



RUNAS DO DESTINO

O Chamado dos Ímpetos - Livro de Regras Completo Revisado Integral

Livro de regras completo para RPG de fantasia nórdica/viking adulta, reunindo fundamentos, criação de personagem, classes, trilhas, equipamentos, combate, deuses, runas, jornadas, reinos, mestragem e bestiário.

A escrita desta versão foi refeita diretamente na imagem de página, usando a área central do pergaminho como campo de leitura, sem caixa branca, sem véu de fundo e sem sobreposição artificial por trás dos parágrafos.

Sumário Navegável

Clique em qualquer item para ir diretamente à parte, capítulo ou apêndice.

Parte 1 - Fundamentos, Criação, Origens e Perícias	4
Capítulo 1 - Fundamentos	5
Capítulo 2 - Criação de Personagem	16
Capítulo 2.31 - Origens Completas	29
Capítulo 2.32 - Lista das 24 Origens	32
Capítulo 3 - Perícias	46
Parte 2 - Classes, Trilhas, Equipamentos e Combate	61
Capítulo 4 - Classes, Trilhas e Habilidades	62
Capítulo 5 - Equipamentos, Armas, Armaduras e Itens	104
Capítulo 6 - Sistema de Combate	113

Sumário Navegável

Clique em qualquer item para ir diretamente à parte, capítulo ou apêndice.

Parte 3 - Deuses, Ímpeto, Runas e Rituais	127
Capítulo 7 - Deuses, Ímpeto e Poder Divino	128
Capítulo 8 - Runas, Entoamentos e Rituais	154
Apêndice da Parte 3 - Consulta Rápida	177
Parte 4 - Jornadas, Reinos, Mestragem e Bestiário	180
Capítulo 9 - Jornadas, Viagens e Sobrevivência	181
Capítulo 10 - Reinos, Cidades, Clãs e Cultura	192
Capítulo 11 - Mestrando Runas do Destino	209
Capítulo 12 - Bestiário e Níveis de Ameaça	218
Apêndice da Parte 4 - Tabelas Rápidas	281
Fim da Saga	284
Contracapa Visual	285



RUNAS DO DESTINO — Parte 1

Abertura, Fundamentos, Criação de Personagem, Origens e Perícias — dados, como interpretar DT, como aplicar Ímpeto e Infortúnio, como criar personagens, como usar origens, como entender classe e habilidades de classe no momento da criação e como aplicar perícias em cena.

todas as páginas. A escrita fica dentro da área segura central, com margem larga, sem invadir ornamentos, sem começar colada na esquerda e sem ficar sobre partes escuras da imagem.

O que esta parte entrega



Capítulo 1 — Fundamentos

As regras centrais que fazem o sistema funcionar em mesa.

1.1 O que o sistema resolve

Regra

Runas do Destino usa regras para responder uma pergunta simples: o que acontece quando um personagem tenta algo arriscado em um mundo frio, antigo e cheio de juramentos? O sistema não deve interromper a narrativa; ele deve transformar escolhas em consequências claras.

Como funciona na mesa

Use as regras quando houver risco real, custo possível, dúvida sobre o resultado ou impacto dramático. Se uma ação é simples, sem oposição e sem consequência relevante, ela pode acontecer sem rolagem.

Exemplo em mesa

Abrir uma porta comum em uma aldeia não exige teste. Abrir uma porta congelada enquanto um draugr sobe a escada atrás do grupo exige teste, DT e consequência.

Cuidado de leitura e equilíbrio

A regra existe para servir à cena. Se a rolagem não muda nada, não role.

1.2 Dados usados

Regra



O jogo usa principalmente d20 para testes e dados menores para dano, cura, efeitos e recursos. A rolagem central é feita com d20, mas o dano de armas e criaturas pode usar d4, d6, d8, d10 ou d12.

Como funciona na mesa

Use o d20 para descobrir se uma ação funciona. Use dados de dano e efeito apenas depois que a ação já foi resolvida.

Exemplo em mesa

Um arqueiro rola d20 para acertar. Se acertar, rola 1d8 de dano do arco longo. Uma runa pode usar 1d6, 2d8 ou outro dado indicado pela regra.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não substitua teste por dano. Primeiro descubra se a ação acontece; depois aplique o efeito.

1.3 A rolagem central

Regra

Role a quantidade de d20 indicada pelo atributo. Com atributo 0, role 2d20 e fique com o pior. Com atributo 1, role 1d20. Com atributos 2 a 5, role essa quantidade de d20 e fique com o melhor. Depois some perícia, ajuda, equipamento e modificadores.

Como funciona na mesa

Use sempre que houver risco, incerteza e consequência. O atributo mede consistência: quanto maior o atributo, maior a chance de conseguir um resultado bom.

Exemplo em mesa

A caçadora tenta atravessar gelo rachado. Ela usa Agilidade 3, rola 3d20, fica com o melhor resultado e soma Atletismo se for treinada.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Evite pedir múltiplos testes para a mesma ação simples. Um teste deve resolver a intenção principal ou criar consequência clara.

1.4 Atributo 0

Regra

Atributo 0 representa fraqueza, despreparo grave ou limitação clara. Quando um personagem usa atributo 0, ele rola 2d20 e fica com o pior resultado.

Como funciona na mesa

Use atributo 0 para criar drama e identidade. Ele não serve para humilhar o personagem, mas para mostrar onde ele realmente tem dificuldade.

Exemplo em mesa

Um Skald com Corpo 0 tenta arrombar uma porta reforçada. Ele rola 2d20 e fica com o pior, mostrando que aquela ação está fora de sua força natural.





Cuidado de leitura e equilíbrio

Não transforme atributo 0 em proibição absoluta. O personagem ainda pode tentar, mas o risco é maior.

1.5 Atributos 1 a 5

Regra

Atributo 1 rola 1d20. Atributos 2, 3, 4 e 5 rolam essa quantidade de d20 e ficam com o melhor resultado. O valor 5 deve ser raro e representar excelência mortal ou quase mítica.

Como funciona na mesa

Use atributos altos para mostrar personagens confiáveis naquela área. Um personagem com Agilidade 4 não ganha apenas número: ele erra menos em ações ágeis.

Exemplo em mesa

Uma Guardiã com Corpo 4 rola 4d20 e fica com o melhor ao segurar uma porta contra saqueadores.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não entregue atributo 5 sem custo de progressão. Esse valor muda muito a consistência da ficha.

1.6 Perícia somada ao teste

Regra

Depois de escolher o melhor ou pior d20, some o bônus da perícia aplicável. Sem treino soma +0; treinado soma +2; especializado soma +4; mestre soma +6.

Como funciona na mesa

Use perícia quando treinamento prático importa. O atributo mostra potencial; a perícia mostra estudo, hábito, disciplina ou experiência.

Exemplo em mesa

Um personagem com Mente 2 e Investigação treinada rola 2d20, fica com o melhor e soma +2.

Cuidado de leitura e equilíbrio

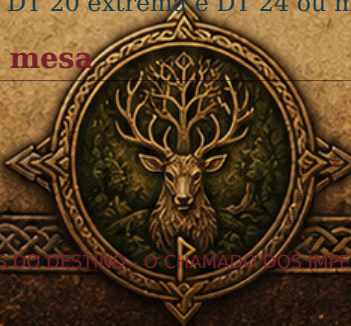
Não permita que perícia substitua ferramenta impossível. Medicina sem bandagem, tempo ou material pode estabilizar, mas não operar milagre.

1.7 DT — Dificuldade de Teste

Regra

DT é o valor que precisa ser igualado ou superado. DT 8 é fácil, DT 12 moderada, DT 16 difícil, DT 20 extrema e DT 24 ou mais quase impossível.

Como funciona na mesa





Use DT para medir obstáculo, clima, pressão, ferramenta, tempo e consequência. A DT não é castigo; é leitura honesta da cena.

Exemplo em mesa

Abrir uma porta comum não exige teste. Abrir a mesma porta antes do draugr alcançar o grupo pode ser DT 16.

Cuidado de leitura e equilíbrio

DT muito alta o tempo todo faz a ficha parecer inútil. Reserve DT extrema para momentos realmente dramáticos.

1.8 Modificadores de cena

Regra

Ajuda boa concede +2. Vantagem de terreno pode reduzir a DT em 2 ou 4. Pressão forte pode aumentar a DT em 2 ou 4. Ferramenta certa pode permitir uma ação que seria impossível.

Como funciona na mesa

Use modificadores quando a descrição da cena muda a chance real de sucesso. Um bom plano deve importar.

Exemplo em mesa

Um aliado segura a corda enquanto outro escala uma muralha congelada. Isso concede +2 ou reduz a DT, dependendo da situação.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não empilhe muitos bônus pequenos. Prefira um modificador claro, fácil de lembrar e justificado pela ficção.

1.9 Ajuda entre personagens

Regra

Um personagem pode ajudar outro se explicar como contribui. A ajuda precisa ser possível na cena e não pode ser apenas uma frase vazia. Ajuda comum concede +2; ajuda forte pode permitir nova abordagem.

Como funciona na mesa

Use ajuda para incentivar trabalho em grupo. Personagens diferentes devem conseguir somar forças sem todos rolarem a mesma coisa.

Exemplo em mesa

O Navegador lê a rota enquanto o Caçador procura rastros. O mestre permite que a ajuda do Navegador dê +2 ao teste de Sobrevivência do Caçador.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não permita ajuda infinita de todos em toda rolagem. Ajuda deve ter posição, tempo e descrição.

1.10 Testes em oposição





Regra

Quando dois lados disputam diretamente, ambos rolam. Vence o maior resultado final. Em empate, vence quem tinha melhor posição, ou a situação permanece instável.

Como funciona na mesa

Use oposição em duelos, perseguições, mentiras, intimidação, queda de braço, disputa de comando e choque de vontade.

Exemplo em mesa

O Skald tenta acalmar um salão enquanto um rival incita violência. Ambos rolam Presença com perícias adequadas.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não use oposição quando o obstáculo é fixo. Uma fechadura tem DT; ela não rola contra o jogador.

1.11 Sucesso completo

Regra

Sucesso completo acontece quando o resultado alcança a DT sem custo adicional. A intenção principal do personagem acontece e a cena avança a favor do grupo.

Como funciona na mesa

Use sucesso completo para recompensar preparo, boas escolhas, atributo forte e perícia adequada.

Exemplo em mesa

A Vidente interpreta uma runa antiga, vence a DT e descobre que a tumba foi selada por juramento quebrado.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não esconda toda informação atrás de novas rolagens. Sucesso deve entregar algo útil.

1.12 Sucesso parcial

Regra

Quando o resultado fica próximo da DT ou quando a cena pede avanço com custo, o mestre pode permitir sucesso parcial. A ação acontece, mas algo complica.

Como funciona na mesa

Use para manter a história em movimento sem transformar toda falha em bloqueio.

Exemplo em mesa

O grupo escala a muralha, mas deixa cair uma mochila. Eles entram, mas os guardas ouviram o barulho.





Cuidado de leitura e equilíbrio

Sucesso parcial não deve virar punição constante. Ele deve ser consequência interessante.

1.13 Falha

Regra

Falha significa que a intenção não acontece ou acontece de forma insuficiente. Uma falha boa muda a situação, revela perigo ou força escolha.

Como funciona na mesa

Use falha quando o risco da cena precisa aparecer. A falha deve ser compreensível e ligada ao que o personagem tentou.

Exemplo em mesa

O Caçador falha ao seguir rastros na nevasca. Ele não perde apenas tempo: segue a trilha errada e se aproxima de uma toca de lobo.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não use falha para travar a sessão inteira. Dê outro caminho, custo ou consequência.

1.14 Infortúnio

Regra

Infortúnio é consequência forte: dano, perda de recurso, separação, alarme, marca, dívida, posição ruim ou avanço da ameaça.

Como funciona na mesa

Use quando a falha precisa realmente mudar a situação. Infortúnio deve nascer da cena e ser compreensível.

Exemplo em mesa

Falhar ao atravessar gelo fino pode molhar suprimentos, quebrar o gelo atrás do grupo ou separar dois personagens.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não use Infortúnio para ridicularizar jogador. Use para tornar a saga mais intensa.

1.15 Ímpeto

Regra

Ímpeto é esforço heroico, coragem, foco e poder espiritual. Ele alimenta habilidades, reações, runas e feitos acima do comum.

Como funciona na mesa

Use Ímpeto quando o personagem força seu limite. Gastar Ímpeto deve mudar a cena de modo visível.





Exemplo em mesa

A Guardiã gasta Ímpeto para bloquear um ataque que acertaria a Vidente. O grupo sente que a função dela importou.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Ímpeto demais remove risco. Mantenha limite seguro por rodada e cobre custo quando for ultrapassado.

1.16 Recuperação de Ímpeto

Regra

Ímpeto pode voltar com descanso, cumprimento de juramento, cena de coragem, canto do Skald, ritual ou decisão significativa. Recuperação não deve ser automática em qualquer pausa.

Como funciona na mesa

Use recuperação para premiar escolhas com peso. Um personagem que cumpre promessa difícil pode recuperar Ímpeto porque reafirma sua saga.

Exemplo em mesa

Depois de proteger um aliado durante a travessia, a Guardiã cumpre seu juramento e recupera 1 Ímpeto.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não transforme Ímpeto em recurso infinito. Sem limite, runas e habilidades perdem custo.

1.17 Marcas

Regra

Marcas são sinais persistentes de poder, falha espiritual, juramento, dívida ou contato com forças antigas. Elas podem ser físicas, espirituais, sociais ou narrativas.

Como funciona na mesa

Use Marcas quando o personagem força o destino, aceita poder perigoso ou sobrevive a evento que deveria deixar cicatriz.

Exemplo em mesa

Depois de usar uma runa acima do limite seguro, a mão do personagem fica marcada por gelo azul até cumprir uma promessa.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Marca deve criar história, não apenas penalidade chata.

1.18 Presságios

Regra

Presságios são avisos: corvos, trovão distante, chama azul, fios luminosos, sonhos, neve imóvel, sangue escuro ou runas tremendo.





Como funciona na mesa

Use antes de consequência grande para dar ao grupo chance de escolha. Presságio é sinal de que algo está respondendo.

Exemplo em mesa

Antes da Serpente do Fiorde aparecer, o mar fica liso demais, os peixes somem e uma runa no casco sangra água.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Presságio sem consequência vira decoração. Ele precisa apontar para algo que pode acontecer.

1.19 PV, Defesa e queda

Regra

PV mede quanto o personagem aguenta antes de cair. Defesa é o valor que ataques precisam alcançar. Ao chegar a 0 PV, o personagem cai e fica vulnerável, mas morte depende da regra de cena e da ameaça.

Como funciona na mesa

Use PV como mistura de resistência, sorte, postura, proteção e fôlego. Nem todo dano é corte profundo.

Exemplo em mesa

Um Guerreiro com PV alto continua lutando após golpes que derrubariam um Skald, mas ainda pode sofrer condição, queda ou perda de posição.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não trate PV como única consequência. Terreno, medo e objetivos também importam.

1.20 Condições

Regra

Condições alteram a cena: atordoado, caído, sangrando, assustado, congelando, exausto, preso, marcado e vulnerável.

Como funciona na mesa

Use quando uma situação precisa durar além de um único teste. Condição boa cria decisão: gastar ação, pedir ajuda, recuar ou arriscar.

Exemplo em mesa

O lobo de gelo não apenas causa dano; sua mordida deixa o alvo congelando, reduzindo movimento até receber calor ou cura.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Condição demais deixa a mesa lenta. Use poucas, mas significativas.

1.21 Tempo de cena





Regra

Nem toda ação usa a mesma escala. Combate usa rodadas; investigação usa minutos ou horas; viagem usa períodos; rituais podem usar noite inteira.

Como funciona na mesa

Use a escala de tempo que torna a decisão importante. Um teste de segundos não deve resolver uma jornada inteira, e um teste de jornada não deve detalhar cada passo.

Exemplo em mesa

Atravessar uma ponte durante combate é ação de rodada. Cruzar uma serra é teste de jornada.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Escolha a escala antes da rolagem para evitar confusão.

1.22 Cenas e consequências

Regra

Uma cena forte tem objetivo, obstáculo, escolha e consequência. Se falta um desses elementos, talvez a cena deva ser resumida.

Como funciona na mesa

Use cenas para organizar a sessão. Cada cena deve responder: o que o grupo quer, o que impede, o que pode mudar e qual preço pode surgir.

Exemplo em mesa

Entrar no salão do jarl pode ser cena social: objetivo é audiência, obstáculo é o guarda, escolha é mentir ou negociar, consequência é reputação.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Cena sem consequência vira preenchimento. Corte ou transforme.

1.23 Regra de interpretação

Regra

A ficção vem antes do número. Primeiro descreva o que o personagem faz; depois escolha atributo, perícia, DT e consequência.

Como funciona na mesa

Use essa regra para impedir rolagens vazias e para manter a mesa imaginando a mesma cena.

Exemplo em mesa

Em vez de dizer 'rolo Sobrevivência', o jogador diz 'procuro marcas de trenó no gelo'. O mestre então pede Sobrevivência com Mente.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não deixe a ficha substituir a descrição da ação.

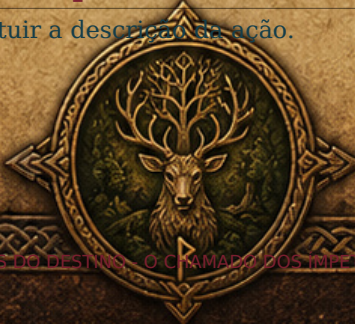


Tabela de DT

Dificuldade, uso e consequência em tabela no padrão visual da página 81.

DT	Dificuldade	Uso comum	Consequência
6	Automática sob pressão leve	Quase qualquer personagem consegue.	Apenas atraso, detalhe ruim ou custo mínimo.
8	Fácil	Ação simples com pouca pressão.	Use quando equipamento ou treino já ajudam bastante.
10	Fácil com risco	Rotina perigosa ou cena com pressão leve.	Falha cria Infortúnio pequeno.
12	Moderada	Ação comum sob algum risco.	Padrão para aventura sem oposição forte.
15	Exigente	Exige treino, plano ou vantagem clara.	Bom para clima ruim, social tenso ou inimigo atento.
16	Difícil	Ação exigente, pouco tempo ou oposição forte.	Falha muda posição, recurso ou tempo.
18	Muito difícil	Precisa de perícia, recurso ou boa descrição.	Ruínas, magia instável, perseguição ou alvo preparado.
20	Extrema	Feito raro sob grande pressão.	Sucesso ou falha devem mudar a cena.
24+	Quase impossível	Ação mítica, sem preparo ou contra força superior.	Exige custo, ímpeto, ritual, vantagem ou condição especial.



Tabela de Rolagem por Atributo

Como o atributo determina quantidade de d20 e leitura de poder.

Atributo	Rolagem	Leitura	Uso
0	2d20, fica com o pior	Fraqueza grave ou situação desfavorável.	Use quando o personagem age contra sua limitação.
1	1d20	Capacidade comum.	Base mortal sem destaque.
2	2d20, fica com o melhor	Competência confiável.	Personagem bom naquele eixo.
3	3d20, fica com o melhor	Talento forte ou treino natural.	Excelente em cenas comuns.
4	4d20, fica com o melhor	Excelência heroica.	Acima da média mortal.
5	5d20, fica com o melhor	Pico mortal ou quase mítico.	Use com peso narrativo.



Capítulo 2 - Criação de Personagem

Personagens nórdicos, juramentos, origem, classe e custo de saga.

Objetivo	Criar personagens capazes de sobreviver à neve, aos juramentos, às runas e aos custos da saga. A ficha deve mostrar função mecânica, passado, desejo, ferida e relação com o mundo.
Ordem de criação	Conceito, atributos, origem, classe, trilha, perícias, equipamento, PV, Defesa, Ímpeto, vínculos, juramento, medo e relação com os deuses.
Cuidado de leitura	Nenhuma escolha deve existir apenas como número. Origem, classe, equipamento e juramento precisam aparecer na ficção da campanha.

Fluxo de criação

Etapas	Escolha	Pergunta de mesa
1	Conceito e aparência	Quem é esse personagem antes da ficha?
2	Atributos e perícias	Como ele resolve problemas sob pressão?
3	Origem	Quem o mundo lembra que ele foi?
4	Classe e trilha	Como ele contribui para o grupo?
5	Equipamento	O que ele carrega que conta história?
6	Vínculos e juramentos	O que ele protege, teme ou deve?



Checklist de Criação

Etapas organizadas para consulta durante a montagem da ficha.

Passo	Escolha	Função	Pergunta de mesa
1	Conceito	Define imagem, desejo, ferida e papel dramático.	Quem é antes dos números?
2	Atributos	Distribui pontos fortes e fracos.	Como resolve problemas?
3	Origem	Entrega passado, perícias, traço e gancho.	De onde veio e quem cobra?
4	Classe	Define função principal na mesa.	Como contribui em combate e cena?
5	Trilha	Especializa o estilo de jogo.	Que direção a evolução segue?
6	Perícias	Mostra treinamento real.	O que sabe fazer melhor?
7	Equipamento	Ferramenta e identidade.	O que carrega que conta história?
8	PV, Defesa e Ímpeto	Resistência e recursos.	Quanto aguenta e como ativa poder?
9	Vínculo, juramento e medo	Âncoras narrativas.	Quem protege, prometeu e teme?
10	Deuses e aparência	Símbolos, patrono e visual.	Como o mundo o reconhece?



Origens - Consulta Tabelada

Origens 1 a 3.

Batedora da Neve

Perícias	Sobrevivência, Percepção
Traço	Uma vez por jornada fria, reduza em 2 a DT de rota ou abrigo.
Equipamento	manto, faca, corda, sal, mapa incompleto
Gancho	Alguém guiado por ela desapareceu.

Filho do Fiorde

Perícias	Navegação, Atletismo
Traço	+2 para barco pequeno, corda molhada ou queda em água fria.
Equipamento	remo, anzol, corda, amuleto
Gancho	Capitão cobra dívida de sangue.

Forjado na Forja

Perícias	Ofício, Fortitude
Traço	Repara arma, escudo ou armadura com tempo e ferramenta.
Equipamento	martelo, pinça, avental, pedra de afiar
Gancho	Lâmina da forja aparece em crime.

Origens - Consulta Tabelada

Origens 4 a 6.

Voz do Salão

Perícias	Diplomacia, Intuição
Traço	Uma vez por sessão, reconhece tensão social antes de explodir.
Equipamento	broche, roupa boa, taça, nomes
Gancho	Jarl cobra fala antiga.

Marinheiro de Tempestade

Perícias	Navegação, Fortitude
Traço	Reduza em 2 a DT contra enjoo, tempestade e frio molhado.
Equipamento	capa oleada, faca, corda, nó
Gancho	Tripulação perdida surge em sonho.

Caçadora das Raízes

Perícias	Furtividade, Sobrevivência
Traço	Em floresta, encontra passagem discreta ou esconde rastro.
Equipamento	arco, ervas, pele, faca curva
Gancho	Árvore marcada sangra seiva azul.

Origens - Consulta Tabelada

Origens 7 a 9.

Pastor de Corvos

Perícias	Percepção, Runas
Traço	Uma vez por sessão, peça sinal sutil sobre perigo próximo.
Equipamento	pena negra, grãos, osso, manto
Gancho	Corvo repete nome de vivo.

Herdeiro do Jarl

Perícias	Diplomacia, História
Traço	Vantagem narrativa com nobreza ou protocolo.
Equipamento	anel, roupa formal, selo, faca
Gancho	Parente disputa herança ou culpa.

Vigia de Muralha

Perícias	Percepção, Luta
Traço	Sem penalidade leve por sono/frio no primeiro teste de vigília.
Equipamento	lança, apito, manto, luvas
Gancho	Muralha caiu por traição.

Origens - Consulta Tabelada

Origens 10 a 12.

Curandeira de Ervas

Perícias	Medicina, Sobrevivência
Traço	Com ervas e tempo, reduz uma condição leve.
Equipamento	ervas, bandagens, agulha, óleo
Gancho	Cura antiga salvou quem devia morrer.

Runista do Véu

Perícias	Runas, Intuição
Traço	Identifica se uma runa é proteção, aviso, maldição ou juramento.
Equipamento	giz, pedra, faca, contas
Gancho	Runa da infância aparece em portas.

Juramentado do Ferro

Perícias	Intimidação, Fortitude
Traço	+2 contra coerção quando juramento está envolvido.
Equipamento	anel, corrente, pedra, luvas
Gancho	Juramento antigo conflita com sobrevivência.



Origens - Consulta Tabelada

Origens 13 a 15.

Pescadora do Gelo

Perícias	Atletismo, Percepção
Traço	+2 para perceber gelo frágil, corrente e queda.
Equipamento	rede, arpão, botas, anzóis
Gancho	Algo sob o gelo conhece seu nome.

Escudeiro do Clã

Perícias	Luta, Ofício
Traço	Prepara escudo/arma de aliado e concede +1 no primeiro uso.
Equipamento	kit reparo, óleo, escudo, faca
Gancho	Guerreiro servido voltou mudado.

Guarda da Pira

Perícias	Vontade, Intuição
Traço	+2 contra medo ligado a mortos, velórios e escuridão ritual.
Equipamento	tocha, cinzas, máscara, manto
Gancho	Cadáver queimado aparece caminhando.



Origens - Consulta Tabelada

Origens 16 a 18.

Mercadora das Rotas

Perícias	Diplomacia, Enganação
Traço	Uma vez por cidade, encontre comprador, boato ou contato menor.
Equipamento	moedas, contas, balança, mapa
Gancho	Negócio antigo financia inimigos.

Ferrador de Montarias

Perícias	Adestramento, Ofício
Traço	Reduz consequência de viagem envolvendo montaria ou trenó.
Equipamento	ferramentas, pregos, couro, escova
Gancho	Montaria marcada retorna sem cavaleiro.

Sobrevivente do Naufrágio

Perícias	Fortitude, Sobrevivência
Traço	Uma vez por sessão, repita teste contra água, frio molhado ou pânico.
Equipamento	tábua, corda, amuleto, faca
Gancho	Destroços aparecem em costa impossível.

Origens - Consulta Tabelada

Origens 19 a 21.

Exilado da Neve

Perícias	Furtividade, Intuição
Traço	+2 para evitar patrulhas, cobrança ou reconhecimento.
Equipamento	manto sem símbolo, faca, saco, máscara
Gancho	Motivo do exílio volta com testemunha.

Colhedora de Musgo

Perícias	Medicina, Natureza/Ofício
Traço	Encontra material simples para curativo, fogo ou isolamento.
Equipamento	musgo seco, faca, linha, frascos
Gancho	Musgo raro cresce sobre tumba.

Cronista de Saga

Perícias	História, Diplomacia
Traço	Uma vez por sessão, lembre detalhe útil de clã, juramento ou guerra.
Equipamento	pena, tinta, couro, ossos
Gancho	Alguém quer apagar nome registrado.



Origens - Consulta Tabelada

Origens 22 a 24.

Sentinela das Pedras

Perícias	Percepção, Runas
Traço	Percebe pedra rúnica movida, violada ou regravada.
Equipamento	martelo, giz, corda, pedra
Gancho	Marco protegido aparece em outro reino.

Filha da Aurora

Perícias	Intuição, Vontade
Traço	Uma vez por sessão, receba presságio breve em sonho, céu ou reflexo.
Equipamento	tecido, espelho, amuleto, contas
Gancho	Aurora mostra cena futura.

Sepulcreiro

Perícias	Medicina, Runas/Religião
Traço	+2 contra mortos-vivos ao identificar rito quebrado.
Equipamento	pá, corda, cinzas, máscara
Gancho	Sepultura fechada foi aberta por dentro.





Perícias - Consulta Tabelada

Perícias 1 a 2.

Perícia - Atletismo

Atributos comuns	Corpo ou Agilidade
Uso em cena	Escalar, correr, saltar, nadar, segurar peso e atravessar terreno difícil.
Falha / Infortúnio possível	Queda, perda de equipamento, Exaustão ou separação.
Como aplicar	Use a perícia quando a ação depende de treinamento real e quando a falha muda a cena. Se a abordagem for diferente, escolha o atributo que combina melhor com a descrição.

Perícia - Fortitude

Atributos comuns	Corpo ou Vigor
Uso em cena	Resistir a frio, veneno, dor, fome, exaustão e marcha longa.
Falha / Infortúnio possível	Exaustão, perda de PV, Congelando ou atraso.
Como aplicar	Use a perícia quando a ação depende de treinamento real e quando a falha muda a cena. Se a abordagem for diferente, escolha o atributo que combina melhor com a descrição.





Perícias - Consulta Tabelada

Perícias 3 a 4.

Perícia - Luta

Atributos comuns	Corpo ou Agilidade
Uso em cena	Atacar corpo a corpo, agarrar, derrubar, desarmar e bloquear.
Falha / Infortúnio possível	Ficar exposto, perder reação, cair ou sofrer contra-ataque.
Como aplicar	Use a perícia quando a ação depende de treinamento real e quando a falha muda a cena. Se a abordagem for diferente, escolha o atributo que combina melhor com a descrição.

Perícia - Pontaria

Atributos comuns	Agilidade
Uso em cena	Arco, arremesso, disparo preparado e alvo distante.
Falha / Infortúnio possível	Perder munição, revelar posição ou acertar cobertura.
Como aplicar	Use a perícia quando a ação depende de treinamento real e quando a falha muda a cena. Se a abordagem for diferente, escolha o atributo que combina melhor com a descrição.





Perícias - Consulta Tabelada

Perícias 5 a 6.

Perícia - Furtividade

Atributos comuns	Agilidade ou Mente
Uso em cena	Esconder-se, mover sem ruído, emboscar e apagar rastros.
Falha / Infortúnio possível	Ser visto, deixar pista, separar-se ou ativar alarme.
Como aplicar	Use a perícia quando a ação depende de treinamento real e quando a falha muda a cena. Se a abordagem for diferente, escolha o atributo que combina melhor com a descrição.

Perícia - Percepção

Atributos comuns	Mente ou Espírito
Uso em cena	Notar perigo, detalhe, rastro, mentira visual e presságio.
Falha / Infortúnio possível	Ser surpreendido, interpretar tarde ou perder pista.
Como aplicar	Use a perícia quando a ação depende de treinamento real e quando a falha muda a cena. Se a abordagem for diferente, escolha o atributo que combina melhor com a descrição.



Perícias - Consulta Tabelada

Perícias 7 a 8.

Perícia - Investigação

Atributos comuns	Mente
Uso em cena	Analisar cena, procurar evidência, ligar pistas e mecanismos.
Falha / Infortúnio possível	Perder tempo, contaminar pista ou conclusão incompleta.
Como aplicar	Use a perícia quando a ação depende de treinamento real e quando a falha muda a cena. Se a abordagem for diferente, escolha o atributo que combina melhor com a descrição.

Perícia - Sobrevivência

Atributos comuns	Mente ou Vigor
Uso em cena	Abrigo, comida, água, trilha, fogo, rota segura e clima.
Falha / Infortúnio possível	Suprimento baixa, descanso falha ou ameaça se aproxima.
Como aplicar	Use a perícia quando a ação depende de treinamento real e quando a falha muda a cena. Se a abordagem for diferente, escolha o atributo que combina melhor com a descrição.

Perícias - Consulta Tabelada

Perícias 9 a 10.

Perícia - Diplomacia

Atributos comuns	Presença ou Mente
Uso em cena	Negociar, acalmar, convencer, pedir audiência e acordo.
Falha / Infortúnio possível	Favor caro, promessa exigida ou hostilidade disfarçada.
Como aplicar	Use a perícia quando a ação depende de treinamento real e quando a falha muda a cena. Se a abordagem for diferente, escolha o atributo que combina melhor com a descrição.

Perícia - Intimidação

Atributos comuns	Presença ou Corpo
Uso em cena	Ameaçar, impor presença, forçar recuo e quebrar moral.
Falha / Infortúnio possível	Provocar duelo, atrair atenção ou gerar rancor.
Como aplicar	Use a perícia quando a ação depende de treinamento real e quando a falha muda a cena. Se a abordagem for diferente, escolha o atributo que combina melhor com a descrição.



