de papel já dá para o gasto.

### Outras ferramentas fora do livro que podem deixar seu jogo mais legal:

Roladores de Dados Online, caso você não tenha nenhum dado em casa;

Discord e Google Meet, para jogar com outras pessoas de forma online;

Roll20, para montar mapas online

Pic Crews, caso você queira montar uma arte para o seu Personagem e não saiba desenhar.

5

## Textos diferenciados

*Então surge uma criança, não se sabe seu nome, pois essa história também foi perdida com o tempo. Apenas se sabe uma coisa: A ansia pela liberdade. Um dia a criança caminhou até as sombras, determinada. As pessoas gritavam, tentando chamar a criança de volta, temendo por seu destino, mas quando ela adentrou as sombras, algo aconteceu. Luz. As sombras se afastaram da criança, abrindo o caminho à frente.*

*Essa luz inspirou o povo a enfrentar as sombras também, e pouco a pouco a terra começou a ser recuperada, e a esperança voltava a surgir no coração das pessoas, a Era do Medo chegava ao seu fim.*

*Atualmente os apelidados de "Bravos" são as pessoas que vivem com o objetivo de explorar o mundo, recuperar sua história e acabar com as sombras encontradas em seu caminho, esse trabalho é necessário para que o povo nunca mais enfrente o Grande Medo novamente.*

Trecho retirado do Livro:  
História Moderna dos 4 Continentes;  
Altair Ada

### Quem são os Bravos

Como dito antes, Bravos é o apelido dado as pessoas que se aventuram pelos Quatro Continentes, visando explorar ruínas em busca de informações sobre a sociedade dos Antigos e proteger as pessoas da entidade Medo.

Todos os Jogadores assumirão o papel de Bravos, pois para se aventurar é preciso ter um preparo, já que, durante suas explorações, terão que lidar com as mais perigosas criaturas, ambientes inexplorados e, obviamente, Sombras. Uma pessoa comum em situações como essas tem grandes chances de nunca mais voltar.

Devido aos grandes perigos a serem enfrentados, muitos Bravos costumam se aventurar em grupos, que trabalham em conjunto para realizar suas tarefas com mais segurança.

Além das habilidades de combate e sobrevivência, é muito comum os Bravos já terem alguma experiência anterior com o Medo. Essa experiência costuma ser uma espécie de inspiração para entrar nessa vida perigosa.

Por fim, é importante lembrar que o papel de Bravo carrega uma grande responsabilidade dentro desse mundo, sua tarefa é explorar o mundo e garantir que o Medo não volte a dominar as pessoas, e deve ser levada a sério, ao viajar pelos continentes, tenha certeza que seu personagem não seja motivo de causar mais Medo nas pessoas.

8

# COMO JOGAR

O fluxo de jogo funciona desta maneira:

1º O Narrador descreve a situação, o ambiente e as pessoas.

2º Os Jogadores dizem o que seus Personagens querem fazer, com qual objeto querem interagir ou com quem vão conversar.

3º O Narrador decide se é uma AÇÃO LIVRE (Que não precisa de testes, como beber um suco, falar com um vendedor, contar seu troco), um DESAFIO (Ações que podem falhar, é necessário fazer um TESTE DE HABILIDADE, como pular um muro, lançar um dardo ou procurar um cogumelo no bosque), ou se começa um PROBLEMA (Tipo de situação onde os personagens precisam enfrentar algo, é necessário rolar INICIATIVA, onde todos os envolvidos na situação vão agir em TURNOS. Por exemplo: um Velocipato aparece no meio da estrada, e não quer deixar vocês passarem). Para passar por um Problema, o Personagem deve usar AÇÕES DE MOVIMENTO, AÇÕES LIVRES, AÇÕES COMUNS e AÇÕES ESPECIAIS.

4º - O Narrador descreve o resultado.

Dessa forma, a aventura vai sendo moldada pelas ações dos Personagens.

### As Habilidades

Definem no que cada Personagem é bom. Cada uma é representada por um número, que é igual ao número de dados usados no teste. Assim, quanto maior o número de uma habilidade, maior é a chance de ter sucesso no teste.

### No jogo existem 6 Habilidades:

🔴 **FORÇA:** Determina sua força física. *Consegue levantar uma pedra grande?*

🟢 **CORPO:** Determina a saúde do corpo. *Consegue correr por muito tempo e não ficar exausto?*

🟡 **VELOCIDADE:** Determina a agilidade. *Sempre vence no pega-pega.*

🟠 **Mente:** Determina o raciocínio lógico. *Passa seu tempo livre na biblioteca.*

🟡 **CORAÇÃO:** Determina sua empatia. *Sabe como seus amigos estão se sentindo pela cara.*

🟢 **SENTIDOS:** Determina a percepção. *Consegue escutar um sussurro do outro lado da sala?*

Cada Personagem começa com uma Habilidade com 3 dados, duas com 2 dados e o restante com 1 dado.

9



## Infográficos

### Ações Especiais

Ações Especiais também exigem testes de Habilidade, algumas vezes mais de um, e tem resultados diferentes que podem auxiliar na solução de um Problema.

**Na hora de criação de Personagem são escolhidas 2 Ações Especiais.**

Magias se encaixam como Ações Especiais, e podem ser um pouco mais efetivas que outras ações, mas **Perdas em ações mágicas causam a 1 de dano nos Pontos de Vida do Personagem.**

**Cada ação especial pode ser utilizada apenas 1 vez por Problema.**

O Personagem adquire mais Ações Especiais durante o jogo, quando, por exemplo, passa por algum treinamento ou aprende uma nova magia. Aprender Novas Ações Especiais é o melhor jeito de deixar seu personagem mais forte.

**LEMBRE-SE  
FUGIR É UMA OPÇÃO.**

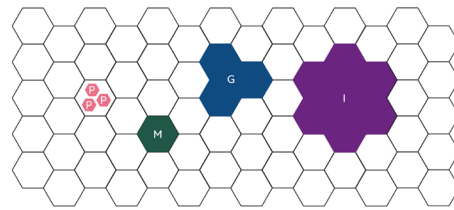
Além dos Testes, Habilidades e Ações, existem algumas outras regras e termos importantes que você precisa saber antes de começar a se aventurar:

### Espaços:

O espaço representam a localização do Personagem em um local. Ao se movimentar, o Personagem caminha pelos espaços disponíveis. Quando está parado, ocupa uma quantidade de espaços, que outras criaturas não podem ocupar ao mesmo tempo. É possível se movimentar em qualquer direção, desde que se movimente o número de espaços máximos definido na Ação de Movimento.

Em mapas, cada espaço é representado por um hexágono.

Criaturas Pequenas conseguem ocupar o mesmo espaço que outras.  
Criaturas Médias ocupam 1 espaço.  
Criaturas Grandes ocupam 2 ou 3 espaços.  
Criaturas Imensas ocupam 4 ou mais



### Ambientes Difíceis:

As vezes os Personagens acabam em locais que dificultam o movimento, como ventanias, pântanos, etc. Nesses tipos de ambiente, todos ganham 1 Desvantagem em testes de Velocidade.

### Dano:

Todos os Bravos sabem a importância de evitar a violência, mas às vezes é inevitável, e nessa horas, o Personagem acaba causando ou sofrendo Dano.

Para calcular o Dano de uma arma, role a mesma Habilidade usada para o teste do ataque, escolha o maior resultado e adicione o bônus da arma. Exemplo: Uma espada do Guerreiro garante +1 em rolagens de Força e +2 de dano, então para atacar com ela é preciso:

- 1º Rolagem de Força, +1 do uso da espada para acertar;
- 2º Rolagem de Força para dano;
- 3º Adicione +2 de bônus ao resultado.

Para dano sem arma, como um soco, faça um teste de Força para acertar e depois role Força para dano. **Em caso de Perda, diminua -1 do dano sofrido pelo alvo ou sofra 1 de Dano.**

A quantidade de dano sofrido por um Personagem é descontado dos seus Pontos de Vida.

### Pontos de Vida

Definem o quão bem um Personagem está fisicamente. Quando o Personagem se machuca, ele perde Pontos de Vida, e quanto mais grave o ferimento, mais Pontos de Vida são perdidos.

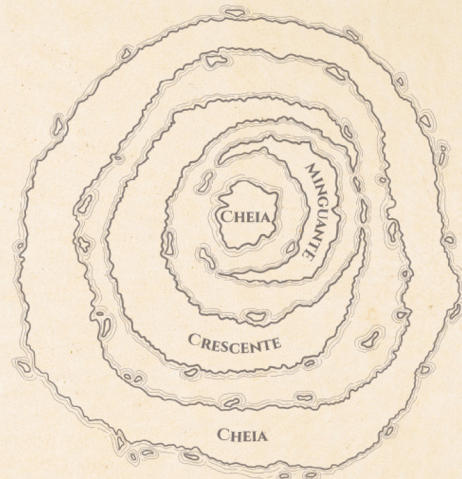
**Todo Personagem começa com 10 Pontos de Vida + o valor de Corpo.**

Se Pontos de Vida chegarem a 0, o Personagem entra em situação crítica (fica desacordado, e, a cada turno, deve fazer um teste de Corpo.)

12

13

## Mapas



## ESTRUTURAS

Aqui vamos falar um pouco das construções e estruturas encontradas nos 4 continentes, que podem ser exploradas pelos Personagens durante a história. Vamos citar as mais comuns e dar explicar suas características e como funcionam

### Ruínas

Estruturas do Império Antigo, essas construções milenares são normalmente encontradas destruídas e tomadas pela natureza, mas ainda mantêm detalhes de sua aparência original. O tipo mais comum são estruturas de paredes de pedra, com detalhes em metais dourados.

Muitos Bravos se organizam em expedições para explorá-las, pois nelas é possível encontrar documentos sobre o passado e materiais valiosos, principalmente mágicos. Ao mesmo tempo, explorar essas ruínas é um trabalho perigoso, pois podem estar habitadas por criaturas, como Bruxas, Guardiões e Sombras, que você vai poder ler sobre mais afrente.

Para criar uma ruína sugerimos um desafio simples logo no início, como uma senha para entrar ou uma criatura simples

bloqueando a entrada, no seu interior espalhar diversas informações e itens a serem encontrados pelos Personagens, com dicas do que era aquele lugar antes da destruição e sobre o desafio final, que normalmente é uma Sombra ou Guardião Narrador, lembre sempre de recompensar soluções criativas e deixar uma grande recompensa para o grupo que completar as ruínas.

Outra característica legal de ruínas é que muitas que já foram exploradas, às vezes são reaproveitadas por pessoas que usam sua estrutura forte para construir novas habitações, não é incomum encontrar vilarejos formados em volta de ruínas, e casas feitas com alguma parte de suas paredes

### Vilarejos

Os conjuntos humanos mais comuns encontrados nos continentes de Bravura. Um pequeno grupo de famílias morando juntos em casas simples, vivendo normalmente de atividades rurais e mercadores ambulantes.

Para criar um Vilarejo é legal que ele tenha pelo menos 5 famílias, algumas lavouras e criações de animais e uma

21



• **Ferreira:** Restaura armas, amuletos e armaduras, devolvendo estes a sua vida máxima, também pode criar e vender itens, tanto padrão como customizados. É simpática e sorridente, porém bastante imponente. Aparece em áreas de cidade e, em alguns casos, itinerante entre cidades em rotas não convencionais.

**Alquimista:** Costuma vender bebidas, tônicos, e poções variadas para os Personagens. Provavelmente se negará a criar venenos. É um pouco atrapalhado e vive com várias poções nas mãos. Pode aparecer junto à Ferreira em rotas não convencionais.

**Cozinheiros:** Irmãos gêmeos, com amor pela culinária, mas com personalidades diferentes, suas especialidades são pratos com efeitos mágicos. O mais velho gosta de criar alimentos curativos, que podem recuperar Pontos de Vida e de Medo, enquanto o mais novo gosta de experimentar com alguns ingredientes perigosos, e acaba criando alimentos que concebem temporariamente bônus fortíssimos em algumas Habilidades, mas depois causam danos ao corpo e mente, e devem ser consumidos com moderação. Costumam trabalhar de forma itinerante, passando por todas as cidades dos continentes levando suas delícias.

# BESTIÁRIO

*O Documento a seguir busca catalogar o máximo de criaturas observadas e estudadas dos 4 Continentes, contando com todas as informações conhecidas sobre cada criatura.*

*Este Bestiário foi produzido em um trabalho colaborativo entre a Biblioteca Ada e as guildas de Bravos, que lidam com essas criaturas de forma diária, e poderiam usar essas informações para enfrentarem esses desafios com mais informação e segurança.*

*Qualquer Guilda tem direito a retirar cópias atualizadas do Documento a cada 6 meses na própria biblioteca, e deve ser usado para ajudar Bravos em suas explorações.*

NÃO É PERMITIDA A COMERCIALIZAÇÃO DESSE DOCUMENTO E SUA PROPAGAÇÃO FORA DE GUILDAS AUTORIZADAS.

*Em nenhuma circunstância esse documento deve ser compartilhado ou mesmo citado na frente de BRUXAS, as consequências podem ser desastrosas no futuro.*

*Para facilitar a navegação, as Criaturas serão catalogadas por Ordem Alfabética:*

## Bestiário com Ilustrações

### Parasitoide

**Tamanho:** Pequeno  
**Habitat:** Áreas lamosas

**Descrição:** Criaturas parecidas com pequenas larvas, que agem como parasitas, mas ao invés de sugar sangue, sugam as Habilidades de uma criatura.

O problema dessa criatura é encontrá-la no corpo, já que possuem uma espécie de saliva sedativa, e as pessoas só percebem que estão sem forças quando precisam usá-las. Não é possível recuperar sua saúde enquanto parasitado. Cada parasita tem uma preferência por uma Habilidade, e não largam de sua presa voluntariamente.

**Aparência:** Se parecem com minhocas coloridas, mas como uma boca proeminente e com alguns tentáculos, que usam para se fixarem em seu alvo. Sua pele muda cor para se camuflar no alvo.

**Característica:** Ele normalmente não possui valores de habilidade, mas recebe o mesmo valor da habilidade a qual ele está parasitando, enquanto seu alvo ganha 2 Desvantagens nos testes da habilidade parasitada.

**Força:** 0

**Corpo:** 0  
**Velocidade:** 0  
**Mente:** 0  
**Coração:** 0  
**Sentidos:** 0

**Pontos de Vida:** 10 (pode aumentar se estiver parasitando a Habilidade corpo)

**Ações Especiais:**

**Camuflar:** O Parasitoide muda de cor para ficar mais camuflado, qualquer personagem que tentar encontrá-lo tem 2 desvantagens em rolagens de sentidos.

**Chupada Mortal:** Caso se sinta ameaçado, o Parasitoide ataca seu alvo de forma mais agressiva, então o alvo ganha 2 Desvantagens em todas as suas Habilidades.



### Pássaros Aquáticos

**Tamanho:** Pequeno  
**Habitat:** Praias Frias

**Descrição:** Uma das criaturas mais curiosas encontradas nos 4 continentes, estudadas pela primeira vez pelo professor Kermas Hohn. Descritas como aves de origens suspeitas, que ao contrário das outras espécies, não possuem muitas cores, e o mais surpreendente, ao invés de voar, nadam!

Parecem se organizar em sociedades, extremamente complexas, e ao que parece seus líderes se diferenciam por uma espécie de vestimenta, um chapéu, um monóculo e um bigode falso.

Parecem estar sempre tramando algo, portanto não devem ser de confiança. Para conviver com essa sociedade de forma pacífica, é preciso ser aceito dentro dela pelo líder, ao contrário, todos os membros agirão de forma agressiva.

**Aparência:** Pequenas aves pretas e brancas, seu líder se diferencia pelo uso de uma vestimenta.

**Características:** O Pássaro Aquático Líder possui +3 dados bônus em todas as habilidades

**Força:** 0 (Precisa de 2 criaturas para fazer Força equivalente a 1)

**Corpo:** 1  
**Velocidade:** 3  
**Mente:** 8  
**Coração:** 1  
**Sentidos:** 2

**Pontos de Vida:** 11

**Ações Especiais:**

**Análise Minuciosa:** O Pássaro Aquático tenta analisar um alvo, ele deve passar em um teste de Mente, se tiver Sucesso, ele ganha 2 Vantagens em rolagens de Mente contra essa criatura.

**Furto Qualificado:** A criatura faz um teste de Velocidade, se tiver sucesso, ele rouba o item da mão de seu alvo.



## AVENTURA INICIAL

### A CRIANÇA SOZINHA

*Todos os personagens já se conhecem por trabalharem na mesma guilda. Antes de começar a Narração, peça para cada Jogador apresentar seu personagem do jeito que preferir.*

Todos os Personagens atenderam um trabalho em uma guilda que frequentam, na descrição do trabalho apenas dizia sobre um caso de desaparecimento, um pouco incomum para um trabalho de aventureiro, tinha uma nota no fim dizendo que receberiam mais detalhes quando chegassem ao local.

A Aventura começa com todos chegando logo no início da manhã em uma pequena vila, um pouco isolada, que fica bem na beira de uma floresta mais densa e ainda pouco explorada. O vilarejo é bem pequeno, e a maioria parece que vive do que colhe e caça na beira da floresta.

Chegando na vila, encontram alguns poucos aldeões do lado de fora,

trabalhando em silêncio em pequenas lavouras, tem um sentimento triste no ar.

Perguntando a qualquer um dos aldeões, apontam para casa mais dentro da mata. Se perguntados sobre o desaparecimento, dizem que foi o pequeno Miguel. Se pedirem mais detalhes, os aldeões também revelarão que o menino andava bem triste desde a morte do pai há um mês, mas não sabem mais detalhes. Caso perguntem do motivo da morte, os aldeões dirão que foi uma doença.

Os Personagens então se dirigem a uma bela casinha de madeira, simples, mas feita com carinho, na entrada da casa foram deixadas algumas coroas de flores já secas e velas queimadas pela metade. Também possível ver algumas peles penduradas para secar e um pequeno balanço de madeira mais próximo a mata.

Batendo na porta, abre um homem forte, de mais ou menos uns 50 anos, tem uma barba rala branca, o cabelo está um pouco bagunçado e com mechas cinzas que revelam sua idade, também tem olheiras profundas e um olhar cansado.

Ele pergunta em que pode ajudar, e após se identificarem, ele se apresenta como Frances, o chefe da vila, então revela que foi ele que fez o chamado para guilda, e diz que se entrarem poderá explicar melhor a situação. Frances os acompanha até a sala, onde encontram duas mulheres no sofá, uma chora baixinho, cobrindo as mãos com seu rosto, enquanto a outra mulher parece consolá-la. Ele apresenta vocês, e então as mulheres, a chorando é a dona da casa, Alana, e a outra é a vizinha, que veio para ajudar Alana no que ela precisar.

Ele diz que quem desapareceu foi o filho da dona da casa, Miguel, já sumiu faz uma semana, e não importa o quanto procurem pela mata, não o encontram de jeito nenhum.

