

GLOSSÁRIO

Dado de Proficiência:

Níveis	Bônus de Proficiência	Dado de Proficiência
1 ao 4	+2	1d4
5 ao 8	+3	1d6
9 ao 12	+4	1d8
13 ao 16	+5	1d10
17 ao 20	+6	1d12

O dano em dado de proficiência pode ser aplicado de 2 formas. Uma delas é multiplicando um bônus de proficiência inteiro pelo número de dados (ex: 3x1d6 se você for nível 5). Outra, para custos mais moderados, é você rolar metade do seu bônus de proficiência, arredondado pra cima/baixo, em dados de proficiência (ex: 2x1d8 se você for nível 9)

Pontos de Vida são alterados para Pontos de Vontade. Agora eles também medem sua resiliência emocional, caso você seja traído ou sofra uma decepção, por exemplo.

Nível	Moderado	Sério	Devastador
1 ao 4	1d10	2d10	4d10
5 ao 10	2d10	4d10	10d10
11 ao 16	4d10	10d10	18d10
17 ao 20	10d10	18d10	24d10

Dano emocional de Pontos de Vontade também se aplica a coadjuvantes, mesmo em combate.

RESISTÊNCIA HERÓICA

Você pode decidir resistir uma consequência de testes de habilidade usando PV e dados de vida como recurso, da seguinte maneira:

Dado de vida - Atributo relevante e/ou proficiência, se aplicável = Dano sofrido para resistir uma consequência

Ex: a ladina de lv.1 quer re-rolar sua falha em um teste de furtividade, perícia na qual ela é proficiente. Para tal, ela gasta um dos seus dados de vida e rola usando sua destreza, +3. proficiência, +2, e subtrai 1d8 disso, tomando essa quantidade de dano para não ser descoberta. Se ela não tivesse proficiência, ela apenas reduziria o dano em +3.

A mestra deverá informar a todos se a consequência é resistida totalmente ou parcialmente antes do dado ser rolado. O dano pode até mesmo ser curado dessa forma.

TRABALHO EM EQUIPE

- **Auxiliar** - Você pode rolar um dado de vida para dar vantagem no dado de proficiência de alguém ou fazer ele aumentar de 1d4 para 1d6, por exemplo.
- **Liderar** - Lidere uma perícia coletivamente. Cada PJ faz uma rolagem dessa perícia, e o melhor resultado é mantido para o grupo inteiro. No entanto, você recebe um dado de proficiência de dano para cada falha.
- **Proteger** - Descreva como seu personagem toma a consequência que outro deveria sofrer. Você pode resistir essa consequência normalmente.

GRADUAÇÕES DE SUCESSO NAS ROLAGENS

Se você falhar um teste de habilidade, ataque, salvaguarda por 6 ou menos você pode escolher ganhar 1 inspiração para suceder com uma complicação, o DM informará qual antes de você decidir. Falhar por 11 ou mais te força a escolher possivelmente duas complicações, ou complicações mais graves.

Complicações:

- Você tem desvantagem na sua próxima rolagem de teste, ataque, ou salvaguarda.
- Você perde sua chance de agir/sua reação em combate.
- Você leva dano igual ao dado de proficiência do desafio/oponente.
- Você sofre uma condição menor correspondente ao desafio (pode ser escolhido novamente para receber uma condição maior ou letal).
- A sua ação não é tão efetiva: você precisa tentar novamente, adicionando 1 dado de proficiência do desafio à CD (No caso de um ataque a um oponente, ele pode rolar 1 dado de proficiência e subtrair o resultado do dano causado).

Se você acertar acima da CA do inimigo, você pode escolher uma vantagem da lista abaixo. Se você acertar acima de CA+6, você pode escolher 2 vantagens da lista abaixo.

- Você ou um aliado da sua escolha tem vantagem no próximo ataque, teste ou salvaguarda, ou ganham uma condição benéfica
- O oponente perde a sua reação
- Você causa uma condição menor no oponente que faça sentido na história (pode ser escolhido novamente para causar uma condição maior).
- Seu dano soma seu dado de proficiência vezes a metade de seu bônus de proficiência, arredondado

para baixo (Pode ser escolhido duas vezes para usar seu bônus completo)

Condições

Benéficas: Escondido, Invisível

Moderadas: Encantado, Agarrado, Deitado, Surdo, Envenenado, Amedrontado, Envenenado

Graves: Atordoado, Cego, Paralizado, Drenado(PV máximo ou atributos reduzidos), Impedido(Restrained), Exausto (+1 ponto de exaustão)

Letais: Incapacitado, Petrificado, Inconsciente.

Quando o personagem receber metade de sua vida em dano, ele pode sofrer uma condição grave. Sempre que o personagem zerar seus pontos de vontade e for levantado, ele recebe um ponto de exaustão. Nessa variante, os personagens recuperam 1 ponto de exaustão a cada descanso de 8 horas, sendo ele longo ou curto.

Ideais/laços/falhas sempre que o personagem criar situações na história que envolva suas falhas ou ideais, (especialmente as que prejudicar a ele ou o seu grupo, ou em cenas de descanso entre ações) ele pode rolar um número de dados de vida para cada outro protagonista na cena e se curar do resultado, podendo dividir os pontos excedentes com seus aliados que estejam em cena.

Barganha com Diabos

Quando você realizar um teste, o DM, seus colegas, ou você mesmo podem ofertar uma Barganha com Diabos: Algo ruim e inevitável irá ocorrer, mas você ganha vantagem se aceitar a barganha, podendo potencialmente até mesmo cancelar uma desvantagem.

VARIANTE DE INSPIRAÇÃO: CUMULATIVA

Gatilhos para ganhar inspiração modificado por personagem:

Você ganha inspiração como (exemplo) warlock:

- Sempre que você rolar com desvantagem;
- Sempre que você avançar os planos do seu Patrono Sobrenatural;
- Quando você adereça um desafio com manipulação ou seus poderes de fontes externas;
- Sempre que o personagem trazer à tona seus traços, ideais, laços ou falhas de forma significativa.

Novos usos para gastar inspiração:

- Escolher passar numa salvaguarda falha;
- Ter um sucesso automático, tirando o mínimo para passar a dificuldade de um Teste;
- Rolar o dano de um acerto como se fosse crítico. A rolagem de acerto não conta como um 20 natural.
- 2-3 ou mais jogadoras podem recontar a narração da mestra de uma cena se gastarem 1 inspiração ao mesmo tempo. Você precisa gastar inspiração para influenciar a história.

No final de cada sessão, sua inspiração acumulada pode virar XP. 3 de inspiração = 1 XP

10 XP Te sobe de nível. Quanto vale cada encontro, seja de combate ou não?

- fácil/médio 1xp
- difícil 2xp
- mortal 3 xp ou mais

Layout baseado no modelo de Bruno Prosaiko (CC-BY).
Blades in the Dark™ is a trademark of One Seven Design. The Forged in the Dark Logo is © One Seven Design, and is used with permission



Dungeons & The Dark



Uma expansão para a 5ª edição de
Dungeons & Dragons baseada em
mecânicas Forged in The Dark
Por Guilherme Monocores