Perícias - Consulta Tabelada

Perícias 11 a 12.

Perícia - Enganação

Atributos comuns	Presença ou Mente
Uso em cena	Mentir, omitir, blefar, disfarçar intenção e criar distração.
Falha / Infortúnio possível	Mentira descoberta, dívida, chantagem ou suspeita.
Como aplicar	Use a perícia quando a ação depende de treinamento real e quando a falha muda a cena. Se a abordagem for diferente, escolha o atributo que combina melhor com a descrição.

Perícia - Intuição

Atributos comuns	Espírito ou Presença
Uso em cena	Ler emoção, intenção, mentira e perigo social/espiritual.
Falha / Infortúnio possível	Interpretar errado, acusar inocente ou revelar insegurança.
Como aplicar	Use a perícia quando a ação depende de treinamento real e quando a falha muda a cena. Se a abordagem for diferente, escolha o atributo que combina melhor com a descrição.

Perícias - Consulta Tabelada

Perícias 13 a 14.

Perícia - História

Atributos comuns	Mente
Uso em cena	Sagas, reis, clãs, guerras, juramentos, ruínas e nomes.
Falha / Infortúnio possível	Informação incompleta, versão falsa ou lembrança perigosa.
Como aplicar	Use a perícia quando a ação depende de treinamento real e quando a falha muda a cena. Se a abordagem for diferente, escolha o atributo que combina melhor com a descrição.

Perícia - Ofício

Atributos comuns	Mente ou Corpo
Uso em cena	Forjar, reparar, construir, costurar, entalhar e avaliar item.
Falha / Infortúnio possível	Item frágil, material gasto ou quebra posterior.
Como aplicar	Use a perícia quando a ação depende de treinamento real e quando a falha muda a cena. Se a abordagem for diferente, escolha o atributo que combina melhor com a descrição.

Perícias - Consulta Tabelada

Perícias 15 a 16.

Perícia - Medicina

Atributos comuns	Mente ou Espírito
Uso em cena	Estabilizar, curar ferida, tratar febre, veneno, frio e dor.
Falha / Infortúnio possível	Gasta material, deixa cicatriz ou estabiliza com condição.
Como aplicar	Use a perícia quando a ação depende de treinamento real e quando a falha muda a cena. Se a abordagem for diferente, escolha o atributo que combina melhor com a descrição.

Perícia - Runas

Atributos comuns	Espírito ou Mente
Uso em cena	Ler, gravar, ativar, apagar e resistir a símbolos rúnicos.
Falha / Infortúnio possível	Marca, Presságio, ativação acidental ou leitura incompleta.
Como aplicar	Use a perícia quando a ação depende de treinamento real e quando a falha muda a cena. Se a abordagem for diferente, escolha o atributo que combina melhor com a descrição.

Perícias - Consulta Tabelada

Perícias 17 a 18.

Perícia - Vontade

Atributos comuns	Espírito ou Presença
Uso em cena	Resistir a medo, encanto, pressão espiritual e desespero.
Falha / Infortúnio possível	Assustado, hesitação, perda de Ímpeto ou Marca.
Como aplicar	Use a perícia quando a ação depende de treinamento real e quando a falha muda a cena. Se a abordagem for diferente, escolha o atributo que combina melhor com a descrição.

Perícia - Navegação

Atributos comuns	Mente ou Espírito
Uso em cena	Rota, estrela, corrente, vento, mapa, gelo, costa e maré.
Falha / Infortúnio possível	Atraso, suprimento perdido, rota perigosa ou encontro.
Como aplicar	Use a perícia quando a ação depende de treinamento real e quando a falha muda a cena. Se a abordagem for diferente, escolha o atributo que combina melhor com a descrição.



Perícias - Consulta Tabelada

Perícias 19 a 20.

Perícia - Adestramento

Atributos comuns	Presença ou Mente
Uso em cena	Montarias, cães, corvos treinados, renas e animais de carga.
Falha / Infortúnio possível	Animal foge, se fere ou se recusa a avançar.
Como aplicar	Use a perícia quando a ação depende de treinamento real e quando a falha muda a cena. Se a abordagem for diferente, escolha o atributo que combina melhor com a descrição.

Perícia - Canto / Performance

Atributos comuns	Presença ou Espírito
Uso em cena	Saga, instrumento, moral, marcha e ritual oral.
Falha / Infortúnio possível	Atenção indesejada, falha de moral ou ofensa pública.
Como aplicar	Use a perícia quando a ação depende de treinamento real e quando a falha muda a cena. Se a abordagem for diferente, escolha o atributo que combina melhor com a descrição.



RUNAS DO DESTINO — Parte 2

Classes, Trilhas, Habilidades, Equipamentos e Combate — versão trilhas, habilidades por Patamar, equipamentos, armas, armaduras, itens, combate, reações, terreno, crítico, condições e exemplos de uso em mesa.

nórdico é a base de cada página, mas a escrita fica alinhada dentro do campo central, sem colar na esquerda, sem ficar sobre ornamentos e sem usar colunas apertadas.

O que esta parte entrega

Habilidades, funções de classe e escolhas de personagem.

As classes definem o papel mecânico do personagem, suas formas principais de contribuir na aventura e as especializações que aparecem pelas trilhas. Esta versão mantém a organização visual aprovada, mas volta ao tom marrom do livro.

4.1 O que é uma classe

Regra	Classe é o eixo mecânico principal do personagem. Ela indica função em cena, tipo de recurso, perícias, resistência, equipamento e modo de contribuir com o grupo.
Como funciona na mesa	Use classe para entender o que o personagem espera fazer sessão após sessão. O mestre deve preparar cenas onde cada classe tenha espaço real.
Exemplo em mesa	Se há um Guardião, coloque passagens, aliados ameaçados e ataques que podem ser bloqueados. Se há um Navegador, crie viagens com risco e escolha de rota.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Classe não prende interpretação. Dois personagens da mesma classe podem ter personalidades opostas.

4.2 Função de classe

Regra	Toda classe deve responder uma pergunta de mesa: que problema esse personagem resolve melhor? Guerreiro pressiona, Guardião protege, Caçador prepara, Navegador conduz, Skald inspira e Vidente lê o invisível.
Como funciona na mesa	Use a função para distribuir protagonismo. Uma sessão boa alterna cenas onde diferentes classes importam.
Exemplo em mesa	Em uma travessia, o Navegador escolhe rota, o Caçador encontra abrigo, o Skald mantém moral e o Guardião segura a ponte quando a ameaça chega.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Não faça todas as cenas serem resolvidas por combate direto.

4.3 Habilidades de classe

Regra	Habilidades de classe são regras especiais recebidas por Patamar. Elas podem custar Ímpeto, exigir reação, alterar posição, conceder bônus, abrir leitura de cena ou gerar consequência.
--------------	--

Como funciona na mesa	Use habilidades quando a ficção combina com a função da classe. A habilidade precisa aparecer na narrativa, não apenas na planilha.
Exemplo em mesa	A Guardiã não apenas 'usa habilidade'; ela finca o escudo no gelo e absorve o golpe que partiria a Vidente.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Habilidade sem descrição vira botão vazio. Peça imagem da ação.

4.4 Trilhas

Regra	Trilha é especialização dentro da classe. Ela entrega identidade própria e muda a forma de gastar Ímpeto, atacar, defender, inspirar, navegar ou usar runas.
Como funciona na mesa	Use trilha para diferenciar personagens da mesma classe. A trilha deve criar estilo, não apenas bônus.
Exemplo em mesa	Um Guerreiro Duelista encara um chefe sozinho; um Comandante de Linha faz aliados renderem mais.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Trilha não substitui origem, juramento ou personalidade.

4.5 Progressão até Patamar 15

Regra	A progressão até Patamar 15 cria espaço para início de saga, saga regional e saga mítica. O personagem cresce em atributo, perícia, Ímpeto, habilidade, trilha e reputação.
Como funciona na mesa	Use Patamar como marco narrativo. Subir Patamar deve acontecer ao fim de arco importante, não por contagem vazia.
Exemplo em mesa	Depois de derrotar um chefe heroico e salvar uma aldeia, o grupo sobe Patamar e ganha reputação local.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Não entregue poder alto sem ameaças equivalentes.

4.6 Perícia repetida

Regra	Se classe, trilha, origem ou outra escolha conceder uma perícia que o personagem já possui, ele escolhe outra perícia oficial coerente. Se a mesa permitir, pode transformar repetição em especialização.
Como funciona na mesa	Use para evitar desperdício e incentivar combinações temáticas.
Exemplo em mesa	Caçador com origem Batedora da Neve já recebe Sobrevivência; ele pode trocar repetição por Furtividade, Percepção ou outra perícia coerente.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Não puna personagem por combinar escolhas que fazem sentido.

4.7 Ímpeto de classe

Regra	Cada classe usa Ímpeto de forma diferente. Guerreiro força ataque, Guardião bloqueia, Caçador prepara, Navegador reposiciona, Skald inspira e Vidente altera o invisível.
Como funciona na mesa	Use Ímpeto para momentos decisivos. Gastos pequenos demais viram contabilidade; gastos grandes demais precisam custo.
Exemplo em mesa	O Skald gasta Ímpeto para transformar medo em coragem no momento em que o grupo quase foge.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Ímpeto não deve substituir toda estratégia.

4.8 Como mexer classes

Regra	O mestre deve observar as classes presentes e preparar desafios variados. Não basta criar monstros: é preciso criar passagem, negociação, rota, investigação, medo, ritual e terreno.
Como funciona na mesa	Use o conjunto de classes como bússola de preparação.
Exemplo em mesa	Se o grupo tem Vidente e Skald, uma cena de presságio em salão pode ser tão importante quanto combate.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Não ignore a ficha dos jogadores quando preparar a sessão. Resumo das classes Classe Função principal Trilhas Guerreiro Dano físico, pressão e combate direto Duelista do Ferro, Berserker Controlado, Comandante de Linha Guardião Defesa, bloqueio, proteção e controle Muralha do Salão, Escudo Juramentado, Lança de Vigia Caçador Arco, rastreio, furtividade e preparo Arqueiro do Norte, Batedor das Sombras, Caçador de Monstros Navegador Viagem, rota, comando e reposicionamento Leitor de Estrelas, Capitão de Bordo, Sobrevivente de Correnteza Skald Canto, moral, memória, influência e suporte Canto de Guerra, Memória dos Reis, Voz do Escárnio Vidente Runas, presságios, marcas e poder espiritual Olho do Inverno, Tecelã de Runas, Voz do Presságio Progressão geral de classe Patamar Ganho principal Leitura de campanha 1 Classe, origem, perícias, equipamento e habilidade inicial Início da saga. 2 Habilidade de sustentação ou recurso da classe Primeiras escolhas. 3 Escolha de trilha Identidade mecânica. 4 Atributo, Ímpeto ou perícia Crescimento básico. 5 Habilidade forte Fim do início da saga. 6 Postura, leitura ou recurso de cena Ameaças maiores. 7 Especialização Competência reconhecida. 8 Habilidade superior Escala heroica. 9 Aprimoramento Preparação regional. 10 Marco de reputação Nome conhecido. 11 Técnica ou poder lendário Entrada na saga mítica. 12 Resistência temática Contato com forças antigas. 13 Trilha aprimorada Especialista de saga. 14 Maestria Pré-final. 15 Feito de Saga Destino dos reinos.

Resumo Visual das Classes

Comparação rápida para mestre e jogadores.

Classe	Função principal	Trilhas
Guerreiro	dano, controle de ameaça e pressão direta	Duelista do Ferro, Berserker Controlado, Comandante de Linha
Guardião	defesa, proteção e controle de passagem Mantém o grupo vivo. Guardião:	Muralha do Salão, Escudo Juramentado, Lança de Vigia
Caçador	exploração, distância, emboscada e anti-monstro Abre caminho antes da luta.	Arqueiro do Norte, Batedor das Sombras, Caçador de Monstros
Navegador	viagem, liderança, rota, comando e suporte tático	Leitor de Estrelas, Capitão de Bordo, Sobrevivente de Correnteza
Skald	suporte, moral, social, controle leve e recuperação de Ímpeto Faz o grupo render mais.	Canto de Guerra, Memória dos Reis, Voz do Escárnio
Vidente	magia rúnica, presságio, controle, suporte e custo espiritual Altera a cena com risco.	Olho do Inverno, Tecelã de Runas, Voz do Presságio



Classe - Guerreiro

Dano físico, pressão de combate, presença de linha de frente e domínio de armas.

Guerreiro: função e leitura rápida

Função na mesa	O Guerreiro é a classe que transforma ameaça em confronto direto. Ele pressiona inimigos, ocupa espaço, abre caminho, derruba defesas e faz o campo de batalha girar em torno de sua lâmina, machado, lança ou martelo.
Leitura rápida	Quando Guerreiro entra em ação, a mesa deve sentir sua função sem precisar consultar toda a ficha. A classe deve aparecer na ficção: postura, equipamento, fala, movimento, risco e custo.
Consulta	Use esta página para entender a identidade da classe antes de abrir ficha, progressão e trilhas.



Guerreiro - Ficha Base e Uso

Ficha base - Guerreiro

Elemento	Regra	Uso
PV inicial	28 + Corpo x 3	Alta resistência para permanecer na linha de frente.
Ímpeto inicial	3 + Vigor	Usado em ataques decisivos, manobras e pressão.
Perícias iniciais	Luta e Fortitude; escolha duas entre Atletismo, Intimidação, Pontaria, Percepção e Ofício	Nunca perca benefício por repetição.
Proficiências	armas simples, armas marciais, escudos e armaduras médias	Armadura pesada pode vir por trilha ou avanço.
Função	dano, controle de ameaça e pressão direta	Ideal para quem quer ação constante. Guerreiro: habilidades por Patamar

Guerreiro: Ímpeto e orientação

Uso de Ímpeto	O Ímpeto de Guerreiro deve reforçar sua função principal sem substituir planejamento. Quando o gasto cria efeito forte, o mestre pode exigir posição, descrição, risco ou consequência.
Orientação para o mestre	Prepare cenas em que Guerreiro tenha uma decisão relevante. Se a classe protege, ofereça algo a proteger. Se conduz, ofereça rota perigosa. Se inspira, ofereça medo ou salão hostil. Se usa runas, ofereça sinais e custos.

Guerreiro - Progressão por Patamar I

Patamares 1 a 7 organizam a entrada da classe na campanha, a escolha de trilha e os primeiros aprimoramentos.

Patamar	Habilidade	Regra
1	Golpe de Abertura	Uma vez por cena, ao acertar seu primeiro ataque contra uma ameaça ainda não ferida por você, cause +1d6 de dano ou empurre o alvo 1 passo.
2	Fôlego de Batalha	Quando reduz um inimigo a 0 PV ou segura uma passagem importante, recupere 1 Ímpeto. Uma vez por cena.
3	Trilha Marcial	Escolha Duelista do Ferro, Berserker Controlado ou Comandante de Linha.
4	Aprimoramento Marcial	Aumente 1 atributo até o limite permitido, ganhe +1 Ímpeto máximo ou treine uma perícia de classe.
5	Ataque Pressionante	Ao acertar ataque corpo a corpo, gaste 1 Ímpeto para impor escolha ao alvo: recuar, perder reação ou sofrer +1d8 dano.
6	Postura de Guerra	No início de combate, escolha postura: agressiva (+1 dano), defensiva (+1 Defesa) ou móvel (+1 passo de deslocamento).
	Especialização Marcial	Especialize Luta, Pontaria, Atletismo ou Fortitude.

Guerreiro - Progressão por Patamar II

Patamares 8 a 15 mostram crescimento heroico, trilha aprimorada e habilidade de saga.

Patamar	Habilidade	Regra
8	Quebra de Guarda	Quando superar a Defesa por 5 ou mais, gaste 1 Ímpeto para abrir a guarda: o próximo aliado recebe +2 contra o alvo.
9	Aprimoramento de Patamar	Aumente atributo, Ímpeto máximo ou uma perícia treinada para especializada.
10	Nome de Guerra	Escolha reputação: Matador, Muralha, Duelista ou Capitão. Uma vez por sessão, use-a para vantagem narrativa em combate ou salão.
11	Técnica Lendária	Uma vez por cena, gaste 2 Ímpetos antes de atacar. Se acertar, aplique dano normal e um efeito forte: derrubar, desarmar, quebrar cobertura ou impedir fuga.
12	Corpo Marcado	Receba resistência narrativa contra medo, dor ou exaustão em combate. Contra efeitos extremos, reduza a DT em 2.
13	Trilha Aprimorada	Receba a habilidade superior da trilha escolhida.
14	Maestria da Arma	Escolha uma arma. Com ela, sua margem de crítico melhora em 1 e você ignora penalidade leve de terreno ou pressão ao atacar.
15	Feito de Saga	Uma vez por saga, ao acertar ataque decisivo contra ameaça lendária ou mítica, transforme o resultado em virada de cena. O mestre impõe custo narrativo.

Guerreiro - Resumo das Trilhas

Trilha	Identidade	Habilidades-chave
Duelista do Ferro	Duelista do Ferro é uma especialização de Guerreiro. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.	Leitura de Guarda, Corte Limpo, Passo de Lâmina, Duelo Inevitável
Berserker Controlado	Berserker Controlado é uma especialização de Guerreiro. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.	Fúria Contida, Dor Como Combustível, Avanço Brutal, Ímpeto Selvagem
Comandante de Linha	Comandante de Linha é uma especialização de Guerreiro. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.	Ordem Curta, Abrir Espaço, Linha Firmada, Comando de Saga



Trilha - Duelista do Ferro

Duelista do Ferro é uma especialização de Guerreiro. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.

Habilidades da trilha - Duelista do Ferro

Patamar	Habilidade	Regra
3	Leitura de Guarda	Depois de errar ataque corpo a corpo, receba +2 no próximo ataque contra o mesmo alvo até o fim da cena.
5	Corte Limpo	Ao acertar por 5 ou mais acima da Defesa, cause +1d8 dano sem gastar Ímpeto.
8	Passo de Lâmina	Quando inimigo erra você em corpo a corpo, use reação para mover 1 passo e atacar com -2.
13	Duelo Inevitável	Gaste 2 Ímpetos para marcar um alvo. Enquanto nenhum aliado atacar esse alvo, você recebe +2 Defesa e +2 nos ataques contra ele.

Exemplo de uso em mesa

Exemplo	Um personagem de Duelista do Ferro deve encontrar cenas onde essa escolha importa. O sucesso abre caminho; a falha cria consequência coerente. O mestre não deve punir a especialização, mas também não deve permitir que ela resolva todos os problemas sozinha.
----------------	---



Trilha - Berserker Controlado

Berserker Controlado é uma especialização de Guerreiro. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.

Habilidades da trilha - Berserker Controlado

Patamar	Habilidade	Regra
3	Fúria Contida	Gaste 1 Ímpeto para receber +1d6 dano até o fim do turno. Se derrubar inimigo, não sofre efeito colateral.
5	Dor Como Combustível	Uma vez por cena, ao sofrer dano, recupere 1 Ímpeto ou ganhe +2 no próximo ataque.
8	Avanço Brutal	Depois de derrubar ou empurrar inimigo, mova 1 passo sem provocar reação.
13	Ímpeto Selvagem	Quando gastar 2 Ímpetos no mesmo turno, escolha +2 Defesa até o próximo turno ou +2d6 dano no próximo acerto.

Exemplo de uso em mesa

Exemplo	Um personagem de Berserker Controlado deve encontrar cenas onde essa escolha importa. O sucesso abre caminho; a falha cria consequência coerente. O mestre não deve punir a especialização, mas também não deve permitir que ela resolva todos os problemas sozinha.
----------------	--

Trilha - Comandante de Linha

Comandante de Linha é uma especialização de Guerreiro. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.

Habilidades da trilha - Comandante de Linha

Patamar	Habilidade	Regra
3	Ordem Curta	Uma vez por rodada, ao acertar ataque, escolha aliado que possa ouvir. Ele recebe +2 no próximo teste contra o mesmo inimigo.
5	Abrir Espaço	Ao empurrar, derrubar ou ferir inimigo, um aliado adjacente pode mover 1 passo.
8	Linha Firmada	Aliados próximos recebem +1 Defesa enquanto você estiver de pé e visível.
13	Comando de Saga	Gaste 2 Ímpetos para permitir que dois aliados se reposicionem ou façam uma ação menor imediatamente.

Exemplo de uso em mesa

Exemplo	Um personagem de Comandante de Linha deve encontrar cenários onde essa escolha importa. O sucesso abre caminho; a falha cria consequência coerente. O mestre não deve punir a especialização, mas também não deve permitir que ela resolva todos os problemas sozinha.
----------------	--

Classe - Guardião

Proteção, defesa, bloqueio, juramento de linha e controle de passagem.

Guardião: função e leitura rápida

Função na mesa	O Guardião existe para impedir o desastre. Ele segura portas, cobre aliados, trava corredores, bloqueia investidas e transforma escudo, lança, armadura e postura em proteção real.
Leitura rápida	Quando Guardião entra em ação, a mesa deve sentir sua função sem precisar consultar toda a ficha. A classe deve aparecer na ficção: postura, equipamento, fala, movimento, risco e custo.
Consulta	Use esta página para entender a identidade da classe antes de abrir ficha, progressão e trilhas.

Guardião - Ficha Base e Uso

Ficha base - Guardião

Elemento	Regra	Uso
PV inicial	32 + Corpo x 3	Maior resistência entre as classes básicas.
Ímpeto inicial	3 + Vigor ou Espírito	Usado em bloqueios, proteção e postura.
Perícias iniciais	Fortitude e Luta; escolha duas entre Atletismo, Percepção, Vontade, Intimidação e Ofício	Combina corpo, atenção e disciplina.
Proficiências	escudos, armaduras médias, armaduras pesadas, lanças e armas marciais	Melhor classe para escudo.
Função	defesa, proteção e controle de passagem Mantém o grupo vivo. Guardião:	habilidades por Patamar

Guardião: Ímpeto e orientação

Uso de Ímpeto	O Ímpeto de Guardião deve reforçar sua função principal sem substituir planejamento. Quando o gasto cria efeito forte, o mestre pode exigir posição, descrição, risco ou consequência.
Orientação para o mestre	Prepare cenas em que Guardião tenha uma decisão relevante. Se a classe protege, ofereça algo a proteger. Se conduz, ofereça rota perigosa. Se inspira, ofereça medo ou salão hostil. Se usa runas, ofereça sinais e custos.

Guardião - Progressão por Patamar I

Patamares 1 a 7 organizam a entrada da classe na campanha, a escolha de trilha e os primeiros aprimoramentos.

Patamar	Habilidade	Regra
1	Interpor Escudo	Quando aliado adjacente for atacado, gaste reação e 1 Ímpeto para conceder +2 Defesa. Se ainda acertar, reduza o dano em 1d6.
2	Postura Firme	Enquanto usar escudo ou arma de haste, receba +1 Defesa contra ataques frontais.
3	Trilha de Proteção	Escolha Muralha do Salão, Escudo Juramentado ou Lança de Vigia.
4	Aprimoramento de Guarda	Aumente atributo, Ímpeto máximo ou treine uma perícia de classe.
5	Bloqueio Pesado	Ao ser acertado, gaste 1 Ímpeto para reduzir dano em 1d8 + Corpo. Se reduzir a 0, empurre o agressor 1 passo.
6	Zona de Proteção Inimigos que tentam atravessar espaço adjacente a você sofrem reação se você estiver armado e consciente.	
7	Especialização Defensiva	Especialize Fortitude, Luta, Percepção ou Vontade.

Guardião - Progressão por Patamar II

Patamares 8 a 15 mostram crescimento heroico, trilha aprimorada e habilidade de saga.

Patamar	Habilidade	Regra
8	Linha Inquebrável	Uma vez por cena, quando cairia a 0 PV, fique com 1 PV e receba Exaustão, Marca ou perda de posição.
9	Aprimoramento de Patamar	Aumente atributo, Ímpeto máximo ou uma perícia treinada para especializada.
10	Juramento de Guarda	Escolha um protegido, lugar ou juramento. Enquanto defender esse foco, recupere 1 Ímpeto uma vez por cena.
11	Bastião Vivo	Gaste 2 Ímpetos para criar zona de proteção até seu próximo turno: aliados próximos recebem +2 Defesa e resistência contra medo.
12	Armadura da Vontade	Reduza em 2 a DT para resistir a medo, empurrão, congelamento ou magia que force recuo.
13	Trilha Aprimorada	Receba habilidade superior da trilha escolhida.
14	Defesa Absoluta	Uma vez por cena, transforme um acerto contra você ou aliado adjacente em falha. O mestre impõe custo: escudo rachado, deslocamento, Exaustão ou perda de posição.
15	O Último a Cair	Uma vez por saga, enquanto proteger juramento ou aliados, você não cai até o fim da rodada, mesmo chegando a 0 PV. Depois sofre consequência grave.

Guardião - Resumo das Trilhas

Trilha	Identidade	Habilidades-chave
Muralha do Salão	Muralha do Salão é uma especialização de Guardião. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.	Passagem Negada, Escudo Travado, Parede de Ferro, Ninguém Passa
Escudo Juramentado	Escudo Juramentado é uma especialização de Guardião. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.	Protegido Nomeado, Tomar o Golpe, Juramento Reforçado, Não Hoje
Lança de Vigia	Lança de Vigia é uma especialização de Guardião. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.	Alcance de Guarda, Ponta Disciplinada, Círculo de Lança, Estaca Contra o Monstro



Trilha - Muralha do Salão

Muralha do Salão é uma especialização de Guardião. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.

Habilidades da trilha - Muralha do Salão

Patamar	Habilidade	Regra
3	Passagem Negada	Quando inimigo tenta passar por você, faça Luta contra DT 12 + nível da ameaça. Em sucesso, ele para.
5	Escudo Travado	Enquanto não se mover, receba +2 Defesa contra ataques frontais.
8	Parede de Ferro	Aliados atrás de você contam como em cobertura leve.
13	Ninguém Passa	Gaste 2 Ímpetos: até seu próximo turno, inimigos comuns e complicados não atravessam sua zona sem derrubá-lo.

Exemplo de uso em mesa

Exemplo	Um personagem de Muralha do Salão deve encontrar cenas onde essa escolha importa. O sucesso abre caminho; a falha cria consequência coerente. O mestre não deve punir a especialização, mas também não deve permitir que ela resolva todos os problemas sozinha.
----------------	--





Trilha - Escudo Juramentado

Escudo Juramentado é uma especialização de Guardiã. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.

Habilidades da trilha - Escudo Juramentado

Patamar	Habilidade	Regra
3	Protegido Nomeado	No começo da cena, nomeie um aliado. A primeira proteção sobre ele custa 0 Ímpeto.
5	Tomar o Golpe	Quando protegido sofreria dano, você pode receber metade do dano no lugar dele.
8	Juramento Reforçado	Se o protegido cair a 0 PV, recupere 1 Ímpeto e receba +2 nos testes para alcançá-lo.
13	Não Hoje	Uma vez por sessão, impeça que o protegido morra ou seja levado, desde que aceite consequência grave.

Exemplo de uso em mesa

Exemplo	Um personagem de Escudo Juramentado deve encontrar cenas onde essa escolha importa. O sucesso abre caminho; a falha cria consequência coerente. O mestre não deve punir a especialização, mas também não deve permitir que ela resolva todos os problemas sozinha.
----------------	--





Trilha - Lança de Vigia

Lança de Vigia é uma especialização de Guardiã. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.

Habilidades da trilha - Lança de Vigia

Patamar	Habilidade	Regra
3	Alcance de Guarda	Com lança ou arma de haste, sua reação alcança 1 passo a mais.
5	Ponta Disciplinada	Ao acertar reação, reduza o deslocamento do alvo a 0 até o fim do turno.
8	Círculo de Lança	Você pode proteger dois espaços adjacentes adicionais se não tiver se movido.
13	Estaca Contra o Monstro	Contra criatura grande ou investida, gaste 2 Ímpetos para dobrar o dado de dano e impedir avanço se acertar.

Exemplo de uso em mesa

Exemplo	Um personagem de Lança de Vigia deve encontrar cenas onde essa escolha importa. O sucesso abre caminho; a falha cria consequência coerente. O mestre não deve punir a especialização, mas também não deve permitir que ela resolva todos os problemas sozinha.
----------------	--





Classe - Caçador

Rastro, arco, silêncio, emboscada e domínio do terreno.

Caçador: função e leitura rápida

Função na mesa	O Caçador domina a distância, o terreno e o tempo antes da ameaça chegar. Ele lê pegadas, escolhe rota, prepara emboscada e torna a exploração tão importante quanto o combate.
Leitura rápida	Quando Caçador entra em ação, a mesa deve sentir sua função sem precisar consultar toda a ficha. A classe deve aparecer na ficção: postura, equipamento, fala, movimento, risco e custo.
Consulta	Use esta página para entender a identidade da classe antes de abrir ficha, progressão e trilhas.



Caçador - Ficha Base e Uso

Ficha base - Caçador

Elemento	Regra	Uso
PV inicial	22 + Vigor x 3	Resistente o bastante para viagem, mas não feito para segurar linha.
Ímpeto inicial	4 + Mente	Gasto em marcação, disparos precisos e truques de terreno.
Perícias iniciais	Sobrevivência e Percepção; escolha duas entre Pontaria, Furtividade, Atletismo, Ofício e Medicina	Excelente fora de combate.
Proficiências	arcos, adagas, lanças, machados leves, couro e armaduras leves	Prefere mobilidade.
Função	exploração, distância, emboscada e anti-monstro Abre caminho antes da luta.	Caçador: habilidades por Patamar

Caçador: Ímpeto e orientação

Uso de Ímpeto	O Ímpeto de Caçador deve reforçar sua função principal sem substituir planejamento. Quando o gasto cria efeito forte, o mestre pode exigir posição, descrição, risco ou consequência.
Orientação para o mestre	Prepare cenas em que Caçador tenha uma decisão relevante. Se a classe protege, ofereça algo a proteger. Se conduz, ofereça rota perigosa. Se inspira, ofereça medo ou salão hostil. Se usa runas, ofereça sinais e custos.

Caçador - Progressão por Patamar I

Patamares 1 a 7 organizam a entrada da classe na campanha, a escolha de trilha e os primeiros aprimoramentos.

Patamar	Habilidade	Regra
1	Marcar Presa	Como ação menor, marque alvo visível. O primeiro ataque seu contra ele recebe +2. Se acertar, aliados recebem +1 contra ele até seu próximo turno.
2	Passo Silencioso	Em terreno natural ou escuridão, gaste 1 Ímpeto para repetir teste de Furtividade ou Sobrevivência.
3	Trilha de Caça	Escolha Arqueiro do Norte, Batedor das Sombras ou Caçador de Monstros.
4	Aprimoramento de Campo	Aumente atributo, Ímpeto máximo ou treine uma perícia de classe.
5	Tiro Preparado	Se não se moveu no turno, seu próximo disparo causa +1d8 dano.
6	Olho de Rastro	Ao estudar local por alguns minutos, faça Percepção ou Sobrevivência. Em sucesso, descubra número, tamanho ou direção de criaturas.
7	Especialização de Campo	Especialize Pontaria, Furtividade, Percepção ou Sobrevivência.

Caçador - Progressão por Patamar II

Patamares 8 a 15 mostram crescimento heroico, trilha aprimorada e habilidade de saga.