Alana desaba no meio da conversa e diz que a culpa foi dela, ele perdeu o pai faz pouco tempo, devia estar se sentindo sozinho, mas ela estava muito triste para perceber qualquer coisa, ele deve ter fugido de casa por causa disso.

*\*Se um Jogador fizer algum teste de Coração e tiver Sucesso, perceberá que a mãe está começando a sucumbir ao Medo, e se não encontrarem o filho talvez percam a mãe também.*

*\*Se procurarem por pistas na casa, não encontrarão nada de muito relevante, apenas brinquedos de madeira e desenhos feitos com giz de cera.*

Frances diz que pode levá-los até o último lugar onde encontraram rastros da criança. Assim que saem da casa e começam a andar, Frances comenta que existe mais uma razão para ter chamado Bravos, durante as procuras, alguns aldeões relataram que viram uma Sombra, correndo pela mata, do tamanho de uma criança. Ele diz que realmente não gosta de pensar que o Miguel pode ser essa Sombra, mas se for isso mesmo, ele pode colocar em perigo o resto do vilarejo.

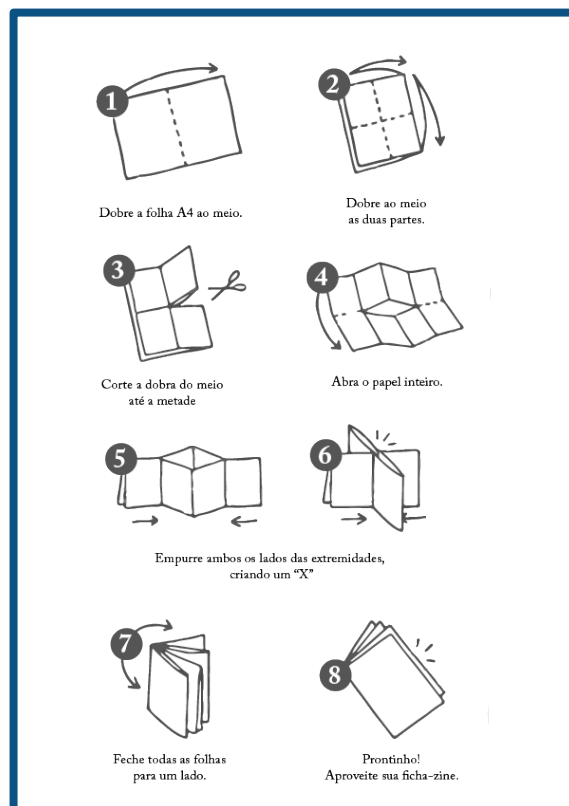
Ele deixa vocês em um canto da floresta não muito longe da mata, onde diz que encontrou um pequeno pedaço de tecido das roupas do Miguel preso nas plantas. Antes de ir embora, entrega uma **Bússola**, deseja boa sorte e volta para a vila.

É possível perceber um espaço aberto na mata, por onde provavelmente o Miguel seguiu por um tempo. Fazendo

48

49

## Como dobrar a Ficha



## Ficha Preenchida Zine

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                             |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>PONTOS DE MEDO: ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○</p> <p>PONTOS DE BRAVURA: ○ ○ ○ ○</p> <p>PONTOS DE VIDA: ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | <p>BÔNUS TEMPORÁRIO:</p> <p>SENTIDOS: 1</p> <p>CORAÇÃO: 2</p> <p>MENTE: 1</p> <p>VELOCIDADE: 1</p> <p>CORPO: 2</p> <p>FORÇA: 3</p> <p>HABILIDADES</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | <p>JOGADOR:</p>  <p>NOME: Leonardo Estrodo</p>                                                                                                                                                                                                                      | <p>ANOTAÇÕES</p>                                                                                                                            |
| <p>AÇÕES ESPECIAIS</p> <p><b>Segurar com Força:</b> O Personagem derruba uma Criatura no chão com um teste de Força, a cada turno o teste é repetido para segurá-la. Enquanto a Criatura é segurada, ela não pode fazer mais nenhuma Ação ou Movimento além de tentar se soltar. Para se soltar, a Criatura deve ter sucesso em um teste de Força com 1 Desvantagem.</p> <p><b>Domar Feras:</b> Role Coração, caso tenha Sucesso e a Criatura tenha menos de 4 Pontos de Medo, não atacará mais os Personagens, a não ser que seja atacado.</p> | <p>MOCHILA</p> <p>/</p> <p><b>Lanchinhos:</b> Recupera 1 Ponto de Vida ao ser consumido) x3</p> <p><b>Escudo Fortificado:</b> Se uma Criatura te atacar de forma física, ela recebe 1 Desvantagem no teste.</p> <p><b>Suco energético:</b> Consumível: por 3 Turnos, o Personagem ganha 1 Vantagem em testes de Força, Corpo e Velocidade.</p> <p><b>Chazinho da vovó:</b> Consumível: Cura 2d6 de vida e recupera 1 Ponto de Medo.</p> <p>CARTEIRA</p> | <p>PASSADO</p> <p>Ex halterofilista de um circo, ficou famoso por levantar até 15 pessoas de uma vez.</p> <p>Um dia, o circo pegou fogo, após resgatar as pessoas, começou a ver o Medo nos olhos de seus amigos e das pessoas que amava, portanto, decidiu que usaria seus talentos para ajudar as pessoas que sofriam com a influência do Medo.</p> | <p>3 MEDOS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— Fogo</li> <li>— Perder seus amigos</li> <li>— Não ser forte o suficiente</li> </ul> |

## Ficha Preenchida A4

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>PERSONAGEM:</b> Rita Regina</p> <p>PRONOMES:</p> <p>JOGADOR:</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <p><b>HABILIDADES</b></p> <p>FORÇA: 1</p> <p>CORPO: 1</p> <p>VELOCIDADE: 1</p> <p>MENTE: 2</p> <p>CORAÇÃO: 3</p> <p>SENTIDOS: 2</p> <p>BÔNUS TEMPORÁRIO:</p>                                                                                                                                                                                                                                    |  | <p>PONTOS DE VIDA:</p> <p>PONTOS DE BRAVURA: ○ ○ ○</p> <p>PONTOS DE MEDO: ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○</p>                                                                                                                                                                                                               |
| <p><b>AÇÕES ESPECIAIS</b></p> <p><b>Ta Bravinha?:</b> Role Coração, caso tenha Sucesso, você descobre o motivo pelo qual alguma criatura está sendo violenta contra você ou seu grupo.</p> <p><b>Demência (Mágico):</b> Role Mente + Sentidos, se Sucesso, o alvo perde seus sentidos, fica surdo e cego, e ganha 1 Desvantagem em testes de Força, Velocidade e Sentidos durante a Rodada.</p> | <p><b>3 MEDOS</b></p> <p>Romance</p> <p>Cachorros</p> <p>Sombra</p>                 | <p><b>MOCHILA</b></p> <p>Lanchinhos: Recupera 1 Ponto de Vida ao ser consumido) x3</p> <p>Instrumento Musical (Ukulele): Rolagem de Coração +1</p> <p>Bloco de anotações: Adicione +3 em rolagens de Mente</p> <p>Amuleto da Sorte (Potheto): Ganhe 1 Vantagem em teste de Mente e Coração.</p> <p>CARTEIRA</p> |
| <p><b>PASSADO</b></p> <p>Uma musicista que percebeu que suas canções podem acalmar os corações das pessoas e afastar o Medo, então decidiu sair se aventurando pelo mundo ajudando a enfrentar o Medo.</p>                                                                                                                                                                                      | <p><b>ANOTAÇÕES</b></p>                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

## Ficha Zine

|                                                                                                             |                                                                                                                            |                              |                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|----------------------------|
| <p>PONTOS DE MEDO:<br/>○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○</p> <p>PONTOS DE BRAVURA:<br/>○ ○ ○ ○</p> <p>PONTOS DE VIDA:</p> | <p>BÔNUS TEMPORÁRIO:</p> <p>HABILIDADES</p> <p>FORÇA:<br/>CORPO:<br/>VELOCIDADE:<br/>MENTE:<br/>CORAÇÃO:<br/>SENTIDOS:</p> | <p>JOGADOR:</p> <p>Nome:</p> | <p>ANOTAÇÕES</p>           |
| <p>MOCHILA</p> <p>CARTEIRA</p>                                                                              | <p>PASSADO</p>                                                                                                             | <p>3 MEDOS</p>               | <p>—</p> <p>—</p> <p>—</p> |

## Ficha A4

|                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                   |                         |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|
| <p><b>PERSONAGEM:</b><br/>PRONOMES:<br/>JOGADOR:</p>                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | <p>PONTOS DE VIDA:</p> <p>PONTOS DE BRAVURA:<br/>○ ○ ○</p> <p>PONTOS DE MEDO:<br/>○ ○ ○ ○ ○ ○</p> |                         |
| <p><b>HABILIDADES</b></p> <p>FORÇA:<br/>CORPO:<br/>VELOCIDADE:<br/>MENTE:<br/>CORAÇÃO:<br/>SENTIDOS:</p> <p>BÔNUS TEMPORÁRIO:</p> | <p><b>MOCHILA</b></p> <p>Lanchinhos: Recupera 1 Ponto de Vida ao ser consumido) x3<br/>Escudo Fortificado: Se uma Criatura te atacar de forma física, ela recebe 1 Desvantagem no teste.<br/>Saco energético: Consumível: por 3 Turnos, o Personagem ganha 1 Vantagem em testes de Força, Corpo e Velocidade.<br/>Chazinho da vovó: Consumível: Cura 2d6 de vida e recupera 1 Ponto de Medo.</p> | <p><b>3 MEDOS</b></p>                                                                             | <p><b>ANOTAÇÕES</b></p> |
| <p><b>AÇÕES ESPECIAIS</b></p>                                                                                                     | <p><b>PASSADO</b></p> <p>Ex halterofilista de um circo, ficou famoso por levantar até 15 pessoas de uma vez.<br/>Um dia, o circo pegou fogo, após resgatar as pessoas, começou a ver o Medo nos olhos de seus amigos e das pessoas que amava, portanto, decidiu que usaria seus talentos para ajudar as pessoas que sofriam com a influência do Medo.</p>                                        | <p><b>CARTEIRA</b></p>                                                                            |                         |



# DIFICULDADES

Grande parte da dificuldade foi a falta de materiais em português disponíveis sobre Game Design, por ser um assunto relativamente novo, ainda não existem muitos materiais de estudo traduzidos e de fácil acesso. Por sorte, havia muito material em inglês (idioma na qual as autoras possuem habilidade), porém não raramente havia arquivos em outros idiomas e, muito provavelmente, teríamos estudado uma maior variedade de materiais se tivéssemos acesso aos mesmos. Cabe ressaltar que, ao nos referirmos a material, não estamos dizendo puramente de jogos e sim artigos e textos de Game Design, ou seja, que expressam a metodologia de criação de jogos, principalmente os de estilo Role-Playing-Game. Os jogos de RPG, por sua vez, foram uma fonte inesgotável de informação e fizemos o melhor para analisar suas características, nos inspirar em seus estilos, e refletir o que gostamos em Bravura.

Um dos maiores desafios durante a produção foi definir os passos, por onde começar e por onde terminar. Definimos pelo Trello quais etapas eram necessárias e tentamos deixar tudo distinguido de forma mais clara possível. Ajustamos o layout de forma que conseguíssemos

escanear nossas tarefas num só olhar e definir o que era prioritário no dia. Com a organização estruturada, o próximo passo foi iniciar, e como jogos são produtos de extrema complexidade, sem o exemplo de metodologias sobre o assunto, é difícil para iniciantes definir quais são os primeiros passos, sobretudo aqueles que nos auxiliassem a não ter grandes retrabalho nas etapas posteriores. Pensamos em começar de diversas formas, seja pelas regras ou pela história, e por todas as etapas estarem conectadas, foi um desafio entender qual era o ponto de partida. Felizmente, após algumas reuniões com os orientadores e o encontro de materiais sobre os passos da produção de jogos, aos poucos conseguimos sanar nossas dúvidas e encontramos a forma de começar que mais fez sentido para nós. Depois de iniciado, o projeto andou de forma mais natural e com seus desafios esperados.

Também foi muito complicado definir quando o produto estaria finalizado. O que seria o produto mínimo? O que seria suficiente para lançarmos o jogo na versão Beta sem nenhum buraco? Se fôssemos atrás puramente de nossos desejos como jogadoras, faríamos tanta



coisa que poderia até mesmo fugir de nossa ideia inicial. Por isso, foi extremamente importante entender os processos e distinguir vontades de necessidades. Fizemos várias reuniões para definirmos o que queríamos de Bravura e quais pontos eram indispensáveis, porém sem descartar nenhuma de nossas “ideias malucas” para o jogo. Deixamos todas nossas ideias de canto, caso surgisse a necessidade de inserir algum deles no jogo. Algumas delas foram: sistema de pesca, sistema de colheita, criação de familiares, classes de familiares e poderes. Por agora, foram ideias fora do que era necessário para o beta, porém quem sabe para o futuro? De qualquer forma, nossas ideias foram (e são!) sempre registradas, dentro do próprio Trello, para que fiquem sempre disponíveis para consulta.

Como se não bastasse, a todo momento pensávamos em como melhorar cada aspecto do jogo, seja jogabilidade, regras, sempre analisando o que poderia ser aprimorado, afinal, não queríamos somente um jogo equilibrado e fácil de jogar, e sim uma experiência aconchegante, leve e agradável. Chegamos a conclusão que não por ser um jogo um beta, é esperado que não seja perfeito, e que mais problemas seriam encontrados o futuro por jogadores

Apesar das grandes dificuldades encontradas, nos sentimos bem satisfeitas com o resultado, apesar de todos os pontos que podem ser melhorados e

retrabalhados, ainda foi uma grande conquista conseguir entregar um jogo “completo”, com história, mecânica, artes, etc. Bravura RPG ainda tem muito a ser melhorado, mas com certeza podemos afirmar que já fizemos um jogo, que é uma grande conquista.

# CONCLUSÕES

A primeira conclusão é que fazer jogos é muito difícil, existe uma grande quantidade de tarefas e detalhes, além do material limitado em português sobre o assunto.

O trabalho, mesmo sendo complicado, foi extremamente recompensador, e esperamos que nosso jogo alcance novos jogadores, que possam se divertir e se apaixonar por esse mundo que criamos com tanto carinho.

Temos certeza que tudo que aprendemos e produzimos durante esse processo cansativo valeu a pena, e esperamos que, no futuro, Bravura possa se tornar um jogo mais completo e equilibrado.



# REFERÊNCIAS

ACI/FAAC-Unesp. **Unesplay vira projeto de extensão e se associa os LED**. Bauru: Unesp Faac, 2013. Disponível em: <https://www.faac.unesp.br/sharer.php?noticia=569>. Acesso em: 29 out. 2023.

AMMANN, Keith. **Os Monstros Sabem o que Estão Fazendo**: táticas de combate para mestres de Dungeons & Dragons. Tradução: Bruno Müller; Leonardo Alvarez. 1.ed. São Paulo: Excelsior. Book One, 2020.

ARANDA, Ignacio Sánchez. Cómo potenciar el sentimiento honobono en tus partidas de Ryuutama. Blog Sport. **The Tapadera Vineyard**, 1 dic. 2017. Disponível em: <https://thetapaderavineyard.blogspot.com/2017/12/como-potenciar-el-sentimiento-honobono.html>. Acesso em: 04 nov. 2023.

CAMBRIDGE Dictionary. **TTRPG**. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/ttrpg>. Acesso em: 01 nov. 2023.

CAMPBELL, Spencer. **HUNT**. Gila RPGs. Disponível em: <https://gilarpgs.myshopify.com/products/hunt>. Acesso em: 15 nov. 2023.

CELLBIT. *et al.* **Ordem Paranormal**: livro de regras. Jambô. Porto Alegre, 2022.

CONCERNEDAPE. **Stardew Valley**. Steam, 26 feb 2016. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/413150/Stardew\\_Valley/](https://store.steampowered.com/app/413150/Stardew_Valley/). Acesso em: 18 nov. 2023.

COSTSICK, Troy. Socratic Design: an introductory resource for rpg design and theory. Blog Sport. **Socratic Design**, 2015. Disponível em: <https://socratesrpg.blogspot.com/>. Acesso em 07 nov. 2023.

CRAWFORD, Jeremy; MEARLS, Mike. **Player's Handbook**. Rentos: Wizards of the Coast, 2014.

DICIONÁRIO do RPG. Dungeons & Dragons (D&D). **Nuckturp**. Disponível em: <https://nuckturp.com.br/dicionario/dungeons-dragons-dd/>. Acesso em: 3 nov. 2023.

DMA Design LTDA. **Race'n'Chase Game Design**. Ver. 1.05. 1995.

FOX, Toby. **Undertale**. Steam, 2015. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/391540/Undertale/>. Acesso em: 06 nov. 2023.

GOLDENBOY, Felipe. **Saiba o que é RPG e quais são os jogos mais populares**. Canaltech, 2019. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/o-que-e-rpg-os-mais-populares/>. Acesso em: 01 nov. 2023.

GRANDO, A.; TAROUÇO, L. M. R. **O Uso de Jogos Educacionais do Tipo RPG na Educação**. Revista Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre, v. 6, n. 1, 2008. DOI: 10.22456/1679-1916.14403. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14403>. Acesso em: 11 nov. 2023.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Perspectiva, 6.ed. 2010.

JORIA, Dave. **Mestres de Umdaar**: um mundo de aventura para fate. Evil Hat Productions. Pluma Press, Gravatá, 2019.

KASTENSMIDT, Christopher. **A Bandeira do Elefante e da Arara**: livro de interpretações de papéis. Edição Espandida. Devir Livraria. São Paulo, 2018.

KOSTER, Raph. **A Theory of Fun**. 2nd ed. O'Reilly Media, 2013.

LATORRA, Sage; KOEBEL, Adam. **Dungeon World**. Sage Kobold Productions. RNDM Games. Secular Games. Powered by the Apocalypse, 2013.

LAURIS, Bruno. **LEVEL 0**: how to start designing your first tabletop role-playing game?. Medium, 2017. Disponível em: <https://medium.com/a-taste-of-madness/level-zero-how-to-start-designing-your-first-tabletop-role-playing-game-c70820702041>. Acesso em: 08 nov. 2023.

MCDALDNO, Joe. **Monster Hearts**. Buried Without Ceremony. Powered by the Apocalypse.

MCDALDNO, Avery. **Simple Worlds**. Buried Without Ceremony. Powered by the Apocalypse.

MORAIS, Erico Junior de; SILVA, Samuel de Souza. **Mordrek**: game design document. Versão 2.0. Anápolis, 2018.

OKADA, Atsuhiko. **Ryuutama**: natural fantasy role playing game. Jive Ltda, 2007.

PETERMR. **O que é Game Design e o que faz um Game Designer**. Game Design Br, 2010. Disponível em: <https://gamedesign.com.br/o-que-e-game-design-e-o-que-faz-um-game-designer/>. Acesso em: 04 nov. 2023.