Patamar	Habilidade	Regra
8	Armadilha Rápida	Gaste 1 Ímpeto e uma ação para criar armadilha simples: prender, derrubar, alertar ou ferir levemente.
9	Aprimoramento de Patamar	Aumente atributo, Ímpeto máximo ou uma perícia treinada para especializada.
10	Território Conhecido	Depois de uma hora numa região, escolha uma vantagem: rota segura, ponto de vigia, abrigo ou local de emboscada.
11	Disparo Lendário	Gaste 2 Ímpetos antes de atacar. Se acertar alvo marcado, ignore cobertura leve e cause +2d8 dano.
12	Sobrevivente do Impossível	Uma vez por sessão, quando falharia em teste de clima, queda, perseguição ou fome, transforme em sucesso com custo.
13	Trilha Aprimorada	Receba habilidade superior da trilha escolhida.
14	Predador de Lendas	Contra ameaça lendária ou mítica estudada, você e aliados recebem +1 no primeiro teste ofensivo da cena.
15	A Flecha que Encontra o Destino	Uma vez por saga, se tiver pista, nome ou marca do alvo, realize disparo ou armadilha capaz de virar a cena. Exige custo narrativo.

Caçador - Resumo das Trilhas

Trilha	Identidade	Habilidades-chave
Arqueiro do Norte	Arqueiro do Norte é uma especialização de Caçador. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.	Mira Fria, Flecha de Interrupção, Chuva Curta, Tiro Além da Neve
Batedor das Sombras	Batedor das Sombras é uma especialização de Caçador. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.	Sumir no Terreno, Ataque de Emboscada, Retirada Limpa, Fantasma da Trilha
Caçador de Monstros	Caçador de Monstros é uma especialização de Caçador. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.	Estudo de Fraqueza, Preparar Isca, Golpe na Fraqueza, Troféu de Caça



Trilha - Arqueiro do Norte

Arqueiro do Norte é uma especialização de Caçador. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.

Habilidades da trilha - Arqueiro do Norte

Patamar	Habilidade	Regra
3	Mira Fria	Se atacar sem ter se movido, receba +2 no ataque.
5	Flecha de Interrupção	Quando inimigo iniciar ação perigosa, gaste reação e 1 Ímpeto para atacar; se acertar, ele sofre -2 na ação.
8	Chuva Curta	Gaste 2 Ímpetos para atacar dois alvos próximos entre si.
13	Tiro Além da Neve	Ignore penalidade leve de clima, distância ou cobertura natural.

Exemplo de uso em mesa

Exemplo	Um personagem de Arqueiro do Norte deve encontrar cenas onde essa escolha importa. O sucesso abre caminho; a falha cria consequência coerente. O mestre não deve punir a especialização, mas também não deve permitir que ela resolva todos os problemas sozinha.
----------------	---



Trilha - Batedor das Sombras

Batedor das Sombras é uma especialização de Caçador. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.

Habilidades da trilha - Batedor das Sombras

Patamar	Habilidade	Regra
3	Sumir no Terreno	Após se mover para cobertura ou sombra, faça Furtividade como ação menor uma vez por cena.
5	Ataque de Emboscada	Contra alvo que não percebeu você, cause +2d6 dano.
8	Retirada Limpa	Depois de atacar de furtividade, mova 1 passo sem reação.
13	Fantasma da Trilha	Gaste 2 Ímpetos para deixar perseguição ou reposicionar o grupo, se houver rota plausível.

Exemplo de uso em mesa

Exemplo	Um personagem de Batedor das Sombras deve encontrar cenas onde essa escolha importa. O sucesso abre caminho; a falha cria consequência coerente. O mestre não deve punir a especialização, mas também não deve permitir que ela resolva todos os problemas sozinha.
----------------	---



Trilha - Caçador de Monstros

Caçador de Monstros é uma especialização de Caçador. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.

Habilidades da trilha - Caçador de Monstros

Patamar	Habilidade	Regra
3	Estudo de Fraqueza	Após observar uma criatura por uma rodada, descubra resistência, fraqueza ou comportamento.
5	Preparar Isca	Crie vantagem contra criatura específica se tiver tempo e material.
8	Golpe na Fraqueza	Contra criatura estudada, gaste 1 Ímpeto para causar +1d8 dano e negar uma resistência menor.
13	Troféu de Caça	Após vencer criatura heroica ou maior, transforme parte dela em item narrativo com bônus situacional.

Exemplo de uso em mesa

Exemplo	Um personagem de Caçador de Monstros deve encontrar cenas onde essa escolha importa. O sucesso abre caminho; a falha cria consequência coerente. O mestre não deve punir a especialização, mas também não deve permitir que ela resolva todos os problemas sozinha.
----------------	---





Classe - Navegador

Rotas, mar, comando de bordo, direção e sobrevivência coletiva.

Navegador: função e leitura rápida

Função na mesa	O Navegador conduz o grupo onde mapas falham. Ele lê vento, costa, estrela, maré, gelo, correnteza e moral de tripulação. Em campanha, transforma deslocamento em cena importante.
Leitura rápida	Quando Navegador entra em ação, a mesa deve sentir sua função sem precisar consultar toda a ficha. A classe deve aparecer na ficção: postura, equipamento, fala, movimento, risco e custo.
Consulta	Use esta página para entender a identidade da classe antes de abrir ficha, progressão e trilhas.



Navegador - Ficha Base e Uso

Ficha base - Navegador

Elemento	Regra	Uso
PV inicial	24 + Vigor x 2	Equilibrado para suportar viagem e conflito.
Ímpeto inicial	4 + Mente	Gasto em rota, comando, reposicionamento e sobrevivência.
Perícias iniciais	Navegação e Sobrevivência; escolha duas entre Percepção, Diplomacia, Atletismo, Intuição e História	Forte em viagem e liderança.
Proficiências	armas simples, machado curto, lança, arco curto, couro e escudo leve	Funciona no convés e em marcha.
Função	viagem, liderança, rota, comando e suporte tático	Mantém o grupo em movimento. Navegador: habilidades por Patamar

Navegador: Ímpeto e orientação

Uso de Ímpeto	O Ímpeto de Navegador deve reforçar sua função principal sem substituir planejamento. Quando o gasto cria efeito forte, o mestre pode exigir posição, descrição, risco ou consequência.
Orientação para o mestre	Prepare cenas em que Navegador tenha uma decisão relevante. Se a classe protege, ofereça algo a proteger. Se conduz, ofereça rota perigosa. Se inspira, ofereça medo ou salão hostil. Se usa runas, ofereça sinais e custos.

Navegador - Progressão por Patamar I

Patamares 1 a 7 organizam a entrada da classe na campanha, a escolha de trilha e os primeiros aprimoramentos.

Patamar	Habilidade	Regra
1	Comando de Bordo	Uma vez por rodada, dê ordem curta a aliado que possa ouvir. Ele recebe +2 no próximo teste de movimento, viagem, reação ou posicionamento.
2	Ler o Caminho	Ao iniciar viagem, role Navegação. Em sucesso, escolha vantagem: chegar antes, evitar perigo menor, poupar suprimento ou encontrar abrigo.
3	Trilha de Rota	Escolha Leitor de Estrelas, Capitão de Bordo ou Sobrevivente de Correnteza.
4	Aprimoramento de Rota	Aumente atributo, Ímpeto máximo ou treine uma perícia de classe.
5	Virada de Rota	Gaste 1 Ímpeto para transformar falha de viagem em sucesso com custo menor.
6	Moral de Tripulação	Após descanso curto, escolha até dois aliados. Eles recebem +1 no primeiro teste de jornada ou combate seguinte.
	Especialização de Caminho	Especialize Navegação, Sobrevivência, Percepção ou Diplomacia.

Navegador - Progressão por Patamar II

Patamares 8 a 15 mostram crescimento heroico, trilha aprimorada e habilidade de saga.

Patamar	Habilidade	Regra
8	Reposicionar Grupo	Gaste 2 Ímpetos para permitir que até três aliados se movam 1 passo em cena tática ou se reorganizem em perseguição.
9	Aprimoramento de Patamar	Aumente atributo, Ímpeto máximo ou uma perícia treinada para especializada.
10	Nome nas Rotas	Em portos, estradas ou salões de viajantes, encontre contato, notícia ou rota alternativa uma vez por sessão.
11	Rota Impossível	Uma vez por arco, encontre caminho onde parecia não haver: passagem no gelo, corrente favorável, trilha esquecida ou rota espiritual. Exige teste e custo.
12	Contra a Tempestade	Reduza em 2 a DT de testes do grupo contra tempestade, naufrágio, avalanche ou desorientação.
13	Trilha Aprimorada	Receba habilidade superior da trilha escolhida.
14	Comando de Saga	Quando o grupo inicia cena decisiva, escolha estratégia: ataque, defesa, fuga ou negociação. Aliados recebem +1 em testes alinhados à estratégia.
15	Levar Todos Para Casa	Uma vez por saga, se houver rota plausível, salve o grupo de perda total: naufrágio, cerco, nevasca ou perseguição final. Alguém paga custo narrativo.

Navegador - Resumo das Trilhas

Trilha	Identidade	Habilidades-chave
Leitor de Estrelas	Leitor de Estrelas é uma especialização de Navegador. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.	Presságio Celeste, Céu Como Mapa, Rota Anunciada, Constelação de Destino
Capitão de Bordo	Capitão de Bordo é uma especialização de Navegador. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.	Ordem no Convés, Manobra de Navio, Tripulação Unida, Capitão da Tempestade
Sobrevivente de Correnteza	Sobrevivente de Correnteza é uma especialização de Navegador. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.	Pulmão Frio, Improviso de Sobrevivência, Sair Vivo, Voltar da Água Negra



Trilha - Leitor de Estrelas

Leitor de Estrelas é uma especialização de Navegador. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.

Habilidades da trilha - Leitor de Estrelas

Patamar	Habilidade	Regra
3	Presságio Celeste	Durante descanso, faça Navegação ou Intuição. Em sucesso, faça uma pergunta simples sobre o caminho.
5	Céu Como Mapa	Ignore penalidade leve por falta de mapa ou rota conhecida.
8	Rota Anunciada	Gaste 1 Ímpeto para dar +2 a todos em um teste coletivo de viagem.
13	Constelação de Destino	Uma vez por sessão, declare que viu um sinal antes. Receba pista, abrigo ou aviso, com custo do mestre.

Exemplo de uso em mesa

Exemplo	Um personagem de Leitor de Estrelas deve encontrar cenas onde essa escolha importa. O sucesso abre caminho; a falha cria consequência coerente. O mestre não deve punir a especialização, mas também não deve permitir que ela resolva todos os problemas sozinha.
----------------	--





Trilha - Capitão de Bordo

Capitão de Bordo é uma especialização de Navegador. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.

Habilidades da trilha - Capitão de Bordo

Patamar	Habilidade	Regra
3	Ordem no Convés	Aliados em navio ou formação recebem +1 contra medo e confusão.
5	Manobra de Navio	Em cena marítima, gaste 1 Ímpeto para evitar colisão, onda ou ataque de alcance.
8	Tripulação Unida	Quando aliado falha em ação de bordo, gaste reação para permitir nova rolagem com +1.
13	Capitão da Tempestade	Uma vez por cena marítima, transforme condição de tempestade em vantagem contra inimigos.

Exemplo de uso em mesa

Exemplo	Um personagem de Capitão de Bordo deve encontrar cenas onde essa escolha importa. O sucesso abre caminho; a falha cria consequência coerente. O mestre não deve punir a especialização, mas também não deve permitir que ela resolva todos os problemas sozinha.
----------------	--



Trilha - Sobrevivente de Correnteza

Sobrevivente de Correnteza é uma especialização de Navegador. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.

Habilidades da trilha - Sobrevivente de Correnteza

Patamar	Habilidade	Regra
3	Pulmão Frio	Reduza DT contra afogamento, frio molhado e exaustão de nado em 2.
5	Improviso de Sobrevivência	Com poucos materiais, crie balsa, abrigo ou sinalização simples sem teste em condição normal.
8	Sair Vivo	Quando cairia a 0 PV por ambiente, fique com 1 PV e perca recurso importante.
13	Voltar da Água Negra	Uma vez por sessão, retorne a uma cena após queda, correnteza ou separação, trazendo pista ou custo.

Exemplo de uso em mesa

Exemplo	Um personagem de Sobrevivente de Correnteza deve encontrar cenas onde essa escolha importa. O sucesso abre caminho; a falha cria consequência coerente. O mestre não deve punir a especialização, mas também não deve permitir que ela resolva todos os problemas sozinha.
----------------	--

Classe - Skald

Voz, memória, coragem, provocação, canto, instrumento e história viva.

Skald: função e leitura rápida

Função na mesa	O Skald é o bardo nórdico da saga. Ele inspira, provoca, lembra nomes antigos, toca seu instrumento, ergue moral e transforma feitos em força real na mesa.
Leitura rápida	Quando Skald entra em ação, a mesa deve sentir sua função sem precisar consultar toda a ficha. A classe deve aparecer na ficção: postura, equipamento, fala, movimento, risco e custo.
Consulta	Use esta página para entender a identidade da classe antes de abrir ficha, progressão e trilhas.

Skald - Ficha Base e Uso

Ficha base - Skald

Elemento	Regra	Uso
PV inicial	20 + Vigor x 2	Não é linha de frente, mas aguenta cena perigosa.
Ímpeto inicial	5 + Presença	Tem bom controle de Ímpeto por inspiração e fala.
Perícias iniciais	Diplomacia e História; escolha duas entre Intimidação, Enganação, Intuição, Vontade, Canto/Performance e Runas	Forte em cena social e moral.
Proficiências	armas simples, adaga, espada curta, arco curto e couro leve	Sobrevive, mas evita ser foco de dano.
Função	suporte, moral, social, controle leve e recuperação de Ímpeto Faz o grupo render mais.	Skald: habilidades por Patamar

Skald: Ímpeto e orientação

Uso de Ímpeto	O Ímpeto de Skald deve reforçar sua função principal sem substituir planejamento. Quando o gasto cria efeito forte, o mestre pode exigir posição, descrição, risco ou consequência.
Orientação para o mestre	Prepare cenas em que Skald tenha uma decisão relevante. Se a classe protege, ofereça algo a proteger. Se conduz, ofereça rota perigosa. Se inspira, ofereça medo ou salão hostil. Se usa runas, ofereça sinais e custos.

Skald - Progressão por Patamar I

Patamares 1 a 7 organizam a entrada da classe na campanha, a escolha de trilha e os primeiros aprimoramentos.

Patamar	Habilidade	Regra
1	Canto de Ímpeto	Uma vez por cena, como ação, escolha aliado que possa ouvir. Ele recupera 1 Ímpeto ou recebe +2 no próximo teste.
2	Palavra Certeira	Ao vencer teste social por 5 ou mais, obtenha informação extra, favor menor ou reduza hostilidade.
3	Trilha de Saga	Escolha Canto de Guerra, Memória dos Reis ou Voz do Escárnio.
4	Aprimoramento de Voz	Aumente atributo, Ímpeto máximo ou treine uma perícia de classe.
5	Refrão de Coragem	Gaste 1 Ímpeto para dar +1 Defesa contra medo ou +2 em Vontade para aliados próximos até seu próximo turno.
6	Nome Lembrado	Ao citar feito, clã ou juramento relevante, receba +2 em teste social se a referência fizer sentido.
7	Especialização de Voz	Especialize Diplomacia, História, Intimidação, Intuição, Canto/Performance ou Vontade.

Skald - Progressão por Patamar II

Patamares 8 a 15 mostram crescimento heroico, trilha aprimorada e habilidade de saga.

Patamar	Habilidade	Regra
8	Virar a Mesa	Quando aliado falhar por até 2 pontos e puder ouvir você, gaste 1 Ímpeto para transformar em sucesso com custo.
9	Aprimoramento de Patamar	Aumente atributo, Ímpeto máximo ou uma perícia treinada para especializada.
10	Saga em Movimento	Após vitória importante, escolha efeito para próxima sessão: moral alta, fama local ou contato interessado.
11	Canção Lendária	Gaste 2 Ímpetos para afetar todos os aliados que ouvem: recuperar 1 Ímpeto, remover medo leve ou receber +2 no próximo teste decisivo.
12	Voz Contra o Medo	Aliados próximos reduzem em 2 a DT contra medo, desespero ou aura de ameaça.
13	Trilha Aprimorada	Receba habilidade superior da trilha escolhida.
14	Nome que Não Morre	Uma vez por sessão, quando aliado cair, narre feito dele e permita que aja uma última vez antes de apagar ou ser salvo.
15	Saga Imortal	Uma vez por saga, transforme morte, derrota social ou falha de juramento em lenda com consequência: o grupo ainda paga preço, mas a história não termina ali.

Skald - Resumo das Trilhas

Trilha	Identidade	Habilidades-chave
Canto de Guerra	Canto de Guerra é uma especialização de Skald. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.	Ritmo de Marcha, Tambor no Peito, Coro de Escudos, Hino de Batalha
Memória dos Reis	Memória dos Reis é uma especialização de Skald. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.	Nome Antigo, Arquivo Vivo, Peso da Tradição, Palavra de Conselho
Voz do Escárnio	Voz do Escárnio é uma especialização de Skald. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.	Provocação Cortante, Riso no Salão, Quebrar Moral, Vergonha que Fere



Trilha - Canto de Guerra

Canto de Guerra é uma especialização de Skald. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.

Habilidades da trilha - Canto de Guerra

Patamar	Habilidade	Regra
3	Ritmo de Marcha	No começo do combate, escolha até dois aliados. Eles recebem +1 em iniciativa ou primeiro ataque.
5	Tambor no Peito	Gaste 1 Ímpeto para dar +1d6 dano ao próximo acerto de aliado inspirado.
8	Coro de Escudos	Aliados próximos recebem +1 Defesa enquanto você mantiver o canto e não estiver impedido.
13	Hino de Batalha	Uma vez por cena, aliados que ouvirem podem mover 1 passo e recuperar 1 Ímpeto se estiverem abaixo da metade.

Exemplo de uso em mesa

Exemplo	Um personagem de Canto de Guerra deve encontrar cenas onde essa escolha importa. O sucesso abre caminho; a falha cria consequência coerente. O mestre não deve punir a especialização, mas também não deve permitir que ela resolva todos os problemas sozinha.
----------------	---





Trilha - Memória dos Reis

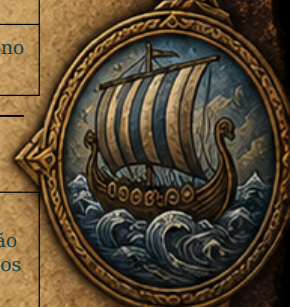
Memória dos Reis é uma especialização de Skald. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.

Habilidades da trilha - Memória dos Reis

Patamar	Habilidade	Regra
3	Nome Antigo	Faça História para reconhecer brasão, linhagem, juramento ou tabu. Em sucesso, receba vantagem social.
5	Arquivo Vivo	Uma vez por sessão, declare que conhece história útil sobre local, clã ou ameaça. O mestre fornece pista verdadeira, mas incompleta.
8	Peso da Tradição	Em negociação formal, gaste 1 Ímpeto para obrigar o outro lado a responder sem mentira direta a uma pergunta.
13	Palavra de Conselho	Antes de decisão política, dê conselho. Se o grupo seguir, recebe +2 no primeiro teste do plano.

Exemplo de uso em mesa

Exemplo	Um personagem de Memória dos Reis deve encontrar cenas onde essa escolha importa. O sucesso abre caminho; a falha cria consequência coerente. O mestre não deve punir a especialização, mas também não deve permitir que ela resolva todos os problemas sozinha.
----------------	--





Trilha - Voz do Escárnio

Voz do Escárnio é uma especialização de Skald. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.

Habilidades da trilha - Voz do Escárnio

Patamar	Habilidade	Regra
3	Provocação Cortante	Como ação menor, teste Presença contra Vontade do alvo. Em sucesso, ele sofre -2 no próximo ataque contra quem não seja você.
5	Riso no Salão	Quando inimigo falha publicamente, recupere 1 Ímpeto ou dê +2 ao próximo aliado que agir contra ele.
8	Quebrar Moral	Gaste 1 Ímpeto para impor medo leve ou hesitação em inimigo comum/complicado que possa entender você.
13	Vergonha que Fere	Contra líder, chefe ou rival social, sua provocação pode remover reação ou comando dele por uma rodada.

Exemplo de uso em mesa

Exemplo	Um personagem de Voz do Escárnio deve encontrar cenas onde essa escolha importa. O sucesso abre caminho; a falha cria consequência coerente. O mestre não deve punir a especialização, mas também não deve permitir que ela resolva todos os problemas sozinha.
----------------	---



Classe - Vidente

Runas, presságios, tempo, marcas e consequência espiritual.

Vidente: função e leitura rápida

Função na mesa	A Vidente toca o invisível. Ela lê runas, interpreta presságios, manipula pequenos instantes e conversa com forças que não obedecem totalmente aos mortais.
Leitura rápida	Quando Vidente entra em ação, a mesa deve sentir sua função sem precisar consultar toda a ficha. A classe deve aparecer na ficção: postura, equipamento, fala, movimento, risco e custo.
Consulta	Use esta página para entender a identidade da classe antes de abrir ficha, progressão e trilhas.

Vidente - Ficha Base e Uso

Ficha base - Vidente

Elemento	Regra	Uso
PV inicial	18 + Vigor x 2	Frágil em combate direto.
Ímpeto inicial	6 + Espírito	Maior reserva inicial entre classes, pois depende dela para operar.
Perícias iniciais	Runas e Intuição; escolha duas entre Vontade, Medicina, História, Percepção, Diplomacia e Sobrevivência	Especialista espiritual.
Proficiências	adaga, cajado, armas simples, couro leve	Evita combate direto.
Função	magia rúnica, presságio, controle, suporte e custo espiritual Altera a cena com risco.	Vidente: habilidades por Patamar

Vidente: Ímpeto e orientação

Uso de Ímpeto	O Ímpeto de Vidente deve reforçar sua função principal sem substituir planejamento. Quando o gasto cria efeito forte, o mestre pode exigir posição, descrição, risco ou consequência.
Orientação para o mestre	Prepare cenas em que Vidente tenha uma decisão relevante. Se a classe protege, ofereça algo a proteger. Se conduz, ofereça rota perigosa. Se inspira, ofereça medo ou salão hostil. Se usa runas, ofereça sinais e custos.

Vidente - Progressão por Patamar I

Patamares 1 a 7 organizam a entrada da classe na campanha, a escolha de trilha e os primeiros aprimoramentos.

Patamar	Habilidade	Regra
1	Leitura de Presságio	Uma vez por cena, faça Espírito + Runas ou Intuição para perguntar ao mestre: qual risco está mais próximo, qual caminho parece marcado ou quem carrega sinal estranho.
2	Reserva Rúnica	Ao fazer ritual curto ou descanso em lugar seguro, recupere 1 Ímpeto adicional. Uma vez por descanso.
3	Trilha de Visão	Escolha Olho do Inverno, Tecelã de Runas ou Voz do Presságio.
4	Aprimoramento Espiritual	Aumente atributo, Ímpeto máximo ou treine uma perícia de classe.
5	Runa de Desvio	Gaste 1 Ímpeto como reação para impor -2 a ataque contra você ou aliado próximo, se puder traçar ou falar a runa.
6	Preço Visto	Quando aliado gastaria Ímpeto além do limite seguro, você pode absorver parte do presságio. Ele evita a Marca, mas você recebe sinal ou dívida.
7	Especialização Rúnica	Especialize Runas, Intuição, Vontade ou Medicina.

Vidente - Progressão por Patamar II

Patamares 8 a 15 mostram crescimento heroico, trilha aprimorada e habilidade de saga.

Patamar	Habilidade	Regra
8	Instante Partido	Gaste 2 Ímpetos para permitir que aliado repita teste recém-feito. O segundo resultado vale, e o mestre pode marcar presságio.
9	Aprimoramento de Patamar	Aumente atributo, Ímpeto máximo ou uma perícia treinada para especializada.
10	Nome no Destino	Escolha um aliado ao fim de descanso longo. Uma vez antes do próximo descanso, ele pode somar +2 em teste decisivo após você narrar visão.
11	Runa Maior	Aprenda uma runa de grau alto. Seu uso exige 3 Ímpetos ou ritual e sempre cria sinal perceptível.
12	Olhar Além da Morte	Você reduz em 2 a DT contra medo, morto-vivo, presságio de morte e ilusões espirituais.
13	Trilha Aprimorada	Receba habilidade superior da trilha escolhida.
14	Marca Controlada	Uma vez por sessão, quando receberia Marca, escolha sua forma entre duas opções dadas pelo mestre.
15	Ver o Fio Final	Uma vez por saga, pergunte ao mestre qual ação pode mudar o destino de uma cena final. A resposta é verdadeira, mas o preço será alto.



Vidente - Resumo das Trilhas

Runas, presságios, tempo, marcas e consequência espiritual.

Trilha	Identidade	Habilidades-chave
Olho do Inverno	Visão fria, aviso, contenção e leitura do perigo.	Visão Fria; Aviso do Gelo; Congelar Instante; Inverno Inevitável
Tecelã de Runas	Preparo, compartilhamento, costura de efeitos e runas em pedra.	Gravação Segura; Runa Compartilhada; Costurar Efeito; Tear de Pedra
Voz do Presságio	Palavra profética, peso narrativo e anúncio do destino.	Palavra que Pesa; Má Notícia; Destino em Voz Alta; Profecia Curta





Vidente - Como Escolher a Trilha

Guia de escolha para mestre e jogador.

Olho do Inverno	Use quando a Vidente antecipa perigo, congela instantes e transforma presságio em defesa.
Tecelã de Runas	Use quando a Vidente prepara símbolos, cria focos, compartilha proteção e modifica efeitos.
Voz do Presságio	Use quando a personagem muda cenas falando o que viu, criando medo, aviso e verdade difícil.
Cuidado	A trilha não substitui custo de runas. Ela melhora leitura, preparo e momento, mas ainda exige Ímpeto, risco, Marca ou consequência.





Trilha - Olho do Inverno

Olho do Inverno é uma especialização de Vidente. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.

Habilidades da trilha - Olho do Inverno

Patamar	Habilidade	Regra
3	Visão Fria	Gaste 1 Ímpeto para enxergar através de neve, neblina ou escuridão leve por uma cena curta.
5	Aviso do Gelo	Quando combate começa, escolha aliado: ele não pode ser surpreendido se puder ouvir você.
8	Congelar Instante	Gaste 2 Ímpetos para reduzir deslocamento de alvo ou atrasar uma ação perigosa.
13	Inverno Inevitável	Uma vez por cena, após presságio, imponha -2 em ataque ou teste de ameaça que você já viu agir.

Exemplo de uso em mesa

Exemplo	Um personagem de Olho do Inverno deve encontrar cenas onde essa escolha importa. O sucesso abre caminho; a falha cria consequência coerente. O mestre não deve punir a especialização, mas também não deve permitir que ela resolva todos os problemas sozinha.
----------------	---





Trilha - Tecelã de Runas

Tecelã de Runas é uma especialização de Vidente. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.

Habilidades da trilha - Tecelã de Runas

Patamar	Habilidade	Regra
3	Gravação Segura Runas preparadas fora de combate custam 1 ímpeto a menos, mínimo 1, se houver material adequado.	
5	Runa Compartilhada	Ao ativar runa em aliado, ele recebe +1 adicional se aceitar pequeno sinal visível.
8	Costurar Efeito	Gaste 2 ímpetos para manter runa por mais uma rodada ou ampliar para alvo próximo.
13	Tear de Pedra	Durante ritual, conte como dois participantes se tiver foco, tempo e ferramenta rúnica.

Exemplo de uso em mesa

Exemplo	Um personagem de Tecelã de Runas deve encontrar cenas onde essa escolha importa. O sucesso abre caminho; a falha cria consequência coerente. O mestre não deve punir a especialização, mas também não deve permitir que ela resolva todos os problemas sozinha.
----------------	---





Trilha - Voz do Presságio

Voz do Presságio é uma especialização de Vidente. Ela não substitui a classe; ela define o modo específico como o personagem expressa sua função.

Habilidades da trilha - Voz do Presságio

Patamar	Habilidade	Regra
3	Palavra que Pesa	Ao anunciar presságio, escolha aliado. Se ele agir conforme a visão, recebe +2 no teste.
5	Má Notícia	Gaste 1 Ímpeto para impor hesitação em inimigo que compreenda sinal ou voz: -2 no próximo teste agressivo.
8	Destino em Voz Alta	Uma vez por cena, quando alguém rolar 1 natural, você pode transformar em Infortúnio menor em vez de grave.
13	Profecia Curta	No início da sessão, declare uma frase de presságio. Quando ela se cumprir, recupere 2 Ímpetos ou remova medo de aliado.

Exemplo de uso em mesa

Exemplo	Um personagem de Voz do Presságio deve encontrar cenas onde essa escolha importa. O sucesso abre caminho; a falha cria consequência coerente. O mestre não deve punir a especialização, mas também não deve permitir que ela resolva todos os problemas sozinha.
----------------	--



Capítulo 5 - Equipamentos, Armas, Armaduras e Itens

Inventário como regra, identidade, ferramenta e consequência.

Função	Equipamento não é lista morta. Cada item deve responder se protege, corta, ilumina, aquece, carrega, cura, abre caminho, registra informação ou permite atravessar uma cena.
Uso em mesa	Use equipamento para transformar escolhas em solução. Um grupo preparado sofre menos Infortúnio em viagem e combate.
Equilíbrio	Não transforme inventário em contabilidade cansativa. Foque nos itens que mudam cena.



Use quatro estados de carga: leve, carregado, pesado e sobrecarregado. Carga afeta perseguição, furtividade, nado, escalada, viagem e fuga.

Como funciona na mesa

Use carga quando a quantidade de equipamento vira escolha dramática.

Exemplo em mesa

O grupo encontra tesouro, mas a nevasca se aproxima. Levar tudo deixa a marcha pesada e aumenta DT de viagem.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não pese cada prego. Carga deve criar decisão, não planilha.

5.3 Qualidade de item

Regra

Itens podem ser comuns, bons, superiores, danificados, rúnicos ou lendários. Qualidade boa pode conceder +1, reduzir DT ou permitir ação; qualidade ruim cria risco.

Como funciona na mesa

Use qualidade para diferenciar itens sem quebrar matemática.

Exemplo em mesa

Uma espada superior não vence sozinha, mas pode ignorar penalidade leve por frio ou ganhar +1 em golpe decisivo.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Evite empilhar qualidade com muitos bônus permanentes.

5.4 Manutenção

Regra

Armas, escudos e armaduras podem quebrar, molhar, enferrujar, perder fio ou rachar. Manutenção exige tempo, ferramenta e perícia adequada.

Como funciona na mesa

Use manutenção depois de cenas extremas: combate pesado, água salgada, fogo, gelo, queda ou magia.

Exemplo em mesa

Depois de bloquear o golpe de um gigante, o escudo da Guardiã não some, mas fica rachado até reparo.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não destrua equipamento importante sem aviso ou consequência justa.

5.5 Armas leves

Regra





5.5 Treinamento, Familiaridade e Domínio

Sistema geral para armas, escudos, armaduras, runas, entoamentos, focos e patronos.

Nem todo poder nasce no instante em que o personagem pega uma arma, segura um escudo, veste uma armadura, traça uma runa ou entoia uma palavra antiga. Em Runas do Destino, uso repetido, treino consciente, sobrevivência em cenas reais e vínculo com equipamento ou magia criam evolução própria.

Este sistema representa familiaridade prática e espiritual. Ele serve para personagens marciais, protetores, caçadores, navegadores, skalds, videntes e qualquer personagem que construa identidade em torno de um recurso específico.

O objetivo não é substituir classe, perícia ou atributo. O objetivo é permitir que uma arma, escudo, armadura, runa, entoamento ou foco se torne parte da história do personagem.

Marcas de Prática

Marcas de Prática representam experiência acumulada com um recurso específico. Uma Marca não é apenas repetição mecânica; ela precisa vir de uso importante, treino com intenção ou feito que tenha peso na aventura.

O personagem pode ganhar Marcas de Prática ao usar uma arma em combate relevante; bloquear ou proteger com escudo em cena importante; resistir usando armadura em situação perigosa; usar uma runa em momento decisivo; sustentar entoamento sob risco; realizar ritual com consequência real; treinar durante descanso, viagem ou passagem de tempo; cumprir juramento ligado ao recurso; ou vencer cena difícil usando aquele recurso como peça central.