SALDANHA, Ana Alayde. **A concepção do role-playing game (RPG) em jogadores sistemáticos**. SciELO - Scientific Electronic Library Online. Conselho Federal de Psicologia. Brasília. 05 Mar 2009. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pcp/a/S5ZVpXPhDD7nCsJW4sTC8G/>. Acesso em: 30 out. 2023.

SALEN, Kate; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo**: fundamentos do design de jogos. Volume 1. Blucher, 2012.

SCHAFER, Tim et al. **Grim Fandango Puzzle Document**. Lucas Arts Entertainment Co, 1996.

SCHELL, Jesse. **A Arte De Game Design**: o livro original. Tradução: Edson Furmankiewicz. Elsevier. Rio de Janeiro, 2010.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de Games**: uma abordagem prática. Tradução: Cláudia M. Belhassof Cengage Learning. São Paulo, 2016

SEGA. **Street Karate**: Game Specifications for Genesis. Japão, 1990.

SILVA, Fellipe da. **Melodia Perdida RPG**. Editora Luz Negra. Catarse. Disponível em: [https://www.catarse.me/melodia?ref=ctrse\\_explore\\_pgsearch](https://www.catarse.me/melodia?ref=ctrse_explore_pgsearch). Acesso em: 15 nov. 2023.

SOARES, Eduardo. **Canibalizando mecânicas de outros sistemas para o seu RPG**. Guilda dos Mestres, 2018. Disponível em: <http://guildadosmestres.com.br/2018/10/10/canibalizando-mecanicas-de-outros-sistemas-para-o-seu-rpg/>. Acesso em: 08 nov. 2023.

STUDIO Ghibli. Studio Ghibli Brasil. Disponível em: <https://studioghibli.com.br/studioghibli/>. Acesso em: 06 nov. 2023.



SVALDI, Guilherme Dei. **O que é RPG?**. Jambô, 2018. Disponível em: <https://blog.jamboeditora.com.br/o-que-e-rpg/>. Acesso em: 02 nov. 2023.

SVALDI, Guilherme Dei et al. **Tormenta 20**: livro básico. Jambô, 2020.

TEIXEIRA, Eduardo Andrade Mendes, **WORLDBUILDING**: a criação de mundos fantásticos no audiovisual. Universidade Federal de Pernambuco. Campus do Acadêmico do Agreste. Núcleo de Design e Comunicação. Caruaru, 2018.

VALPAÇOS, Jorge. **Arquivos Paranormais**. Lampião Game Studio. Avec Editora, 2018.

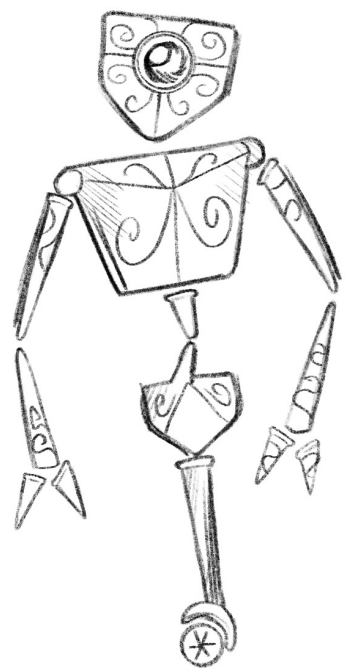


# BRAVURA

RPG

Documento de Design





# DOCUMENTO DE DESIGN

# BRAVURA

RPG

Bravura RPG - Versão BETA

Gênero: RPG de mesa.

Temática: Fantasia

# VISÃO GERAL

Bravura é um jogo RPG de mesa, no qual os Jogadores assumem o papel de aventureiros explorando um mundo que teve sua história apagada devido a um desastre conhecido como o Grande Medo. Os Jogadores devem explorar e aprender mais sobre esse mundo e sobre seus antepassados. A entidade Medo ainda tem influência neste mundo, se alimenta de sentimentos negativos fortes, sendo de extrema importância evitar a violência dentro desse mundo. Por isso, os jogadores devem encontrar formas pacíficas e criativas de passar pelos diversos conflitos e criaturas sem arriscar serem consumidos pelo Grande Medo. O Objetivo final do jogo é criar uma história divertida em conjunto com seus amigos.

## High Concept

Bravura é um RPG de mesa que permite o jogador explorar um mundo mágico esquecido ao lado de seus amigos, e resolver conflitos com as diversas

criaturas de forma criativa e não violenta. Durante as aventuras, o jogador ganha itens, habilidades e conhecimentos que o permitem explorar novas partes do mundo, menos exploradas e mais perigosas.

## Resumo

O jogo acontece dentro dos *Quatro Continentes*, durante uma era de reconstrução depois do grande desastre, o Grande Medo, que consumiu o mundo por tanto tempo que sua história foi perdida.

Os Jogadores vão assumir o papel de um Personagem, original ou pronto disponível no livro, e o Narrador vai assumir o papel do mundo, controlando os habitantes, história e as consequências sobre as ações dos Personagens. Durante o jogo, o papel dos Personagens, que dentro do universo são apelidados de Bravos, é lutar contra as manifestações do Medo e investigar a história perdida de uma civilização extinta conhecida



como Os Antigos. Para isso devem tentar atravessar os desafios em seu caminho o mais pacificamente possível, pois atos de violência alimentam o Medo. Os Personagens podem coletar itens, aprender magias e ações especiais para se fortalecerem e conseguirem explorar áreas mais perigosas.

Outro aspecto importante é que a dificuldade aumenta conforme os Personagens se aproximam do continente central, com alterações de regras que deixam as rolagens mais desafiadoras quanto mais perto do centro, onde a influência do Medo é mais poderosa.

## Aspectos Fundamentais

Para jogar Bravura RPG é necessário no mínimo 2 jogadores (Recomendado até 7), dados de 6 lados e o livro de regras. Um aspecto fundamental das histórias em Bravura é sempre lembrar que o uso de ações violentas podem trazer consequências aos Personagens e os levar a morte.

## Diferenciais

Bravura incentiva o uso de soluções criativas para resolver problemas ao invés da violência. Quanto mais ações violentas desnecessárias o Personagem comete, mais Pontos de Medo acumula, o que leva a Desvantagens em testes e

a possível "morte" deste Personagem, que é consumido pela entidade.

Também existem mecânicas de sacrifício pelo bem maior (Pontos de Bravura) e de enfrentamento de medos por meio de interpretação (3 Medos).

Outro diferencial é a mudança de regras dependendo do continente onde a história se passa, aumentando a dificuldade do jogo quanto mais se aproxima do centro, que dentro da história é o com mais influência do Medo e o menos explorado.

Muitas questões da história foram deixadas em aberto de propósito, dando liberdade criativa para o Narrador e garantindo que cada jogo seja único.

## Contexto do Jogo

Bravura se passa em um mundo que teve a história perdida depois de um desastre milenar, que acabou com grande parte de humanidade.

Os Jogadores assumem o papel de Bravos, aventureiros especialistas em explorar ruínas antigas, lidar com diferentes criaturas e lutar contra a entidade que causou o desastre, batizada de Grande Medo.

# HISTÓRIA DO JOGO

O jogo se passa em um mundo dividido em quatro continentes, que tiveram sua história perdida depois de uma longa era, onde uma entidade, parecida com uma névoa ou miasma escuro, tomou controle do mundo do dia para a noite. Esse miasma foi batizado de **Grande Medo**, ele invade a alma de criaturas, se alimentando de sentimentos negativos intensos, como ódio e dor, e transforma seus alvos em criaturas ensandecidas e violentas, perdendo seu corpo e mente.

Ainda não se sabe exatamente como essa entidade surgiu, apesar das várias teorias criadas por estudiosos, a única certeza só sabe que surgiu durante a ascensão de um grande império que governava os continentes, apelidados atualmente de Antigos.

Dizem as lendas que, milênios após o desastre, uma criança, cansada de viver escondida, sem poder ver o mundo ao seu redor, decidiu enfrentar esse Medo, e, de dentro dela, surgiu uma luz que espantou o miasma ao seu redor. A partir desse dia, uma nova era começou, uma

era de coragem, onde a humanidade adquiriu essa luz, essa força interna, apelidada de Bravura, para enfrentar o Medo e suas manifestações. Mas essa história é apenas uma lenda, não existem provas que isso realmente aconteceu, a única verdade é que algo surgiu dentro da humanidade, uma força que os fez capaz de seguirem em frente.

Os jogadores interpretarão seus personagens durante uma era de reconstrução, muitos séculos depois da história da lenda. Algumas cidades já foram construídas e pessoas já conseguem sonhar com uma vida pacífica no futuro. Mas o Grande Medo ainda existe, e sua influência continua forte, principalmente nos continentes mais próximos ao centro, mais perto de onde teria acontecido o estopim desse desastre.

## Eventos Anteriores

- **Era Pré-Medo:** Um grande império, apelidados pelos estudiosos atuais de Antigos, governava os Quatro Continentes, reforçando seu poder por meio da guerra e violência. No meio de sua busca ensandecida por cada vez mais poder, surge o Medo, uma entidade que causou a destruição do império. Esse mal consumiu a maioria da população, e as sobras da humanidade viveram escondidos por milênios. Não se sabe exatamente o que é essa entidade Medo e como foi liberada a única coisa certa é que seu surgimento aconteceu no continente central.

- **Era do Medo:** O Grande Medo se espalhou por todos os continentes, em forma uma de névoa negra. Pessoas e criaturas que entravam em contato com a entidade eram enlouquecidas, ficavam insanas e raivosas. Os poucos grupos sobreviventes viviam escondidos e isolados durante milhares de anos.

- **A Lenda:** Uma lenda retrata a passagem da Era do Medo para a atual. Segundo essa história, uma criança decidiu que enfrentaria a entidade, e da sua coragem surgiu uma luz capaz de afastar esse mal. Essa força surgiu no coração da humanidade, e foi nomeada de Bravura, e é crucial para que as pessoas seguissem em frente.

## A Lenda Bravura

*O Grande Medo. Uma era cheia de sombras e miasma, aprisionou a população de todo o mundo. Os Antigos, povos que existiram milênios atrás, criaram grandes impérios, com construções que atravessavam os céus, mas nada era maior que sua sede de poder. Tentaram alcançar poderes de um Deus, e acabaram causando sua própria ruína. Não se sabe exatamente como, não se sabe exatamente onde, mas o Medo surgiu. Consumiu. Assombrou. Tomou o mundo em um piscar de olhos. Sua sombra cegava a visão, e seu miasma causava dor e desespero, adentrar o medo significava a própria destruição, em uma onda de pânico, violência e terror. O que sobrou do povo foi acuada em pequenos espaços que a sombra não alcançava, e ninguém ousava colocar o pé ali. Durante milênios, o mundo foi assim, e a história antiga foi perdida.*

*Então surge uma criança, não se sabe seu nome, pois essa história também foi perdida. Apenas se sabe uma coisa: A ânsia pela liberdade. Um dia a criança caminhou até as sombras, determinada. As pessoas gritavam, tentando chamar a criança de volta, tremendo por seu destino, mas quando ela adentrou as sombras, algo aconteceu. Luz. As sombras se afastaram da criança, abrindo o caminho à frente. Essa luz inspirou o povo a enfrentar as sombras também, e pouco a pouco a terra começou a ser recuperada, e a esperança voltava a surgir no coração das pessoas, a Era do Medo chegava ao seu fim.*

Atualmente os apelidados de “Bravos” são as pessoas que vivem com o objetivo de explorar o mundo, recuperar sua história e acabar com as Sombras encontradas em seu caminho, esse trabalho é necessário para que o povo nunca mais enfrente o Grande Medo novamente.

## **Momento Atual**

Milênios após a época da Lenda, a humanidade se encontra uma era de reconstrução, algumas cidades já foram erguidas e as pessoas já podem sonhar com um futuro tranquilo, mas o Medo ainda existe, e continua a espreita, esperando uma oportunidade de dominar tudo e todos pela frente.

# PERSONAGENS

## Jogadores e Narrador

Os participantes são divididos entre Jogadores e o Narrador, Jogadores assumem o papel de Personagens e o Narrador é o responsável por controlar o mundo, a história e as consequências das ações dos Personagens. Os tipos de personagens são: Personagens Prontos, Personagens Criados e NPCs.

## Bravos

Apelido dos que se aventuram pelos continentes, explorando ruínas em busca de informações sobre a sociedade dos Antigos e lutando contra o Medo. Todos os Personagens dos Jogadores são Bravos.

O papel de Bravo carrega uma grande responsabilidade dentro desse mundo, sua tarefa é explorar o mundo e garantir que o Medo não volte a dominar as pessoas, e não causar mais problemas em uma sociedade que já sofreu o suficiente.

## Criação de Personagem

### 1º - PASSADO

Definir o que o Personagem fazia antes de começar aventura. Personagens devem ser maiores de 14 anos. Junto do Passado, definir os 3 Medos

### 2º - NOME

### 3º - HABILIDADES

Distribuir entre as Habilidades os valores: 3,2,2,1,1,1.

### 4º - PONTOS DE VIDA

10 + Seu valor de Corpo.

### 5º - MOCHILA

3 Lanchinhos (Recupera 1 ponto de Vida), + 3 Itens da Lista de Objetos.

### 6º - AÇÕES ESPECIAIS

Escolha 2 Ações Especiais da Lista de Ações Especiais.

### 7º - APARÊNCIA



## Personagens Prontos

Existem seis Personagens Prontos, cada um focado em uma Habilidade.

### • LEONARDO ESTRONDOSO

*Foco na Habilidade Força*

*Pronomes: Ele/Dele*

**Passado:** Ex halterofilista de um circo, ficou famoso por levantar até 15 pessoas de uma vez. Um dia, o circo pegou fogo, após resgatar as pessoas, começou a ver o Medo nos olhos de seus amigos e das pessoas que amava, portanto, decidiu que usaria seus talentos para ajudar as pessoas que sofriam com a influência do Medo.

3 Medos: Fogo; Perder seus amigos; Não ser forte o suficiente.

Força: 3

Corpo: 2

Velocidade: 1

Mente: 1

Coração: 2

Sentidos: 1

Pontos de Vida: 12

#### **Mochila:**

**Lanchinhos:** Recupera 1 Ponto de Vida (ao ser consumido) x3

**Escudo Fortificado:** Se uma Criatura te atacar de forma física, recebe 1 Desvantagem no teste.

**Suco energético:** Consumível: por 3 Turnos, o Personagem ganha Vantagens em testes de Força, Corpo e Velocidade.

**Chazinho da vovó:** Consumível: Cura 2d6 de vida e recupera 1 ponto de Medo.

#### **Ações Especiais:**

**Segurar com Força:** O Personagem derruba uma Criatura no chão com um teste de Força, a cada turno o teste é repetido para segurá-la. Enquanto a Criatura é segurada, ela não pode fazer mais nenhuma Ação ou Movimento além de tentar se soltar. Para se soltar, a Criatura deve ter sucesso em um teste de Força com 1 Desvantagem.

**Domar Feras:** Role Coração, caso tenha Sucesso e a Criatura tenha menos de 4 pontos de Medo, não atacará mais os Personagens, a não ser que seja atacado.

### • FLOR DE MAIO

*Foco na Habilidade Corpo*

*Pronomes: Ele/Dele*

**Passado:** Monge, cresceu e treinou nas montanhas desde criança com a missão de se tornar um combatente do Medo. Seu objetivo é trazer paz para as pessoas. 3 Medos: Altura; Silêncio total e Perder a fé em sua missão.

Força: 1

Corpo: 3

Velocidade: 2

Mente: 1

Coração: 2  
Sentidos: 1

Pontos de Vida: 13

**Mochila:**

**Lanchinhos:** Recupera 1 Ponto de Vida ao ser consumido) x3

**Item de Estimação (Colar de Contas):** Pode ter qualquer forma que o Personagem desejar, concede 2 Vantagens em rolagens de Coração.

**Kit Curandeiro:** Cure 1D6 de Vida de uma Criatura a sua escolha (Pode ser usado em si).

**Chazinho da vovó:** Uso Único: Cura 2d6 de vida e recupera 1 ponto de Medo.

**Ações Especiais:**

**Escudo Humano:** Role Força, se Sucesso, a Criatura mais próxima não consegue passar por você, e só você leva danos.

**Distração:** Role Velocidade, se Sucesso, a Criatura se distrai com algo que você está fazendo, e perde o próximo turno.

• **GABE GATO**

*Foco na Habilidade Velocidade*

*Pronomes: Ele/Dele*

**Passado:** Cresceu nas ruas com um grupo de crianças órfãs, sabe muito bem o que o Medo pode fazer com uma pessoa. Ele luta para que todas as crianças nunca tenham que enfrentar algo tão terrível.

3 Medos: Aranhas; Ser preso e

Escuridão total.

Força: 1

Corpo: 1

Velocidade: 3

Mente: 2

Coração: 1

Sentido: 2

Pontos de Vida: 11

**Mochila:**

**Lanchinhos:** Recupera 1 Ponto de Vida ao ser consumido) x3

**Arco e flechas:** Role Velocidade e Força para acertar algo, se sucesso, cause +1 de dano ao alvo. (DANO NÃO PRECISA SER LETAL)

**Amuleto da Sorte (Moeda da Sorte):** Ganhe 1 Vantagem em rolagens de Mente e Coração.

**Suco energético:** Uso Único: por 3 Turnos, o Personagem ganha Vantagens em testes de Força, Corpo e Velocidade.

**Ações Especiais:**

**Esquivo:** Role Velocidade, se tiver Sucesso, no próximo Turno, se uma Criatura te atacar ela terá 2 Desvantagens.

**Super Velocidade (Mágico):** Role Mente+ Velocidade, se tiver sucesso você Ganha o triplo de Movimento no próximo turno.

• **ALEXANDRIA ADA**

*Foco na Habilidade Mente*

*Pronomes: Ela/Dela*

**Passado:** Foi treinada pelo pai para conhecer o mundo da magia, tem sede de conhecimento, seu sonho é desbravar os Quatro Continentes.

3 Medos: Traças; Lugares apertados e Enfrentar seu pai.

Força: 1

Corpo: 1

Velocidade: 2

Mente: 3

Coração: 2

Sentidos: 1

Pontos de Vida: 11

**Mochila:**

**Lanchinhos:** Recupera 1 Ponto de Vida ao ser consumido x3

**Cajado do Mago:** Ganhe 1 Vantagem em rolagens Ações Especiais Mágicas.

**Bloco de anotações:** Adicione +3 em testes de Mente.

**Kit Curandeiro:** Cure 1D6 de Vida de uma Criatura a sua escolha (Pode ser usado em si).

**Ações Especiais:**

**Carrapicho (Mágico):** Role Mente + Força, durante o seu turno você invoca plantinhas que se enroscam nas pernas do seu alvo, e para se livrar dela a criatura deve fazer um contra de Força. Caso falhe não consegue se mover.