Combates triviais, treinos sem tempo suficiente, ataques sem risco e ações repetidas apenas para acumular benefício não concedem Marca de Prática.

Limite por sessão

Como regra geral, uma cena relevante concede 1 Marca de Prática. Um feito realmente marcante pode conceder 2 Marcas, se o mestre aprovar. Um personagem pode ganhar no máximo 2 Marcas de Prática por sessão no mesmo recurso.

Recurso Vinculado

Ao iniciar este sistema, o jogador escolhe um Recurso Vinculado. O benefício vale para aquele recurso específico, não para uma categoria inteira. Um machado vinculado não concede os mesmos benefícios a todos os machados; uma Runa de Proteção vinculada não melhora automaticamente todas as runas de defesa.

Exemplos de Recurso Vinculado: machado de combate de Ragnvald; espada longa de ferro frio; escudo redondo de juramento; arco de caça de Nifelkard.





Runa de Proteção; Runa de Fogo Azul; Entoamento de Brado; Entoamento de Cântico; cajado rúnico da Vidente; harpa ritual do Skald; amuleto de Freia; foco de Odin feito com pena de corvo.

Se o personagem trocar de arma, foco, runa ou entoamento, ele não leva todos os benefícios automaticamente. O mestre pode permitir manter metade das Marcas se o novo recurso for muito parecido ou se houver reforja, ritual de transferência ou continuidade narrativa.

Graus de Treinamento

Os Graus de Treinamento indicam quanto o personagem conhece o recurso. Eles avançam com Marcas de Prática e concedem benefícios diferentes para armas, escudos, armaduras, runas, entoamentos e focos.

0 Marcas - Grau 0: Sem Familiaridade

O personagem sabe usar o recurso normalmente, mas ainda não possui intimidade especial. Benefício: nenhum bônus adicional.

3 Marcas - Grau 1: Familiaridade

O personagem começa a entender peso, ritmo, som, alcance, gesto, símbolo ou resposta espiritual do recurso.

- Armas: +1 no teste de ataque com a arma vinculada.
- Escudos: +1 em testes ou reações para bloquear, proteger ou interpor o escudo.
- Armaduras: reduz em 1 a penalidade narrativa de peso, ruído ou desconforto quando isso fizer sentido.
- Runas: +1 em testes de Runas ao usar a runa vinculada.
- Entoamentos: +1 em testes para sustentar ou ativar o entoamento escolhido.
- Focos rúnicos: +1 em testes de Runas quando usa aquele foco.

6 Marcas - Grau 2: Treinamento

O uso deixa de ser apenas costume e passa a ser técnica.

- Armas: +1 no ataque e +1 no dano com a arma vinculada.
- Escudos: uma vez por cena, ao bloquear ou proteger, reduza 1d4 de dano adicional.
- Armaduras: uma vez por cena, reduza 1d4 de dano físico recebido.
- Runas: uma vez por cena, reduza em 1 o custo de Ímpeto da runa vinculada, mínimo 1.
- Entoamentos: uma vez por cena, mantenha o entoamento mesmo após distração leve.
- Focos rúnicos: uma vez por cena, receba +1 adicional no efeito ou reduza a DT em 1.

9 Marcas - Grau 3: Domínio Inicial

O recurso começa a responder ao personagem em momentos de pressão.

- Armas: a margem de crítico melhora em 1. Se antes era apenas 20, torna-se 19-20.
- Escudos: quando bloquear um ataque crítico, gaste 1 Ímpeto para transformar o crítico em acerto normal.
- Armaduras: quando sofreria condição leve por golpe, queda ou impacto, receba +2 no teste para resistir.





- Runas: a margem de Despertar Rúnico melhora em 1. Se antes era 20, torna-se 19-20.
- Entoamentos: quando rolar 19-20 em teste ligado ao entoamento, ele gera efeito adicional menor.
- Focos rúnicos: quando rolar 19-20 usando o foco, reduza o risco de falha ou preserve material simples.

12 Marcas - Grau 4: Especialização

O personagem cria estilo próprio. O recurso deixa de ser ferramenta comum e passa a carregar identidade.

- Armas: uma vez por cena, ao acertar ataque com a arma vinculada, adicione um dado de domínio ao dano.
- Escudos: uma vez por cena, ao proteger aliado, reduza 1d6 de dano adicional ou impeça empurrão, queda ou desarme.
- Armaduras: uma vez por cena, ignore penalidade leve causada por peso, frio, chuva ou marcha.
- Runas: uma vez por cena, aumente o efeito da runa vinculada: +1d6 de dano, +1 rodada de duração, +2 em proteção ou alcance narrativo maior.
- Entoamentos: uma vez por cena, o entoamento afeta 1 aliado adicional, dura 1 rodada a mais ou concede +1 no efeito.
- Focos rúnicos: uma vez por cena, canalize a magia pelo foco para adicionar +1d6 ao efeito ou reduzir uma consequência leve.

O dado de domínio marcial depende da arma: arma leve +1d4; arma média +1d6; arma pesada +1d8; arma à distância +1d6. Armas rúnicas, lendárias ou míticas podem usar dado definido pelo mestre.

16 Marcas - Grau 5: Domínio Avançado

O personagem já não apenas usa o recurso; ele antecipa sua resposta.

- Armas: a margem de crítico melhora mais 1. Se antes era 19-20, torna-se 18-20.
- Escudos: uma vez por cena, quando aliado próximo sofreria crítico, gaste reação para impor -2 ao ataque ou reduzir o crítico a acerto normal.
- Armaduras: uma vez por cena, quando sofreria dano pesado, reduza o dano em 1d8.
- Runas: a margem de Despertar Rúnico melhora mais 1. Se antes era 19-20, torna-se 18-20.
- Entoamentos: quando o entoamento desperta, escolha um efeito adicional: recuperar 1 Ímpeto, remover medo leve, conceder +2 a aliado ou reduzir uma consequência.
- Focos rúnicos: quando usar o foco em runa ou ritual, uma falha por até 2 pontos vira sucesso parcial.

20 Marcas - Grau 6: Maestria

O recurso se torna parte da lenda do personagem. Outros reconhecem sua forma de lutar, cantar, proteger, conjurar ou resistir.

- Armas: recebe os benefícios anteriores e a margem de crítico melhora mais 1, até o limite de 17-20. Uma vez por cena, adiciona o dado de domínio ao dano sem gastar Ímpeto.
- Escudos: uma vez por cena, ao proteger alguém, negue totalmente um efeito secundário do ataque, como queda, empurrão, medo ou desarme.





- Armaduras: uma vez por cena, quando cairia a 0 PV por dano físico, fique com 1 PV, mas receba Exaustão, equipamento danificado ou Marca de batalha.
- Runas: a margem de Despertar Rúnico chega ao limite de 17-20. Uma vez por cena, quando a runa desperta, escolha dois efeitos adicionais em vez de um.
- Entoamentos: a margem de Despertar chega ao limite de 17-20. Uma vez por cena, o entoamento continua mesmo se o personagem sofrer dano, desde que aceite custo narrativo.
- Focos rúnicos: uma vez por cena, reduza em 1 o custo de Ímpeto de uma runa canalizada pelo foco, mínimo 1, e adicione efeito visual ou espiritual reconhecível.

Treinamento entre Aventuras

Além de ganhar Marcas em cenas reais, personagens podem treinar durante descanso, viagem segura, passagem de tempo ou intervalo narrativo. Um treino relevante exige tempo suficiente, local adequado, descanso mínimo, ferramenta disponível e intenção clara do jogador.

O jogador descreve o treino e faz um teste apropriado. Arma corpo a corpo usa Luta, Atletismo ou Fortitude. Arma à distância usa Pontaria, Percepção ou Sobrevivência. Escudo usa Luta, Fortitude ou Percepção. Armadura usa Fortitude ou Ofício. Runa usa Runas, Espírito ou Mente. Entoamento usa Canto/Performance, Presença ou Vontade. Foco rúnico usa Runas, Ofício ou Intuição.

Em sucesso, ganha 1 Marca de Prática. Em falha, escolha uma consequência: não ganha Marca; perde parte do descanso; sofre Exaustão leve; danifica equipamento; gasta suprimento; gera Presságio menor; cria Marca temporária; ou chama atenção de alguém.

Marcas por Feito

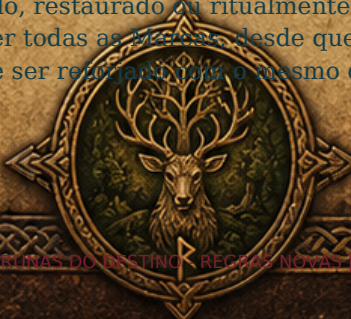
Alguns feitos podem conceder Marca extra. Isso deve ser raro, mas importante para acelerar momentos heroicos sem transformar o sistema em contagem de combates.

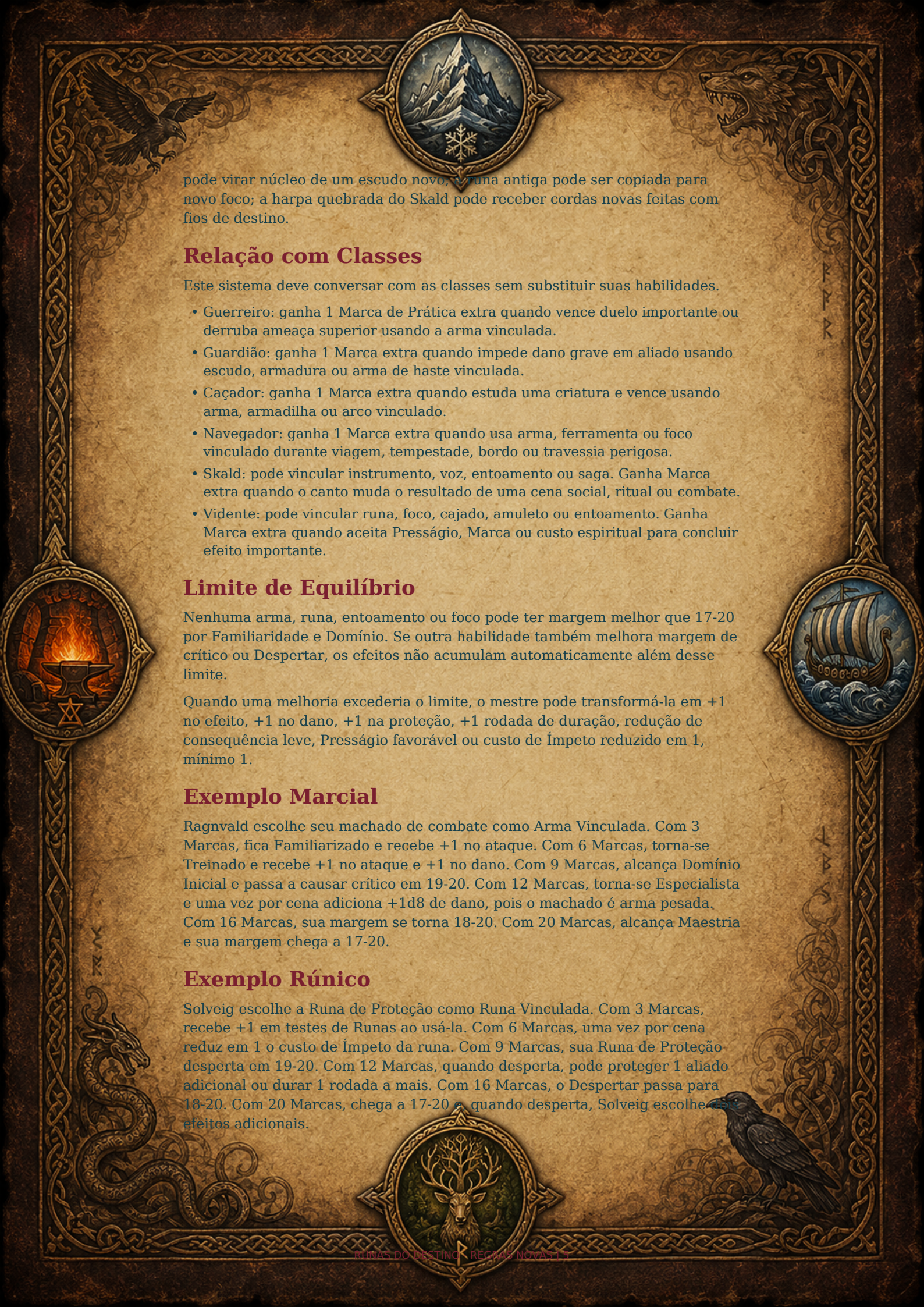
- Vencer duelo importante com a arma vinculada.
- Proteger aliado de morte certa com escudo vinculado.
- Sobreviver a dano pesado usando armadura vinculada.
- Conjurar runa em momento decisivo.
- Sustentar entoamento enquanto sofre ameaça real.
- Concluir ritual importante usando foco vinculado.
- Cumprir juramento ligado ao recurso.
- Derrotar criatura com fraqueza explorada pelo recurso.

Perda, Troca e Reforja

Se o recurso vinculado for perdido, destruído ou abandonado, os benefícios ficam suspensos. Se o personagem pegar recurso semelhante, o mestre pode permitir manter metade das Marcas de Prática.

Se o recurso for reforjado, restaurado ou ritualmente transferido, o personagem pode manter todas as Marcas, desde que a história justifique. O machado quebrado pode ser reforjado com o mesmo cabo; o escudo destruído





pode virar núcleo de um escudo novo, ou uma antiga pode ser copiada para novo foco; a harpa quebrada do Skald pode receber cordas novas feitas com fios de destino.

Relação com Classes

Este sistema deve conversar com as classes sem substituir suas habilidades.

- Guerreiro: ganha 1 Marca de Prática extra quando vence duelo importante ou derruba ameaça superior usando a arma vinculada.
- Guardião: ganha 1 Marca extra quando impede dano grave em aliado usando escudo, armadura ou arma de haste vinculada.
- Caçador: ganha 1 Marca extra quando estuda uma criatura e vence usando arma, armadilha ou arco vinculado.
- Navegador: ganha 1 Marca extra quando usa arma, ferramenta ou foco vinculado durante viagem, tempestade, bordo ou travessia perigosa.
- Skald: pode vincular instrumento, voz, entoamento ou saga. Ganha Marca extra quando o canto muda o resultado de uma cena social, ritual ou combate.
- Vidente: pode vincular runa, foco, cajado, amuleto ou entoamento. Ganha Marca extra quando aceita Presságio, Marca ou custo espiritual para concluir efeito importante.

Limite de Equilíbrio

Nenhuma arma, runa, entoamento ou foco pode ter margem melhor que 17-20 por Familiaridade e Domínio. Se outra habilidade também melhora margem de crítico ou Despertar, os efeitos não acumulam automaticamente além desse limite.

Quando uma melhoria excederia o limite, o mestre pode transformá-la em +1 no efeito, +1 no dano, +1 na proteção, +1 rodada de duração, redução de consequência leve, Presságio favorável ou custo de Ímpeto reduzido em 1, mínimo 1.

Exemplo Marcial

Ragnvald escolhe seu machado de combate como Arma Vinculada. Com 3 Marcas, fica Familiarizado e recebe +1 no ataque. Com 6 Marcas, torna-se Treinado e recebe +1 no ataque e +1 no dano. Com 9 Marcas, alcança Domínio Inicial e passa a causar crítico em 19-20. Com 12 Marcas, torna-se Especialista e uma vez por cena adiciona +1d8 de dano, pois o machado é arma pesada. Com 16 Marcas, sua margem se torna 18-20. Com 20 Marcas, alcança Maestria e sua margem chega a 17-20.

Exemplo Rúnico

Solveig escolhe a Runa de Proteção como Runa Vinculada. Com 3 Marcas, recebe +1 em testes de Runas ao usá-la. Com 6 Marcas, uma vez por cena reduz em 1 o custo de Ímpeto da runa. Com 9 Marcas, sua Runa de Proteção desperta em 19-20. Com 12 Marcas, quando desperta, pode proteger 1 aliado adicional ou durar 1 rodada a mais. Com 16 Marcas, o Despertar passa para 18-20. Com 20 Marcas, chega a 17-20 e, quando desperta, Solveig escolhe dois efeitos adicionais.



Armas leves incluem adaga, faca, machado curto e porrete. Elas causam menos dano, mas são discretas, rápidas e úteis em espaço apertado.

Como funciona na mesa

Use armas leves para furtividade, emergência, ritual, arremesso curto e combate em corredor estreito.

Exemplo em mesa

A Vidente carrega uma faca ritual que não vence um duelo, mas serve para cortar corda, gravar runa e se defender.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não compare arma apenas por dano.

5.6 Armas médias

Regra

Armas médias incluem espada curta, espada longa, machado, lança e martelo. Elas equilibram dano, controle, alcance e função.

Como funciona na mesa

Use como padrão de combate marcial. Cada arma deve ter personalidade: lança controla, machado quebra, espada adapta, martelo impacta.

Exemplo em mesa

O Guerreiro usa lança para impedir avanço de draugr na ponte.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Evite armas médias sem diferença narrativa.

5.7 Armas pesadas

Regra

Armas pesadas incluem machado pesado, martelo grande, espada longa pesada e armas de duas mãos. Elas causam alto impacto, mas exigem espaço e postura.

Como funciona na mesa

Use para personagens que aceitam risco em troca de dano e presença.

Exemplo em mesa

Um Berserker Marcado usa machado pesado para partir porta de salão, mas sofre em túnel estreito.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não deixe arma pesada ser sempre melhor.

5.8 Armas à distância

Regra





Armas à distância incluem arco curto, arco longo, arremesso, funda e azagaia. Elas dependem de linha de visão, munição, cobertura e clima.

Como funciona na mesa

Use para Caçadores, emboscadas, combate em terreno aberto e pressão antes do corpo a corpo.

Exemplo em mesa

O Caçador espera o alvo cruzar entre duas pedras antes de disparar.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não esqueça vento, neve, escuridão e cobertura.

5.9 Escudos

Regra

Escudos aumentam Defesa, permitem bloqueios, criam cobertura e protegem aliados. Ocupam uma mão e podem quebrar.

Como funciona na mesa

Use escudos quando proteção e posição importam.

Exemplo em mesa

A Guardiã usa escudo redondo para cobrir a Vidente contra flechas.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Escudo não deve ser bônus invisível; ele aparece na cena.

5.10 Armaduras

Regra

Armaduras reduzem risco de dano, mas trazem peso, ruído, calor, manutenção e dificuldade em nado, furtividade ou marcha longa.

Como funciona na mesa

Use armaduras para diferenciar estilo de combate. Armadura pesada é excelente em linha, ruim em fuga silenciosa.

Exemplo em mesa

A cota de malha salva o Guerreiro de lâmina, mas molhada na neve aumenta risco de Exaustão.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não puna armadura o tempo todo; cobre custo quando a cena justifica.

5.11 Itens de sobrevivência

Regra

Itens de sobrevivência incluem manta, noderneira, corda, lanterna, óleo, panela, rações, agulha, anzol, pele, sapo impermeável e kit de reparo.





Como funciona na mesa

Use principalmente em jornadas, descanso, frio, fome e travessias.

Exemplo em mesa

Sem manta e fogo, o descanso longo no norte pode virar apenas sobrevivência até amanhecer.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Itens simples devem ser importantes no clima certo.

5.12 Ferramentas

Regra

Ferramentas permitem ações específicas: kit de ferreiro, kit de medicina, instrumentos musicais, ferramentas de navegação, mapas, giz rúnico e materiais de ritual.

Como funciona na mesa

Use ferramentas para permitir ações ou reduzir DT.

Exemplo em mesa

O Skald precisa de instrumento ou voz livre para certos cantos; a Vidente precisa de giz, pedra ou sangue simbólico para runa preparada.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não obrigue ferramenta para toda ação simples, mas valorize quando ela importa.

5.13 Itens rúnicos

Regra

Itens rúnicos têm nome, origem, efeito, limite e custo. Eles devem ser poucos e memoráveis, não pilha de bônus pequenos.

Como funciona na mesa

Use como recompensa de arco, tesouro de ruína, presente divino ou consequência de ritual.

Exemplo em mesa

O Anel do Juramento Partido recupera Ímpeto quando promessa difícil é cumprida, mas causa dor ao mentir.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Item rúnico forte precisa de limite ou preço.

5.14 Tesouros

Regra

Tesouro pode ser moeda, bracelete, arma, chave, favor, rota, informação, título, relíquia, perdão, nome cantado ou componente de ritual.



Tabela de Armas

Substitui as páginas quebradas de armas por uma grade estável.

Arma	Dano	Traços	Uso
Adaga / faca	1d4	leve, discreta	furtividade, ritual, emergência
Machado curto	1d6	leve, arremesso curto	trabalho e combate rápido
Espada curta	1d6	rápida, confiável	espaços apertados
Espada longa	1d8	versátil	duelo e linha
Machado	1d8	corte pesado	quebrar escudo, madeira e osso
Lança	1d8	alcance	controle de passagem
Martelo	1d8	impacto	armadura e morto-vivo
Machado pesado	1d12	duas mãos, brutal	alto dano, pouca sutileza
Arco curto	1d6	distância curta	mobilidade
Arco longo	1d8	alcance, munição	caçador e emboscada



Armaduras e Escudos

Proteção, bônus, custo narrativo e uso.

Proteção	Bônus	Custo narrativo	Uso
Couro reforçado	+1 Defesa	baixo ruído, proteção leve	Caçadores, Navegadores, Skalds
Cota de malha	+2 Defesa	peso, manutenção, frio molhado	Guerreiros e guardas
Armadura pesada	+3 Defesa	ruído, mobilidade, nado ruim	Guardiões e campeões
Escudo redondo	+1 Defesa	ocupa mão, pode quebrar	bloqueio e proteção de aliados
Escudo reforçado	+2 Defesa frontal	pesado, ruim para correr	segurar passagem



Itens Rúnicos

Raridade, exemplo, efeito e custo em tabela.

Raridade	Exemplo	Efeito	Custo narrativo
Comum	Amuleto de viagem	+2 contra frio leve uma vez por sessão	perde brilho até descanso
Raro	Anel de juramento	recupera 1 Ímpeto ao cumprir promessa difícil	dor ao mentir
Heroico	Lâmina gravada	+1d8 contra morto-vivo ao gastar Ímpeto	atrai atenção dos mortos
Lendário	Martelo de tempestade	invoca trovão em cena decisiva	gera Presságio
Mítico	Runa viva	altera uma cena inteira	cobra dívida espiritual

Graus de Treinamento, Familiaridade e Domínio

Consulta no mesmo padrão das classes.

Grau	Nome	Requisito	Benefício	Leitura
0	Sem Familiaridade	0 Marcas	Sem bônus adicional.	Ferramenta comum.
1	Familiaridade	3 Marcas	+1 no ataque, bloqueio, Runas, entoamento ou foco.	Primeiro vínculo.
2	Treinamento	6 Marcas	+1 dano, redução 1d4, ou custo -1 uma vez por cena.	Técnica aparece.
3	Domínio Inicial	9 Marcas	Crítico/Despertar 19-20.	Responde sob pressão.
4	Especialização	12 Marcas	Dado de domínio, alvo extra ou duração maior.	Estilo próprio.
5	Domínio Avançado	16 Marcas	Crítico/Despertar 18-20.	Antecipação do recurso.
6	Maestria	20 Marcas	Crítico/Despertar até 17-20 e efeito maior.	Parte da lenda.

Recompensas de Classe e Exemplo de Combate

Grades finais de equipamento e combate.

Classe	Recompensa ideal	Função na campanha
Guerreiro	arma nomeada, técnica, rival derrotado	identidade de combate
Guardião	escudo de juramento, armadura, favor de salão	proteção e sacrifício
Caçador	arco especial, mapa de presa, armadilha rara	rastreamento e terreno
Navegador	rota secreta, longship, bússola rúnica	viagem e regiões
Skald	instrumento, saga, nome cantado	moral e cena social
Vidente	foco, runa, presságio	rituais e patrono

Etapas	Elemento	Como aparece	Regra de leitura
1	Sinais	Pegadas, silêncio e vento estranho.	Investigar antes da iniciativa.
2	Posição	Distância, cobertura, luz e terreno.	Terreno muda Defesa, movimento ou DT.
3	Abertura	Percepção ou falha com Infortúnio.	Falha pode ser alarme ou posição ruim.
4	Ações	Ataque, defesa, manobra, runa, auxílio.	Descreva antes de rolar.
5	Reações	Escudo, esquiva, bloqueio, proteção.	Reação forte tem custo ou posição.
6	Fechamento	Vitória, fuga, acordo ou consequência.	Toda luta move a campanha.

Capítulo 6 - Sistema de Combate

Rodadas, ações, reações, dano, terreno e consequência.

Regra	Combate é cena de risco, não apenas troca de dano. Ele deve ter objetivo, terreno, ameaça, consequência e possibilidade de mudança.
Uso em mesa	Use combate quando violência decide algo importante: fuga, defesa, tomada de posição, proteção de alguém, interrupção de ritual ou sobrevivência.
Equilíbrio	Combate sem objetivo vira repetição. Antes da iniciativa, deixe claro o que está em jogo.



Use rodada quando tempo curto impõe e várias ações competem.

Exemplo em mesa

Enquanto a ponte quebra, cada rodada aproxima o colapso. O grupo precisa agir antes que o gelo ceda.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não deixe rodada virar fila sem descrição.

6.3 Turno

Regra

No turno, o personagem normalmente possui ação principal, movimento, ação menor e pode ter reação quando um gatilho acontecer.

Como funciona na mesa

Use turno para deixar claro o que cabe em poucos segundos.

Exemplo em mesa

O Guerreiro move até a porta, saca machado como ação menor e ataca como ação principal.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não permita ação menor virar ação complexa.

6.4 Iniciativa

Regra

Iniciativa pode usar Agilidade, Mente ou Presença conforme a cena. Agilidade mede reflexo; Mente mede preparo; Presença mede comando.

Como funciona na mesa

Use o atributo que combina com como a cena começou.

Exemplo em mesa

Em emboscada planejada, Mente pode ser mais justo que Agilidade. Em duelo repentino, Agilidade é melhor.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não use sempre o mesmo atributo se a ficção pede outro.

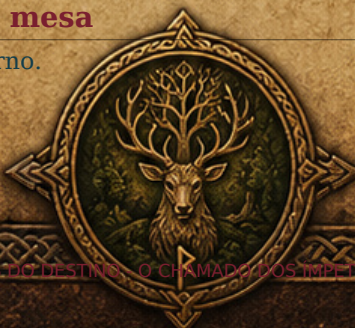
6.5 Ação principal

Regra

Ação principal inclui atacar, conjurar runa, correr forte, ajudar de forma decisiva, agarrar, derrubar, usar item complexo, abrir passagem ou interagir com mecanismo.

Como funciona na mesa

Use para o centro do turno.





Exemplo em mesa

A Vidente usa ação principal para gravar runa de desvio no chão.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não coloque duas ações principais no mesmo turno sem habilidade.

6.6 Ação menor

Regra

Ação menor inclui sacar item acessível, gritar ordem curta, abrir porta simples, marcar alvo, mudar empunhadura ou beber algo à mão.

Como funciona na mesa

Use para detalhes rápidos que não resolvem a cena sozinhos.

Exemplo em mesa

O Caçador marca presa como ação menor e ataca com ação principal.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Ação menor não deve substituir teste complexo.

6.7 Movimento

Regra

Movimento representa deslocamento útil em cena. Terreno difícil, neve, gelo, água, escada, escombros e inimigos podem reduzir movimento.

Como funciona na mesa

Use movimento para criar decisão de posição.

Exemplo em mesa

O Skald precisa escolher entre se aproximar para inspirar ou ficar protegido atrás da mesa.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não ignore mapa e posição.

6.8 Reação

Regra

Reação responde a gatilho: bloquear, proteger, atacar quem passa, interromper ação, usar habilidade ou responder a falha inimiga.

Como funciona na mesa

Use reação para tornar combate dinâmico.

Exemplo em mesa

A Guardiã reage quando inimigo tenta atravessar sua zona para alcançar a Vidente.





Cuidado de leitura e equilíbrio

Reações infinitas quebram turno. Normalmente, uma reação por rodada.

6.9 Ataque

Regra

Ataque rola atributo + perícia contra Defesa. Corpo + Luta para machado, Agilidade + Pontaria para arco, Espírito + Runas para certos efeitos.

Como funciona na mesa

Use ataque quando o objetivo é ferir, empurrar, derrubar, desarmar ou criar abertura.

Exemplo em mesa

O Guerreiro rola Corpo 3 + Luta +2 contra Defesa 16 do draugr.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não use ataque para qualquer coisa. Algumas ações usam oposição ou DT.

6.10 Defesa

Regra

Defesa é o valor que ataques precisam alcançar. Vem de base, armadura, escudo, Agilidade, cobertura, habilidade e terreno.

Como funciona na mesa

Use Defesa para representar proteção e dificuldade de acertar.

Exemplo em mesa

Um alvo atrás de mesa virada recebe cobertura leve e aumenta Defesa em +2.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Defesa alta demais sem custo torna combate sem tensão.

6.11 Dano

Regra

Dano reduz PV. Armas e criaturas indicam dados de dano. Algumas habilidades adicionam dados, efeitos ou condições.

Como funciona na mesa

Use dano junto de descrição e consequência.

Exemplo em mesa

O martelo causa 1d8 e joga o inimigo contra a coluna, criando abertura.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Dano sem descrição empobrece combate.

6.12 Crítico





Regra

Crítico ocorre conforme margem de ameaça da arma, habilidade ou resultado natural definido pela mesa. O padrão é dobrar dados de dano, não bônus fixos.

Como funciona na mesa

Use crítico para momento memorável: quebrar escudo, abrir guarda, derrubar, assustar ou partir cobertura.

Exemplo em mesa

Crítico de lança prende a criatura no chão e impede avanço por uma rodada.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não deixe crítico virar morte automática de chefe sem preparação.

6.13 Margem de ameaça

Regra

Margem de ameaça indica quais resultados naturais podem gerar crítico. Armas precisas podem melhorar margem; armas pesadas podem ter crítico mais devastador.

Como funciona na mesa

Use margem para diferenciar armas e habilidades.

Exemplo em mesa

Uma espada de duelista pode critar em 19-20; um machado pesado pode critar só em 20, mas causar efeito maior.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não melhore margem de todo mundo ao mesmo tempo.

6.14 Cobertura

Regra

Cobertura leve concede +2 Defesa. Cobertura forte concede +4 Defesa. Cobertura total pode impedir ataque direto.

Como funciona na mesa

Use cobertura em salões, ruínas, muralhas, árvores, escudos, rochas e mesas.

Exemplo em mesa

O arqueiro não atira livremente contra alvo atrás de escudo e pedra.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não esqueça que cobertura pode ser destruída.

6.15 Terreno difícil

Regra





Terreno difícil reduz movimento, aumenta DT ou exige teste: neve funda, gelo, lama, água, escada quebrada, corredor cheio, ruína e fumaça.

Como funciona na mesa

Use terreno para impedir que combate seja plano vazio.

Exemplo em mesa

O Guardião brilha em ponte estreita; o Caçador brilha em floresta com cobertura.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Terreno deve valer para inimigos também.

6.16 Queda

Regra

Personagem caído perde movimento para levantar e pode ficar vulnerável a ataques corpo a corpo. Alguns ataques derrubam em vez de causar mais dano.

Como funciona na mesa

Use queda quando posição importa.

Exemplo em mesa

O Berserker empurra o saqueador no gelo; ele cai e perde reação.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Queda demais pode travar jogador; use quando a cena pede.

6.17 Agarrar e empurrar

Regra

Agarrar ou empurrar geralmente usa Corpo + Luta contra Corpo/Luta, Agilidade/Atletismo ou Defesa, conforme a cena.

Como funciona na mesa

Use para controle, não apenas dano.

Exemplo em mesa

O Guerreiro empurra inimigo para fora do círculo rúnico.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não deixe agarrar resolver chefe grande sem custo.