**Análise Biológica:** Role Mente, se obtiver Sucesso, consegue uma análise total da Criatura alvo, como fraquezas, forças e comportamentos comuns. Também são apresentadas soluções comuns para lidar com Criatura.

• **RITA REGINA**

*Foco na Habilidade Coração*

*Pronomes: Ela/Dela*

**Passado:** Uma musicista que percebeu que suas canções podem acalmar os corações das pessoas e afastar o Medo, então decidiu sair se aventurando pelo mundo ajudando a enfrentar o Medo.

3 Medos: Romance; Cachorros e Sombras.

Força: 1

Corpo: 1

Velocidade: 1

Mente: 2

Coração: 3

Sentidos: 2

Pontos de Vida: 11

**Mochila:**

**Lanchinhos:** Recupera 1 Ponto de Vida ao ser consumido x3

**Instrumento Musical (Ukulele):** Rolagem de Coração +1

**Bloco de anotações:** Adicione +3 em testes de Mente.

**Amuleto da Sorte (Palheta):** Ganhe 1 vantagem em teste de Mente e Coração.

### **Ações Especiais:**

**Ta Bravinho?:** Role Coração, caso tenha sucesso, você descobre o motivo pelo qual alguma criatura está sendo violento contra você ou seu grupo.

**Dismiopia (Mágico):** Role Mente + Sentidos, se Sucesso, o alvo perde seus sentidos, fica surdo e cego, e ganha 1 Desvantagem em testes de Força, Velocidade e Sentidos durante a Rodada.

### **• ARSENE ARTHUR**

*Foco na Habilidade Sentidos*

*Pronomes: Ele/Dele*

**Passado:** Ex detetive particular, sua mãe desapareceu quando era criança, e por isso quase foi consumido pelo Medo, foi salvo por uma Aura misteriosa.

3 Medos: Doenças, Formigas e Abraços.

Força: 2

Corpo: 1

Velocidade: 1

Mente: 2

Coração: 1

Sentidos: 3

Pontos de Vida: 11

### **Mochila:**

**Lanchinho:** Recupera 1 Ponto de Vida ao ser consumido) x3

**Bloco de anotações:** Adicione +3 em rolagens de Mente.

**Suco energético:** Consumível - por 3

Turnos, o Personagem ganha Vantagens em testes de Força, Corpo e Velocidade.

**Guaraná com Café:** Consumível - Por 3 turnos ganhe 1 Vantagem em rolagens de Sentidos.

### **Ações Especiais:**

**Algo está errado:** Role Sentidos, se obtiver Sucesso, você perceberá se existe algum perigo escondido por perto.

**Análise:** Role Sentidos, se Sucesso, você analisa o ambiente ao seu redor e procura por algo que pode te ajudar no seu objetivo.

## **Personagens não jogáveis**

Personagens controlados pelo Narrador. Alguns exemplos prontos.

**Recrutadora:** Pode aparecer como líder de guilda, ela costuma ser bem durona e firme, mas sempre justa. Entre suas tarefas principais é organizar missões, dar dicas para Bravos iniciais e até auxiliá-los em missões muito perigosas..

**Alfaiate:** Uma moça muito jovem, de requinte, que é muito espontânea e criativa. Adora enfeitar quem vai até ela, porém também gosta que seus clientes estejam bem protegidos.

Pode criar qualquer roupa para os Bravos, e armaduras simples, que podem oferecer até 2 Desvantagens em testes de ataque contra o Personagem

que a usa. PS: Armaduras não contam espaços na mochila.

**Ferreira:** Restaura Armas, Amuletos e Armaduras, devolvendo estes a vida máxima, também pode criar e vender itens, tanto padrão como customizados. Simpática e sorridente, porém bastante imponente. Aparece em cidades e, em alguns casos, itinerante entre vilarejos em rotas não convencionais.

**Alquimista:** Costuma vender bebidas, tônicos e poções variadas para os Personagens. Provavelmente se negará a criar venenos. É um pouco atrapalhado e vive com várias poções nas mãos. Pode aparecer junto à Ferreira em rotas não convencionais.

**Cozinheiros:** Irmãos gêmeos, com amor pela culinária, mas com personalidades diferentes, suas especialidades são pratos com efeitos mágicos, o mais velho gosta de criar alimentos curativos, que podem recuperar Pontos de Vida e de Medo, enquanto o mais novo gosta de experimentar com alguns ingredientes perigosos, e acaba criando alimentos que concebem temporariamente bônus fortíssimos em algumas habilidades, mas depois causam danos ao corpo e mente, e devem ser consumidos com moderação. Costumam trabalhar de forma itinerante, passando pelas as cidades levando suas delícias



# O MEDO

Responsável pelo grande desastre, a maioria da população foi consumida por esse mal de uma só vez. Não se sabe exatamente sua origem, mas a teoria mais aceita é que surgiu no continente central, onde provavelmente se encontrava a capital do grande império dos apelidados **Antigos**, sociedade que habitava e dominava os 4 continentes antes destes serem destruídos.

A manifestação mais comum dessa entidade é através das criaturas batizadas de **Sombras**, que surgem de outras criaturas dominadas pelo Medo, que se aproveita de brechas que abrem nas almas das pessoas quando estas passam por grandes sofrimentos ou cometem atos hediondos. Depois que uma criatura se transforma em uma Sombra, é impossível recuperá-la, sendo importante reverter a situação antes de ser totalmente consumido.

As Sombras foram fundamentais para a destruição dos continentes, pois são extremamente violentas, e todos os seus ataques causam pontos de Medo

em seus alvos, funcionando como um vírus tentando se multiplicar.

O único jeito de acabar com uma Sombra e, ao mesmo tempo, evitar que esse medo se espalhe para outros, seria a partir da resolução de pendências deixadas pelo hospedeiro. Cada Sombra é única, pois herda habilidades e lembranças do corpo consumido, por isso, ao resolver alguma pendência deixada por esse corpo, muitas vezes ligadas ao que os fez ser consumidos, conseguem com suas últimas forças expulsar a entidade maligna e descansar em paz.

# CRIATURAS

Cada tipo de Criatura possui um tamanho (pequeno, médio, grande, imensa e variável), habitat, descrição, aparência, características, habilidades, ações especiais. Toda criatura possui formas de resolução não violentas, recomendadas dentro da descrição. Todas as criaturas podem representar desafios e algumas podem se tornar formas de auxílio para os Personagens.

## Como criar Criaturas

**1º Conceito:** Escreva uma descrição, e adicione no mínimo uma dica de resolução pacífica.

**2º Aparência.**

**3º Nome.**

**4º Crie uma característica única.**

**5º Habilidades.**

**6º Escolha ou crie pelo menos 2 Ações Especiais.**

## Auras

*Tamanho: Variável*

*Habitat: Desconhecido*

**Descrição:** Auras podem facilmente ser classificadas como as criaturas mais enigmáticas dos Quatro Continentes, sendo sua origem completamente desconhecida, e não sendo citada em nenhum documento Antigo.

Suas aparições são extramente raras, e pouquíssimos Bravos e estudiosos tiveram a sorte de encontrar um com os próprios olhos. Seu nome vem de sua aparência, silhuetas animais que brilham em cores quentes, flutuando. Ao contrário de todas as outras Criaturas já observadas, as Auras nunca apresentaram comportamentos agressivos, e a única coisa que parecem conseguir ferir é o próprio Medo. As aparições costumam ter sempre algo em comum, uma pessoa no local está a ponto de ser consumida pelo Medo. A aura sempre aparece na frente da pessoa afetada, e costuma afastar o mal de sua alma.

Pessoas ajudadas por Auras relatam que, em contato com essas criaturas, sentiam uma espécie de calor, que os lembra das sensações de estar com um ente querido já falecido.

Muitos estudiosos se perguntam e fazem teorias sobre a relação dessas criaturas com a lenda da Bravura, por terem muitos pontos parecidos entre os relatos de avistamentos e da história da lenda. Alguns também teorizam que da mesma forma que as Sombras são as manifestações de sentimentos negativos, as Auras seriam manifestações de sentimentos extremamente positivos, como amor e afeto.

**Aparência:** Silhuetas brilhantes que flutuam no ar, lembram formatos de animais, costumam brilhar em cores quentes e claras. Todos os relatos dizem que aparecem de repente no ar, na frente de pessoas afetadas pelo Medo.

**Características:** Todos presentes em um ambiente com uma Aura, podem realizar um teste de coração, o resultado então é subtraído dos Pontos de Medo.

Força:?

Corpo:?

Velocidade:?

Mente:?

Coração:?

Sentidos:?

Pontos de Vida:?

## **Ações Especiais:**

**Lembranças Queridas:** Restaura todos os Pontos de Medo do alvo, mostrando para eles lembranças de alguém especial que não está mais nesse mundo.

**Afastar o mal:** A Aura expande seu brilho por até 10 espaços ao seu redor, todos dentro deste espaço ganham 3 Vantagem em Testes de Coração. Se alguma Sombra estiver no local, ela ganha 1 Desvantagem em todos os testes de Habilidade.

## **Bruxas**

*Tamanho: Médio*

*Habitat: Bosques, Florestas escuras e podem ocupar Ruínas.*

**Descrição:** Criaturas extremamente inteligentes, com uma enorme sede de conhecimento, e não costumam ter escrúpulos quando se trata de confirmar suas teorias e experimentos.

Elas também não temem o Medo, e costumam tentar atrair essa entidade para estudá-la.

Se assemelham aos espíritos, pois podem assumir a aparência que desejarem (Mas costumam escolher uma aparência semelhantes a seus insetos favoritos), e também não envelhecem.

Ao contrário da maioria das criaturas, as Bruxas não temem a morte, entrar em batalhas com elas pode ser um trabalho muito perigoso e exaustivo. Sempre acreditam que estão certas, as pessoas

que ousam refutá-las podem ser juradas de vingança.

As bruxas também gostam muito de fazer acordos e trocas, e não machucaram nenhum personagem com quem tiver um contrato.

Tazaré Nedesco foi uma das bruxas mais famosas entre todos os continentes, ficou famosa por sequestrar crianças para usá-las em seus experimentos ou como ajudantes.

**Aparência:** Apesar de conseguirem tomar qualquer forma, preferem usar um corpo humanoide com cabeça de inseto, também costumam andar usando mantos coloridos e grandes chapéus.

**Características:** Costumam concentrar seus ataques em Personagens de Mente alta, e ganham 1 Vantagem em qualquer ataque contra estes.

Força: 3

Corpo: 2

Velocidade: 4

Mente: 10

Coração: 1

Sentidos: 5

Pontos de Vida: 12

**Ações Especiais:**

**Adoradores do Medo (Mágico):** Role Mente + Sentidos, Se tiver sucesso, todos os personagens presentes em uma área

de 5 espaços ao redor da Bruxa ganham 1 Ponto de Medo.

**Roubar Mentes (Mágico):** Role Mente + Corpo, Se tiver Sucesso, O alvo dessa magia ganha 1 Desvantagem em rolagens de Mente, e a Bruxa ganha 1 Vantagem na mesma Habilidade.

**Fantoche (Mágico):** Role Mente + Força, Se tiver Sucesso, A bruxa força o alvo dessa magia a realizar uma Ação que deseja no turno desse Personagem.

**Xerox (Mágico):** Role Mente + Sentidos, se tiver Sucesso, A Bruxa consegue aprender qualquer magia de seu alvo.

## Calangão

*Tamanho: Médio*

*Habitat: Pântanos, lagos e rios tranquilos.*

**Descrição:** Grandes lagartos, com hábitos terrestres e aquáticos. Tem comportamento tranquilo e não costumam atacar humanos, exceto entrem em seu território. Apesar de não se organizarem em bandos, não é incomum serem avistados em grupos tomando sol em bancos de areia. Possuem mais velocidade na água, mas em terra podem atacar a distância, espirrando uma substância ácida produzida em seu estômago, que pode causar graves danos a pele humana (Bravos que sobreviveram a esse encontro costumam carregar grandes marcas de queimadura). Costumam pescar a noite, por isso durante o dia se comportam de maneira mais sonolenta,

e vão atacar somente se necessário. Antes de atacar, costumam avisar seus alvos com uma espécie de grunhido, mostrando que aquele território é dele, e recomenda se afastar antes que seja tarde. Costuma fugir para a água quando vê que não tem chance na batalha, e pode ser assustado com barulhos altos, já que sua audição é sensível.

**Aparência:** Grandes répteis compridos e largos, possuem uma boca grande, e presas aparentes. Seu corpo é pesado e suas pernas curtas, o que dificulta seu movimento no solo. A maioria do seu corpo é coberta por um couro grosso escamoso, de cores verdes e terrosas. Também possuem uma espécie de barbatana avermelhada na cabeça, costas e rabo, e membranas entre os dedos, que ajudam na natação.

**Características:** O Calangão só usará seu ataque de ácido quando puder atacar mais de um Personagem de uma vez, quando consegue essa posição de ataque, ganha 1 Vantagem ao atacar.

Força: 5

Corpo: 6

Velocidade: 8 na Água e 6 na Terra.

Mente: 2

Coração: 1

Sentidos: 3

Pontos de Vida: 16

### **Ações Especiais:**

**Ataque Ácido:** Calangão Rola Corpo, de dentro da sua boca espirra uma substância ácida em uma área de 2 espaços, 3 espaços de largura por 6 espaços de comprimento. Todo alvo acertado leva 4 de Dano.

**Mordida Venenosa:** Calangão faz um teste de Força, se sucesso, ele morde um personagem a sua volta, e confere 3 de dano e 1 Desvantagem em rolagens de Corpo até o fim do problema.

### **Criaturas Palito.**

*Tamanho: Médio*

*Habitat: Covis de Bruxas.*

**Descrição:** Criaturas artificiais criadas por Bruxas, sua estrutura consiste em vários galhos e raízes organizados magicamente em uma forma humanoide. São criados para servirem como auxiliares de tarefas comuns, como carregar caixas e arrumar a casa. Não costumam ser violentos, exceto se a bruxa criadora mandar. Além de covis de bruxas, às vezes são encontrados vagando perdidos. Não têm consciência, funcionam como uma espécie de máquina, e, quando sua Bruxa criadora é derrotada, ele começa a servir a pessoa que a derrotou. Seu corpo é fraco e frágil, mas quando uma Bruxa os cria, faz no mínimo 5 de uma vez, portanto seu maior desafio são o grande número de ataques que acontecem de uma vez.



**Aparência:** Uma silhueta humanoide feita de raízes, lembram desenhos infantis por sua simplicidade de forma.

**Características:** Derrotar uma criatura palito não causa pontos de Medo, no lugar onde ela cai, nasce uma pequena muda de árvore.

Força: 1

Corpo: 1

Velocidade: 3

Mente: 0 (Sempre falha, pois não tem consciência nenhuma)

Coração: 0 (Sempre falha, pois não tem consciência nenhuma)

Sentidos: 3

Pontos de Vida: 11

### **Ações Especiais:**

**Espeto:** Role Corpo, se Sucesso, o corpo endurece e se torna cheio de Farpas. Durante todo o problema, ganha 1 Vantagem em testes de Força e Corpo.

**Cogumelo alucinógeno:** Role Sentidos, se Sucesso, cogumelos crescem por todo o corpo, e liberam esporos em um raio de 6 espaços, todos na área, exceto outras Criaturas Palito, ganham 3 desvantagens em rolagens de Mente e Sentidos.

## **Dallmas**

*Tamanho: Pequeno*

*Habitat: Florestas quentes, instalam seus ninhos em cantos seguros.*

**Descrição:** Pequenos seres, que se assemelham aos humanos, com algumas estruturas de marimbondo, vivem em pequenos ninhos com outras Dallmas, onde se organizam em sociedades simples. Apresentam comportamentos acumuladores, e sempre possuem uma reserva de comida no ninho, composta majoritariamente de frutinhas, e também gostam de pequenos objetos brilhantes, que usam para adornar sua casa.

Temperamentais, sempre tomarão posturas agressivas contra quem se aproximar demais de seu ninho. Suas ferroadas são venenosas, e em doses altas, pode se tornar letais. Para passar perto de um ninho de Dallmas, é costume que cobrem uma espécie de pedágio, como uma “taxa” por se aproximarem demais da sua casa.

Defendem suas casas e companheiras com a vida, portanto deve-se tomar muito cuidado para não esbarrar em um e acabar em um combate.

**Aparência:** Dallmas lembram muito as figuras folclóricas conhecidas como fadas, possuem uma estrutura corporal muito parecida com os humanos, mas também possuem estruturas insectóides, como os olhos, asas e ferrão. Algumas variações da espécie conseguem brilhar no escuro, como vaga-lumes.

**Características:** Dallmas atacam em bando, e focam seu ataque em quem está mais perto da sua casa. Se algum

Personagem atacar o ninho, as Dallmas se ressentem dele, então se esse personagem for atacado com ferroadada, ele recebe 1 dado bônus de Dano.

Força: 0 (necessário 5 Dallmas fazendo o mesmo esforço de Força para alcançar 1)

Corpo: 1

Velocidade: 3

Mente: 2

Coração: 1

Pontos de Vida: 11

### **Ações Especiais:**

**Ferroadada:** A Dallma faz um teste de Velocidade, se Sucesso, ela acerta seu alvo com o ferrão, e aplica 3 de dano ao personagem.

**Veneno:** A cada 2 rodadas, aplique 2 de dano a algum alvo já acertado por uma Ferroadada.

## **Dragões**

*Tamanho: Imenso*

*Habitat: Montanhas*

**Descrição:** Seres colossais, tão grandes que podem engolir um elefante em uma mordida. Estrutura corporal semelhante a de cobras, mas com um par de garras e com asas gigantescas, capazes de criar tufões em quando batem. Costumam viver isolados, em locais mais altos, onde podem observar todo o seu redor.

O poder de um dragão é infinitamente

maior do que qualquer humanoide, e por causa dessa própria segurança, não costumam atacar pessoas, e costuma ser bem pacífico. Parecem entender a língua humana, mas não parecem se interessar pela comunicação com outras criaturas. Muitos Bravos os procuram para desenvolver magias, observando suas habilidades, mas essa tarefa é extremamente trabalhosa, pois existem pouquíssimos exemplares em todos os continentes, e, como preferem o isolamento, assim que sua localização é descoberta, em poucos dias passam a viver em outro lugar.

**Aparência:** Seu corpo lembra a estrutura de grandes cobras, como suctis e pitons, também possuem 2 garras, e um par de asas. Outra característica são as presas da frente aparente e um par de chifres.

**Características:** Consegue viajar de um continente para outro em poucos dias, conseguir uma carona pode economizar semanas de viagem. Dragões não tem problemas em conceder favores em troca de um pagamento justo.

Força: 50

Corpo: 40

Velocidade: 50

Mente: 30

Coração: 30

Sentidos: 10

Pontos de Vida: 50

### **Ações especiais:**

**Tufão:** Ao bater suas asas, um Dragão consegue criar um vendaval tão grande a ponto de destruir grande parte do terreno a sua volta. Todos no Espaço devem passar por um teste de Velocidade, se falharem são arremessados por 30 espaços, e levam 20 de dano

**Olhar atemorizante:** O Dragão olha para seus alvos, que devem fazer um teste de Coração, se Falha, um terror terrível toma conta de seus corpos, e então fogem do lugar o mais rápido o possível.

## **Espíritos**

*Tamanho: Variável*

*Habitat: Todos*

**Descrição:** Seres tão antigos quanto o mundo em que habitamos, algumas teorias afirmam que são manifestações da mais pura magia concentrada em um ser. Costumam assumir territórios e agirem como protetores daquele ambiente. Dificilmente são violentos, só atacam aqueles que ferem suas terras. São extremamente orgulhosos e dificilmente mudam de ideia sem argumentos fortes. Bravos já receberam tarefas de Espíritos, que concedem poderosas recompensas. Algumas pessoas dedicam suas vidas dedicadas a espíritos em troca de poderes, que às vezes podem se manifestar com características físicas na pessoa ou em seus descendentes, como orelhas de gatos,

mudança de cor de pele, folhas no lugar de cabelos, entre outros.

Existem espíritos de todas as esferas de poder, e podem se manifestar em qualquer aparência que desejem. Não é incomum cultos dedicados a espíritos, que normalmente acompanham oferendas e grandes festividades.

Apesar de sociáveis com humanoides e outras criaturas, rixas entre espíritos são comuns, e não é recomendado que um Bravo escolha um lado. Não veem problemas em compartilhar seu conhecimento e magias com pessoas que sentem afeto, mas podem ser bem vingativos com seus inimigos.

É importante ressaltar que espíritos podem ser consumidos pelo Medo, assim como qualquer criatura, mas se um for transformado em Sombra, as consequências podem ser desastrosas.

**Aparência:** Espíritos podem assumir a forma que desejarem

**Características:** Cada Espírito possui características únicas, dependendo de sua personalidade e poder.

Força:?

Corpo:?

Velocidade:?

Mente:?

Coração:?

Sentidos:?

Pontos de Vida:?

**Ações Especiais:** Espíritos costumam ter entre 2 e 6 Ações Especiais, que dependem de sua personalidade e poder.

## Gigantes

*Tamanho: Imenso*

*Habitat: Planícies com pouca vegetação.*

**Descrição:** Essas criaturas corpulentas podem ser consideradas a maior espécie encontrada nos 4 continentes. Sua cabeça é do tamanho de uma casa de 2 andares.

Gigantes costumam passar grande parte de sua vida em hibernação, onde acabam sendo cobertos pela vegetação local e virando parte da paisagem.

Apesar de serem pacíficos, quando acordam, podem causar uma grande destruição, pois o simples caminhar causa tremores e terremotos. Para adormecer um gigante preciso acalmá-lo, música costuma funcionar, mas é preciso fazê-lo escutar primeiro.

**Aparência:** Alguns Gigantes podem alcançar a altura das nuvens, possuem corpos de rocha, cobertos de vegetação rasteira. Sua cabeça é proporcionalmente pequena em relação a seu corpo, e seus braços quase alcançam o chão.

**Característica:** O Gigante só vai agir agressivamente contra outra criatura se esta conseguir tirar 30% de sua vida em até 3 ataques (provavelmente teria que ser um Dragão). Se um gigante ficar

agressivo contra alguém, seu alvo ganha 5 desvantagens em rolagens de Força.

Força: 50

Corpo: 70

Velocidade: 8

Mente: 2

Coração: 8

Sentidos: 4

Pontos de Vida: 80

### Ações Especiais:

**Movimento tectônico:** O Gigante faz um teste de Força (será que precisa rolar?), se tiver Sucesso, ele dá um soco contra o chão, abrindo uma cratera e destruindo o terreno ao seu redor. Todos presentes em até 60 espaços do Gigante, devem fazer um teste de Velocidade. Se falharem entram em Situação Crítica imediatamente.

**Gigante Gentil:** Por 1 Turno, o Gigante se concentra em tentar controlar seus instintos destrutivos. Ele faz um teste de coração, e se tiver sucesso, para de se mover e tenta entrar em hibernação.

## Guardiões

*Tamanho: Variável (de Pequeno a Grande)*

*Habitat: Ruínas.*

**Descrição:** Máquinas criadas com a magia e tecnologia dos Antigos, e que resistiram à era do Medo. A maioria foi danificada pela ação do tempo, e não

funcionam com força total. Costumam despertar quando Bravos exploram ruínas. Seus comportamentos são variáveis, pois cada um foi projetado e para executar uma tarefa específica desde a Era Pré-Medo. Sua aparência e estrutura costuma combinar com a tarefa a ser executada (Exemplo: Guardiões responsáveis por proteger um tesouro provavelmente terão armas acopladas a seu corpo). Se tornam violentos quando são atacados ou quando tentam atrapalhar sua tarefa.

Normalmente essas criaturas possuem um modo de pararem de executar sua tarefa, que acontece por meio de algum comando programada pelos Antigos. Essa senha devia ser usada como um comando de emergência, em caso de mau funcionamento, por exemplo. Bravos comentam que em ruínas, onde encontram Guardiões, também é possível achar manuais de instruções e seus comandos. Apesar de existirem em todos os formatos e tamanhos, sua força e resistência costumam ser maiores que de humanos comuns. Grandes estudiosos de Magia já conseguiram reprogramar essas criaturas, dando-lhes novos objetivos e funções.

Essa criatura não pode ser consumida pelo Medo.

**Aparência:** Suas aparências variam de semelhanças com humanoide a básicos retângulos com rodinhas, e sua estrutura principal é normalmente composta

de bronze e ouro. São encontrados em tamanho variáveis, e sua aparência costuma revelar a tarefa que executava. A maioria é encontrada com leves camadas de musgo crescendo em sua superfície.

**Característica:** O ser que atrapalhar na execução de sua tarefa será considerado uma ameaça, e terá 1 Desvantagem cada vez que atacar o Guardião.

Força: Maior que 4

Corpo: Maior que 4

Velocidade: Maior que 4

Mente: Maior que 6

Coração: 0 (Falha Automática)

Sentidos: Maior que 4

Pontos de Vida: Maior que 14

### **Ações Especiais:**

**Alvo Localizado:** O Guardião foca em atacar um alvo, quando ele ataca este alvo, ele dá o dobro de dano.

**Autodestruição:** Se o Guardião percebe que será derrotado, ele se aproxima do maior número de personagens e explode em uma área igual ao triplo do espaço que ocupa. Todos nessa área recebem 7 de Dano.

### **Javali Branco**

*Tamanho: Grande*

*Habitat: Locais Nevados*

**Descrição:** Criaturas extremamente protetivas, e atacarão qualquer um que



represente uma ameaça a seu bando. Os bandos são normalmente comandadas pelas fêmeas, que costumam ser maiores que os machos. Costumam atropelar seus alvos a qualquer sinal de perigo, por isso deve-se tomar muito cuidado e agir com extrema cautela quando avistar um exemplar. Uma vantagem a ser explorada ao lidar com essas criaturas, é que sua visão e audição não são boas, por isso se esconder após ser avistado pode ser uma opção.

Podem ser domesticadas, e usadas como montaria. São extremamente leais as pessoas que os tratam bem, e possuem uma memória extremamente forte, carregando rancor e agindo agressivamente com pessoas que os maltrataram quando filhotes.

Quando um bando corre em conjunto, o tremor da corrida pode causar avalanches, por isso assustá-los também pode ser perigoso.

Ao se aproximar de um grupo, é preciso agir silenciosamente, com movimentos sutis, até conseguir a confiança da matriarca.

### **NUNCA ENCOSTE EM UM FILHOTE DE JAVALI BRANCO.**

Por mais fofos que sejam, resista a tentação, pois uma mãe atacará sem piedade quem se aproximar.

Ps: O professor Gateus Mabriel aprendeu isso da pior maneira, ainda estamos trabalhando na sua prótese para a perna.

**Aparência:** Corpo denso e musculoso, pelagem branca brilhante, que funciona como camuflagem nas nevascas. Filhotes possuem uma pelagem mais arrepiada, parecendo pequenas bolas de pelo.

**Características:** Muito territorialistas, defenderão seu bando com sua vida, a cada uma criatura invasora dentro de seu espaço, cada Javali Branco Ganha 1 Vantagem em testes de Força.

Força: 9

Corpo: 9

Velocidade: 7

Mente: 2

Coração: 2

Sentidos: 1

Pontos de Vida: 19

### **Ações Especiais:**

**Faz o Urro:** O Javali faz um teste de Corpo, se tiver Sucesso, solta um urro alto do fundo de seu ser, que atrai até 4 Javalis brancos para o Problema na próxima rodada.

**Atropelamento:** O Javali Branco escolhe um alvo e ataca, o alvo deve fazer um teste de Velocidade, senão é atropelado, ele ganha 4 de Dano e 1 Desvantagem em teste de Velocidade até o fim do problema.

### **Mães d'água**

*Tamanho: Médio*

*Habitat: Todos os corpos de água (existem versões de água doce e salgada)*

**Descrição:** Criaturas aquáticas que podem ser encontradas em todos os corpos de água dos Quatro Continentes. São avistadas nas partes rasas, tomando sol nas pedras, depois voltam para o fundo. Sua respiração é híbrida, podendo respirar tanto em baixo da água como na superfície, mas apesar disso, não podem ficar muito tempo fora de seu habitat, com risco de ressecamento.

Devido a alta inteligência, conseguem se comunicar relativamente bem com humanoides, entendendo conversas e conseguindo aprender palavras. Não são fortes e nem resistentes, mas são grandes usuárias de magia, e de acordo com documentos Antigos, essas criaturas dominaram as leis mágicas muito antes da humanidade. Utilizam principalmente de magias para se defender, e sempre fugirão para o fundo se perceberem que tem a chance de serem derrotadas.

São extremamente curiosas, e podem agir de forma invasiva com pescadores e marinheiros, e sua curiosidade pode ser danosa, pois podem acabar derrubando pessoas na água e não percebendo que estão afogando alguém. É possível distraí-las com magias novas, pois gostam de aprender, e até mesmo objetos mágicos.

Deve ser sempre agir de forma amigável com as Mãe's d'água, pois não vão exitar em afogar alguém.

**Aparência:** Possuem uma estrutura humanoide misturada com elementos de peixe, como um rabo, nadadeiras, guelras e escamas coloridas por todo o corpo. Outra característica marcante é sua abertura exagerada da mandíbula.

**Características:** Se for tirada da água, recebe 1 Desvantagem em todas os testes até retornar para seu habitat.

Força: 1

Corpo: 2

Velocidade: 4

Mente: 7

Coração: 3

Sentidos: 2

Pontos de Vida: 12

### **Ações Especiais:**

**Canto da Sereia (Mágico):** A Mãe d'água realiza um teste de Mente + Coração, se tiver sucesso, todos em um raio de 10 espaços recebem 1 Desvantagem em testes de Coração até o fim do Problema.

**Atração (Mágico):** A Mãe d'água vocaliza uma vibração, todos em um raio de 10 espaços devem realizar um teste de Mente + Sentidos, quem falhar se movimenta 5 espaços em direção a água

**Tsunami:** A criatura faz um teste de Mente + Velocidade, Se tiver Sucesso, acerta seu alvo com uma onda fortíssima, o alvo é deslocado em até 3 espaços

na direção desejada pela Mãe d'água e recebe 4 de dano.

## Meio Lobisomem

*Tamanho: Grande*

*Habitat: Florestas*

**Descrição:** Existem pouquíssimos exemplares dessa criatura, por isso foi uma das últimas a ser nomeada neste Bestiário. Felizmente, o Professor Oqui Távio conseguiu traduzir um documento dos Antigos, que falava sobre uma lenda batizada de Lobisomem, e devido às semelhanças entre a lenda e a criatura, batizamos de Meio Lobisomem.

Possuem hábitos noturnos, e costumam andar em pequenos bandos.

São dóceis, mas bem assustados, e demoram para desenvolverem confiança com alguém. Podem se tornar fiéis companheiros, e acompanharão um Bravo com quem fez amizade pelo resto da vida.

**Aparência:** Um pouco mais altos que humanos comuns, possuem um corpo esguio, canídeo, coberto por uma pelagem caramelo e preta.

**Características:** O Meio Lobisomem é uma criatura noturna. Assim que cai a noite essa Criatura recebe 1 Vantagem em testes de Velocidade e Sentidos até o amanhecer.

Força: 4

Corpo: 2

Velocidade: 6

Mente: 2

Coração: 2

Sentidos: 5

Pontos de Vida: 12

### Ações Especiais:

**Farejar:** O Meio Lobisomem faz um teste de Sentidos, se Sucesso, ele aprende mais sobre todas as criaturas em um raio de até 30 espaços. Todos os farejados ganham 1 Desvantagem sobre qualquer atae.

**Ataque Feroz:** A criatura ataca com rapidez, a criatura alvo deve passar por um teste de Velocidade, senão, toma 2 de dano e, devido à ferida, só consegue usar um item de cada vez.

## Parasitoide

*Tamanho: Pequeno*

*Habitat: Áreas lamosas.*

**Descrição:** Criaturas parecidas com pequenas larvas, que agem como parasitas, mas ao invés de sugar sangue, sugam as habilidades de uma criatura. O problema dessa criatura é encontrá-la no corpo, já que possuem uma saliva sedativa, e as pessoas só percebem que estão sem forças quando se esforçam. Outra dica que está sendo parasitado, é que não é possível recuperar sua saúde enquanto

parasitado. Cada parasita tem uma preferência por uma habilidade, e não largaram de sua presa voluntariamente.

**Aparência:** Se parecem com minhocas, mas como uma grande boca e alguns tentáculos, que usam para se fixarem em seu alvo. Sua pele muda cor para se camuflar no alvo.

**Característica:** Ele normalmente não possui valores de habilidade, mas recebe o mesmo valor da habilidade a qual ele está parasitando, enquanto seu alvo ganha 2 Desvantagens nos testes da habilidade parasitada.

Força: 0

Corpo: 0

Velocidade: 0

Mente: 0

Coração: 0

Sentidos: 0

Pontos de Vida: 10 (pode aumentar se estiver parasitando a habilidade corpo)

### **Ações Especiais:**

**Camuflar:** O Parasita muda de cor para se camuflar, qualquer Personagem que tentar encontrá-lo tem 2 Desvantagens em testes de Sentidos.

**Chupada Mortal:** Caso seja ameaçado, o Parasita ataca seu alvo de forma mais agressiva, então o alvo ganha 2 Desvantagens em todas as Habilidades.

## **Pássaros Aquáticos**

*Tamanho: Pequeno*

*Habitat: Praias Frias*

**Descrição:** Uma das criaturas mais curiosas encontradas nos 4 continentes, estudadas pela primeira vez pelo professor Kermas Hohn. Descritas como aves de origens suspeitas, que ao contrário das outras espécies, não possuem muitas cores, e o mais surpreendente, ao invés de voar, nadam!

Parecem se organizar em sociedades, extremamente complexas, e ao que parece seus líderes se diferenciam por uma espécie de vestimenta, um chapéu, um monóculo e um bigode falso.

Parecem estar sempre tramando algo, portanto não devem ser de confiança.

Para conviver com essa sociedade de forma pacífica, é preciso ser aceito dentro dela pelo líder, ao contrário, todos os membros agirão de forma agressiva.

**Aparência:** Pequenas aves pretas e brancas, seu líder se diferencia pelo uso de uma vestimenta.

**Características:** O Pássaro Aquático Líder possui +3 dados bônus em todas as Habilidades

Força: 0 (Precisa de 2 criaturas para fazer Força equivalente a 1)

Corpo: 1

Velocidade: 3

Mente: 8

Coração: 1  
Sentidos: 2

Pontos de Vida: 11

### **Ações Especiais:**

**Análise Minuciosa:** O Pássaro Aquático tenta analisar um alvo, ele deve passar em uma rolagem de Mente, se tiver Sucesso, ele ganha 2 Vantagens em rolagens de Mente contra essa criatura.

**Furto Qualificado:** A criatura faz um teste de Velocidade, se tiver sucesso, ele rouba o item da mão de seu alvo.

## **Pedregulhos**

*Tamanho: Pequeno*

*Habitat: Locais Escuros e tranquilos.*

**Descrição:** Pequenas criaturas que se camuflam em meio a pedras, encontrados em bosques fechados, cavernas, ruínas e em espaços subterrâneos, cavados por eles ou em túneis de mineração abandonados. As vezes podem agir como pequenos ladrões, invadindo cozinhas durante a madrugada, mas fora isso não costumam causar muitos problemas às pessoas. Seu instinto maior é correr do perigo.

Podem ser extremamente úteis se fizerem amizade com os aventureiros, servindo como guias. em Ruínas. Parecem entender a língua humanoide, apesar de não se comunicarem. Vivem em grandes sociedades, e protegem outros Pedregulhos com coragem

**Aparência:** Seu corpo parece uma pequena rocha, com olhos pequenos e pretos, que enxergam até no escuro total, braços e pernas curtas, e uma grande boca no meio, muitas vezes o topo de suas cabeças são cobertos de terra, musgos e pequenas plantas. Algumas variedades encontradas mais fundo no subterrâneo possuem pequenas pedras preciosas no lugar dos olhos.

**Característica:** Não costumam atacar as pessoas, sua reação mais comum é a fuga. Mas, se um Pedregulho for atacado, todos os outros ao redor se juntam para ajudar, eles entram por debaixo da terra e causam um terremoto por todo o ambiente, todas as criaturas no ambiente fora Pedregulhos ganham 2 Desvantagens em testes de Velocidade.

Força: 0 (necessário 3 criaturas fazendo o mesmo esforço para alcançar 1)

Corpo: 5

Velocidade: 2

Mente: 2

Coração: 4

Sentidos: 3

Pontos de Vida: 15

### **Ação Especial:**

**Terremoto (Mágico):** O Pedregulho escolhe um alvo e invoca um pequeno terremoto ao redor da pessoa, que a impede de se mover no próximo turno.



**Corpo de pedra:** A criatura endurece seu corpo, e durante a rodada, todos que o atacarem ganham 3 Desvantagens em rolagens de acerto e de Dano.

## Sombras

*Tamanho: Variável (Assume o tamanho do corpo tomado)*

*Habitat: Ruínas e locais onde aconteceram tragédias.*

**Descrição:** Sombras são a própria manifestação do Grande Medo. Surgem de criaturas, espíritos e pessoas que consumidas por sentimentos de dor e ódio, abrindo espaço para que a entidade tome conta do seu corpo físico.

Não existe recuperação para uma criatura tomada pelo Medo, além dos sentimentos ruins, sobram poucos vestígios de humanidade, que tiveram muita importância para o corpo original em vida.

São extremamente violentos, e mesmo os menores ataques podem espalhar o medo no coração das pessoas.

São encontrados normalmente em Ruínas ou locais onde ocorreram tragédias, mas podem surgir em qualquer lugar, basta uma pessoa entrar em profundo sofrimento ou causar ele.