6.18 Desarmar

Regra

Desarmar exige ataque ou manobra contra Defesa ou teste oposto. Em sucesso, a arma cai, fica presa ou perde utilidade por uma rodada.

Como funciona na mesa





Use contra inimigos armados, especialmente em duelos.

Exemplo em mesa

O Duelista acerta a mão do saqueador e joga a faca para longe.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Desarmar não deve ser sempre melhor que causar dano.

6.19 Ajuda em combate

Regra

Ajudar em combate exige risco ou posição. Pode conceder +2, abrir cobertura, distrair inimigo ou permitir movimento seguro.

Como funciona na mesa

Use para personagens que não querem atacar diretamente.

Exemplo em mesa

O Skald distrai o chefe com provocação, dando +2 ao próximo ataque do Guerreiro.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Ajuda sem risco não deve ser automática sempre.

6.20 Condições em combate

Regra

Condições alteram decisões: atordoado, caído, sangrando, assustado, congelando, preso, marcado e vulnerável.

Como funciona na mesa

Use poucas condições, mas com impacto real.

Exemplo em mesa

O Afogado Gelado causa Congelando; o personagem precisa calor ou ação para reduzir efeito.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Condição demais deixa lento.

6.21 Sangrando

Regra

Sangrando causa perda de PV com tempo ou esforço. Pode ser removido com Medicina, bandagem, magia ou descanso seguro.

Como funciona na mesa

Use quando ferimento deve continuar importando depois do golpe.

Exemplo em mesa





O capitão sofre corte profundo; se correr ou atacar pesado, perde PV.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não aplique sangramento em todo golpe comum.

6.22 Congelando

Regra

Congelando reduz movimento, aumenta DT física e pode impedir descanso. Frio, lobo de gelo, água gelada e magia podem causar.

Como funciona na mesa

Use para tornar o norte perigoso.

Exemplo em mesa

Depois de cair em fiorde, o personagem precisa fogo ou manta antes de recuperar direito.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não esqueça formas de remover.

6.23 Assustado

Regra

Assustado impede avanço voluntário contra fonte do medo e pode impor penalidade. Vontade, Skald, juramento ou ação heroica podem remover.

Como funciona na mesa

Use contra mortos, dragões, presságios e presença divina.

Exemplo em mesa

O corvo agourento não machuca muito, mas seu grito deixa o grupo hesitante.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Medo deve criar escolha, não paralisar tudo.

6.24 Morte, derrota e rendição

Regra

Chegar a 0 PV não precisa significar morte imediata. Pode significar queda, inconsciência, captura, ferida grave ou marca.

Como funciona na mesa

Use morte quando a mesa aceitou esse risco e a cena justifica.

Exemplo em mesa

O personagem cai diante do Jarl Morto; em vez de morrer, acorda preso no salão congelado.

Cuidado de leitura e equilíbrio





Morte aleatória sem peso pode frustrar a saga.

6.25 Combate contra grupos

Regra

Contra muitos inimigos fracos, use grupos, ondas ou ameaça coletiva. Não role dezenas de ataques pequenos se isso travar a mesa.

Como funciona na mesa

Use grupos para saqueadores, lobos, servos rúnicos ou guardas menores.

Exemplo em mesa

Três saqueadores comuns agem como grupo e causam dano aumentado se cercarem.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Grupo não deve apagar chefes e cenas individuais.

6.26 Chefes

Regra

Chefes precisam de ações marcantes, reação, fase, terreno e objetivo. Não devem ser só PV alto.

Como funciona na mesa

Use chefes para encerrar arco ou proteger segredo importante.

Exemplo em mesa

O Capitão Saqueador pode ordenar aliados, usar refém e quebrar ponte.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Chefe sem ação especial vira inimigo grande sem graça.

6.27 Criaturas grandes

Regra

Criaturas grandes ocupam espaço, empurram, derrubam e alteram terreno. Tamanho deve ser vantagem e problema.

Como funciona na mesa

Use contra gigantes, serpentes, dragões e trolls.

Exemplo em mesa

O Gigante de Pedra não precisa acertar todos; seus passos racham o gelo.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não deixe tamanho ser só PV.

6.28 Combate em ambiente

Regra





Ambiente pode atacar: fogo, gelo fino, água, fumaça, avalanche, ruína caindo, ponte quebrando e mar tempestuoso.

Como funciona na mesa

Use ambiente como relógio de cena.

Exemplo em mesa

A cada rodada, a casa queima mais; ficar lutando custa ar e saída.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não use ambiente para matar sem aviso.

6.29 Combate naval

Regra

Combate naval envolve distância, vento, cordas, remos, casco, tripulação, ondas e manobras. Navegador deve brilhar.

Como funciona na mesa

Use para fiordes, longships e serpentes.

Exemplo em mesa

A Serpente do Fiorde ataca o casco; o Navegador manda virar contra a corrente.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não transforme navio em chão comum.

6.30 Combate social

Regra

Algumas cenas funcionam como combate sem armas: debate, julgamento, provocação, negociação e disputa de salão.

Como funciona na mesa

Use turnos sociais quando há tensão e consequência.

Exemplo em mesa

O Skald enfrenta rival em palavras enquanto o jarl decide quem recebe passagem.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não substitua interpretação por rolagens vazias.

6.31 Runas em combate

Regra

Runas rápidas exigem ação, Ímpeto e descrição. Elas devem ser menores que rituais preparados.

Como funciona na mesa





Use para desvio, proteção, empurrão espiritual, marca, luz ou controle breve.

Exemplo em mesa

A Vidente traça runa no ar para impor -2 ao ataque do draugr.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não deixe runa rápida resolver toda cena.

6.32 Ímpeto em combate

Regra

Ímpeto em combate deve ser gasto em momentos decisivos. O limite seguro padrão é até 2 Ímpetos por rodada; exceder pode gerar Marca ou Presságio.

Como funciona na mesa

Use limite para manter custo dramático.

Exemplo em mesa

O Guerreiro gasta 2 Ímpetos para técnica lendária. Se tentar gastar mais, o mestre oferece poder com Marca.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Sem limite, habilidades fortes viram rotina.

6.33 Recuperação em combate

Regra

Recuperar recurso durante combate deve ser raro, ligado a habilidade, juramento, queda de inimigo ou ação específica.

Como funciona na mesa

Use para cenas heroicas, não para zerar custo.

Exemplo em mesa

O Skald recupera Ímpeto de aliado com canto, mas precisa ser ouvido e estar em risco.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Recuperação demais prolonga combate.

6.34 Exemplo de rodada

Regra

Uma rodada começa com a Caçadora marcando presa, o Guardiã segurando passagem, o Skald inspirando, a Vidente preparando runa e o Guerreiro avançando.

Como funciona na mesa

Use exemplo para ensinar ritmo de jogo.

Exemplo em mesa



Condições de Combate

Efeitos, remoção e uso narrativo durante cenas de luta.

Condições principais

Condição	Efeito	Como remover	Uso em cena
Atordadoo	Perde reação e sofre pressão no próximo teste.	Ação para recompor, ajuda ou fim da rodada.	Impacto, susto, som forte ou choque espiritual.
Caído	Movimento reduzido; vulnerável corpo a corpo.	Gastar movimento para levantar.	Gelo, lama, empurrão, tropeço ou golpe pesado.
Sangrando	Perde PV com tempo ou esforço.	Medicina, bandagem, magia ou descanso.	Quando a ferida muda a urgência da cena.
Assustado	Não avança voluntariamente contra a fonte.	Vontade, Skald, juramento ou cena de coragem.	Horror, mortos-vivos, presságios e ameaça mítica.
Congelando	Reduz movimento e aumenta DT física.	Calor, abrigo, magia, manta ou descanso.	Fiorde, nevasca, água fria e vento cortante.
Preso	Não se move livremente.	Atletismo, Luta, ajuda ou quebrar a fonte.	Raízes, correntes, gelo, garra ou armadilha.
Marcado	Sofre efeito de habilidade, runa ou ameaça.	Cumprir condição, remover runa ou vencer fonte.	A marca deve ter sinal visível ou presságio claro.
Vulnerável	Próximo ataque recebe vantagem narrativa ou +2.	Reposicionar, levantar defesa ou ser ajudado.	Queda, flanco, erro, susto ou ponto crítico.

Regra de leitura	Condição deve mudar a ficção da cena. Use para criar escolha, perigo ou oportunidade, não apenas para punir o jogador.
Acúmulo	Duas condições podem coexistir quando fizer sentido, mas evite empilhar penalidades sem dar forma narrativa ao problema.

Cobertura e Terreno

Use o ambiente para transformar combate em cena, não apenas em troca de dano.

Cobertura, terreno e ambiente

Cobertura / terreno	Efeito sugerido	Exemplo	Uso em mesa
Cobertura leve	+2 Defesa	mesa virada, pedra baixa, escudo parcial	Reposicionar, proteger conjurador ou ganhar tempo.
Cobertura forte	+4 Defesa	muralha, porta reforçada, rochedo	Exige manobra, flanco, destruição ou pressão.
Cobertura total	impede ataque direto	parede inteira, porta fechada, curva de túnel	Força objetivo alternativo, movimento ou negociação.
Neve funda	movimento reduzido	vale aberto em tempestade	Combina com Congelando, cansaço e perseguição.
Gelo fino	teste ao correr ou sofrer impacto	fiorde congelado, ponte de gelo	Falha causa queda, separação ou água gelada.
Fumaça	penalidade de visão	salão em chamas, fogueira, cinzas	Fuga, emboscada, caos e perda de linha de visão.
Ponte estreita	limita posições e empurrões	ponte de madeira, tronco, passarela	Aumenta valor de escudo, equilíbrio e controle.
Escuridão	reduz percepção e mira	tumba, neblina, noite sem lua	Presságios, sons e luzes ficam mais importantes.

Regra de mesa	Antes de rolar dano, pergunte: onde estão os personagens, o que protege, o que atrapalha e que parte do cenário pode mudar a cena?
Infortúnio	Falhar em terreno perigoso pode causar queda, separação, perda de recurso, exposição, ruído, atraso ou condição.



limita passagem

Guardião segura linha

mestragem e bestiário. A Parte 2 entrega as regras centrais de personagem e ação: classes completas, trilhas, habilidades por Patamar, equipamentos, armas, armaduras, itens e combate. Ela deve ser usada como referência de mesa sempre que um jogador escolher avanço, gastar Ímpeto, atacar, bloquear, usar equipamento ou resolver uma cena de conflito.

e sem cortar subcapítulos mecânicos.





RUNAS DO DESTINO — Parte 3

Deuses, Ímpeto, Runas, Entoamentos, Rituais, Marcas e Presságios — entoamentos, rituais, marcas e presságios. Ela deve ser usada por jogadores que desejam poderes rúnicos, por mestres que querem consequência divina e por mesas que querem transformar magia em escolha, preço e imagem.

pergaminho nórdico é a base de todas as páginas; a escrita fica alinhada dentro da área central segura, sem colar na lateral, sem invadir ornamentos e sem usar colunas apertadas.

O que esta parte entrega

Capítulo 7 - Deuses, Ímpeto e Poder Divino

Poder divino, patronos, presságios e consequência espiritual.

Papel dos deuses	Os deuses favorecem, observam, testam, marcam, cobram e abandonam. Use-os para dar peso às escolhas sem tirar agência dos jogadores.
Ímpeto espiritual	Ímpeto é o mesmo recurso de esforço, mas quando passa por runas, deuses, juramentos e rituais ganha custo simbólico. Deve parecer diferente de um golpe comum.
Marca e Presságio	Marca é rastro de custo, excesso ou dívida. Presságio é aviso narrativo de consequência, favor ou ameaça. Ambos precisam voltar à mesa em cenas futuras.
Relação divina	Devoção, medo, rejeição, dívida, herança, curiosidade ou desconfiança podem definir como o personagem interpreta poderes e sinais.

Cadeia divina e domínio

Deus	Forte contra	Vulnerável a	Domínio	Leitura em mesa
Odin	Thor	Tyr	sabedoria, morte, sacrifício, corvos e segredo	cobra preço por conhecimento e revela verdades incompletas
Thor	Loki	Odin	trovão, força, proteção, coragem e salões	protege quem encara perigo de frente
Loki	Tyr	Thor	mudança, mentira, fogo azul, máscara e troca	abre saída torta com consequência colateral
Freia	laços quebrados	perda, frieza e isolamento	cura, desejo, proteção, vínculo e fios de destino	fortalece laços e cobra dor emocional
Tyr	Odin	Loki	justiça, juramento, verdade, disciplina e espada	cobra coerência e pune palavra quebrada

Patrono Divino e Afinidade

Grau	Nome	Requisito	Benefício
0	Sem Patrono	nenhum	sem benefício divino avançado
1	Reconhecido	Patrono + 3 Marcas	runas elevadas de 1º e 2º círculo do patrono
2	Devoto	6 Marcas	runas de 3º círculo ligadas ao patrono
3	Escolhido	10 Marcas	runas elevadas de 3º círculo e acesso temático ao 4º círculo
4	Consagrado	15 Marcas	Runas Verdadeiras do patrono com custo ou ritual
5	Voz do Patrono	20 Marcas	runa mítica, avatar ou efeito de final de saga

Círculos 1 e 2	Podem ser alcançados por todas as classes dentro das regras comuns.
Círculos 3 e 4	Exigem classe rúnica, trilha adequada, patrono forte, foco, ritual ou evento de saga.
Runas elevadas	Runas Verdadeiras e elevações altas exigem afinidade com o patrono que sustenta o domínio da runa.
Troca de patrono	Trocar patrono exige cena, ritual, perda simbólica e consequência. Não é troca mecânica sem história.

Domínio e Interpretação dos Deuses

Deus	Domínio	Ponto forte	Fraqueza	Sinais e presságios	Cobrança
Odin	sabedoria, morte, memória, sacrifício, corvos, segredo e presságio	vence Thor quando saber, preparo e sacrifício anulam força direta	vulnerável a Tyr quando verdade e juramento expõem manipulação	corvos, vento frio, olho no sonho, runas que sangram tinta, lança distante, velho viajante, árvore seca	sacrifício, segredo revelado, aceitar custo por conhecimento
Thor	trovão, força, proteção, coragem, salões, fogo de lareira e defesa dos fracos	vence Loki quando coragem direta destrói truque, medo e fuga	vulnerável a Odin quando sabedoria e previsão evitam a força bruta	trovão distante, martelo, faíscas, calor, chuva forte, madeira estalando	proteger inocentes, enfrentar perigo de frente, sustentar o salão
Loki	mudança, mentira, fogo azul, máscara, troca, riso e consequência imprevisível	vence Tyr quando ambiguidade, ironia e exceção confundem regra rígida	vulnerável a Thor quando força honesta e coragem desfazem armadilha	fogo azul, sombra sorrindo, reflexo errado, voz duplicada, máscara quebrada	aceitar consequência do truque, revelar verdade por vias tortas
Freia	laços, cura, desejo, amor, perda, beleza, fios de destino e proteção espiritual	atravessa conflitos por vínculo e custo emocional	ferida por frieza, isolamento, quebra de laço e amor usado como arma	fio dourado, perfume, lágrimas no gelo, aurora suave, ave clara, anel quente	proteger vínculo, curar sem negar dor, aceitar perda ou desejo
Tyr	justiça, juramento, verdade, disciplina, espada, mão perdida e punição justa	vence Odin quando verdade, palavra dada e julgamento expõem segredo	vulnerável a Loki quando exceção, mentira e paradoxo torcem a lei	espada limpa, corrente partida, mão ausente, pedra de julgamento, silêncio solene	cumprir juramento difícil, aceitar julgamento, punir mentira grave

Poderes de Odin

Use estes poderes quando a cena tocar os domínios do deus. O efeito mecânico sempre deve ganhar imagem, sinal, cobrança ou presságio.

Círculo	Poder	Efeito	Custo
1º	Olho do Corvo	pergunta simples sobre perigo, rastro espiritual ou intenção oculta	1 Ímpeto
1º	Memória Antiga	+2 em História, Runas ou Investigação ligados a ruína, morte ou juramento	1 Ímpeto
2º	Lança do Presságio	marque alvo; próximo aliado contra ele recebe +2	2 Ímpetos
2º	Segredo Sussurrado	descubra fraqueza, medo ou dívida de NPC ou ameaça estudada	2 Ímpetos
3º	Sacrifício de Sabedoria	transforme falha mental/espiritual em sucesso com custo	3 Ímpetos ou Marca
3º	Chamado dos Corvos	corvos guiam, vigiam ou anunciam ameaça por uma cena	3 Ímpetos
4º	Olho que Falta	receba verdade decisiva, mas aceite Presságio ou dívida	4 Ímpetos e Presságio
4º	Trono do Enforcado	imponha visão de morte, destino ou preço sobre a cena	4 Ímpetos, Marca grave ou sacrifício

Poderes de Thor

Use estes poderes quando a cena tocar os domínios do deus. O efeito mecânico sempre deve ganhar imagem, sinal, cobrança ou presságio.

Círculo	Poder	Efeito	Custo
1º	Brado do Trovão	+2 em coragem, força ou proteção	1 Ímpeto
1º	Mão Forte	ignore penalidade leve de frio, peso ou medo por uma ação	1 Ímpeto
2º	Martelo de Defesa	reduz dano ou empurra ameaça	2 Ímpetos
2º	Trovão no Escudo	aliado próximo recebe proteção ou resistência a medo	2 Ímpetos
3º	Muralha de Trovão	protege grupo ou bloqueia avanço	3 Ímpetos
3º	Golpe da Tempestade	ataque causa dano extra e abala posição	3 Ímpetos
4º	Tempestade do Salão	altera cena inteira com trovão protetor	4 Ímpetos e custo
4º	Martelo que Retorna	destrói obstáculo ou ameaça, mas chama atenção divina	4 Ímpetos e Presságio

Poderes de Loki

Use estes poderes quando a cena tocar os domínios do deus. O efeito mecânico sempre deve ganhar imagem, sinal, cobrança ou presságio.

Círculo	Poder	Efeito	Custo
1º	Fagulha Azul	cria distração, engano ou pequena chama impossível	1 Ímpeto
1º	Máscara Pequena	+2 em Enganação ou fuga social curta	1 Ímpeto
2º	Máscara do Mentiroso	sustenta blefe ou troca aparência narrativa por uma cena	2 Ímpetos
2º	Troca Improvável	troca posição, culpa ou atenção em cena caótica	2 Ímpetos
3º	Caminho Impossível	abre fuga, atalho ou inversão perigosa	3 Ímpetos
3º	Fogo que Ri	causa dano ou distração com consequência colateral	3 Ímpetos
4º	Riso da Ruína	transforma falha grave em sucesso com dívida	4 Ímpetos e dívida
4º	Máscara Partida	revela mentira central de cena e causa caos narrativo	4 Ímpetos e Presságio

Poderes de Freia

Use estes poderes quando a cena tocar os domínios do deus. O efeito mecânico sempre deve ganhar imagem, sinal, cobrança ou presságio.

Círculo	Poder	Efeito	Custo
1º	Fio de Cuidado	remove medo leve ou fortalece vínculo	1 Ímpeto
1º	Toque Gentil	+2 em cura, consolo ou proteção emocional	1 Ímpeto
2º	Manto de Laços	protege aliado ligado ao personagem	2 Ímpetos
2º	Olhar do Desejo	revela laço, dor ou intenção afetiva	2 Ímpetos
3º	Cura do Nome Amado	cura ferida importante com custo emocional	3 Ímpetos
3º	Fio que Não Rompe	impede queda, morte ou separação por um instante	3 Ímpetos ou Marca
4º	Senhora dos Fios	reata laço, quebra maldição ou salva vínculo	4 Ímpetos e custo
4º	Dança da Aurora	altera emoção coletiva de uma cena inteira	4 Ímpetos e Presságio

Poderes de Tyr

Use estes poderes quando a cena tocar os domínios do deus. O efeito mecânico sempre deve ganhar imagem, sinal, cobrança ou presságio.

Círculo	Poder	Efeito	Custo
1º	Palavra Reta	+2 contra mentira, coerção ou medo	1 Ímpeto
1º	Postura de Ferro	resista a recuo, humilhação ou pressão injusta	1 Ímpeto
2º	Espada do Juramento	pune quebra de palavra ou fortalece duelo	2 Ímpetos
2º	Olho do Juiz	perceba contradição em fala ou promessa	2 Ímpetos
3º	Mão Sacrificada	protege aliado ao aceitar custo pessoal	3 Ímpetos
3º	Corte do Perjúrio	ataque ou palavra marca quem quebrou juramento	3 Ímpetos
4º	Julgamento de Ferro	impõe verdade, duelo ou consequência divina	4 Ímpetos e juramento
4º	Última Palavra	encerra disputa com sentença espiritual e custo	4 Ímpetos, juramento e Presságio

Capítulo 8 - Runas, Entoamentos e Rituais

Entoamentos, círculos, focos e despertar rúnico.

Círculo	Nome	Acesso	Escala
1º	Runas Menores	todas as classes que aprendem runa	efeitos simples, rápidos e seguros
2º	Runas Comuns	todas as classes com treino	combate, proteção, viagem e social
3º	Runas Avançadas	Vidente, Skald, trilha adequada ou patrono	muda o rumo da cena
4º	Runas Maiores	classe rúnica, patrono forte, foco ou ritual	muda cena inteira, sela ou quebra maldição
5º	Runas Míticas	final de saga, avatar, sacrifício ou relíquia	altera destino, reino, portal ou juramento absoluto

Leitura	Toda runa deve ter traço, som, preço e consequência. Ela não é apenas lista de magia.
Custo	Efeito forte pede Ímpeto, Marca, Presságio, componente, tempo, foco ou risco narrativo.
Limite	Círculos altos devem depender de classe, patrono, foco, ritual ou momento de saga.



Runas Elevadas, Verdadeiras e Despertar Rúnico

Grau	Requisito	Benefício	Condição narrativa
Runa Comum	acesso ao círculo	efeito base da runa	aprendizado normal
Primeira Elevação	6 Marcas + patrono reconhecido quando divina	duração, bônus, custo -1 ou alvo extra	treino e uso real
Segunda Elevação	10 Marcas + patrono devoto + 3º círculo	efeito secundário, reação ou Presságio	cena de avanço
Runa Verdadeira	15 Marcas + patrono escolhido/consagrado + 4º círculo	muda cena, sela ameaça ou cura ferida espiritual	ritual e custo espiritual
Runa Mítica	20 Marcas + Voz do Patrono + final de saga	altera destino, morte, portal ou reino	custo irreversível

Margem	Nível	Efeito	Requisito
20	Despertar padrão	a runa responde acima do comum	qualquer usuário dentro do círculo permitido
19-20	Domínio Inicial	efeito adicional menor ou ampliação de cena	9 Marcas de Prática
18-20	Domínio Avançado	efeito adicional forte ou falha parcial evitada	16 Marcas de Prática
17-20	Maestria Rúnica	dois efeitos ou efeito maior uma vez por cena	20 Marcas de Prática



Entoamentos Rúnicos e Focos

Tipo	Acesso	Efeito	Limite
1º e 2º Círculo	qualquer classe que aprendeu a runa	efeito curto, canto simples, custo baixo	não muda cena inteira sozinho
3º Círculo	Skald, Vidente, trilha adequada ou patrono	efeito de cena, apoio, medo, cura ou revelação	exige custo claro
4º Círculo	classe rúnica, patrono forte ou ritual	efeito decisivo, sela ou abre passagem	deixa Marca ou Presságio
Entoamento Verdadeiro	afinidade alta + foco + cena importante	altera destino local ou encerra maldição	cobrança obrigatória

Tipo de foco	Exemplos	Uso
Foco de runa	cajado, pedra, faca, amuleto	melhora teste, estabilidade ou custo
Foco de entoamento	harpa, voz, sino, tambor	sustenta moral, ritmo e alcance
Foco de patrono	símbolo do deus escolhido	abre runas elevadas ligadas ao domínio
Foco de ritual	círculo, altar, componente, relíquia	reduz instabilidade e dá forma ao custo
Foco de combate rúnico	arma, escudo ou armadura gravada	mistura ação marcial e Despertar

Runas em Combate e Jornada

Campo	Regra de uso	Exemplo
Ataque	runa ofensiva soma efeito, condição ou dado extra quando Despertar ocorre	gelo rasga o chão sob o alvo
Defesa	runa protetora reduz dano, bloqueia medo ou impede avanço	escudo marcado brilha contra morto-vivo
Controle	runa de terreno cria barreira, gelo, raiz, sombra ou atraso	ponte congela, corredor se fecha
Custo	efeito forte deve gastar Ímpeto ou deixar Marca	poder salva aliado mas deixa sinal no corpo
Rota	revelar passagem, clima ou perigo	símbolo aponta caminho seguro
Abrigo	proteger acampamento e reduzir DT de descanso	círculo esquenta contra nevasca
Presságio	antecipar consequência sem entregar resposta completa	corvo indica ameaça sem revelar solução

Rituais Rúnicos e Escalas

Ritual	Ritual é ação preparada, simbólica e perigosa. Ele deve ter objetivo, custo, participantes, encerramento e consequência.
---------------	--

Etapas	O que exige	Como aplicar
Objetivo	definir o que o ritual tenta mudar	selar morto, abrir tumba, curar condição, encontrar rota espiritual
Local	círculo, altar, pedra, salão, túmulo, fiorde ou árvore	lugar errado aumenta DT ou custo
Tempo	ação longa, cena, noite inteira ou arco	quanto maior o efeito, maior o tempo
Participantes	condutor, ajudantes, proteção, canto, juramento	cada função pode rolar ou aceitar risco
Oferenda	sangue, anel, memória, item, nome, fogo ou comida	o custo precisa fazer sentido para o efeito
Teste ritual	Runas, Vontade, Canto, Ofício, História ou perícia temática	falha pode gerar efeito parcial, Marca ou entidade atenta
Encerramento	selar, apagar, agradecer, enterrar, quebrar círculo	ritual sem encerramento deixa rastro perigoso

Escala	Efeito	Uso	Cuidado
Ritual pequeno	protege pessoa, abre sinal, cura condição leve	entre cenas ou antes de viagem	não deve resolver capítulo inteiro
Ritual médio	afeta cena inteira: salão, tumba, rota ou chefe	peça central de sessão	precisa risco, custo ou oposição
Ritual grande	muda arco: portal, entidade, maldição regional	clímax de capítulo ou campanha	sem consequência enfraquece a saga
Falha ritual	efeito parcial, custo, Marca ou ameaça atenta	quando teste falha ou custo é negado	falha não precisa anular tudo
Infortúnio ritual	algo abre, acorda, segue ou cobra	quando o grupo força o impossível	mostre sinal antes da punição

Marcas e Presságios

Tipo	Origem	Efeito	Como resolver / usar
Marca leve	uso imprudente ou falha rúnica menor	sinal visual ou incômodo	some com descanso, reparo ou pequeno rito
Marca moderada	runa acima do limite, patrono irritado, ritual instável	penalidade situacional ou cobrança	exige cena, oferenda ou reparação
Marca grave	quebra de juramento, runa verdadeira sem preparo	efeito recorrente, perseguição ou maldição	arco de resolução ou sacrifício
Marca social	boato, fama, dívida, nome cantado ou acusação	abre e fecha portas em salões, clãs e reinos	acordo, duelo, testemunho ou nova saga
Marca mecânica	penalidade, custo extra, bônus condicionado ou limitação	aparece quando a história pede	cena significativa, ritual ou avanço
Presságio favorável	Despertar, patrono satisfeito, bom ritual	pista, bônus, aviso, proteção	guie sem entregar tudo
Presságio sombrio	falha, custo aceito, entidade observando	ameaça avança, sonho ruim, sinal no céu	deve retornar em cena futura
Dívida divina	poder alto com custo adiado	deus cobra ação coerente	não trate como punição vazia

Sinais favoráveis	aurora, ave, sonho claro, runa aquecida, vento abrindo, fogo que não queima.
Sinais sombrios	neve negra, fogo azul, sangue no gelo, silêncio de corvos, sino rachado, sombra que não acompanha.
Uso na mesa	Marcas e Presságios devem criar continuidade. Sempre pergunte como o sinal volta, quem percebe e qual escolha ele cria.

Capítulo 9 - Jornadas, Viagens e Sobrevivência

Regra	Jornada é qualquer deslocamento em que o caminho possui risco, custo ou escolha. Ela pode ser travessia de neve, viagem de longship, fuga por floresta, marcha entre reinos ou retorno ferido até um salão.
Uso em mesa	Use jornada quando rota, clima, suprimentos, tempo ou ameaça importam. Se o caminho não muda nada, corte direto para o destino.
Exemplo	O grupo pode chegar a Nifelkard pela estrada longa e segura ou cortar pelo fiorde congelado, mais rápido e muito mais perigoso.
Objetivo	Toda viagem precisa ter objetivo: chegar antes do inimigo, encontrar ruína, levar mensagem, fugir, perseguir, resgatar, mapear ou sobreviver.
Equilíbrio	Não peça teste de viagem se falhar não muda a história. Dê sinais, escolhas e consequências antes de cobrar perda. Sobrevivência, suprimentos, perigos naturais e escolhas de rota.
Como funciona na mesa	Use o objetivo para medir consequência. A falha não precisa impedir chegada, mas pode mudar o preço pago.
Exemplo em mesa	O grupo precisa chegar antes do solstício. Falhar na rota não impede a chegada, mas faz perder tempo e suprimentos.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Viagem sem objetivo vira preenchimento.

9.3 Rota

Regra	Rota define risco. Caminho seguro é lento; atalho é perigoso; caminho desconhecido exige exploração; rota amaldiçoada pode economizar tempo por custo espiritual.
Como funciona na mesa	Use rotas como escolhas reais, com vantagens e problemas claros.
Exemplo em mesa	A estrada costeira tem patrulhas; o pântano congelado tem monstros; a montanha tem avalanche.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Não esconda totalmente o risco. Dê sinais para o grupo decidir.

9.4 Papéis de jornada

Regra	Durante uma jornada, personagens podem assumir papéis: guia, batedor, vigia, caçador, curandeiro, carregador, navegador, líder de moral, protetor ou registrador.
Como funciona na mesa	Use papéis para envolver todo o grupo, sem exigir que todos rolem a mesma perícia.
Exemplo em mesa	O Navegador guia, o Caçador procura rastros, o Skald mantém moral, o Guardião abre passagem e a Vidente lê presságios.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Não deixe a jornada ser cena de um personagem só.

9.5 Teste de jornada

Regra	Um teste de jornada pode ser simples, coletivo ou por etapas. O mestre define objetivo, DT, consequência e número de sucessos necessários.
Como funciona na mesa	Use teste simples para deslocamento menor; coletivo para viagem perigosa; por etapas para viagem central da sessão.
Exemplo em mesa	Para atravessar a serra, o grupo precisa de três sucessos antes de duas falhas: rota, abrigo e resistência ao frio.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Não faça dez testes sem mudança real entre eles.

9.6 Clima

Regra	Clima é ameaça ativa no norte: neve, vento, chuva congelada, neblina, tempestade, gelo fino, granizo, aurora estranha e frio seco.
Como funciona na mesa	Use clima para alterar DT, visibilidade, descanso, viagem e combate.
Exemplo em mesa	A neblina reduz Percepção e favorece emboscada; o vento forte atrapalha Pontaria; a chuva molha mantas e reduz descanso.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Clima constante demais pode cansar; alterne intensidade.

9.7 Frio leve

Regra	Frio leve incomoda, mas não impede ação. Pode exigir equipamento adequado para descanso confortável e pequenas DTs em viagem prolongada.
--------------	--



Como funciona na mesa	Use como tom de cenário e aviso de piora.
Exemplo em mesa	Sem manta, o grupo ainda dorme, mas acorda cansado e com pouco ímpeto recuperado.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Frio leve não deve punir toda cena.

9.8 Frio forte

Regra	Frio forte exige proteção, fogo, abrigo ou testes de Fortitude. Falhas podem causar Exaustão, Congelando, perda de PV ou perda de suprimentos.
Como funciona na mesa	Use quando a viagem entra em área realmente perigosa.
Exemplo em mesa	O grupo atravessa uma planície aberta durante ventania. Cada personagem sem proteção adequada faz Fortitude.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Sempre ofereça sinais e formas de preparo.