Tentar derrotar uma Sombra de modo tradicional é extremamente arriscado, as habilidades da criatura tomada duplica (Exceto Coração, que se torna 0), além disso, seus alvos ganham

Pontos de Medo quando acertados, e também quando ela é derrotada. O melhor jeito seria apelar para resquícios de sua humanidade, toda sombra teve uma vida antes de ser dominada, e elementos importantes de sua história podem dar forças aos pedaços que sobraram de sua alma, esses sentimentos conseguem combater o Medo que as tomou, e a criatura finalmente se torna livre e pode descansar em paz.

**Aparência:** O corpo é totalmente tomado por uma espécie de manto negro em constante movimento, que parece lutar para existir, se torna algo como uma silhueta. Algumas sombras apresentam alguns pequenos pontos brancos, que normalmente se manifestam em pontos corporais marcantes da vítima

**Características:** Todo ataque com acerto implica no ganho de 1 ponto de Medo no alvo.

Força: Original X 2

Corpo: Original X 2

Velocidade: Original X 2

Mente: Original X 2

Coração: 0 (falha automática)

Sentidos: Original X 2

Pontos de Vida: 10 + Corpo

### Ações Especiais:

**Pesadelo:** A Sombra se transforma na silhueta de um dos 3 Medos de Seu alvo,

que precisa rolar Coração, se Falhar, leva 3 Pontos de Medo.

**Terror (Mágica):** A criatura Rola Mente + Sentidos, se tiver sucesso, ela libera um grito assustador, que causa +4 de Dano nos 3 personagens mais próximos.

**A Cartada Final:** Quando derrotada em combate (Pontos de Vida = 0) O personagem que a mata ganha +1 ponto de Medos, e todos os seus companheiros ganham +2 Pontos de Medo.

## Tempestades

*Tamanho: Grande*

*Habitat: Chuvas Fortes*

**Descrição:** Criaturas equinas que só são vistas durante chuvas fortíssimas, acompanhando as nuvens negras e causando trovões com o barulho dos seus cascos. Alguns Bravos afirmam que já viram Tempestades correndo no céu, usando os pingos da chuva como suporte. Não é incomum que aventureiros sejam contratados para tentar atraí-los para terras secas, tentando trazer a chuva, ou afastá-los de locais alagados.

São inteligentes, e parecem entender a linguagem humana, e só respeitarão quem acharem dignos, ao contrário, ignoraram por completo sua existência até se provar para a criatura. Não costumam andar sozinhos, mas são independentes e não podem se afastar de um grupo com liberdade.

Não costumam ser violentos, e a maioria de suas atitudes servem para avisar outras criaturas que estão abusando da sorte, mas caso seja atacado ou o desrespeite, as consequências podem ser graves. Nunca tente cavalgar essa criatura, ele deve oferecer uma carona de bom grado uma carona, senão, atacará quem tentar montá-la, fugirá e a pessoa nunca mais conseguira ser respeitado por nenhuma Tempestade.

**Aparência:** Seu corpo lembra um cavalo comum, mas costumam ser maiores, ter um pelo prateado e olhos brilhantes em azul-celeste.

**Características:** Seus passos são ensurdecadores, por isso toda criatura perto de uma Tempestade ganha 2 Desvantagens em Sentido até se afastar.

Força: 5

Corpo: 3

Velocidade: 10

Mente: 7

Coração: 2

Sentidos: 2

Pontos de Vida: 13

### Ações Especiais:

**Raios e Trovões (Mágico):** A criatura faz um teste de Mente + Força, se tiver sucesso, ela crava seus cascos no chão, e um raio cai em cima de seu alvo,

O alvo toma 5 de dano e Ganha +1 Desvantagem de Sentidos durante todo o problema.

**Coice:** A criatura faz um teste de Velocidade, se tiver sucesso, acerta seu alvo com um coice desprevenido na cabeça, a pessoa Toma 3 de dano e +1 desvantagem em rolagem de Mente.

## Velocipato

*Tamanho: Médio*

*Habitat: Campos com pouca vegetação.*

**Descrição:** Uma criatura meio dinossauro, meio pato, não se sabe como essa mistura aconteceu, e não existem teorias sobre o assunto.

Criaturas independentes, costumam caçar durante o dia e podem ser bem agressivas, principalmente mães com filhotes para alimentar. O melhor jeito de espantá-las é mostrando que são mais fortes que ela, pois não buscará uma luta que vai perder.

Tem sentidos aguçados, então barulhos altos e cheiros fortes podem confundi-los e até mesmo assustá-los.

**Aparência:** Uma criatura com estrutura de dinossauro e bico de pato, suas cores mais comuns são branco e laranja.

**Características:** Um Velocipato com filhotes ganha 3 Vantagens em todas as suas rolagens.

Força: 4

Corpo: 4

Velocidade: 10

Mente: 3

Coração: 1

Sentidos: 8

Pontos de Vida: 14

### Ações Especiais:

**Garras destruidoras:** Velocipato tenta atacar com suas Guarras, ele faz um teste de Força, se Sucesso, aplica 6 de dano ao alvo.

**Caçador Nato:** A criatura tenta captura um do grupo e separá-los do resto para focar seu ataque apenas um alvo, ela faz um teste de Velocidade, se tiver sucesso, ela arrasta uma criatura para até 20 espaços na direção que desejar.

# CONTINENTES

A área do jogo é se divide em 4 continentes que se circundam. Quanto mais ao centro, mais perigoso e mais influência do Medo existe.

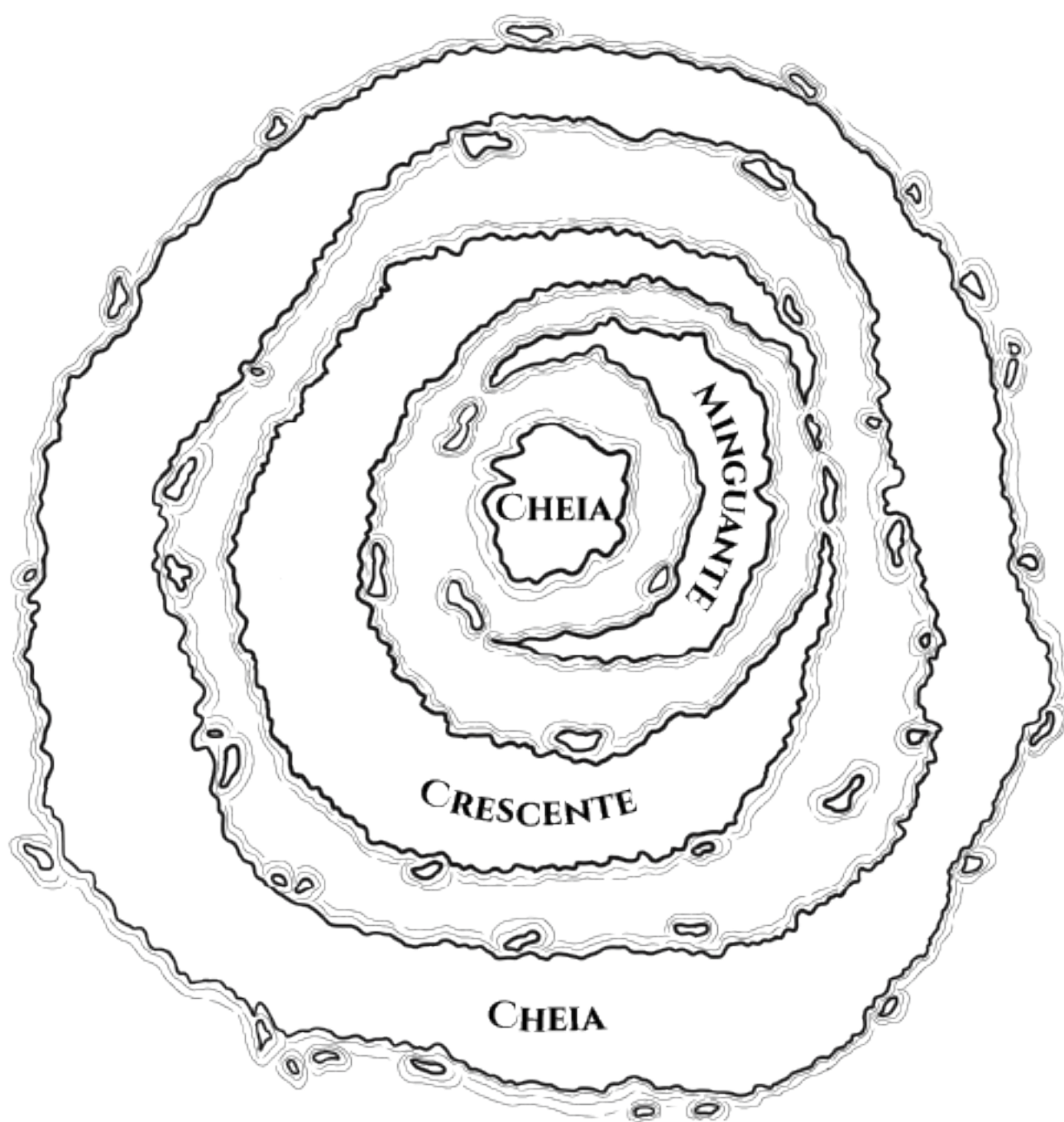
- **Cheia (Fácil):** O maior dos Quatro Continentes, o com menos influência do Medo, o mais habitado, mais explorado, poucas ruínas antigas, cidades maiores, e o mais seguro - **Regras Padrão.**

- **Crescente (Médio):** Segundo maior continente, já existem algumas cidades, mais costeiras, bem menores que as construídas em Cheia, é habitada por aventureiros mais fortes já acostumados a explorar esse espaço - **Toda rolagem de Fracasso implica Perda.**

- **Minguante (Difícil):** Quase totalmente inabitada, poucos aventureiros foram até esse continente, e apenas uma parte deles voltou. As construções e ruínas dos antigos estão bem mais presentes. - **Todo Sucesso também implica Perda.**

- **Nova (Extremo):** Não se sabe o que existe nesse continente, apenas sua costa foi avistada por marinheiros muito corajosos, as teorias dizem que foi nesse continente que o Grande Medo surgiu - **Apenas rolagens de Mega sucesso funcionam neste continente.**

Pequenas ilhas existem entre os continentes, e fica a cargo do Narrador escolher as regras de continente que melhor se adequam a ilha.





# MAIS DETALHES

## DO MUNDO

### Espaço

Representam a posição em um local.

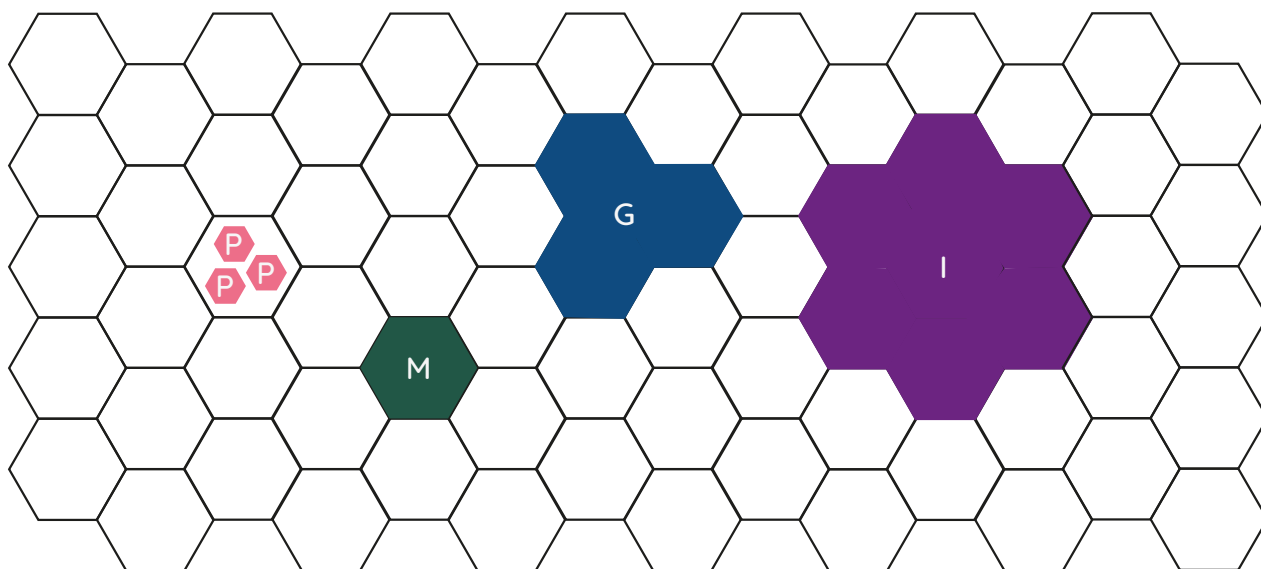
Quando se movimenta, o Personagem anda pelos espaços, e quando parado ocupa uma quantidade de espaços que outras criaturas não podem ocupar. É permitido se movimentar em qualquer direção, desde que se movimente o número de espaços máximos definido na rolagem da Ação de Movimento.

Cada espaço é representado por um hexágono.

- Criaturas Pequenas conseguem ocupar o mesmo espaço que outras.
- Criaturas Médias ocupam 1 espaço.
- Criaturas Grandes ocupam 2 ou 3 espaços.
- Criaturas Imensas ocupam 4 ou mais espaços.

### Ambientes difíceis

Quando os Personagens se encontram em locais que dificultam seu movimento, todos presentes ganham 1 Desvantagem em testes de Velocidade.



## Estruturas

**Ruínas:** Restos de estruturas do Império Antigo, normalmente encontradas destruídas e tomadas pela natureza, mas ainda mantém detalhes de sua aparência original. O tipo mais comum de construção são estruturas com paredes de pedra, com detalhes em metais dourados. Muitos Bravos se organizam em expedições para explorá-las, nelas é possível encontrar pistas sobre a história do império e materiais valiosos, principalmente mágicos. Ao mesmo tempo, explorar as ruínas é muito perigoso, pois podem estar habitadas por criaturas como Bruxas, Guardiões e Sombras.

**Vilarejos:** Conjuntos humanos mais comuns dos continentes. Pequeno grupo de famílias morando juntas, vivendo de atividades rurais e feiras ambulantes.

**Cidades:** Algumas cidades grandes já existem no continente Cheia, nelas é possível encontrar mais opções de comércio, guildas e serviços. Bem lotadas e costumam ser mais agitadas e perigosas do que os vilarejos.

**Portos:** Portos são estruturas de extrema importância para os Bravos, para atravessar os continentes. Se resumem a pequenos vilarejos beira-mar, onde

todos os tipos de embarcação param para reabastecer ou começar viagens. Quanto mais perigoso o local da viagem, mais caro o capitão cobrará.

**Biblioteca Ada:** Um grande castelo que abriga todos os documentos e artefatos já encontrados dos Antigos, organizando e estudando sua história. É cuidado pela família Ada, onde todos os membros se tornaram grandes estudiosos. É o local ideal a ser visitado quando os Personagens precisarem de grandes informações já encontradas, ou até mesmo estudarem magias e assuntos específicos.

## Moeda

Moeda é o nome do meio monetário usado em Bravura. Personagens possuem um item mágico conhecido como Carteira, que permite carregar quantas moedas quiser, sem que pesem e ocupem espaço na mochila.

## Objetos

Tudo que o Personagem pode interagir.

Itens como armas ou utensílios, podem ser destruídos durante testes com perda. Para calcular essa “vida” do item: Quando você tem uma perda, e está utilizando algum item nessa rolagem, role novamente a habilidade usada cada vez que tem perda. Cada vez que tirar 1, diminua esse dado da próxima rolagem

do item, até que em uma rolagem os dados acabarão e o item será destruído. Marque na ficha quantos dados sobraram para evitar se confundir (Exemplo, usando uma espada, o Personagem com 2 de Força teve uma perda, então ele rola 2 dados, se ele tiver algum dado com resultado 1, na próxima rolagem de perda com o item, ele rolará apenas 1 dado para descobrir se o item continua inteiro). Itens podem ser recuperados com manutenção por especialistas (Ex: um ferreiro pode recuperar uma espada, e um alfaiate recuperar uma armadura).

Itens consumíveis acabam após o uso.

Todo Jogador pode usar 2 itens de uma vez, pegar um item como uma mão livre não gasta uma ação, mas trocar de objeto gasta uma Ação.

## Como criar Itens

Escolha sua utilidade e aparência, e então aplique um bônus para quem usá-lo.

Também é possível mesclar dois itens, usando um ferreiro, por exemplo, nesse caso, fica a cargo do Narrador decidir os bônus finais deste item.

## Lista de Objetos.

**Espada do Guerreiro:** Ganhe +1 testes de Força, se Sucesso, cause +2 danos de vida ao alvo (DANO NÃO PRECISA

SER LETAL).

**Cajado do Mago:** Ganhe 1 Vantagem em rolagens Ações Especiais Mágicas.

**Kit Curandeiro:** Cure 1D6 de Vida de uma Criatura a sua escolha (Pode ser usado em si).

**Chazinho da vovó:** Uso Único: Cura 2d6 de vida e recupera 1 ponto de Medo de quem toma.

**Escudo Fortificado:** Se uma Criatura te atacar de forma física, tem 1 Desvantagem na rolagem.

**Arco e flechas:** Role Velocidade e Força para acertar algo, se Sucesso, cause +1 de dano ao alvo. (DANO NÃO PRECISA SER LETAL)

**Amuleto da Sorte:** Ganhe 1 Vantagem em rolagens de Mente e Coração.

**Item de estimacão:** Pode ter qualquer forma que o Personagem desejar, seu uso concede 2 Vantagens em rolagens de Coração

**Bloco de Anotações:** Adicione +3 em rolagens de Mente.

**Suco energético:** Consumível por 3 Turnos, o Personagem ganha Vantagens em testes de Força, Corpo e Velocidade.

**Instrumento Musical:** Rolagem de Coração +1

**Guaraná com Café:** Uso Único. Por 3 turnos ganhe 1 vantagem em rolagens de sentidos.

**Corda:** Corda usada para escaladas, ao ser usada em terrenos difíceis, ela concede duas Vantagens em Destreza.

**Bússola:** Ferramenta de navegação, o seu uso permite acrescentar os dados de Mente em rolagens de Sentidos.

Objetos não precisam ser usados apenas usando a descrição (Ex: Usar a Espada do Guerreiro para cortar cipós no seu caminho, ou usar o Escudo Fortificado para fazer barulho e assustar criaturas)

## Mochila

Todo Personagem tem uma mochila.

Uma mochila comum de aventureiro tem 10 espaços, ela pode ser aumentada no futuro. Cada Item tem um número certo de espaços, alguns itens irrelevantes, como uma folha de papel ou um anel, não ocupam espaço na mochila.

## 3 Medos

Os Personagem começam com 3 medos.

Se o Personagem encontra um desses medos e decide enfrentá-lo, ele ganha +1 ponto de Bravura, quando foge, ele rola um teste de Coração, se Falhar, ele ganha +1 ponto de Medo.