9.9 Frio extremo

Regra	Frio extremo é ameaça mortal. Sem abrigo e equipamento, ele impede descanso, consome recursos, causa dano e pode matar.
Como funciona na mesa	Use em cenas especiais, clímax de viagem ou regiões como Nifelkard profundo.
Exemplo em mesa	A noite cai em campo aberto e o fogo não acende. A prioridade deixa de ser avançar e vira sobreviver.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Frio extremo não deve aparecer sem aviso.

9.10 Fome e sede

Regra	Fome e sede devem ser tratadas por níveis de suprimento: abundante, suficiente, baixo, crítico e vazio. Não é necessário contar cada pedaço de comida.
Como funciona na mesa	Use níveis para criar pressão sem planilha.



Exemplo em mesa	Depois de três falhas de jornada, suprimentos caem de suficiente para baixo. O grupo precisa caçar, negociar ou racionar.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Fome vira interessante quando gera escolha, não quando vira contabilidade.

9.11 Suprimentos

Regra	Suprimentos representam comida, água, sal, óleo, lenha, remédios, cordas, flechas, ração de animal e itens de manutenção.
Como funciona na mesa	Use suprimentos como recurso coletivo da viagem.
Exemplo em mesa	Uma tempestade molha parte da carga; suprimento baixa e descanso fica pior.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Não remova suprimento sem causa clara.

9.12 Abrigo

Regra	Abrigo permite descanso e protege contra frio, chuva, vento, animais e criaturas. Pode ser caverna, ruína, cabana, longhouse, barco, tenda ou círculo rúnico.
Como funciona na mesa	Use abrigo como objetivo de cena.
Exemplo em mesa	O grupo encontra uma ruína que protege do vento, mas há marcas de mortos nas pedras.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Abrigo seguro demais em região perigosa deve ser raro.

9.13 Acampamento

Regra	Acampamento é cena de descanso, cura, vigília, reparo, conversa e presságio. Ele pode recuperar recursos ou abrir perigo.
Como funciona na mesa	Use acampamento para vínculo entre personagens e preparação.
Exemplo em mesa	Ao redor da fogueira, o Skald canta baixo, a Curandeira troca bandagens e o Caçador percebe olhos na neve.

Cuidado de leitura e equilíbrio

Não pule todo acampamento se a campanha depende de relação e sobrevivência.

9.14 Descanso curto

Regra	Descanso curto dura de minutos a uma hora. Permite recuperar fôlego, reorganizar equipamento, tratar ferida leve e recuperar pouco Ímpeto se houver segurança.
Como funciona na mesa	Use entre cenas perigosas.
Exemplo em mesa	Depois do combate, o grupo respira, repara escudo e recupera 1 Ímpeto por canto do Skald.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Descanso curto em perigo pode ser interrompido.

9.15 Descanso longo

Regra	Descanso longo exige tempo, abrigo, calor, segurança mínima e comida. Sem esses elementos, o descanso pode ser parcial.
Como funciona na mesa	Use para recuperação real.
Exemplo em mesa	Dormir em caverna aquecida com vigia permite recuperar PV, Ímpeto e reduzir Exaustão.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Dormir exposto ao frio não é descanso longo.

9.16 Vigília

Regra	Vigília protege o grupo enquanto outros descansam. Pode usar Percepção, Vontade, Sobrevivência ou Runas.
Como funciona na mesa	Use quando a noite tem risco.
Exemplo em mesa	A Vigia de Muralha percebe que os corvos ficaram silenciosos antes dos lobos chegarem.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Falha de vigília não precisa ser ataque imediato; pode ser pista perdida.

9.17 Caça e coleta

Regra	Caçar e coletar recupera suprimento, mas consome tempo e pode gerar encontro. Usa Sobrevivência, Percepção, Pontaria, Furtividade ou Medicina.
Como funciona na mesa	Use quando o grupo escolhe atrasar para se manter vivo.
Exemplo em mesa	O Caçador encontra rastros de cervo, mas também marcas de lobo de gelo.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Não permita caçar em qualquer lugar sem risco ou limite.

9.18 Navegação terrestre

Regra	Navegação terrestre envolve trilhas, mapas, estrelas, montanhas, marcos, árvores, pedras rúnicas e clima.
Como funciona na mesa	Use para rotas entre reinos, ruínas e regiões selvagens.
Exemplo em mesa	O Navegador percebe que uma pedra rúnica foi movida e evita uma rota falsa.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Não ignore o Navegador se há viagem relevante.

9.19 Navegação marítima

Regra	Navegação marítima envolve vento, corrente, maré, neblina, gelo flutuante, casco, vela, remo e moral da tripulação.
Como funciona na mesa	Use em fiordes, costa, ilhas e encontros com serpentes.
Exemplo em mesa	Durante tempestade, o Navegador precisa escolher entre virar contra as ondas ou buscar abrigo em costa desconhecida.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Navio não deve ser tratado como chão comum.

9.20 Barcos e longships

Regra	Barcos têm carga, tripulação, velocidade, resistência e vulnerabilidade. Longships permitem viagem, combate, fuga e comércio.
--------------	---

Como funciona na mesa	Use barco como local de cena e recurso de campanha.
Exemplo em mesa	O grupo pode perder suprimentos se o casco rachar, mesmo vencendo o combate.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Não destrua navio importante sem sinais e escolhas.

9.21 Trenós e montarias

Regra	Trenós e montarias ajudam carga e deslocamento, mas exigem alimento, cuidado, caminho e proteção.
Como funciona na mesa	Use em regiões de neve profunda ou rotas longas.
Exemplo em mesa	Uma rena atravessa melhor a neve que cavalo, mas se assusta com mortos-vivos.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Montaria não é inventário sem vida.

9.22 Perigos naturais

Regra	Perigos naturais incluem avalanche, gelo fino, queda, rio gelado, pântano frio, tempestade, fome, névoa, animais e ruína instável.
Como funciona na mesa	Use como cenas completas, com sinais, escolhas e consequência.
Exemplo em mesa	Antes da avalanche, o grupo ouve estalo e vê neve solta no alto. Eles têm chance de agir.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Não use perigo natural como morte aleatória sem aviso.

9.23 Encontros durante viagem

Regra	Encontros podem ser ameaça, viajante, presságio, ruína, animal, clã, corpo, item perdido, sonho, mudança de clima ou sinal de deus.
Como funciona na mesa	Use encontros para variar ritmo.



Capítulo 10 - Reinos, Cidades, Clãs e Cultura

Cidades, clãs, política, salões e raízes da saga.

Jornada: Relógio, Exemplos e

Descrição
Suprimentos Use quando tempo, rota e desgaste importam. Relógio de jornada Mede avanço de perigo: tempestade chegando, ritual inimigo avançando, suprimentos acabando ou perseguidor se aproximando. O relógio deve ser visível ou intuível. Jornada curta Uma ou duas escolhas, um teste principal e uma consequência. Use para deslocamentos entre cenas próximas. Jornada longa Rota, suprimentos, clima, papéis, encontros e descanso. Use para viagem entre reinos ou arco de exploração.



Capítulo 9 - Jornadas, Viagens e Sobrevivência

Sobrevivência, suprimentos, perigos naturais e escolhas de rota.

Níveis de suprimento

Leitura em mesa	Abundante comida e recursos sobrando descanso recebe +1 benefício narrativo o grupo pode ajudar outros ou negociar Suficiente o bastante para seguir sem efeito negativo padrão de viagem controlada Baixo é preciso racionar DT de descanso ou viagem pode aumentar em 2 crie escolha difícil Crítico quase sem recursos Exaustão, fome ou conflito interno a jornada vira cena central Vazio sem comida ou água útil dano, Exaustão e risco grave exige solução imediata
------------------------	--

Perigos Naturais

Descrição	Sinais, testes e consequências de viagem.
Consequência	Avalanche estalos, neve solta, silêncio Percepção, Atletismo separação, dano, perda de carga Gelo fino rachaduras, água escura Sobrevivência, Atletismo queda, Congelando Nevasca vento subindo, céu fechado Navegação, Fortitude perder rota, Exaustão Pântano frio neblina, água escura Sobrevivência, Fortitude veneno, atraso, doença Rio gelado corrente forte, pedras lisas Atletismo, Navegação arrastado, equipamento perdido Ruína instável pedra tremendo, pó Investigação, Atletismo queda, bloqueio, alarme Exemplo curto O grupo atravessa floresta nevada até uma torre. Batedor testa Sobrevivência; falha gera emboscada leve. Exemplo longo Para chegar a Saltavik, o grupo escolhe rota costeira, enfrenta neblina, negocia com pescadores e lida com sonho de serpente. Cuidado Não transforme todo deslocamento em capítulo. Jornada longa precisa mudar personagens ou situação.
Regra	Reinos não são apenas mapas. Eles são fontes de cultura, conflito, recursos, crenças, inimigos, aliados e ganchos.
Uso em mesa	Uma negociação em Jarnheim deve soar diferente de uma vigília em Nifelkard. Use reinos para diferenciar cenas. Cidades e salões concentram política, descanso, boato, comércio, juramento, punição e convite para novas sagas. Cidades, clãs, política, salões e raízes da saga. Use salões como palco de combate social, decisão moral e recompensa.
Exemplo em mesa	No salão, o Skald pode vencer uma disputa antes de qualquer lâmina sair.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Salão não é apenas loja e hospedaria.

Capítulo 10 - Reinos, Cidades, Clãs e Cultura

Cidades, clãs, política, salões e raízes da saga.

10.3 Clãs

Regra	Clãs são famílias, alianças, deveres, memórias e inimigos. Um clã pode salvar ou condenar personagens.
Como funciona na mesa	Use clãs para criar consequências que sobrevivem a uma sessão.
Exemplo em mesa	O grupo ajuda um clã menor; três sessões depois, recebe abrigo quando todos os portões fecham.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Clã sem desejo e medo vira nome vazio.

10.4 Cultura

Regra	Cultura aparece em comida, luto, hospitalidade, punição, música, trabalho, casamento, ritos e tabu.
Como funciona na mesa	Use cultura para tornar escolhas difíceis.
Exemplo em mesa	Recusar comida de um salão pode ser insulto; aceitar pode significar proteção temporária.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Não explique cultura só em bloco; mostre em cena.

10.5 Economia

Regra	Economia determina o que é valioso. Ferro, sal, madeira, peles, ervas, barcos, mapas e favores podem ser mais importantes que moedas.
Como funciona na mesa	Use economia para motivar conflitos.
Exemplo em mesa	Uma rota de sal fechada pode gerar guerra antes de qualquer profecia.

Cuidado de leitura e equilíbrio	Não reduza recompensa a ouro.
--	-------------------------------

10.6 Religião local

Regra	Cada região interpreta deuses de modo próprio. O mesmo sinal pode ser bênção em um lugar e ameaça em outro.
Como funciona na mesa	Use religião local para complicar presságios.
Exemplo em mesa	Corvos em Nifelkard podem ser respeito aos mortos; em Saltavik podem significar naufrágio.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Não transforme deuses em uma única leitura universal.

10.7 Política

Regra	Política é disputa por recurso, nome, casamento, rota, vingança, julgamento, proteção e medo.
Como funciona na mesa	Use política para campanhas longas.
Exemplo em mesa	Um jarl aceita ajudar o grupo se eles carregarem uma acusação contra rival.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Política não deve ser só conversa; deve ter risco.

10.8 Ganchos de campanha

Regra	Gancho bom tem pessoa, desejo, obstáculo e consequência. Ele deve poder crescer para aventura ou arco.
Como funciona na mesa	Use ganchos ligados a origem, classe, reino e presságio.
Exemplo em mesa	Um Navegador recebe mapa falso de Saltavik que leva a uma ilha que não existe sempre.



Cuidado de leitura e equilíbrio	Gancho sem consequência vira boato solto. Reino - Nifelkard Reino congelado de fortalezas frias, mortos antigos, muralhas, juramentos severos e orgulho duro. Reino congelado de fortalezas frias, mortos antigos, muralhas, juramentos severos e orgulho duro. Nifelkard: geografia Nifelkard é feito de vales congelados, fortalezas de pedra, túmulos sob neve, pontes de gelo e salões que parecem resistir ao fim do mundo.
Uso em mesa	Quando usar Nifelkard, mostre geografia por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição. Nifelkard: cultura Seu povo valoriza resistência, silêncio, dever e memória dos mortos. Promessas são levadas a sério, e funerais incompletos são temidos.
Uso em mesa	Quando usar Nifelkard, mostre cultura por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição. Nifelkard: cidades e lugares Fortaleza de Nifelkard, Salão das Cinzas Frias, Túmulos do Norte, Ponte das Correntes e a Estrada Sem Fogueiras.
Uso em mesa	Quando usar Nifelkard, mostre cidades e lugares por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição.

Nifelkard: clãs

Descrição	Clãs de Nifelkard costumam ser fechados, desconfiados e orgulhosos. Um favor concedido aqui pesa por gerações.
Uso em mesa	Quando usar Nifelkard, mostre clãs por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição.

Nifelkard: política

Descrição	Jarls e guardiões de muralha disputam recursos, rotas seguras e direito de enterrar ou condenar mortos perigosos.
Uso em mesa	Quando usar Nifelkard, mostre política por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição.

Nifelkard: economia

Descrição	Exporta ferro frio, peles, pedra, ossos trabalhados e relíquias; importa grãos, sal, madeira boa e notícias.
Uso em mesa	Quando usar Nifelkard, mostre economia por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição.

Nifelkard: religião





Descrição	Tyr, Odin e Thor são fortes aqui: juramentos, morte e proteção dominam os ritos.
Uso em mesa	Quando usar Nifelkard, mostre religião por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição.

Nifelkard: conflitos

Descrição	Mortos sem rito, fortalezas isoladas, fome, traições antigas e culto que deseja acordar reis congelados.
Uso em mesa	Quando usar Nifelkard, mostre conflitos por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição.

Nifelkard: ganchos

Descrição	Um jarl morto assina ordens novas; uma muralha antiga pede reparo com sangue; uma família pede que o grupo enterre alguém que ainda caminha.
Uso em mesa	Quando usar Nifelkard, mostre ganchos por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição. Cenas em Nifelkard Tipo de cena Exemplo em Nifelkard Social Negociação com figuras locais de Nifelkard. Exploração Rota perigosa ligada à geografia de Nifelkard. Combate Ameaça que usa terreno e cultura de Nifelkard. Ritual Rito local marcado por deuses, runas ou espíritos. Recompensa Favor, rota, abrigo, informação ou item típico de Nifelkard. Reino - Saltavik Região costeira de portos, longships, comércio, neblina, tempestades, contrabando e monstros do mar. Região costeira de portos, longships, comércio, neblina, tempestades, contrabando e monstros do mar. Saltavik: geografia Saltavik se espalha por fiordes, ilhas, docas, penhascos, faróis de fogo e enseadas escondidas.
Uso em mesa	Quando usar Saltavik, mostre geografia por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição. Saltavik: cultura Seu povo fala alto, negocia rápido, respeita bons navegadores e teme o mar quando ele fica silencioso demais.
Uso em mesa	Quando usar Saltavik, mostre cultura por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição. Saltavik: cidades e lugares Porto de Saltavik, Mercado das Cordas, Farol Partido, Doca dos Afogados e Rochedo da Serpente.
Uso em mesa	Quando usar Saltavik, mostre cidades e lugares por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição.

Saltavik: clãs





Descrição	Clãs costeiros vivem de navios, pesca, comércio e saque. Casamentos e dívidas são tratados como contratos de maré.
Uso em mesa	Quando usar Saltavik, mostre clãs por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição.

Saltavik: política

Descrição	Capitães, mercadores e jarls costeiros competem por rotas, taxas e controle de docas.
Uso em mesa	Quando usar Saltavik, mostre política por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição.

Saltavik: economia

Descrição	Exporta peixe seco, sal, cordas, navios, âmbar e rumores; importa ferro, madeira rara e mercenários.
Uso em mesa	Quando usar Saltavik, mostre economia por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição.

Saltavik: religião

Descrição	Thor protege contra tempestades; Freia protege famílias de marinheiros; Loki é chamado por contrabandistas; Odin observa naufrágios.
Uso em mesa	Quando usar Saltavik, mostre religião por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição.

Saltavik: conflitos

Descrição	Serpentes, piratas, impostos abusivos, navios fantasmas, desaparecimentos e pactos com criaturas do fiorde.
Uso em mesa	Quando usar Saltavik, mostre conflitos por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição.

Saltavik: ganchos

Descrição	Longships voltam vazios; o farol acende azul; uma serpente exige tributo; um capitão compra silêncio com ouro amaldiçoado.
------------------	--





Uso em mesa	Quando usar Saltavik, mostre ganchos por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição. Cenas em Saltavik Tipo de cena Exemplo em Saltavik Social Negociação com figuras locais de Saltavik. Exploração Rota perigosa ligada à geografia de Saltavik. Combate Ameaça que usa terreno e cultura de Saltavik. Ritual Rito local marcado por deuses, runas ou espíritos. Recompensa Favor, rota, abrigo, informação ou item típico de Saltavik. Reino - Jarnheim Cidade e região de ferro, mercado, muralhas, salões populosos, ofícios, política e disputas de clã. Cidade e região de ferro, mercado, muralhas, salões populosos, ofícios, política e disputas de clã. Jarnheim: geografia Jarnheim fica entre colinas, minas, muralhas, forjas, rios de comércio e estradas patrulhadas.
Uso em mesa	Quando usar Jarnheim, mostre geografia por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição. Jarnheim: cultura Seu povo valoriza ofício, palavra pública, reputação e utilidade. Um bom ferreiro pode ter mais influência que um guerreiro arrogante.
Uso em mesa	Quando usar Jarnheim, mostre cultura por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição. Jarnheim: cidades e lugares Praça das Forjas, Salão do Martelo, Rua dos Juramentos, Mercado de Ossos e Muralha Vermelha.
Uso em mesa	Quando usar Jarnheim, mostre cidades e lugares por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição.

Jarnheim: clãs

Descrição	Clãs de ferreiros, mercadores, escudeiros e guardas disputam contratos, proteção e prestígio.
Uso em mesa	Quando usar Jarnheim, mostre clãs por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição.

Jarnheim: política

Descrição	Conselhos de ofício e jarls precisam negociar. Uma arma ruim pode virar crise política.
Uso em mesa	Quando usar Jarnheim, mostre política por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição.

Jarnheim: economia

Descrição	Exporta armas, armaduras, ferramentas, pregos, escudos, correntes e serviços de escolta.
Uso em mesa	Quando usar Jarnheim, mostre economia por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição.





Jarnheim: religião

Descrição	Thor e Tyr são fortes nas forjas e julgamentos; Freia aparece em acordos de família; Loki nos becos de troca.
Uso em mesa	Quando usar Jarnheim, mostre religião por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição.

Jarnheim: conflitos

Descrição	Sabotagem de forja, armas amaldiçoadas, guildas rivais, julgamentos públicos, fome urbana e espionagem de clãs.
Uso em mesa	Quando usar Jarnheim, mostre conflitos por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição.

Jarnheim: ganchos

Descrição	Uma remessa de armas some; um escudo rúnico mata seu dono; um julgamento ameaça iniciar guerra entre clãs.
Uso em mesa	Quando usar Jarnheim, mostre ganchos por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição. Cenas em Jarnheim Tipo de cena Exemplo em Jarnheim Social Negociação com figuras locais de Jarnheim. Exploração Rota perigosa ligada à geografia de Jarnheim. Combate Ameaça que usa terreno e cultura de Jarnheim. Ritual Rito local marcado por deuses, runas ou espíritos. Recompensa Favor, rota, abrigo, informação ou item típico de Jarnheim. Reino - Verdaskog Floresta profunda de raízes antigas, espíritos, aldeias escondidas, trilhas vivas, musgo, névoa e pactos esquecidos. Floresta profunda de raízes antigas, espíritos, aldeias escondidas, trilhas vivas, musgo, névoa e pactos esquecidos. Verdaskog: geografia Verdaskog é mata densa, árvores enormes, pântanos frios, pedras cobertas de musgo, clareiras sagradas e trilhas que mudam.
Uso em mesa	Quando usar Verdaskog, mostre geografia por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição. Verdaskog: cultura Seu povo respeita sinais, silêncio e ciclos. Derrubar árvore errada pode ser crime espiritual.
Uso em mesa	Quando usar Verdaskog, mostre cultura por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição. Verdaskog: cidades e lugares Aldeia das Raízes, Círculo Verde, Pântano Frio, Trilha Sem Retorno e Pedra da Rainha Sob a Raiz.
Uso em mesa	Quando usar Verdaskog, mostre cidades e lugares por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição.





Verdaskog: clãs

Descrição	Clãs vivem espalhados e protegem segredos de ervas, caça e acordos com forças da floresta.
Uso em mesa	Quando usar Verdaskog, mostre clãs por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição.

Verdaskog: política

Descrição	Não há poder único. Anciões, videntes, caçadores e pactos com espíritos definem decisões.
Uso em mesa	Quando usar Verdaskog, mostre política por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição.

Verdaskog: economia

Descrição	Exporta ervas, madeira ritual, peles, remédios, cogumelos, talismãs e guias de trilha.
Uso em mesa	Quando usar Verdaskog, mostre economia por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição.

Verdaskog: religião

Descrição	Freia é forte pelos laços e cura; Odin por segredos; Loki por caminhos tortos; entidades locais exigem respeito.
Uso em mesa	Quando usar Verdaskog, mostre religião por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição.

Verdaskog: conflitos

Descrição	Floresta irritada, bruxas do pântano, caçadores sem rosto, raízes que tomam casas e clãs que escondem sacrifícios.
Uso em mesa	Quando usar Verdaskog, mostre conflitos por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição.

Verdaskog: ganchos



Descrição	Uma aldeia acorda cercada por raízes; a trilha para casa desaparece; uma criança fala com a Rainha Sob a Raiz.
Uso em mesa	Quando usar Verdaskog, mostre ganchos por meio de personagens, escolhas e consequências, não apenas descrição. Cenas em Verdaskog Tipo de cena Exemplo em Verdaskog Social Negociação com figuras locais de Verdaskog. Exploração Rota perigosa ligada à geografia de Verdaskog. Combate Ameaça que usa terreno e cultura de Verdaskog. Ritual Rito local marcado por deuses, runas ou espíritos. Recompensa Favor, rota, abrigo, informação ou item típico de Verdaskog.
continuação	Resumo dos reinos Reino Tom Ameaças típicas Recompensas típicas Nifelkard frio, honra, morte e fortaleza draugr, jarl morto, frio extremo ferro frio, juramento, abrigo de muralha Saltavik mar, comércio, neblina e risco serpentes, afogados, piratas rota, navio, sal, mapa costeiro Jarnheim forja, política, mercado e muralha guardas, saqueadores, armas rúnicas armas, armadura, contrato, informação Verdaskog floresta, espírito, segredo e raiz bruxas, caçadores, trolls, raízes ervas, guia, talismã, pacto
Regra	O mestre apresenta mundo, risco, consequência, NPCs, lugares, monstros e escolhas. Ele não precisa vencer jogadores; precisa fazer o mundo responder. Preparação Prepare três cenas, dois NPCs, uma ameaça, um segredo, uma recompensa e uma consequência possível.
Equilíbrio	Não confunda condução de jogo com controle de roteiro. Reaproveite ameaças sem forçar trilha. Ferramentas para preparar cenas, consequências e escolhas. Use preparação leve e reutilizável.
Exemplo em mesa	Cenas: salão hostil, travessia de gelo, túmulo. NPCs: jarl desconfiado e criança marcada. Ameaça: draugr.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Preparar demais pode dificultar imprevisto.

Capítulo 11 - Mestrando Runas do Destino

Ferramentas de mestre, ameaças, NPCs, ritmo e consequência.

11.3 Cena com objetivo

Regra	Toda cena forte tem objetivo, obstáculo, escolha e consequência.
Como funciona na mesa	Use essa estrutura para evitar cenas vazias.
Exemplo em mesa	Objetivo: conseguir mapa. Obstáculo: mercador mente. Escolha: pagar, ameaçar ou descobrir segredo. Consequência: dívida.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Cena sem consequência pode ser narrada rápido.

11.4 Ritmo

Regra	Ritmo alterna tensão e respiro: ação, investigação, viagem, social, descanso, presságio e combate.
Como funciona na mesa	Use alternância para não cansar a mesa.
Exemplo em mesa	Depois de combate pesado, uma cena de acampamento permite vínculo e cura.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Sessão só de combate pode esvaziar drama.

11.5 Quando pedir teste

Regra	Peça teste quando há risco, incerteza e consequência. Se a ação é simples e falha não muda nada, não role.
Como funciona na mesa	Use testes para decisões importantes.
Exemplo em mesa	Não peça Luta para acertar porta imóvel; peça se há inimigo chegando e tempo curto.

Cuidado de leitura e equilíbrio	Rolagem demais quebra ritmo.
--	------------------------------

11.6 Definir DT

Regra	DT vem da cena: dificuldade real, ferramenta, tempo, clima, oposição e consequência.
Como funciona na mesa	Use DT honesta e previsível.
Exemplo em mesa	Escalar rocha seca pode ser DT 12; escalar gelo sob flechas pode ser DT 20.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Não aumente DT só porque quer falha.

11.7 Infortúnio

Regra	Infortúnio é consequência forte e coerente. Pode ser dano, recurso perdido, alarme, dívida, marca, atraso, separação ou avanço inimigo.
Como funciona na mesa	Use para mover a história quando a falha importa.
Exemplo em mesa	Falha em negociação não impede passagem, mas cria promessa pública que o grupo terá de cumprir.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Infortúnio não deve humilhar jogador.

11.8 Marcas e Presságios

Regra	Marcas e Presságios são ferramentas de continuidade. Eles mostram que decisões espirituais continuam vivas.
Como funciona na mesa	Use com anotação: origem, sinal, possível cobrança e forma de resolver.
Exemplo em mesa	Marca de Loki: sombra atrasada. Cobrança: denunciar mentira no pior momento.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Não acumule sinais sem retorno.

11.9 NPCs

Regra	NPC bom precisa de nome, desejo, medo, limite e algo que pode oferecer. Nem todo NPC precisa de ficha completa.
Como funciona na mesa	Use NPC para criar escolhas.
Exemplo em mesa	Yrsa, ferreira de Jarnheim, quer recuperar filha, teme jarl local e oferece arma se ajudarem.
Cuidado de leitura e equilíbrio	NPC sem desejo vira decoração.

11.10 Vilões

Regra	Vilão precisa de plano, recurso, limite e reação. Ele deve agir quando os personagens falham ou demoram.
Como funciona na mesa	Use relógio de ameaça.
Exemplo em mesa	Culto avança ritual a cada noite. Se o grupo perde tempo, o portal abre parcialmente.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Vilão parado parece falso.

11.11 Criando ameaças

Regra	Ameaça precisa de função: dano, controle, medo, perseguição, suporte, chefe, ambiente ou pressão espiritual.
Como funciona na mesa	Use função antes de número.
Exemplo em mesa	Caçador Sem Rosto persegue; Devorador de Salões apaga segurança; Gigante de Pedra controla terreno.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Ameaça sem função vira saco de PV.

11.12 Montando encontro

Regra	Encontro bom tem objetivo, terreno, inimigos, sinal antes, consequência e saída alternativa.
--------------	--

Como funciona na mesa	Use encontro como cena, não arena vazia.
Exemplo em mesa	Objetivo é interromper ritual; terreno tem fogo e pilares; inimigos protegem a Vidente Quebrada.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Encontro sem objetivo vira contagem de dano.

11.13 Recompensas

Regra	Recompensa pode ser item, informação, favor, rota, abrigo, título, nome cantado, perdão ou componente ritual.
Como funciona na mesa	Use recompensa para mover próxima sessão.
Exemplo em mesa	Salvar aldeia garante abrigo e batedores para a próxima jornada.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Ouro sozinho não sustenta saga.

11.14 Tesouros

Regra	Tesouro deve ter história. Uma espada com nome, uma chave velha, mapa queimado ou bracelete de clã vale mais que número sem sentido.
Como funciona na mesa	Use tesouro como gancho.
Exemplo em mesa	A chave abre uma porta em ruína que o grupo ainda não encontrou.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Não entregue tesouro sem função.

11.15 Evolução da saga

Regra	Saga cresce em escala: local, regional, lendária e mítica. Cada escala deve cobrar escolhas antigas.
Como funciona na mesa	Use Patamar para marcar essa transição.
Exemplo em mesa	No início, lobos e saqueadores. Depois, jarls mortos, deuses e portais.

Cuidado de leitura e equilíbrio	Escala mítica cedo demais esvazia crescimento.
--	--

11.16 Sessão zero

Regra	Sessão zero define tom, violência, morte, limites, deuses, regras, frequência, expectativas e vínculos.
Como funciona na mesa	Use antes da campanha.
Exemplo em mesa	Jogadores definem que morte é possível, mas deve ter peso, e que gore explícito será evitado.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Pular sessão zero pode gerar ruído depois.

11.17 Segurança e tom

Regra	Runas do Destino tem fantasia adulta, frio, morte, medo e sacrifício, mas a mesa deve combinar limites.
Como funciona na mesa	Use ferramentas simples de pausa e conversa.
Exemplo em mesa	Se cena de horror passar do ponto, o grupo pausa e ajusta descrição.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Tom sombrio não justifica desconforto real.

11.18 Improviso

Regra	Improviso funciona melhor com peças preparadas: nomes, lugares, sinais, monstros e consequências.
Como funciona na mesa	Use blocos móveis em vez de roteiro fixo.
Exemplo em mesa	A ruína planejada para Nifelkard pode virar ruína costeira se o grupo for a Saltavik.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Improviso sem base vira bagunça.

11.19 Final de arco

Regra	Final de arco deve cobrar promessa, revelar consequência e mudar estado do mundo.
Como funciona na mesa	Use final para fechar questão e abrir nova.
Exemplo em mesa	O grupo salva o porto, mas a Serpente Negra agora sabe seus nomes.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Final que não muda nada parece episódio solto.

11.20 Final de campanha

Regra	Final de campanha precisa envolver vínculos, juramentos, marcas, vilões e escolhas antigas.
Como funciona na mesa	Use tudo que foi construído.
Exemplo em mesa	O medo de afogamento do Navegador retorna no último confronto contra a Serpente Negra.
Cuidado de leitura e equilíbrio	Final não deve ignorar fichas e histórias. Checklist de sessão Preparação rápida Pergunta Cena 1 Qual é o objetivo e o risco? Cena 2 Quem quer algo do grupo? Cena 3 Que perigo pressiona o tempo? NPC O que ele deseja e teme? Ameaça Qual função ela tem? Segredo O que muda se for revelado? Recompensa O que abre próxima cena?
Consequência	O que acontece se o grupo falhar? Recompensas úteis Tipo de recompensa
Exemplo	Uso Informação nome verdadeiro de um morto abre solução futura Favor abrigo de clã protege em viagem Rota atalho por fiorde muda jornada Item escudo rúnico rachado ferramenta com custo Título protetor do salão abre portas sociais Perdão crime antigo esquecido remove pressão Tipo de recompensa
Exemplo	Uso Componente osso de draugr alimenta ritual Níveis Comum, complicada, elite, heroica, lendária e mítica indicam escala, recompensa e risco de cena. Ponto crítico Parte vulnerável descoberta por investigação, percepção, sobrevivência, runas, história ou estudo em combate.
Efeito	Ao acertar o ponto crítico, adicione +1 dado de dano do ataque usado. Se não houver dado claro, use +1d6. Níveis de ameaça, fichas jogáveis e pontos críticos. Regra de Ponto Crítico Como descobrir, aplicar e limitar. Como descobrir Investigação, Percepção, Sobrevivência, Runas, História ou estudo em combate revelam ponto vulnerável. Como acertar Depois de descoberto, o jogador declara que mira no ponto. O mestre pode exigir posição, vantagem ou DT maior.



Efeito

Ao acertar, adicione +1 dado de dano do ataque usado. Se não houver dado claro, use +1d6. Limite Cada criatura sofre o bônus uma vez por cena, salvo regra especial.



Capítulo 12 - Bestiário e Níveis de Ameaça

Fichas completas, pontos críticos e uso em mesa

Como usar	Cada criatura ocupa páginas completas. A primeira página traz ficha mecânica: ameaça, função, PV, Defesa, atributos, perícias, ataques, dano, traços e reação. A segunda página traz comportamento, sinais de aparição, recompensa, ponto crítico e ajuste de dificuldade.
Ponto crítico	O ponto crítico precisa ser descoberto por investigação, observação, estudo, presságio, perícia adequada ou descrição em cena. Ao acertar, o ataque recebe +1 dado de dano e o efeito descrito na ficha.
Sem corte de informação	As fichas não usam tabelas genéricas. Cada criatura possui dados próprios, comportamento próprio, ataques próprios e consequência própria.

Nível	Uso	Perigo	Recompensa
Comum	ameaça menor ou grupo	baixo risco isolado	pista, recurso menor ou pressão de cena
Complicada	ameaça relevante	força o grupo a gastar ação	informação, item menor, favor
Elite	centro de cena	perigosa sem plano	pista grande, recurso, mudança local
Heroica	chefe ou ameaça de arco	exige coordenação	reliquia, título, reputação
Lendária	ameaça de capítulo	muda região	segredo grande, libertação de área
Mítica	final de saga	ameaça destino	mudança de mundo, portal ou juramento

Índice de Criaturas

Lista de ameaças reorganizadas por escala

Ameaça	Criatura	Função	Ambiente
Comum	Lobo Cinzento	Animal de matilha - perseguidor rápido	floresta fria, campo nevado, trilha de caça
Comum	Saqueador do Frio	Humanoide - agressor armado	acampamento saqueado, estrada, salão queimado
Comum	Guarda de Salão	Humanoide - defensor disciplinado	salão comunal, portão, ponte, corredor
Complicada	Corvo Agourento	Ave espiritual - presságio e distração	ruínas, árvores mortas, pedras rúnicas
Complicada	Servo Rúnico	Cultista - suporte rúnico frágil	altar, ruína, caverna rúnica
Elite	Lobo de Gelo	Fera sobrenatural - predador congelante	nevasca, lago congelado, floresta branca
Elite	Afogado Gelado	Morto-vivo - controle e agarrão	fiorde, lago, doca, margem congelada
Elite	Draugr Errante	Morto-vivo - guarda juramentado	túmulo, ruína, salão funerário
Heroica	Bruxa do Pântano Frio	Conjuradora - maldição e controle	pântano congelado, bosque alagado, cabana
Heroica	Caçador Sem Rosto	Assassino sobrenatural - furtividade e perseguição	floresta escura, ruína, nevasca
Heroica	Capitão Saqueador	Humanoide - líder de bando	acampamento saqueado, estrada, porto
Heroica	Draugr de Escudo	Morto-vivo - defensor implacável	entrada de tumba, corredor, ponte estreita
Heroica	Berserker Marcado	Humanoide amaldiçoado - dano explosivo	campo nevado, arena, salão quebrado
Heroica	Vidente Quebrada	Conjuradora - presságio e distorção	círculo destruído, cabana ritual, ruína
Lendária	Gigante de Pedra	Colosso - cerco e destruição de terreno	vale nevado, ruína, montanha
Lendária	Serpente do Fiorde	Serpente marinha - controle aquático	fiorde, mar frio, penhasco, barco
Lendária	Devorador de Salões	Entidade - medo, calor e hospitalidade quebrada	salão queimado, estalagem, ruína com lareira
Lendária	Cavaleiro do Juramento Partido	Espectral - duelo e punição de promessas	estrada nevada, pedra de juramento, campo de duelo
Lendária	Jarl Morto de Nifelkard	Morto-vivo nobre - comando e controle	trono congelado, fortaleza, salão real
Lendária	Rainha Troll de Musgo	Troll ancestral - regeneração e controle de raízes	floresta nevada, ruína do raiz, círculo verde
Lendária	Dragão de Cinza	Dragão - fogo morto e ameaça regional	montanha vulcânica, ruína queimada, vale cinzento
Mitica	Norn Sem Fio	Entidade de destino - controle de ação e presságio	círculo rúnico, local fora do tempo, ruína branca
Mitica	O Lobo que Engole Juramentos	Fera final - punição de promessas quebradas	campo de batalha antigo, pedra de juramento, neve negra
Mitica	A Serpente Negra de Saltavik	Personagem - distração costeira	mar aberto, costa, fiorde profunda, tempestade
Mitica	A Rainha Sob a Raiz	Humanoide final - soberania de floresta	floresta ancestral, raízes gigantes, círculo verde
Mitica	O Rei Sem Passado	Rei morto - autoridade e abandono ritual	salão queimado, cripta real, fortaleza abandonada
Mitica	A Ruína Viva do Fim dos Impérios	Entidade final - consumo de recurso e destino	círculo rúnico destruído, céu imóvel, chão rachado
Mitica	Arauto do Fim da Saga	Mensageiro - prenúncio e pressão narrativa	estrada congelada, campo



Lobo Cinzento

Comum - Animal de matilha - perseguidor rápido



Nível	Comum
Função	Animal de matilha - perseguidor rápido
PV	18
Defesa	13
Ambiente	floresta fria, campo nevado, trilha de caça

Atributos	Corpo 2, Agilidade 3, Mente 1, Presença 1, Espírito 1, Vigor 2
Perícias	Percepção +5, Furtividade +4, Sobrevivência +4

Ataque	Bônus	Dano	Efeito
Mordida	+5	1d8+2	alvo deve vencer Fortitude DT 12 ou fica Caído
Mordida em matilha	+4	1d6+2	+2 se outro lobo estiver próximo
Rastrear tornozelo	+5	1d6	reduz deslocamento até o fim da próxima rodada

Traços	Matilha: recebe +1 em ataque para cada aliado animal adjacente, máximo +3. Faro de sangue: vantagem narrativa para rastrear feridos.
Reação	Esquiva instintiva: uma vez por cena, move 3m após errar ou ser errado por ataque corpo a corpo.



Lobo Cinzento - Uso em Cena

Comportamento, sinais, recompensa e ponto crítico

Comportamento	Cerca alvos fracos, testa a defesa e recua se metade da matilha cair. Não luta até a morte sem fome ou comando sobrenatural.
Sinais antes da aparição	Uivos distantes, pegadas circulares, carcaça aberta, silêncio de pássaros e neve remexida.
Recompensa / Consequência	Pele, presa, rota segura, sinal de predador maior ou pista de criatura que comanda a matilha.
Ponto crítico	focinho, garganta ou pata dianteira
Efeito do ponto crítico	adicione +1 dado de dano; a matilha perde o bônus de cerco por 1 rodada
Ajuste de dificuldade	iniciante: PV 14; forte: adicione dois lobos menores ou terreno escorregadio
Uso tático	Use esta criatura para pressionar escolhas, posição, recursos e leitura de cena. Evite inflar apenas PV; acrescente terreno, objetivos, laçaios ou risco narrativo quando precisar aumentar dificuldade.



Saqueador do Frio

Comum - Humanoide - agressor armado



Nível	Comum
Função	Humanoide - agressor armado
PV	24
Defesa	14
Ambiente	acampamento saqueado, estrada, salão queimado

Atributos	Corpo 2, Agilidade 2, Mente 1, Presença 2, Espírito 1, Vigor 2
Perícias	Luta +5, Intimidação +4, Atletismo +3, Sobrevivência +3

Ataque	Bônus	Dano	Efeito
Machado de pilhagem	+5	1d8+2	se causar dano, empurra 1,5m
Arremesso de faca	+4	1d6+1	alcance curto; revela posição
Golpe brutal	+4	1d4+2	alvo Caído sofre +1d6

Traços	Pilhagem cruel: recebe +2 contra alvos carregando item visível de valor. Covardia armada: se ficar sozinho tenta negociar ou fugir.
Reação	Escudo improvisado: reduz 1d6 de dano se houver mesa, porta, barril ou escudo quebrado perto.

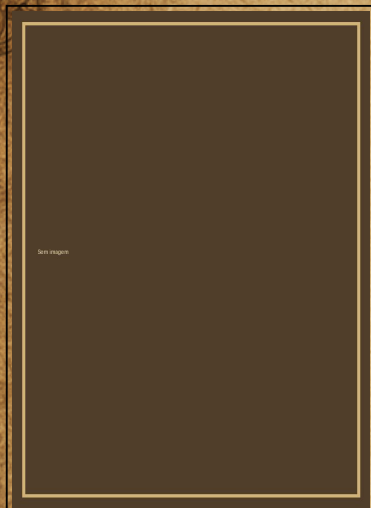
Saqueador do Frio - Uso em Cena

Comportamento, sinais, recompensa e ponto crítico

Comportamento	Ataca em grupo, procura cercar quem parece conjurador e prefere capturar alguém para troca.
Sinais antes da aparição	Fumaça de acampamento, pegadas humanas, risadas no vento, escudos quebrados e marcas de saque.
Recompensa / Consequência	Moedas, informação sobre bandos, mapa de rota, refém salvo ou dívida com um clã.
Ponto crítico	mão da arma, joelho ou fenda da armadura
Efeito do ponto crítico	adicione +1 dado de dano; pode desarmar ou reduzir deslocamento por 1 rodada
Ajuste de dificuldade	iniciante: remova arremesso; forte: adicione líder ou arqueiro de cobertura
Uso tático	Use esta criatura para pressionar escolhas, posição, recursos e leitura de cena. Evite inflar apenas PV; acrescente terreno, objetivos, lacaios ou risco narrativo quando precisar aumentar dificuldade.

Guarda de Salão

Comum - Humanoide - Defensor disciplinado



Nível	Comum
Função	Humanoide - defensor disciplinado
PV	28
Defesa	15
Ambiente	salão comunal, portão, ponte, corredor

Atributos	Corpo 3, Agilidade 1, Mente 2, Presença 2, Espírito 1, Vigor 3
Perícias	Luta +5, Percepção +4, Fortitude +5, Intuição +3

Ataque	Bônus	Dano	Efeito
Lança de guarda	+5	1d8+2	mantém alvo afastado
Lança de escudo	+4	1d6+2	Fortitude DT 13 ou Caído
Cinze curto	+5	1d6+2	contra alvo adjacente ao salão ou porta

Traços	Posto de vigia: +2 para perceber aproximação frontal. Linha de salão: ganha +1 Defesa perto de porta, mesa ou corredor estreito.
Reação	Interpor escudo: reduz 1d8 de dano de aliado adjacente.



Guarda de Salão - Uso em Cena

Comportamento, sinais, recompensa e ponto crítico

Comportamento	Protege passagem e autoridade local. Recua apenas se o jarl, capitão ou juramento mandar.
Sinais antes da aparição	Luzes acesas, lança batendo no chão, silêncio de empregados e marca de clã no escudo.
Recompensa / Consequência	Audiência, salvo-conduto, favor do salão ou respeito de guardas menores.
Ponto crítico	braço do escudo, lateral do elmo ou joelho da postura
Efeito do ponto crítico	adicione +1 dado de dano; reduz bloqueio e Defesa em 1 até a próxima rodada
Ajuste de dificuldade	iniciante: Defesa 14; forte: dois guardas em formação
Uso tático	Use esta criatura para pressionar escolhas, posição, recursos e leitura de cena. Evite inflar apenas PV; acrescente terreno, objetivos, lacaios ou risco narrativo quando precisar aumentar dificuldade.



Corvo Agouroento

Complicada - Ave espiritual - presságio e distração



Nível	Complicada
Função	Ave espiritual - presságio e distração
PV	16
Defesa	15
Ambiente	ruínas, árvores mortas, pedras rúnicas

Atributos	Corpo 1, Agilidade 4, Mente 2, Presença 2, Espírito 3, Vigor 1
Perícias	Furtividade +6, Percepção +6, Runas +4, Vontade +4

Ataque	Bônus	Dano	Efeito
Elasmo no olho	+6	1d4+2	alvo sofre -2 em Percepção por 1 rodada
Chamar de mau agouro	Espírito +5	sem dano	Vontade DT 14 ou Assustado
Voo rasante	+6	1d6	não provoca reação se saiu de sombra

Traços	Presságio vivo: quando aparece, o mestre pode revelar sinal de morte, traição ou clima. Pequeno demais: ataques pesados sofrem -2 se não houver preparo.
Reação	Sumir no vento: ao sofrer dano, pode mover para cobertura alta ou ruína próxima.

Corvo Agourento - Uso em Cena

Comportamento, sinais, recompensa e ponto crítico

Comportamento	Não luta como animal comum. Guia, espiona, assusta e tenta fazer o grupo gastar recursos antes da ameaça real.
Sinais antes da aparição	Penas negras, crocitar em nome de alguém, ossos limpos demais e sombra maior que o corpo.
Recompensa / Consequência	Pena rúnica, aviso de emboscada, rota até tumba ou nome de espírito observador.
Ponto crítico	asa, olho brilhante ou pena rúnica
Efeito do ponto crítico	adicione +1 dado de dano; cancela Grito de mau agouro por 1 cena
Ajuste de dificuldade	iniciante: reduza DT do medo; forte: corvos extras como lacaios
Uso tático	Use esta criatura para pressionar escolhas, posição, recursos e leitura de cena. Evite inflar apenas PV; acrescente terreno, objetivos, lacaios ou risco narrativo quando precisar aumentar dificuldade.



Servo Rúnico

Complicada - Cultista - suporte rúnico frágil



Nível	Complicada
Função	Cultista - suporte rúnico frágil
PV	22
Defesa	13
Ambiente	altar, ruína, caverna rúnica

Atributos	Corpo 1, Agilidade 2, Mente 3, Presença 2, Espírito 3, Vigor 1
Perícias	Runas +6, Enganação +4, Vontade +4, História +4

Ataque	Bônus	Dano	Efeito
Espiritual	+4	1d4+1	se alvo estiver Marcado, +1d6
Marca azul	Runas +6	1d6 espiritual	Vontade DT 14 ou sofre Marca leve
Talismã quebrado	Runas +5	sem dano	aliado próximo recebe +2 no próximo teste

Traços	Canal frágil: se sofrer ponto crítico, perde uma ação rúnica. Preparado: +2 se lutar perto de altar, círculo ou pedra gravada.
Reação	Oferecer talismã: reduz dano de aliado em 1d6 e recebe 1 Marca leve.



Servo Rúnico – Uso em Cena

Comportamento, sinais, recompensa e ponto crítico

Comportamento	Fica atrás de ameaça maior, fortalece mortos-vivos e tenta completar ritual, mesmo ferido.
Sinais antes da aparição	Sussurros repetidos, dedos manchados, runas azuis fracas e cheiro de vela apagada.
Recompensa / Consequência	Talismã, runa incompleta, nome de patrono, pista de ritual ou componente usado.
Ponto crítico	talismã, mão ritual ou runa exposta
Efeito do ponto crítico	adicione +1 dado de dano; interrompe conjuração ou gera falha rúnica
Ajuste de dificuldade	iniciante: retire Marca azul; forte: dois servos sustentam uma runa maior
Uso tático	Use esta criatura para pressionar escolhas, posição, recursos e leitura de cena. Evite inflar apenas PV; acrescente terreno, objetivos, lacaios ou risco narrativo quando precisar aumentar dificuldade.





Lobo de Gelo

Elite - Fera sobrenatural - predador congelante



Nível	Elite
Função	Fera sobrenatural - predador congelante
PV	46
Defesa	16
Ambiente	nevasca, lago congelado, floresta branca

Atributos	Corpo 4, Agilidade 3, Mente 1, Presença 2, Espírito 3, Vigor 4
Perícias	Percepção +7, Furtividade +5, Fortitude +7, Sobrevivência +6

Ataque	Bônus	Dano	Efeito
Mordida congelante	+7	2d8+4	Vigor DT 15 ou Congelando
Mordida branca	+6	2d6+4	alvo Caído se falhar Fortitude DT 15
Sopro de geada	Espírito +6	1d8 frio	área curta; terreno vira difícil

Traços	Pelagem de gelo: reduz 1d6 de dano frio ou cortante leve. Caçador de calor: prioriza alvos com fogo, sangue ou magia ativa.
Reação	Rasgo de neve: quando erra investida, pode levantar neve e ganhar cobertura leve.





Lobo de Gelo Uso em Cena

Comportamento, sinais, recompensa e ponto crítico

Comportamento	Ataca em silêncio, isola um alvo e recua para nevasca se perder metade dos PV.
Sinais antes da aparição	Bafo congelado em portas, pegadas que brilham azul, presas presas em gelo e uivos sem eco.
Recompensa / Consequência	Cristal de gelo, trilha até covil, pele rara, sinal de magia de Nifelkard.
Ponto crítico	focinho congelado, coração de gelo ou pata cristalizada
Efeito do ponto crítico	adicione +1 dado de dano; quebra investida e remove Sopro de geada por 1 rodada
Ajuste de dificuldade	iniciante: PV 38; forte: terreno de gelo quebradiço e uivo que chama lobos
Uso tático	Use esta criatura para pressionar escolhas, posição, recursos e leitura de cena. Evite inflar apenas PV; acrescente terreno, objetivos, laçaios ou risco narrativo quando precisar aumentar dificuldade.



Afogado Gelado

Elite - Morto-vivo - controle e agarrão



Nível	Elite
Função	Morto-vivo - controle e agarrão
PV	42
Defesa	15
Ambiente	fiorde, lago, doca, margem congelada

Atributos	Corpo 3, Agilidade 1, Mente 1, Presença 1, Espírito 3, Vigor 4		
Perícias	Fortitude +7, Luta +6, Furtividade +4, Vontade +6		
Ataque	Bônus	Dano	Efeito
Mão em garra	+6	2d6+3	alvo Agarrado se falhar Atletismo DT 15
Mão para baixo	+6	1d8+3	contra alvo agarrado; desloca até água ou gelo
Sopro morto	Espírito +5	1d6 frio	Vontade DT 14 ou Assustado
Traços	Não respira: imune a sufocamento e frio comum. Corpo encharcado: fogo comum causa -1 dado de dano, fogo ritual ignora.		
Reação	Afundar: se estiver em água, gelo quebrado ou lama, desaparece e surge próximo na próxima rodada.		



Afogado Gelado - Uso em Cena

Comportamento, sinais, recompensa e ponto crítico

Comportamento	Tenta agarrar, puxar e afogar. Prefere margens, pontes e barcos pequenos.
Sinais antes da aparição	Gelo quebrado por dentro, cabelo molhado na neve, cheiro de algas e vozes debaixo d'água.
Recompensa / Consequência	Objeto do afogado, mapa de naufrágio, chave oxidada, pista de maldição do fiorde.
Ponto crítico	gelo na garganta, peito encharcado ou mão em garra
Efeito do ponto crítico	adicione +1 dado de dano; solta alvo agarrado ou perde Afundar por 1 rodada
Ajuste de dificuldade	iniciante: sem Sopro morto; forte: água escura cria perigo a cada rodada
Uso tático	Use esta criatura para pressionar escolhas, posição, recursos e leitura de cena. Evite inflar apenas PV; acrescente terreno, objetivos, lacaios ou risco narrativo quando precisar aumentar dificuldade.





Draugi Errante

Elite - Morto-vivo - Guarda juramentado



Nível	Elite
Função	Morto-vivo - guarda juramentado
PV	50
Defesa	16
Ambiente	túmulo, ruína, salão funerário

Atributos	Corpo 4, Agilidade 1, Mente 2, Presença 2, Espírito 3, Vigor 4
Perícias	Luta +7, Fortitude +7, Vontade +6, História +4

Ataque	Bônus	Dano	Efeito
Espada antiga	+7	2d8+4	se alvo quebrou juramento, +1d6
Chuva fantasmagórica	Espírito +6	sem dano	Vontade DT 15 ou Assustado
Passo inevitável	+6	1d8+4	ignora terreno difícil de neve ou túmulo

Traços	Juramento morto: não abandona local protegido. Corpo seco: perfurante causa -1 dano por dado, fogo rúnico causa normal.
Reação	Erguer lâmina: uma vez por rodada, +2 Defesa contra primeiro ataque frontal.



Draugr Errante - Uso em Cena

Comportamento, sinais, recompensa e ponto crítico

Comportamento	Protege tumba, porta ou juramento esquecido. Ataca quem rouba, mente ou profana.
Sinais antes da aparição	Runas funerárias acesas, tumba aberta, vento sem neve e passos lentos na pedra.
Recompensa / Consequência	Anel de juramento, saga esquecida, mapa de túmulo, permissão dos mortos.
Ponto crítico	olho fantasma, joelho seco ou runa funerária
Efeito do ponto crítico	adicione +1 dado de dano; reduz Defesa em 2 ou cancela Olhar por 1 rodada
Ajuste de dificuldade	iniciante: PV 42; forte: adiciona espectros menores e juramento ativo
Uso tático	Use esta criatura para pressionar escolhas, posição, recursos e leitura de cena. Evite inflar apenas PV; acrescente terreno, objetivos, laçaios ou risco narrativo quando precisar aumentar dificuldade.



Bruxa do Pântano Frio

Heroica - Conjuradora - maldição e controle



Nível	Heroica
Função	Conjuradora - maldição e controle
PV	48
Defesa	15
Ambiente	pântano congelado, bosque alagado, cabana

Atributos	Corpo 1, Agilidade 2, Mente 4, Presença 3, Espírito 5, Vigor 3
Perícias	Runas +8, Enganação +6, Medicina +6, Sobrevivência +6, Vontade +8

Ataque	Bônus	Dano	Efeito
Toque envenenado	+6	1d6+2	Vigor DT 16 ou Envenenado
Maldição do brejo	Runas +8	2d6 espiritual	alvo sofre -2 na próxima rolagem
Mãos de gelo	Espírito +8	1d8 frio	reduz movimento do alvo

Traços	Pântano vivo: perto de água escura, uma vez por rodada cria terreno difícil. Segredo roubado: +2 contra quem ela ouviu confessar medo.
Reação	Olho de sapo: força atacante a repetir ataque bem-sucedido se estiver em névoa.



Bruxa do Pântano Frio - Uso em Cena

Comportamento, sinais, recompensa e ponto crítico

Comportamento	Negocia primeiro, amaldiçoa depois. Prefere dívida, medo e promessa ao confronto direto.
Sinais antes da aparição	Árvores tortas, água parada sem reflexo, ossos pendurados e riso de velha no nevoeiro.
Recompensa / Consequência	Receita de cura perigosa, nome de espírito, componente raro, pista de maldição.
Ponto crítico	amuleto, mão de magia ou bolsa de ossos
Efeito do ponto crítico	adicione +1 dado de dano; reduz magia fria ou veneno por 1 cena
Ajuste de dificuldade	iniciante: reduza DT para 14; forte: adicione servo anfibio e névoa de maldição
Uso tático	Use esta criatura para pressionar escolhas, posição, recursos e leitura de cena. Evite inflar apenas PV; acrescente terreno, objetivos, lacaios ou risco narrativo quando precisar aumentar dificuldade.



Caçador Sem Rosto

Heroica - Assassino sobrenatural - furtividade e perseguição



Nível	Heroica
Função	Assassino sobrenatural - furtividade e perseguição
PV	56
Defesa	17
Ambiente	floresta escura, ruína, nevasca

Atributos	Corpo 3, Agilidade 5, Mente 3, Presença 2, Espírito 4, Vigor 3		
Perícias	Furtividade +9, Pontaria +8, Percepção +8, Sobrevivência +7, Vontade +6		
Ataque	Bônus	Dano	Efeito
Elétrico de osso	+8	2d8+4	se atacou de sombra, +1d8
Lança curva	+8	2d6+4	alvo sangra ou perde reação
Marca do caçador	Espírito +7	sem dano	alvo não pode se esconder dele por 1 cena
Traços	Sem rosto: imune a medo comum e leitura emocional. Passos sem som: vantagem narrativa em neve, sombra ou floresta densa.		
Reação	Sumir nas sombras: após sofrer dano, move para cobertura e fica oculto se houver escuridão.		



Caçador Sem Rosto – Uso em Cena

Comportamento, sinais, recompensa e ponto crítico

Comportamento	Escolhe uma presa, separa do grupo e força perseguição. Não desperdiça ataque em alvo protegido.
Sinais antes da aparição	Pegadas que terminam no nada, máscara lisa em árvore, flecha cravada sem som, animais calados.
Recompensa / Consequência	Arco de osso, marca de presa, rota secreta, resposta sobre quem o enviou.
Ponto crítico	capuz, arco de osso ou tornozelo silencioso
Efeito do ponto crítico	adicione +1 dado de dano; revela posição e impede Sumir nas sombras por 1 rodada
Ajuste de dificuldade	iniciante: retire Marca do caçador; forte: ele age antes da iniciativa se não for percebido
Uso tático	Use esta criatura para pressionar escolhas, posição, recursos e leitura de cena. Evite inflar apenas PV; acrescente terreno, objetivos, laçaios ou risco narrativo quando precisar aumentar dificuldade.



Capitão Saqueador

Heroica - Humanoide - líder de bando



Nível	Heroica
Função	Humanoide - líder de bando
PV	68
Defesa	17
Ambiente	acampamento saqueado, estrada, porto

Atributos	Corpo 4, Agilidade 3, Mente 3, Presença 4, Espírito 2, Vigor 4
Perícias	Luta +8, Intimidação +8, Diplomacia +5, Percepção +5, Fortitude +7

Ataque	Bônus	Dano	Efeito
Machado de guerra	+8	2d10+4	em crítico, quebra escudo ou cobertura leve
Ataque brutal	Presença +8	sem dano	um aliado age ou recebe +2
Arremesso de escudo	+7	1d8+4	alvo testa Atletismo DT 16 ou Caído

Traços	Autoridade violenta: lacaios próximos não fogem enquanto ele tiver mais da metade dos PV. Saque planejado: conhece rotas de fuga.
Reação	Grito de comando: reduz em 1d8 o dano de um aliado visível ou o reposiciona.

Capitão Saqueador - Uso em Cena

Comportamento, sinais, recompensa e ponto crítico

Comportamento	Manda lacaios cansarem o grupo e entra para finalizar. Pode negociar se o ganho for maior que a honra.
Sinais antes da aparição	Bandeira rasgada, ordens gritadas, fogueiras em círculo e escudos com marcas diferentes.
Recompensa / Consequência	Mapa de saque, reféns libertos, rota de contrabando, nome de jarl corrupto.
Ponto crítico	cicatriz de comando, mão do machado ou broche de líder
Efeito do ponto crítico	adicione +1 dado de dano; quebra Comando brutal por 1 rodada
Ajuste de dificuldade	iniciante: sem lacaios extras; forte: cada rodada um saqueador entra
Uso tático	Use esta criatura para pressionar escolhas, posição, recursos e leitura de cena. Evite inflar apenas PV; acrescente terreno, objetivos, lacaios ou risco narrativo quando precisar aumentar dificuldade.

Draugr de Escudo

Heroica - Morto-vivo - defensor implacável



Nível	Heroica
Função	Morto-vivo - defensor implacável
PV	74
Defesa	19
Ambiente	entrada de tumba, corredor, ponte estreita

Atributos	Corpo 5, Agilidade 1, Mente 2, Presença 2, Espírito 3, Vigor 5
Perícias	Luta +8, Fortitude +9, Vontade +7, Percepção +5

Ataque	Bônus	Dano	Efeito
Espada enferrujada	+8	2d8+5	alvo marcado perde 1 reação
Mão morta	+7	1d8+5	empurra 3m se falhar Fortitude DT 16
Escudo esmagador	+8	2d6+5	alvo Caído sofre +1d8

Traços	Escudo antigo: frente dele concede +2 Defesa; ataques pelas costas ignoram esse bônus. Corpo preservado: resistente a frio e veneno.
Reação	Bloqueio funerário: reduz 2d6 de dano frontal uma vez por rodada.



Draugr de Escudo - Uso em Cena

Comportamento, sinais, recompensa e ponto crítico

Comportamento	Segura passagem e compra tempo para ritual ou líder morto. Avança devagar e não é provocado por isca simples.
Sinais antes da aparição	Som de escudo raspando pedra, marcas de batalha antigas, poeira de túmulo e olhos azuis imóveis.
Recompensa / Consequência	Escudo antigo, brasão esquecido, acesso à tumba, juramento inscrito.
Ponto crítico	borda rachada do escudo, ombro morto ou elmo
Efeito do ponto crítico	adicione +1 dado de dano; reduz bloqueio frontal e abre passagem
Ajuste de dificuldade	iniciante: Defesa 17; forte: escudo reflete dano rúnico leve
Uso tático	Use esta criatura para pressionar escolhas, posição, recursos e leitura de cena. Evite inflar apenas PV; acrescente terreno, objetivos, lacaios ou risco narrativo quando precisar aumentar dificuldade.



Berserker Marcado

Heroica - Humanoide amaldiçoado - dano explosivo



Nível	Heroica
Função	Humanoide amaldiçoado - dano explosivo
PV	82
Defesa	16
Ambiente	campo nevado, arena, salão quebrado

Atributos	Corpo 5, Agilidade 3, Mente 1, Presença 4, Espírito 3, Vigor 5
Perícias	Luta +9, Fortitude +9, Intimidação +8, Vontade +6

Ataque	Bônus	Dano	Efeito
Machado pesado	+9	2d12+5	se acertar, sofre -1 Defesa até a próxima rodada
Chuva furiosa	+8	2d8+5	derruba se Fortitude DT 17 falhar
Golpe marcado	Presença +8	sem dano	inimigos próximos testam Vontade DT 16 ou Assustados

Traços	Fúria marcada: ao cair abaixo de metade dos PV, ganha +1 dado de dano, mas perde 1 Defesa. Dor sem freio: ignora primeira condição leve.
Reação	Golpe recebido: se sofrer dano corpo a corpo, pode atacar quem o atingiu com -2.



Berserker Marcado – Uso em Cena

Comportamento, sinais, recompensa e ponto crítico

Comportamento	Procura o alvo mais forte, ignora conversa e quebra cenário para criar medo.
Sinais antes da aparição	Runas vermelhas na pele, neve pisoteada, respiração pesada e canto de guerra sem palavras.
Recompensa / Consequência	Machado marcado, explicação da maldição, respeito de clã guerreiro, sangue ritual.
Ponto crítico	runa da pele, costela exposta ou mão do machado
Efeito do ponto crítico	adicione +1 dado de dano; atrasa Fúria marcada por 1 rodada
Ajuste de dificuldade	iniciante: reduza dano para 2d10; forte: fúria ativa desde o início
Uso tático	Use esta criatura para pressionar escolhas, posição, recursos e leitura de cena. Evite inflar apenas PV; acrescente terreno, objetivos, lacaios ou risco narrativo quando precisar aumentar dificuldade.



Vidente Quebrada

Heroica - Conjuradora - presságio e distorção



Nível	Heroica
Função	Conjuradora - presságio e distorção
PV	54
Defesa	16
Ambiente	círculo destruído, cabana ritual, ruína

Atributos	Corpo 1, Agilidade 2, Mente 5, Presença 3, Espírito 5, Vigor 2		
Perícias	Runas +9, Intuição +8, Vontade +8, História +6, Medicina +5		
Ataque	Bônus	Dano	Efeito
Caçador torto	+5	1d6+2	alvo marcado sofre +1d6 espiritual
Presságio quebrado	Runas +9	2d8 espiritual	muda posição ou impõe -2
Olhar do destino	Espírito +8	sem dano	alvo revela intenção ou sofre Marca leve
Traços	Viu demais: não pode ser surpreendida por ação óbvia. Fio partido: em crítico rúnico, escolhe efeito de Despertar mesmo sem margem.		
Reação	Previsão torta: uma vez por rodada, dá -2 em ataque contra ela ou +2 em defesa de aliado.		