Não existe regra de como enfrentar um Medo, e cabe ao Narrador decidir no final se o medo foi enfrentado ou não.

# COMO FUNCIONA O JOGO

## Conflitos e Soluções

Todo conflito deve ter opções de soluções não violentas.

No início do conflito é feito uma rolagem de iniciativa, que define a ordem de ação.

## Fluxo do jogo

1º - O Narrador descreve a situação, o ambiente e as pessoas.

2º - Os Jogadores dizem o que os Personagens querem fazer.

3º - Então, o Narrador diz se é uma **Ação Livre** (Não precisa de testes. Ex: Beber algo, falar com um vendedor, contar suas moedas), um **Desafio** (Ações que podem falhar, é necessário rolar um **Teste de Habilidade**. Ex: Pular um muro, acertar um dardo no alvo, procurar um cogumelo na floresta), ou se começa um **Problema** (Situações onde os personagens precisam enfrentar algo, e é necessário rolar **Iniciativa**, onde todos os envolvidos vão agir em

**Turnos**. Ex: um Velocipato selvagem aparece no meio da estrada, e parece que ele não vai deixar vocês passarem). Para passar por um Problema, o Jogador usa **Movimento**, Ações Livres, Ações Comuns e **Ações Especiais**.

4º - O Narrador descreve o que aconteceu conforme o resultado.

## Rolagem de dados

Todas as Ações em que existe chance de falha ser decidida com uma rolagem de dados de 6 lados. O resultado é definido desta forma:

**1- Fracasso com Perda**

**2 e 3 - Fracasso Normal**

**4 e 5 - Sucesso com Perda**

**6 - Sucesso**

O Jogador rola a quantidade de dados correspondente a suas Habilidades e escolhe o melhor resultado.

**4 ou mais Sucessos = Mega sucesso**

Role 4 ou mais Sucesso Padrão em uma



rolagem - Além do Sucesso, ganhe +1 Ação para realizar no Turno ou dê essa ação para o próximo Jogador.

Perdas são circunstanciais, o Narrador escolhe o tipo de Perda que melhor se encaixa no contexto, alguns exemplos:

- Perder um Item
- Dano de Vida
- Dano em algum Item
- Dano na Armadura
- Desvantagem no próximo Turno OU
- Desvantagem para o próximo jogador.

Em caso de Sucesso com Perda em ações para obter informações ou investigações, recomendamos que o Narrador forneça apenas parte da informação.

Em alguns casos os testes podem ser feitas com Vantagens e Desvantagens:

**Vantagem:** Re-role o menor resultado.  
**Desvantagem:** Maior resultado é descartado.

Vantagem e Desvantagem são acumulativas (Se o personagem tem 2 Desvantagens em uma rolagem, irá descartar os 2 maiores resultados).

## Habilidades

As rolagens são ligadas as Habilidades, quando o Jogador narra uma ação, o

Narrador escolhe em qual Habilidade a ação se encaixa, e esta define o número de dados rolados.

Exemplo: O Personagem deseja levantar uma pedra gigante, então o Narrador pede role um número de dados igual a Força.

Existem 6 Habilidades:

**Força:** Determina a força física

**Corpo:** Determina a saúde

**Velocidade:** Determina a agilidade

**Mente:** Determina o raciocínio

**Coração:** Determina a empatia.

**Sentidos:** Determina as percepções

## Turnos

Ações podem ser tomadas a qualquer momento, mas em caso de Problemas, a ordem é decidida por turnos.

A ordem é decidida pela Iniciativa, uma rolagem de Velocidade. Se um personagem decidir agir antes da iniciativa, conta como um **Ato Surpresa**, ele ganha 1 ação antes da primeira rodada começar, deve ser anunciada antes que o Narrador peça a iniciativa.

No caso de empate, quem tem o maior Velocidade vai primeiro, no caso de empate no número da habilidade também, os dois empatados re-rolam seus resultados para decidir qual vai primeiro. No turno, o personagem pode realizar 3

tipos de ações: Comum, de Movimento e Especial.

Em 1 turno pode escolher entre realizar 2 Comuns, 2 de Movimento, 1 Comum + 1 de Movimento, ou 1 Especial.

## Ações do jogo

Todo tipo de ação no jogo é possível:

**Ações Livres:** Nem tudo que um Personagem faz precisa de um teste, pequenas atividades simples e do dia a dia não precisam de testes e não consomem turnos. Em caso de dúvida, o Narrador decide se precisa de teste.

**Ações Comuns:** Toda Ação que precise de um Teste de Habilidade.

**Ações de Movimento:** O Personagem faz uma rolagem de Velocidade, escolhe o maior resultado e multiplica pelo seu espaço ocupado. Uma Criatura média (como os Personagens) ocupa 1 espaço.

Obstáculos simples consomem 1 espaço da rolagem.

Grandes Obstáculos devem ser contornados ou necessitam de rolagens extras.

## Ações Especiais

Também exigem testes de Habilidade, às vezes mais de um, e tem resultados

diferentes que podem auxiliar na solução de um Problema.

Na Criação de Personagem são escolhidas 2.

Magias se encaixam como Ações Especiais, podem ser um pouco mais efetivas, mas Perdas em ações mágicas levam a 1 de dano nos Pontos de Vida.

Cada Ação Especial pode ser utilizada 1 vez por Problema.

O Personagem adquire mais Ações Especiais durante o jogo, quando passa por algum treinamento ou aprende uma nova magia.

## Como Criar Ações Especiais

Defina o que a ação faz e escolha uma Habilidade que a evoca. Para ações mágicas, adicione Mente com a rolagem, e, se quiser, coloque uma consequência para perda diferente de dano.

## Lista de Ações Especiais

**Segurar com Força:** O Personagem derruba o alvo no chão com um teste de Força, a cada turno o teste é repetido para segurá-la. Enquanto o alvo é segurada, não pode fazer Ação ou Movimento além de tentar se soltar. Para se soltar, a Criatura deve ter sucesso em um teste de Força com Desvantagem.

**Escudo Humano:** Role Força, se Sucesso, a Criatura mais próxima não

consegue passar por você, e só você leva danos.

**Corpo de Pedra:** Role Corpo, se tiver Sucesso, seus músculos se tornam duros como pedra por uma rodada, e todos que te ataquem nessa rodada ganham 1 Desvantagem.

**Saúde de Ferro:** Role Corpo, se tiver Sucesso, no seu Turno você se concentra em seus próprios ferimentos, e consegue recuperar 1 Ponto de Vida.

**Esquivo:** Role Velocidade, se tiver Sucesso, no próximo Turno, se uma Criatura te atacar ela terá 2 Desvantagens.

**Distração:** Role Velocidade, se Sucesso, a Criatura se distrai com algo que você está fazendo, e perde o próximo Turno.

**Análise Biológica:** Role Mente, se obtiver Sucesso, consegue uma análise total da Criatura alvo, como fraquezas, forças e comportamentos comuns. Também são apresentadas soluções comuns para lidar com Criatura.

**Confusão:** Role Mente, se Sucesso, você faz um discurso cheio de termos difíceis para o alvo, e ele ganha 1 Desvantagem em rolagens de Mente durante 1 rodada.

**Domar Feras:** Role Coração, caso tenha Sucesso e a Criatura tenha menos de 4

Pontos de Medo, não atacará mais os Personagens, exceto seja atacado.

**Ta Bravinho?:** Role Coração, caso Sucesso, você descobre o motivo pelo qual alguma criatura está sendo violento contra você ou seu grupo.

**Algo está errado:** Role Sentidos, se obtiver Sucesso, você perceberá se existe algum perigo escondido por perto.

**Análise:** Role Sentidos, se obtiver Sucesso, você analisa o ambiente ao seu redor e procura por algo que pode te ajudar no seu objetivo.

**Carrapicho (Mágico):** Role Mente + Força, durante o seu turno você invoca plantinhas que se enroscam nas pernas do seu alvo, e para se livrar dela a criatura deve fazer um contra de Força. Caso falhe não consegue se mover.

**Super Velocidade (Mágico):** Role Mente+ Velocidade, se tiver sucesso você Ganhe o triplo de Movimento no próximo Turno.

**Quieto (Mágico):** Role Mente + Corpo, caso tenha sucesso, a Criatura fica imóvel por uma rodada ou até ser atacada.

**Conecta Mentes (Mágico):** Role Mente + Coração, se Sucesso, ouve uma palavra que está passando na cabeça do alvo.

**Dismiopia (Mágico):** Role Mente + Sentidos, se tiver sucesso, o alvo perde seus sentidos, fica surdo e cego, e tem ganha 1 Desvantagem durante rolagens de Força, Velocidade e Sentidos Durante toda a Rodada.

## Ajuda

É possível gastar uma ação por turno para auxiliar outro Personagem em uma tarefa (A ação de ajuda deve ser declarada **ANTES** da rolagem da ação do outro Personagem). Na ação do colega são acrescentados metade dos dados, arredondado para cima, da habilidade do personagem que ajuda o outro.

Exemplo: Ada ajuda Regina em uma rolagem de Mente para entender um documento Antigo, Ada tem 3 de Mente, e Regina tem 2, então o número de dados a ser rolado seria 3/2 dados da Ada, que daria 2 (arredondado para cima) + 2 dados de Regina.

## Dano

Quando qualquer criatura é atacada fisicamente, ele sofre Dano.

Para calcular o Dano de uma arma, por exemplo, role a mesma habilidade usada para decidir se teve sucesso no ataque, escolha o maior resultado e adicione o bônus da arma. Ex: Uma espada do Guerreiro garante + 1 em rolagens de

Força e +2 de dano, então para atacar com ela é preciso:

- 1º - Rolagem de Força +1 do uso da espada para acertar
- 2º - Rolagem de Força para dano
- 3º - Adicionar +2 de bônus ao resultado do Dano.

Para dano sem arma, como um soco, por exemplo, use uma rolagem de Força para acertar e uma rolagem de Força para Dano, e, em caso de perda, diminua -1 do Dano sofrido pelo alvo.

## Pontos de Vida

Definem a Saúde de um Personagem.

O valor dos Pontos de Vida de um Personagem é igual a 10 + Corpo.

Quando os Pontos de Vida de um Personagem chegam a 0, ele entra em **Situação Crítica**. Quando um Personagem entra em Situação Crítica, ele fica inconsciente e, a cada turno, deve realizar uma rolagem de corpo.

- Se o personagem leva Dano enquanto em Situação Crítica, ele falece.
- Em caso de Falha, o Personagem falece;
- Caso tire Sucesso com Perda, no seu próximo turno ele ganha 1 Desvantagem.
- Caso tire Sucesso, ele sai de Situação Crítica, mas continua desacordado, se levar Dano depois, entra novamente em Situação Crítica.
- Caso tire Mega Sucesso, o Personagem acorda com 1 Ponto de Vida.

- Se o Personagem Recupera 1 Ponto de Vida, de qualquer meio possível, ele sai de Situação Crítica e Acorda.

## Pontos de Bravura

Característica que apenas **Personagens** (jogáveis ou não) possuem. Criaturas **NÃO** possuem pontos de Bravura.

Ao gastar os Pontos de Bravura, o personagem pode sacrificar um dado de sua próxima rolagem para dar 4 dados bônus para a próxima rolagem de outro Personagem a sua escolha - pode ser feito até 3 vezes por **AVENTURA**.

## Pontos de Medo

Representam a influência do Medo em Personagens e Criaturas.

Todo jogador começa com 0 pontos de Medo, e pode chegar até no máximo 10.

A cada 2 Pontos de Medo adicione uma Desvantagem em todas as rolagens de uma Habilidade escolhida pelo Narrador. Podem ser acumuladas em apenas uma Habilidade ou divididas da forma que o Narrador preferir.

Quando atinge 8 Pontos de Medo, por **SESSÃO**, o mestre obtém controle sobre 2 ações do Personagem.

Quando atinge 10 Pontos de Medo, o Personagem é perdido, sua **FICHA**

é entregue ao Narrador e ele ganha controle sobre este Personagem.

O Personagem ganha pontos de Medo quando Falha em testes de Coração depois das seguintes situações:

- Perde  $\frac{2}{3}$  de vida em 1 Problema.
  - Quando sofre uma perda de pessoa importante.
  - Trauma de Roleplay.
  - Quando causa a morte de uma Criatura.
  - Quando comete atos hediondos (tortura, violência contra inocentes).
  - Quando é vítima de atos hediondos.
- Ou qualquer outro acontecimento relevante que o Narrador acha que pode trazer medo a esses Personagens.

Ps: Ataques de Sombras podem fazer o Personagem ganhar pontos de Medo.

Até atingirem 9, os Pontos de Medo podem ser recuperados. A recuperação acontece quando o Personagem para um pouco para focar nas suas ações e na sua saúde mental, como visitar sua família distante, comer sua comida favorita de infância ou pedir perdão a uma pessoa que machucou. O Narrador decide quando uma situação recupera Pontos de Medo.

## Variações de Jogo

A dificuldade do Jogo é alterada conforme o continente em que se passa



o jogo, ficando mais difícil quanto mais se aproximam do centro do mapa.

## Fichas

Nas próximas páginas são apresentados todos os layouts de ficha, junto com os Personagens Prontos.

|                                                                                                                       |  |                              |  |                                                                                                                |  |                                                                   |  |                            |  |                            |  |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|------------------------------|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|-------------------------------------------------------------------|--|----------------------------|--|----------------------------|--|
| <div>FORÇA:</div> <div>CORPO:</div> <div>VELOCIDADE:</div> <div>MENTE:</div> <div>CORAÇÃO:</div> <div>SENTIDOS:</div> |  | <div>BONÙS TEMPORARIO:</div> |  | <div>PONTOS DE MEDO:</div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> |  | <div>PONTOS DE BRAVURA:</div> <div></div> <div></div> <div></div> |  | <div>PONTOS DE VIDA:</div> |  | <div>AÇÕES ESPECIAIS</div> |  |
| <div>JOGADOR:</div>                                                                                                   |  | <div></div>                  |  | <div>HABILIDADES</div>                                                                                         |  | <div>MOCHILA</div> <div>/</div>                                   |  | <div>CARTEIRA</div>        |  |                            |  |
| <div>ANOTAÇÕES</div>                                                                                                  |  | <div>NOME:</div>             |  | <div>PASSADO</div>                                                                                             |  | <div>3 MEDOS</div> <div></div> <div></div> <div></div>            |  |                            |  |                            |  |

# PERSONAGEM:

PRONOMES:

JOGADOR:

## HABILIDADES

FORÇA:

CORPO:

VELOCIDADE:

MENTE:

CORAÇÃO:

SENTIDOS:

BONÔS TEMPORÁRIO:

PONTOS DE VIDA:

PONTOS DE BRAVURA:

○ ○ ○

PONTOS DE MEDO:

○ ○ ○ ○ ○  
○ ○ ○ ○ ○

AÇÕES ESPECIAIS

3 MEDOS

MOCHILA

CARTEIRA

## PASSADO

Ex halterofilista de um circo, ficou famoso por levantar até 15 pessoas de uma vez.

Um dia, o circo pegou fogo, após resgatar as pessoas, começou a ver o Medo nos olhos de seus amigos e das pessoas que amava, portanto, decidiu que usaria seus talentos para ajudar as pessoas que sofriam com a influência do Medo.

## ANOTAÇÕES

JOGADOR:

A black and white line drawing of a man from the waist up, facing forward. He is wearing a suit jacket, a white shirt, and a tie. His hands are clasped together in front of his chest. He has short, wavy hair and a slight smile. The drawing is simple, with clean lines and no shading.

A black and white line drawing of a man from the waist up, facing forward. He is wearing a suit jacket, a white shirt, and a tie. His hands are clasped together in front of his chest. He has short, wavy hair and a slight smile. The drawing is simple, with clean lines and no shading.

A black and white line drawing of a man from the waist up, facing forward. He is wearing a suit jacket, a white shirt, and a tie. His hands are clasped together in front of his chest. He has short, wavy hair and a slight smile. The drawing is simple, with clean lines and no shading.

NOME: Leonardo Estrodoso

NOME: Leonardo Estrodoso

NOME: Leonardo Estrodoso

## ANOTAÇÕES

## ANOTAÇÕES

# PASSADO

# PASSADO

# 3 MEDOS

# 3 MEDOS

Ex halterofilista de um circo, ficou famoso por levantar até 15 pessoas de uma vez.

Um dia, o circo pegou fogo, após resgatar as pessoas, começou a ver o Medo nos olhos de seus amigos e das pessoas que amava, portanto, decidiu que usaria seus talentos para ajudar as pessoas que sofriam com a influência do Medo.

Ex halterofilista de um circo, ficou famoso por levantar até 15 pessoas de uma vez.

Um dia, o circo pegou fogo, após resgatar as pessoas, começou a ver o Medo nos olhos de seus amigos e das pessoas que amava, portanto, decidiu que usaria seus talentos para ajudar as pessoas que sofriam com a influência do Medo.

- Fogo
- Perder seus amigos
- Não ser forte o suficiente

- Fogo
- Perder seus amigos
- Não ser forte o suficiente

- Fogo
- Perder seus amigos
- Não ser forte o suficiente

# PERSONAGEM: Leonardo Estrondoso

PRONOMES:

JOGADOR:

## HABILIDADES

FORÇA: 3

CORPO: 2

VELOCIDADE: 1

MENTE: 1

CORAÇÃO: 2

SENTIDOS: 1

BONÔS TEMPORÁRIO:



PONTOS DE VIDA:

PONTOS DE BRAVURA:

○ ○ ○

PONTOS DE MEDO:

○ ○ ○ ○ ○  
○ ○ ○ ○ ○

### AÇÕES ESPECIAIS

**Segurar com Força:** ○

Personagem derruba um alvo no chão com um teste de Força, a cada turno o teste é repetido para segurá-la. Enquanto a Criatura é segurada, ela não pode fazer mais nenhuma Ação ou Movimento além de tentar se soltar. Para se soltar, a Criatura deve ter sucesso em um teste de Força com 1 Desvantagem.

**Domar Feras:** Role Coração, caso tenha Sucesso e a Criatura tenha menos de 4 Pontos de Medo, não atacará mais os Personagens, a não ser que seja atacado.

### 3 MEDOS

Fogo

Perder seus amigos

Não ser forte o suficiente

### MOCHILA

**Lanchinhos:** Recupera 1 Ponto de Vida ao ser consumido) x3  
**Item de Estimação** (Colar de Contas): Pode ter qualquer forma que o Personagem desejar, concede 2 Vantagens em rolagens de Coração.  
**Kit Curandeiro:** Cure 1D6 de Vida de uma Criatura a sua escolha (Pode ser usado em si).  
**Chazinho da vovó:** Consumível: Cura 2d6 de vida e recupera 1Ponto de Medo.

CARTEIRA

## PASSADO

Ex halterofilista de um circo, ficou famoso por levantar até 15 pessoas de uma vez.