Vidente Quebrada - Uso em Cena

Comportamento, sinais, recompensa e ponto crítico

Comportamento	Fala em fragmentos, ataca quem tenta negar o presságio e quer ser libertada da visão.
Sinais antes da aparição	Runas quebradas flutuando, cabelo ao vento sem vento, fogo azul baixo e murmúrios de nomes futuros.
Recompensa / Consequência	Profecia parcial, runa partida, cura de Marca, localização de círculo rúnico.
Ponto crítico	runa flutuante, olho brilhante ou cajado
Efeito do ponto crítico	adicione +1 dado de dano; distorce Previsão torta ou reduz DT de resistência
Ajuste de dificuldade	iniciante: remova Olhar; forte: todo crítico gera Presságio sombrio
Uso tático	Use esta criatura para pressionar escolhas, posição, recursos e leitura de cena. Evite inflar apenas PV; acrescente terreno, objetivos, laçaios ou risco narrativo quando precisar aumentar dificuldade.



Gigante de Pedra

Lendária - Colosso - cerco e destruição de terreno



Nível	Lendária
Função	Colosso - cerco e destruição de terreno
PV	150
Defesa	20
Ambiente	vale nevado, ruína, montanha

Atributos	Corpo 7, Agilidade 1, Mente 2, Presença 4, Espírito 4, Vigor 7		
Perícias	Fortitude +11, Luta +10, Intimidação +9, Percepção +6		
Ataque	Bônus	Dano	Efeito
Punha de pilar	+10	3d10+7	derruba estrutura leve
Maré sísmica	Corpo +10	2d8+7	área; Atletismo DT 18 ou Caído
Arremesso de rocha	+8	3d8+6	alcance médio, quebra cobertura
Traços	Corpo de montanha: reduz 1d10 de dano físico não rúnico. Rachaduras azuis: dano rúnico ignora essa redução se mirar nas fendas.		
Reação	Erguer braço: cria cobertura pesada para si ou aliado enorme.		

Gigante de Pedra - Uso em Cena

Comportamento, sinais, recompensa e ponto crítico

Comportamento	Protege vale, portal ou ruína. Move devagar, mas cada passo muda o mapa.
Sinais antes da aparição	Pedras tremem antes de acordar, musgo congela, runas azuis aparecem nas rachaduras.
Recompensa / Consequência	Fragmento rúnico, passagem aberta, respeito de clã, pedra sagrada, segredo de montanha.
Ponto crítico	rachadura azul, joelho de rocha ou núcleo rúnico
Efeito do ponto crítico	adicione +1 dado de dano; derruba o gigante parcialmente ou reduz Pisada por 1 rodada
Ajuste de dificuldade	iniciante: PV 120; forte: rochas caem toda rodada
Uso tático	Use esta criatura para pressionar escolhas, posição, recursos e leitura de cena. Evite inflar apenas PV; acrescente terreno, objetivos, laçaios ou risco narrativo quando precisar aumentar dificuldade.

Serpente do Fiorde

Lendária - Serpente marinha - controle aquático



Nível	Lendária
Função	Serpente marinha - controle aquático
PV	130
Defesa	19
Ambiente	fiorde, mar frio, penhasco, barco

Atributos	Corpo 6, Agilidade 4, Mente 2, Presença 4, Espírito 4, Vigor 6		
Perícias	Atletismo +10, Percepção +8, Fortitude +10, Intimidação +9		
Ataque	Bônus	Dano	Efeito
Mesclagem das águas	+10	3d8+6	puxa alvo 3m
Barra de onda	+9	2d10+6	área; derruba em barco ou gelo
Mergulho súbito	Agilidade +9	sem dano	some e retorna em posição vantajosa
Traços	Corpo submerso: enquanto metade do corpo está na água, recebe +2 Defesa. Pressão do fiorde: barcos pequenos testam dano estrutural.		
Reação	Submergir: após sofrer crítico, mergulha se estiver em água profunda.		



Serpente do Fíorde – Uso em Cena

Comportamento, sinais, recompensa e ponto crítico

Comportamento	Ataca casco, vela, ponte e quem carrega luz. Raramente fica em terra.
Sinais antes da aparição	Ondas contra o vento, peixes mortos, cordas úmidas e sombra longa sob a água.
Recompensa / Consequência	Escama oceânica, rota segura, tesouro afundado, favor de marinheiros.
Ponto crítico	olho, guelra ou escama solta
Efeito do ponto crítico	adicione +1 dado de dano; impede Mergulho súbito por 1 rodada
Ajuste de dificuldade	iniciante: reduza cauda; forte: tempestade e barco danificado
Uso tático	Use esta criatura para pressionar escolhas, posição, recursos e leitura de cena. Evite inflar apenas PV; acrescente terreno, objetivos, laçaios ou risco narrativo quando precisar aumentar dificuldade.



Devorador de Salões

Lendária - Entidade - medo, calor e hospitalidade quebrada



Nível	Lendária
Função	Entidade - medo, calor e hospitalidade quebrada
PV	115
Defesa	18
Ambiente	salão queimado, estalagem, ruína com lareira

Atributos	Corpo 5, Agilidade 3, Mente 3, Presença 5, Espírito 6, Vigor 5
Perícias	Intimidação +10, Runas +9, Furtividade +7, Vontade +10

Ataque	Bônus	Dano	Efeito
Chuva de cinzas	+9	3d8+5	alvo testa Vontade DT 18 ou Assustado
Desperar medo	Espírito +10	2d8 espiritual	cura 10 PV se alvo estiver Assustado
Bata do lar queimado	+8	2d10+5	ignora cobertura de madeira

Traços	Fome de abrigo: em salão, cabana ou ruína de lar, recebe +2 em testes. Cinza viva: fogo comum não o fere, fogo sagrado causa dano normal.
Reação	Apagar chama: reduz luz e impõe -2 em Percepção até reacender fonte.



Devorador de Salões - Uso em Cena

Comportamento, sinais, recompensa e ponto crítico

Comportamento	Assombra lares quebrados, separa convidados, faz promessas de abrigo e ataca quando alguém aceita.
Sinais antes da aparição	Madeira estala sem fogo, bancos gelam, comida apodrece e cinzas sobem contra o vento.
Recompensa / Consequência	Memória de salão, nome traidor, acesso oculto, pista sobre incêndio ou juramento violado.
Ponto crítico	boca faminta, peito de cinzas ou garra longa
Efeito do ponto crítico	adicione +1 dado de dano; reduz efeito de medo por 1 rodada
Ajuste de dificuldade	iniciante: sem Devorar medo; forte: teto cai e cinzas cegam
Uso tático	Use esta criatura para pressionar escolhas, posição, recursos e leitura de cena. Evite inflar apenas PV; acrescente terreno, objetivos, lacaios ou risco narrativo quando precisar aumentar dificuldade.



Cavaleiro do Juramento Partido

Lendária - Espectral - duelo e punição de promessas



Nível	Lendária
Função	Espectral - duelo e punição de promessas
PV	120
Defesa	20
Ambiente	estrada nevada, pedra de juramento, campo de duelo

Atributos	Corpo 5, Agilidade 3, Mente 3, Presença 5, Espírito 6, Vigor 5
Perícias	Luta +10, Vontade +10, Intimidação +9, História +7

Ataque	Bônus	Dano	Efeito
Espada quebrada	+10	3d8+6	contra juramento quebrado, +1d8
Presença espectral	Presença +10	sem dano	alvo deve enfrentar ou sofrer -2
Plante frio	+9	2d10+5	ignora 1 dado de redução

Traços	Honra destruída: não pode atacar quem mantém palavra recém-feita. Aura fria: inimigos próximos sofrem -1 em testes de fuga.
Reação	Parar lâmina: uma vez por rodada, reduz 2d8 de ataque corpo a corpo declarado contra ele.

Cavaleiro do Juramento Partido - Uso em Cena

Comportamento, sinais, recompensa e ponto crítico

Comportamento	Escolhe o mentiroso, o desertor ou quem carrega símbolo de juramento. Para ao ouvir confissão verdadeira.
Sinais antes da aparição	Correntes partidas, cavalo sem pegadas, espada com runas quebradas e névoa azul.
Recompensa / Consequência	Juramento restaurado, espada espectral, passagem segura, perdão de morto, título esquecido.
Ponto crítico	runa da espada, corrente partida ou visor do elmo
Efeito do ponto crítico	adicione +1 dado de dano; enfraquece Desafio espectral por 1 cena
Ajuste de dificuldade	iniciante: remova aura; forte: juramento falso fortalece PV
Uso tático	Use esta criatura para pressionar escolhas, posição, recursos e leitura de cena. Evite inflar apenas PV; acrescente terreno, objetivos, lacaios ou risco narrativo quando precisar aumentar dificuldade.

Jarl Morto de Nifelkard

Lendária - Morto-vivo nobre - comando e controle



Nível	Lendária
Função	Morto-vivo nobre - comando e controle
PV	135
Defesa	21
Ambiente	trono congelado, fortaleza, salão real

Atributos	Corpo 5, Agilidade 2, Mente 5, Presença 6, Espírito 6, Vigor 6		
Perícias	Luta +10, Intimidação +11, História +9, Vontade +11, Runas +8		
Ataque	Bônus	Dano	Efeito
Machado cerimonial	+10	3d10+6	alvo perde 1 Ímpeto se falhar Vontade DT 18
Chamado dos mortos	Presença +11	sem dano	morto-vivo aliado age imediatamente
Gelo real	Espírito +10	2d8 frio	área; reduz deslocamento
Traços	Autoridade póstuma: mortos-vivos menores recebem +2 enquanto o veem. Coroa congelada: enquanto intacta, +2 Defesa contra medo e controle.		
Reação	Manto do trono: reduz 2d8 de dano e cria gelo sob o atacante.		



Jarl Morto de Nifelkard - Uso em Cena

Comportamento, sinais, recompensa e ponto crítico

Comportamento	Não persegue sem propósito. Ordena, julga e exige reconhecimento de sua coroa morta.
Sinais antes da aparição	Bandeiras congeladas, trono coberto de gelo, vozes ajoelhadas e sinos que não tocam.
Recompensa / Consequência	Coroa quebrada, título de Nifelkard, ordem esquecida, chave de fortaleza.
Ponto crítico	coroa quebrada, coração congelado ou manto
Efeito do ponto crítico	adicione +1 dado de dano; interrompe Ordem dos mortos por 1 rodada
Ajuste de dificuldade	iniciante: sem lacaios; forte: mortos levantam a cada rodada
Uso tático	Use esta criatura para pressionar escolhas, posição, recursos e leitura de cena. Evite inflar apenas PV; acrescente terreno, objetivos, lacaios ou risco narrativo quando precisar aumentar dificuldade.



Rainha Troll de Musgo

Lendária - Troll ancestral - regeneração e controle de raízes



Nível	Lendária
Função	Troll ancestral - regeneração e controle de raízes
PV	155
Defesa	19
Ambiente	floresta nevada, ruína de raiz, círculo verde

Atributos	Corpo 7, Agilidade 2, Mente 3, Presença 5, Espírito 5, Vigor 7		
Perícias	Fortitude +12, Luta +10, Sobrevivência +9, Intimidação +9, Vontade +9		
Ataque	Bônus	Dano	Efeito
Ataque de raiz	+10	3d10+7	alvo Agarrado se falhar Atletismo DT 18
Ataque ancestral	+9	2d10+7	área; terreno vira difícil
Casca de musgo	Espírito +9	sem dano	cura 15 PV se houver raiz ou árvore
Traços	Regeneração verde: recupera 10 PV no início da rodada se não sofreu fogo sagrado ou ponto crítico. Pele de pedra e casca: reduz 1d8 físico.		
Reação	Raiz protetora: cria cobertura pesada ou puxa aliado para fora de perigo.		



Rainha Troll de Musgo - Uso em Cena

Comportamento, sinais, recompensa e ponto crítico

Comportamento	Defende floresta sagrada, ruínas cobertas e pactos antigos. Pode negociar se houver respeito à raiz.
Sinais antes da aparição	Raízes se movem, pedras suam, musgo cresce em metal e pássaros observam em silêncio.
Recompensa / Consequência	Benção da mata, rota oculta, raiz ritual, pacto com Verdaskog.
Ponto crítico	raiz central, olho ancestral ou musgo vital
Efeito do ponto crítico	adicione +1 dado de dano; corta Regeneração por 1 rodada
Ajuste de dificuldade	iniciante: regenera 5; forte: raízes prendem dois alvos
Uso tático	Use esta criatura para pressionar escolhas, posição, recursos e leitura de cena. Evite inflar apenas PV; acrescente terreno, objetivos, lacaios ou risco narrativo quando precisar aumentar dificuldade.



Dragão de Cinza

Lendária - Dragão - fogo morto e ameaça regional



Nível	Lendária
Função	Dragão - fogo morto e ameaça regional
PV	180
Defesa	22
Ambiente	montanha vulcânica, ruína queimada, vale cinzento

Atributos	Corpo 8, Agilidade 3, Mente 4, Presença 6, Espírito 5, Vigor 8
Perícias	Luta +12, Intimidação +12, Fortitude +12, Percepção +9, Vontade +10

Ataque	Bônus	Dano	Efeito
Machada de cinza	+12	3d12+8	alvo fica Marcado por fuligem
Asas negras	+11	3d8+8	dois alvos próximos
Sopro de cinza	Vigor +12	4d8 fogo/cinza	área; Vigor DT 20 reduz metade

Traços	Asas de fuligem: ao voar, cria obscurecimento leve. Escamas queimadas: reduz 1d10 de fogo e físico comum.
Reação	Bater asas: empurra todos próximos 4m e apaga fogo comum.



Dragão de Cinza - Uso em Cena

Comportamento, sinais, recompensa e ponto crítico

Comportamento	Domina área, queima suprimentos e força o grupo a agir com plano, abrigo e oportunidade.
Sinais antes da aparição	Cinzas caem com neve, ar fica seco, metal esquenta e animais fogem.
Recompensa / Consequência	Escama de cinza, mapa de covil, tesouro queimado, respeito de clã ou ruína liberada.
Ponto crítico	garganta de brasas, asa rasgada ou escama rachada
Efeito do ponto crítico	adicione +1 dado de dano; reduz Sopro ou impede voo por 1 rodada
Ajuste de dificuldade	iniciante: sopro 3d8; forte: cinza causa condição a cada rodada
Uso tático	Use esta criatura para pressionar escolhas, posição, recursos e leitura de cena. Evite inflar apenas PV; acrescente terreno, objetivos, lacaios ou risco narrativo quando precisar aumentar dificuldade.





Norn Sem Fio

Mítica - Entidade de destino, controle de ação e presságio



Nível	Mítica
Função	Entidade de destino - controle de ação e presságio
PV	120
Defesa	21
Ambiente	círculo rúnico, local fora do tempo, ruína branca

Atributos	Corpo 2, Agilidade 3, Mente 7, Presença 6, Espírito 8, Vigor 4
Perícias	Runas +13, Intuição +12, Vontade +13, História +11, Percepção +10

Ataque	Bônus	Dano	Efeito
Presságio ritual	+10	2d8+6	corta bônus ativo se acertar
Desatar destino	Runas +13	sem dano	alvo perde reação ou ação menor
Fio rompido	Espírito +13	3d8 espiritual	gera Presságio sombrio se causar dano

Traços	Fora do tempo: não sofre surpresa. Fios invisíveis: uma vez por cena, troca ordem de duas iniciativas.
Reação	Desatar fio: cancela um critico contra si e transforma em sucesso normal.





Norn Sem Fio – Uso em Cena

Comportamento, sinais, recompensa e ponto crítico

Comportamento	Não odeia os personagens; testa se a saga ainda merece continuar. Fala em passado e futuro ao mesmo tempo.
Sinais antes da aparição	Neve parada no ar, fios dourados rompidos, silêncio absoluto e sombras atrasadas.
Recompensa / Consequência	Mudança de destino, pergunta respondida, fio de saga, remoção de Marca grave com custo.
Ponto crítico	fio luminoso partido, tesoura ou olho vazio
Efeito do ponto crítico	adicione +1 dado de dano; impede Cortar destino uma vez
Ajuste de dificuldade	iniciante: retire troca de iniciativa; forte: cada Presságio sombrio vira condição
Uso tático	Use esta criatura para pressionar escolhas, posição, recursos e leitura de cena. Evite inflar apenas PV; acrescente terreno, objetivos, laçaios ou risco narrativo quando precisar aumentar dificuldade.



O Lobo que Engole Juramentos

Mítica - Fera final - punição de promessas quebradas



Nível	Mítica
Função	Fera final - punição de promessas quebradas
PV	190
Defesa	22
Ambiente	campo de batalha antigo, pedra de juramento, neve negra

Atributos	Corpo 8, Agilidade 5, Mente 3, Presença 7, Espírito 7, Vigor 8
Perícias	Luta +13, Intimidação +13, Percepção +11, Vontade +12, Sobrevivência +10

Ataque	Bônus	Dano	Efeito
Mandíbula de juramento	+13	4d10+8	alvo perde 1 Ímpeto se mentiu na cena
Palavrate quebrada	+12	3d8+8	puxa alvo 6m
Uso do fim	Presença +13	sem dano	Vontade DT 21 ou Assustado e Marcado

Traços	Fome de promessa: cura 15 PV quando alguém quebra palavra diante dele. Correntes antigas: enquanto restar corrente, reduz 1d10 de dano.
Reação	Devorar voto: cancela magia ou bônus ligado a juramento quebrado.

O Lobo que Engole Juramentos - Uso em Cena

Comportamento, sinais, recompensa e ponto crítico

Comportamento	Caça mentirosos, reis falsos e pactos vazios. Pode poupar quem confessa e paga preço real.
Sinais antes da aparição	Correntes arrastando sem corpo, runas apagadas, lua escura e uivos que lembram vozes conhecidas.
Recompensa / Consequência	Juramento libertado, corrente sagrada, fim de maldição, nome verdadeiro de traidor.
Ponto crítico	corrente quebrada, runa apagada ou mandíbula
Efeito do ponto crítico	adicione +1 dado de dano; força recuo ou libera juramento preso
Ajuste de dificuldade	iniciante: PV 160; forte: cada mentira cura e fortalece uivo
Uso tático	Use esta criatura para pressionar escolhas, posição, recursos e leitura de cena. Evite inflar apenas PV; acrescente terreno, objetivos, lacaios ou risco narrativo quando precisar aumentar dificuldade.



A Serpente Negra de Saltavik

Mítica - Leviatã - destruição costeira



Nível	Mítica
Função	Leviatã - destruição costeira
PV	210
Defesa	23
Ambiente	mar aberto, costa, fiorde profundo, tempestade

Atributos	Corpo 9, Agilidade 4, Mente 3, Presença 7, Espírito 6, Vigor 9
Perícias	Atletismo +14, Fortitude +14, Intimidação +13, Percepção +10, Vontade +11

Ataque	Bônus	Dano	Efeito
Boca abissal	+14	4d10+9	alvo agarrado pode ser submerso
Chuva negra	Vigor +14	4d8 água/impacto	área; derruba e empurra
Enfitecar navio	+13	3d10+9	contra estruturas causa dano dobrado

Traços	Corpo oceânico: enquanto estiver no mar, recebe +2 Defesa e reduz 1d10 físico. Escuridão salgada: luz comum perde alcance.
Reação	Submersão abissal: após sofrer 30+ dano, mergulha e reposiciona.



A Serpente Negra de Saltavik - Uso em Cena

Comportamento, sinais, recompensa e ponto crítico

Comportamento	Ataca costa, porto e navio antes de alvos individuais. Vencer exige terreno, ritual ou plano naval.
Sinais antes da aparição	Mar recua, peixes explodem na praia, relâmpagos verdes, longships viram brinquedos na onda.
Recompensa / Consequência	Escama negra, rota salva, reputação costeira, tesouro afundado, acordo com Saltavik.
Ponto crítico	olho abissal, crista oceânica ou escama profunda
Efeito do ponto crítico	adicione +1 dado de dano; reduz Onda negra ou impede submersão por 1 rodada
Ajuste de dificuldade	iniciante: use Serpente do Fiorde; forte: tempestade age como ameaça separada
Uso tático	Use esta criatura para pressionar escolhas, posição, recursos e leitura de cena. Evite inflar apenas PV; acrescente terreno, objetivos, laçaios ou risco narrativo quando precisar aumentar dificuldade.

A Rainha Sob a Raiz

Mítica - Entidade vegetal - soberania de floresta



Nível	Mítica
Função	Entidade vegetal - soberania de floresta
PV	165
Defesa	21
Ambiente	floresta ancestral, raízes gigantes, círculo verde

Atributos	Corpo 6, Agilidade 2, Mente 6, Presença 7, Espírito 8, Vigor 7
Perícias	Runas +12, Sobrevivência +12, Vontade +13, Intimidação +10, Medicina +9

Ataque	Bônus	Dano	Efeito
Mão de raiz	+11	3d10+6	agarra e puxa 4m
Laço verde	Espírito +13	sem dano	cura 20 PV ou remove condição
Sancar trilha	Runas +12	3d8 espiritual	terreno vira raiz viva

Traços	Soberana oculta: criaturas da floresta não atacam sem sua permissão. Raiz profunda: enquanto ligada ao solo, reduz 1d10 de dano.
Reação	Abraço da raiz: intercepta ataque contra aliado vegetal ou animal.



A Rainha Sob a Raiz - Uso em Cena

Comportamento, sinais, recompensa e ponto crítico

Comportamento	Julga invasores, barganha com quem respeita pactos e destrói quem queima raiz sagrada.
Sinais antes da aparição	Árvores inclinam, musgo cobre pegadas, ossos viram sementes e vozes saem do tronco.
Recompensa / Consequência	Pacto de Verdaskog, cura de terra, passagem secreta, perdão da floresta.
Ponto crítico	coroa de raiz, coração verde ou mão de galhos
Efeito do ponto crítico	adicione +1 dado de dano; solta alvo preso e reduz raízes por 1 rodada
Ajuste de dificuldade	iniciante: trate como Lendária; forte: floresta inteira age como criatura
Uso tático	Use esta criatura para pressionar escolhas, posição, recursos e leitura de cena. Evite inflar apenas PV; acrescente terreno, objetivos, laços ou risco narrativo quando precisar aumentar dificuldade.



O Rei Sem Funeral

Mítica - Rei morto - autoridade e abandono ritual



Nível	Mítica
Função	Rei morto - autoridade e abandono ritual
PV	170
Defesa	22
Ambiente	salão funerário, cripta real, fortaleza abandonada

Atributos	Corpo 6, Agilidade 2, Mente 6, Presença 8, Espírito 7, Vigor 7
Perícias	Intimidação +13, História +12, Vontade +13, Luta +11, Runas +10

Ataque	Bônus	Dano	Efeito
Espada régia	+12	3d10+7	alvo ajoelhado ou Assustado sofre +1d10
Reino sem túmulo	Presença +13	sem dano	alvo perde ação menor ou reação
Fio da coroa	Espírito +12	3d8 frio	marca área com gelo funerário

Traços	Sem rito final: enquanto não receber nome/rito, volta com 20 PV uma vez. Autoridade morta: mortos menores obedecem.
Reação	Ordem do trono: transforma falha de aliado morto-vivo em sucesso parcial.



O Rei Sem Funeral - Uso em Cena

Comportamento, sinais, recompensa e ponto crítico

Comportamento	Exige funeral, reconhecimento ou vingança. A luta ideal deve revelar por que foi abandonado.
Sinais antes da aparição	Velas apagadas, trono vazio, coroa rachada, neve dentro de salão fechado.
Recompensa / Consequência	Rito final, bênção real, espada legítima, segredo de sucessão, paz aos mortos.
Ponto crítico	coroa, garganta sem rito ou espada régia
Efeito do ponto crítico	adicione +1 dado de dano; enfraquece Decreto sem túmulo por 1 cena
Ajuste de dificuldade	iniciante: remova retorno; forte: cada mentira aumenta Defesa
Uso tático	Use esta criatura para pressionar escolhas, posição, recursos e leitura de cena. Evite inflar apenas PV; acrescente terreno, objetivos, lacaios ou risco narrativo quando precisar aumentar dificuldade.



A Runa Viva do Fim dos Ímpetos

Mítica - Entidade rúnica - consumo de recurso e destino



Nível	Mítica
Função	Entidade rúnica - consumo de recurso e destino
PV	150
Defesa	22
Ambiente	círculo rúnico destruído, céu imóvel, chão rachado

Atributos	Corpo 3, Agilidade 3, Mente 8, Presença 6, Espírito 9, Vigor 6		
Perícias	Runas +14, Vontade +14, Intuição +12, História +11, Percepção +10		
Ataque	Bônus	Dano	Efeito
Flama azul	Runas +14	3d8 espiritual	alvo perde 1 Ímpeto se falhar Vontade DT 21
Sangramento cortante	+11	2d10+6	ignora armadura mundana
Cancelar Ímpeto	Espírito +14	sem dano	cancela gasto de Ímpeto recém-declarado
Traços	Símbolo impossível: não sofre sangramento, veneno ou medo. Fome de Ímpeto: cresce quando muitos recursos são gastos perto dela.		
Reação	Reescrever traço: transforma um crítico contra ela em Despertar instável com custo.		

A Runa Viva do Fim dos Ímpetos - Uso em Cena

Comportamento, sinais, recompensa e ponto crítico

Comportamento	Não é monstro comum: é prova de destino. Deve ser compreendida, contida ou quebrada por ritual.
Sinais antes da aparição	Neve suspensa, símbolos no ar, som de coração distante e Ímpeto queimando frio.
Recompensa / Consequência	Runa verdadeira, compreensão de destino, cura de falha rúnica, preço espiritual.
Ponto crítico	fragmento central, linha quebrada ou pulso azul
Efeito do ponto crítico	adicione +1 dado de dano; interrompe Anular Ímpeto por 1 rodada
Ajuste de dificuldade	iniciante: não use em combate direto; forte: cada Ímpeto gasto alimenta PV
Uso tático	Use esta criatura para pressionar escolhas, posição, recursos e leitura de cena. Evite inflar apenas PV; acrescente terreno, objetivos, laçaios ou risco narrativo quando precisar aumentar dificuldade.



Arauto do fim da Saga

Mítica - Mensageiro - prenúncio e pressão narrativa



Nível	Mítica
Função	Mensageiro - prenúncio e pressão narrativa
PV	125
Defesa	20
Ambiente	estrada congelada, campo vazio, ponte, marco de destino

Atributos	Corpo 3, Agilidade 3, Mente 6, Presença 7, Espírito 8, Vigor 5
Perícias	Intimidação +12, Runas +12, Vontade +13, Percepção +11, História +10

Ataque	Bônus	Dano	Efeito
Sino antigo	Presença +13	2d8 espiritual	alvos próximos testam Vontade DT 20
Estandarte rasgado	Runas +12	sem dano	marca o campo com Presságio sombrio
Elmo quebrado	+10	2d8+5	empurra e apaga luz comum

Traços	Aviso vivo: não aparece sem mudança de arco. Cinza de saga: enquanto houver Presságio sombrio ativo, ganha +2 em testes.
Reação	Dobrar o sino: cancela reação de um alvo que ouviu o sino na cena.





Arauto do Fim da Saga - Uso em Cena

Comportamento, sinais, recompensa e ponto crítico

Comportamento	Entrega aviso, cobra escolha e pune hesitação. Pode sair sem ser vencido se a mensagem for cumprida.
Sinais antes da aparição	Corvos distantes, estrada vazia, sino sem badalo tocando e céu escuro ao meio-dia.
Recompensa / Consequência	Aviso verdadeiro, prazo de ameaça, nome do inimigo final, chance de preparação.
Ponto crítico	sino rachado, estandarte ou rosto oculto
Efeito do ponto crítico	adicione +1 dado de dano; adia Presságio inevitável por 1 cena
Ajuste de dificuldade	iniciante: use como cena social; forte: cada rodada aumenta DT do campo
Uso tático	Use esta criatura para pressionar escolhas, posição, recursos e leitura de cena. Evite inflar apenas PV; acrescente terreno, objetivos, lacaios ou risco narrativo quando precisar aumentar dificuldade.



Guardião do Último Portal

Mítica - Colosso rúnico - passagem final



Nível	Mítica
Função	Colosso rúnico - passagem final
PV	220
Defesa	24
Ambiente	arco rúnico gigante, ruína final, ponte entre mundos

Atributos	Corpo 9, Agilidade 1, Mente 5, Presença 6, Espírito 8, Vigor 9		
Perícias	Luta +14, Fortitude +15, Runas +13, Vontade +14, Intimidação +12		
Ataque	Bônus	Dano	Efeito
Empurrar do portal	+14	4d10+9	empurra 6m e quebra cobertura
Magia rúnica	Runas +13	4d8 espiritual	linha; ignora escudo comum
Defiar passagem	Espírito +14	sem dano	alvo não pode atravessar portal por 1 rodada
Traços	Núcleo ancestral: reduz 1d12 de dano enquanto o portal estiver estável. Guardiã de passagem: não persegue além do arco.		
Reação	Barreira rúnica: reduz dano de área e protege o portal.		

Guardião do Último Portal - Uso em Cena

Comportamento, sinais, recompensa e ponto crítico

Comportamento	Testa dignidade, impede invasão e responde a chaves, juramentos ou runas corretas.
Sinais antes da aparição	Portal pulsa, pedras flutuam, neve entra para cima e runas brilham sob a pele de metal.
Recompensa / Consequência	Acesso ao último portal, chave rúnica, bênção de passagem, fim de bloqueio ancestral.
Ponto crítico	núcleo do portal, elmo ou rachadura rúnica
Efeito do ponto crítico	adicione +1 dado de dano; abre brecha na Barreira rúnica por 1 rodada
Ajuste de dificuldade	iniciante: torne-o obstáculo ritual; forte: portal invoca ecos toda rodada
Uso tático	Use esta criatura para pressionar escolhas, posição, recursos e leitura de cena. Evite inflar apenas PV; acrescente terreno, objetivos, laçaios ou risco narrativo quando precisar aumentar dificuldade.



Apêndice da Parte 4 - Tabelas

Rápidas

Consulta para jornada, mestragem, reinos e bestiário.

Checklist de jornada

Jornada

Pergunta de mesa

Objetivo

O que o grupo precisa alcançar?

Rota

Qual caminho escolheram e por quê?

Clima

Como o ambiente pressiona?

Suprimento

O que pode faltar?

Abrigo

Onde podem descansar?

Encontro

O que muda a viagem?



Consequência

O que acontece se falharem?

Checklist de cena

Cena

Pergunta

Objetivo

O que os personagens querem?

Obstáculo

Quem ou o que impede?

Escolha

Quais caminhos existem?

Risco

O que pode piorar?

Cena

Pergunta

Recompensa

O que muda se vencerem?

Consequência

O que acontece se falharem?

Checklist de criatura

Criatura

Elementos obrigatórios

Função

dano, controle, medo, perseguição, suporte, chefe ou ambiente

Sinal

algo que aparece antes da criatura

Terreno

onde ela é mais perigosa

Ataque

dano e efeito claro

Comportamento





como age quando ferida, vencendo ou perdendo

Recompensa

pista, item, favor, rota, componente ou consequência

A Parte 4 fecha o livro com jornadas, reinos, mestragem e bestiário. Ela deve ser usada pelo mestre para preparar sessões, criar viagens relevantes, diferenciar regiões, conduzir consequências e transformar criaturas em cenas memoráveis.

conferência visual.





Fim da Saga

Todo juramento cumprido cria outro.

Runas do Destino é feito para campanhas em que a vitória deixa marcas. Se o grupo salva um reino, outro cobra dívida. Se mata um monstro, algo antigo desperta. Se cumpre um juramento, outro nasce.

Quando a saga terminar, olhe para os nomes gravados no caminho: quem caiu, quem mentiu, quem foi salvo, quem foi esquecido e qual deus ainda espera resposta.



Contracapa Visual

Runas, neve, chama azul e destino.