Um dia, o circo pegou fogo, após resgatar as pessoas, começou a ver o Medo nos olhos de seus amigos e das pessoas que amava, portanto, decidiu que usaria seus talentos para ajudar as pessoas que sofriam com a influência do Medo.

## ANOTAÇÕES



JOGADOR:

PONTOS DE MEDO:

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

# BONUS TEMPORARIO:

PONTOS DE BRAVURA:

○ ○ ○

PONTOS DE MEDO:

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

PONTOS DE VIDA:

PONTOS DE BRAVURA:

PONTOS DE MEDO:

# HABILIDADES

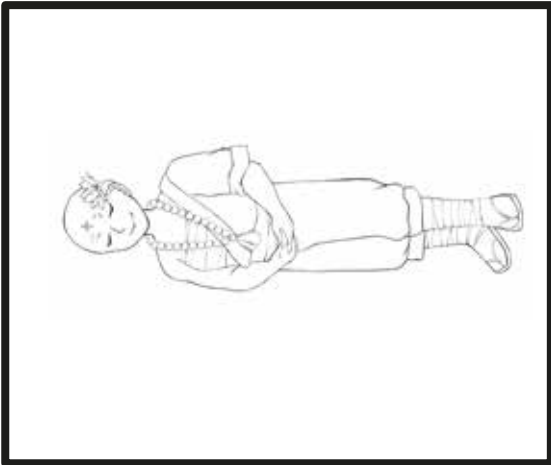
FORÇA: 1  
CORPO: 3  
VELOCIDADE: 2  
MENTE: 1  
CORAÇÃO: 2  
SENTIDOS: 1

BÔNUS TEMPORÁRIO:

JOGADOR:



NOME: Flor de Maio



JOGADOR:

# ANOTAÇÕES

|                    |                     |
|--------------------|---------------------|
| AÇÕES ESPECIAIS    |                     |
| PONTOS DE VIDA:    |                     |
| PONTOS DE BRAVURA: | ○ ○ ○               |
| PONTOS DE MEDO:    | ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ |

ATHCOW

HABILIDADES

FORÇA: 1

CORPO: 3

VELOCIDADE: 2

MENTE: 1

CORAÇÃO: 2

SENTIDOS: 1

BONÚS TEMPORÁRIO:

# ANOTAÇÕES

## 3 MEDOS

PONTOS DE MEDO:

PONTOS DE BRAVURA:

PONTOS DE VIDA:

AÇÕES ESPECIAIS

Escudo Humano: Role Força, se Sucesso, a Criatura mais próxima não consegue passar por você, e só você leva danos.

PONTOS DE MEDO:  
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

PONTOS DE BRUVURA:  
○ ○ ○

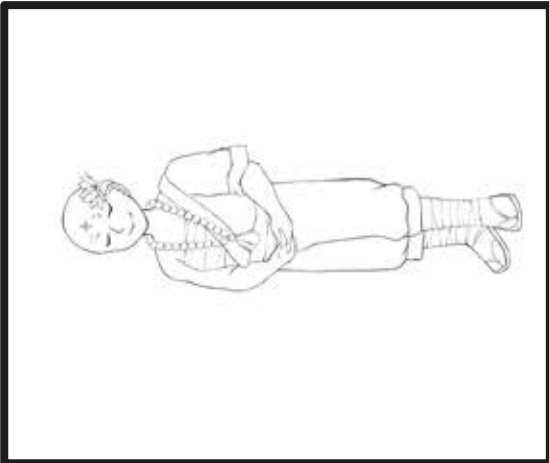
BONÚS TEMPORÁRIO:

FORÇA: 1  
CORPO: 3  
VELOCIDADE: 2  
MENTE: 1  
CORAÇÃO: 2  
SENTIDOS: 1

BONÚS TEMPORÁRIO:

FORÇA: 1  
CORPO: 3  
VELOCIDADE: 2  
MENTE: 1  
CORAÇÃO: 2  
SENTIDOS: 1

JOGADOR:



NOME: Flor de Maio

PASSADO

Monge, cresceu e treinou nas montanhas desde criança com a missão de se tornar um combatente do Medo.

Seu objetivo é trazer paz para as pessoas.

**ANOTAÇÕES**

---

**3 MEDOS**

— Altura

|                  |  |
|------------------|--|
| ANOTAÇÕES        |  |
| 3 MEDOS          |  |
| — Altura         |  |
| — Silêncio total |  |

ANOTAÇÕES

3 MEDOS

- Altura
- Silêncio total
- Perder a fé em sua missão

# PERSONAGEM: Flor de Maio

PRONOMES:

JOGADOR:

## HABILIDADES

FORÇA: 1

CORPO: 3

VELOCIDADE: 2

MENTE: 1

CORAÇÃO: 2

SENTIDOS: 1

BONÔS TEMPORÁRIO:



PONTOS DE VIDA:

PONTOS DE BRAVURA:

○ ○ ○

PONTOS DE MEDO:

○ ○ ○ ○ ○  
○ ○ ○ ○ ○

## AÇÕES ESPECIAIS

**Escudo Humano:** Role Força, se Sucesso, a Criatura mais próxima não consegue passar por você, e só você leva danos.

**Distração:** Role Velocidade, se Sucesso, a Criatura se distrai com algo que você está fazendo, e perde o próximo turno.

## 3 MEDOS

Altura

Silêncio total

Perder a fé em sua missão

## MOCHILA

**Lanchinhos:** Recupera 1 Ponto de Vida ao ser consumido) x3

**Escudo Fortificado:** Se uma Criatura te atacar de forma física, ela recebe 1 Desvantagem no teste.

**Suco energético:** Consumível: por 3 Turnos, o Personagem ganha 1 Vantagem em testes de Força, Corpo e Velocidade.

**Chazinho da vovó:** Consumível: Cura 2d6 de vida e recupera 1 Ponto de Medo.

CARTEIRA

## PASSADO

Monge, cresceu e treinou nas montanhas desde criança com a missão de se tornar um combatente do Medo.

Seu objetivo é trazer paz para as pessoas.

## ANOTAÇÕES

JOGADOR:

# PASSADO

# PASSADO

# PASSADO

# PASSADO

# PASSADO

# PASSADO

# PASSADO

# PASSADO

# PASSADO

# PASSADO

# PASSADO

# PERSONAGEM: Gabe Gato

PRONOMES:

JOGADOR:

## HABILIDADES

FORÇA: 1

CORPO: 1

VELOCIDADE: 3

MENTE: 2

CORAÇÃO: 1

SENTIDOS: 2

BONÔS TEMPORÁRIO:



PONTOS DE VIDA:

PONTOS DE BRAVURA:

○ ○ ○

PONTOS DE MEDO:

○ ○ ○ ○ ○  
○ ○ ○ ○ ○

### AÇÕES ESPECIAIS

**Esquivo:** Role Velocidade, se Sucesso, no próximo Turno, se uma Criatura te atacar ela terá 2 Desvantagens.

**Super Velocidade (Mágico):** Role Mente+ Velocidade, se tiver sucesso você Ganha o triplo de Movimento no próximo Turno.

### 3 MEDOS

Aranhas

Ser Preso

Escuridão Total

### MOCHILA

**Lanchinhos:** Recupera 1 Ponto de Vida ao ser consumido) x3

**Arco e flechas:** Role Velocidade + Força para acertar algo, se Sucesso, cause +1 de dano ao alvo. (DANO NÃO PRECISA SER LETAL)

**Amuleto da Sorte (Moeda da Sorte):** Ganhe 1 Vantagem em testes de Mente e Coração.

**Suco energético:** Consumível: por 3 Turnos, o Personagem ganha 1 Vantagem em testes de Força, Corpo e Velocidade.

CARTEIRA

## PASSADO

Cresceu nas ruas com um grupo de crianças órfãs, sabe muito bem o que o Medo pode fazer com uma pessoa. Ele luta para que todas as crianças nunca tenham que enfrentar algo tão terrível.

## ANOTAÇÕES

JOGADOR:

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○  
○  
○

PONTOS DE VIDA:

AÇÕES ESPECIAIS

**Carra-picho (Mágico):** Role Mente + Força, durante o seu turno você invoca plantinhas que se enroscam nas pernas do seu alvo, e para se livrar dela a criatura deve fazer um contra de Força. Caso falhe não consegue se mover.

**Análise Biológica:** Role Mente, se obtiver Sucesso, consegue uma análise total da Criatura alvo, como fraquezas, forças e comportamentos comuns. Também são apresentadas soluções comuns para lidar com Criatura.

## SENTIDOS:1

MENTE: 3

CORPO:1

# HABILIDADES

# MOCCHILA

Foi treinada pelo pai para conhecer o mundo da magia, tem sede de conhecimento, seu sonho é

conhecimento, seu sonho é desbravar os Quatro Continentes.

desbravar os Quatro Continentes.

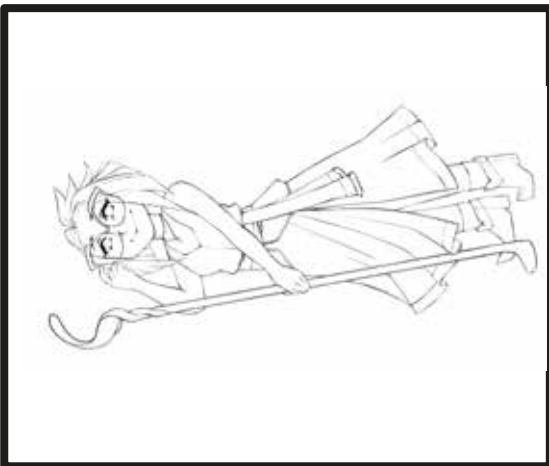
desbravar os Quatro Continentes.

desbravar os Quatro Continentes.

desbravar os Quatro Continentes.



NOME: Alexandria Ada



## ANOTAÇÕES

# 3 MEDOS

## — Traças

- Lugares apertados

## — Enfrentar seu pai






# PERSONAGEM: Alexandria Ada

PRONOMES:

JOGADOR:

## HABILIDADES

FORÇA: 1

CORPO: 1

VELOCIDADE: 2

MENTE: 3

CORAÇÃO: 2

SENTIDOS: 1

BONÔS TEMPORÁRIO:



PONTOS DE VIDA:

PONTOS DE BRAVURA:

○ ○ ○

PONTOS DE MEDO:

○ ○ ○ ○ ○  
○ ○ ○ ○ ○

## AÇÕES ESPECIAIS

**Carrapicho (Mágico):** Role Mente + Força, durante o seu turno você invoca plantinhas que se enroscam nas pernas do seu alvo, e para se livrar dela a criatura deve fazer um contra de Força. Caso falhe não consegue se mover.

**Análise Biológica:** Role Mente, se obtiver Sucesso, consegue uma análise total da Criatura alvo, como fraquezas, forças e comportamentos comuns. Também são apresentadas soluções comuns para lidar com a Criatura.

## 3 MEDOS

Traças

Lugares apertados

Enfrentar seu pai

## MOCHILA

**Lanchinhos:** Recupera 1 Ponto de Vida ao ser consumido) x3  
**Cajado do Mago:** Ganhe 1 Vantagem em rolagens Ações Especiais Mágicas.

**Bloco de anotações:** Adicione +3 em rolagens de Mente.

**Kit Curandeiro:** Cure 1D6 de Vida de uma Criatura a sua escolha (Pode ser usado em si).

CARTEIRA

## PASSADO

Foi treinada pelo pai para conhecer o mundo da magia, tem sede de conhecimento, seu sonho é desbravar os Quatro Continentes.

## ANOTAÇÕES

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

## PONTOS DE MEDO:

○  
○  
○

PONTOS DE BRAVURA:

PONTOS DE VIDA:

AÇÕES ESPECIAIS

**Ta Bravinho?:** Role Coração, caso tenha Sucesso, você descobre o motivo pelo qual alguma criatura está sendo violento contra você ou seu grupo.

**Dismiopia (Mágico):** Role Mente + Sentidos, se Sucesso, o alvo perde seus sentidos, fica surdo e cego, e ganha 1 Desvantagem em testes de Força, Velocidade e Sentidos durante a Rodada.

## BONÙS TEMPORARIO:

## SENTIDOS: 2

CORAÇÃO: 3

MENTE: 2

VELOCIDADE: 1

CORPO:1

FORÇA: 1

# HABILIDADES

# MOCHILA

**Lanchinhos:** Recupera 1 Ponto de Vida ao ser consumido) x3

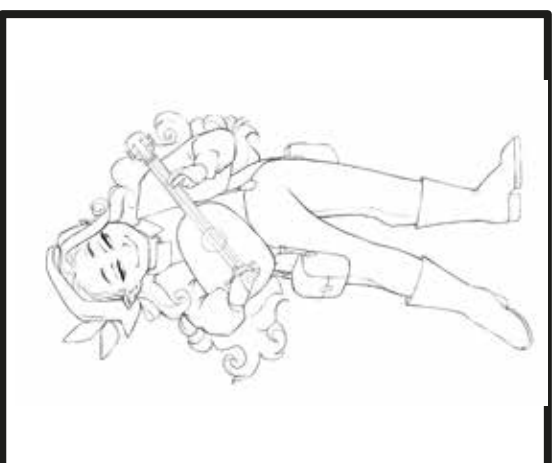
**Instrumento Musical (Ukulele):**  
Rolagem de Coração +1

**Bloco de anotações:** Adicione +3 em rolagens de Mente.

**Amuleto da Sorte (Palheta):** Ganhe 1 Vantagem em teste de Mente e Coração.

# CARTEIRA

JOGADOR:



NOME: Rita Regina

## ANOTAÇÕES

### 3 MEDOS

— Romance

— Cachorros

— Sombras

# PASSADO

Uma musicista que percebeu que suas canções podem acalmar os corações das pessoas e afastar o Medo, então decidiu sair se aventurando pelo mundo ajudando a enfrentar o Medo.

# PERSONAGEM: Rita Regina

PRONOMES:

JOGADOR:

## HABILIDADES

FORÇA: 1

CORPO: 1

VELOCIDADE: 1

MENTE: 2

CORAÇÃO: 3

SENTIDOS: 2

BONÔS TEMPORÁRIO:



PONTOS DE VIDA:

PONTOS DE BRAVURA:

○ ○ ○

PONTOS DE MEDO:

○ ○ ○ ○ ○  
○ ○ ○ ○ ○

## AÇÕES ESPECIAIS

**Ta Bravinho?:** Role Coração, caso tenha Sucesso, você descobre o motivo pelo qual alguma criatura está sendo violento contra você ou seu grupo.

**Dismiopia (Mágico):** Role Mente + Sentidos, se Sucesso, o alvo perde seus sentidos, fica surdo e cego, e ganha 1 Desvantagem em testes de Força, Velocidade e Sentidos durante a Rodada.

## 3 MEDOS

Romance

Cachorros

Sombra

## MOCHILA

**Lanchinhos:** Recupera 1 Ponto de Vida ao ser consumido) x3  
**Instrumento Musical (Ukulele):** Rolagem de Coração +1  
**Bloco de anotações:** Adicione +3 em rolagens de Mente.  
**Amuleto da Sorte (Palheta):** Ganhe 1 Vantagem em teste de Mente e Coração.

CARTEIRA

## PASSADO

Uma musicista que percebeu que suas canções podem acalmar os corações das pessoas e afastar o Medo, então decidiu sair se aventurando pelo mundo ajudando a enfrentar o Medo.

## ANOTAÇÕES



JOGADOR:

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

PONTOS DE MEDO:

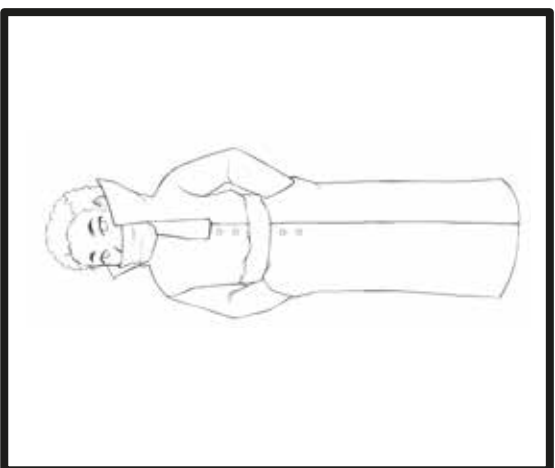
○ ○ ○

PONTOS DE BRAVURA:

PONTOS DE VIDA:

## HABILIDADES

FORÇA: 2  
CORPO: 1  
VELOCIDADE: 1  
MENTE: 2  
CORAÇÃO: 1  
SENTIDOS: 3



NOME: Arsene Arthur

## SEÇÃO TONAL

AÇÕES ESPECIAIS

**Algo está errado:** Role Sentidos, se obtiver Sucesso, você perceberá se existe algum perigo escondido por perto.

**Análise:** Role Sentidos, se Sucesso, você analisa o ambiente ao seu redor e procura por algo que pode te ajudar no seu objetivo.

MOCHILA

/

**Lanchinhos:** Recupera 1 Ponto de Vida ao ser consumido) x3  
**Bloco de anotações:** Adicione +3 em rolagens de Mente.  
**Suco energético:** Consumível - por 3 Turnos, o Personagem ganha Vantagemem testes de Força, Corpo e Velocidade.  
**Guaraná com Café:** Consumível - Por 3 turnos ganhe 1 vantagem em rolagens de Sentidos.

CARTEIRA

PASSADO

Ex detetive particular, sua mãe desapareceu quando era criança, e por isso quase foi consumido pelo Medo, foi salvo por uma Aura misteriosa.

3 MEDOS

- Doenças
- Formigas
- Abraços

# PERSONAGEM: Arsene Arthur

PRONOMES:

JOGADOR:

## HABILIDADES

FORÇA: 2

CORPO: 1

VELOCIDADE: 1

MENTE: 2

CORAÇÃO: 1

SENTIDOS: 3

BONÔS TEMPORÁRIO:



PONTOS DE VIDA:

PONTOS DE BRAVURA:

○ ○ ○

PONTOS DE MEDO:

○ ○ ○ ○ ○  
○ ○ ○ ○ ○

## AÇÕES ESPECIAIS

**Algo está errado:** Role Sentidos, se obtiver Sucesso, você perceberá se existe algum perigo escondido por perto.

**Análise:** Role Sentidos, se Sucesso, você analisa o ambiente ao seu redor e procura por algo que pode te ajudar no seu objetivo.

## 3 MEDOS

Doenças

Formigas

Abraços

## MOCHILA

**Lanchinhos:** Recupera 1 Ponto de Vida ao ser consumido) x3  
**Bloco de anotações:** Adicione +3 em rolagens de Mente.

**Suco energético:** Consumível - por 3 Turnos, o Personagem ganha Vantagens em testes de Força, Corpo e Velocidade.

**Guaraná com Café:**  
Consumível - Por 3 turnos anhe 1 Vantagem em rolagens de Sentidos.

CARTEIRA

## PASSADO

Ex detetive particular, sua mãe desapareceu quando era criança, e por isso quase foi consumido pelo Medo, foi salvo por uma Aura misteriosa.

## ANOTAÇÕES