



# CORVOS - Livro de Regras

*Por: Heládio Filho*

Feito a partir de:



# Sobre o Sistema

**Corvos** é um cenário criado a partir do [Sistema 3DX](#), um sistema brasileiro de RPG gratuito que utiliza três dados de seis lados (3d6) como base para a resolução de ações.

Todo o conjunto de regras, testes, atributos e progressão em Corvos foi adaptado para dialogar com a estrutura do 3DX, mantendo a acessibilidade e liberdade criativa que o sistema oferece.

## Crônica da Criação

Contada sob as estrelas de Magnus Turtle, ao redor da fogueira sagrada, por um velho mestre de olhos fundos e voz de vento antigo.

---

### 1. O Sopro

- Escutem bem, pequenos - disse o velho mestre, sua voz dançando com o crepitar do fogo - porque tudo começou com o silêncio. Um silêncio tão profundo que nem o tempo ousava se mover.

No princípio, havia apenas o vazio. E então... o Primeiro soprou. Daquele sopro nasceu o universo. As estrelas se acenderam como olhos antigos. Os planetas giraram como tambores esquecidos. E o tempo, enfim, despertou.

O Primeiro observou em silêncio, paciente como o céu. Por eras, viu constelações nascerem, mundos se formarem e se perderem, tudo parte de uma dança sem nome. Um dia, seu olhar pousou sobre um pequeno planeta azul. Ele o nomeou: Buluké. Então o Primeiro sorriu, e soprou uma segunda vez. A vida floresceu. Primeiro nos mares. Depois na terra. Depois no céu. E quando a vida surgiu... também surgiu a morte.

Um ser caminhou silencioso até o Palácio do Primeiro. Tinha olhos escuros como o fundo do tempo e uma voz serena como o sono. Ele se apresentou sem temor. Chamou-se Senhor da Morte. Disse ao Primeiro:

- A arte não é eterna. E, por isso mesmo, é bela. Nenhuma criação será completa se não puder terminar.

O Primeiro escutou. E compreendeu. Percebeu que a eternidade enfraquece o brilho. E que, para que algo tenha valor... precisa um dia cessar. O Senhor da Morte não exigiu. Ele ofereceu, e o Primeiro, pela primeira vez, consentiu. Ali, entre as chamas das estrelas e o frio dos mundos vazios, nasceu a amizade e o Primeiro ganhou seu primeiro companheiro. A partir daquele instante, todas as vidas teriam fim. Mas também... sentido.

Então, em meio às criaturas que nadavam, voavam e rastejavam, o Primeiro estalou os dedos, e algo novo emergiu.

Seres capazes de imaginar o invisível. De sonhar com o que não existe. De amar e destruir, de criar e lembrar. Esses, o Primeiro chamou de Buluki. É assim que chamamos todos os seres pensantes de Buluké: humanos, elfos, orcs, filhos do mar, andarilhos da areia e os que andam sobre penas ou escamas. Eles não foram os primeiros seres vivos... mas foram os primeiros a olhar para o céu e fazer perguntas.

Ao ver os Buluki, o Primeiro sorriu mais uma vez, e sentiu que era hora de compartilhar sua criação. Foi então que moldou os primeiros deuses: entidades nascidas do sopro eterno, cada uma refletindo aspectos diferentes do mundo. Foram muitos. Alguns dançavam com o tempo. Outros vigiavam os ciclos da natureza. Outros ainda caminhavam entre estrelas e espíritos. Mas entre todos, havia quatro que se destacavam... Esses, pequenos, são os Ancestrais, e é deles que falaremos agora.

## 2. Os Ancestrais

Quatro que partilhavam com o Primeiro um amor profundo pelos Buluki que haviam surgido. Quatro que não apenas observavam, mas sentiam. Quatro que Ele chamou de Ancestrais. Eles não nasceram de sopros, mas de intenções.

Nãhuna surgiu primeiro. De aparência cansada, parecia mais velha que o próprio Primeiro. Era paciente e cuidadosa. Seu olhar caiu sobre o planeta e, a partir dela, os Buluki aprenderiam o significado de proteger a si mesmos, mas principalmente uns aos outros.

Okolu surgiu depois. Bravo e destemido, o segundo dos Ancestrais já enviava sinais do alto de Iletian, a morada dos deuses. Ele incentivava os Buluki a desbravar o desconhecido. Acreditava que eles eram fortes e poderiam enfrentar quaisquer forças adversas que surgissem à sua frente.

Depois surgiu Odekan. Tão bravo e valente quanto Okolu, mas mais impulsivo. Segurando um arco em suas mãos, ele disparava flechas que protegiam os seus. Nós, Buluki, olhávamos para o céu e víamos os primeiros lampejos de sua força, e desejávamos ter aquele poder. Dizem que as flechas de Odekan afastam o mal. Ele é tão poderoso que, se uma de suas flechas cair em Buluké, uma cratera imensa surgirá.

Mas agora o mundo já tinha uma sábia guardiã, que ensinava a virtude da paciência e da proteção ao coração dos Buluki, além de dois bravos guerreiros que revelavam coragem e poder. Foi então que a quarta Ancestral se levantou: Iyansheng, a Mãe dos Ventos e dos Lamentos.

No seu nascimento, o próprio Senhor da Morte, Wángikú, subiu à morada divina para lhe presentear com um cajado seco, onde nascia uma rosa, e que nunca, nunca morria.

Iyansheng é bondosa, corajosa e também voraz. Seus ventos guiam as almas até Wángikú, mas também intercedem por elas, atrasando sua travessia, curando os feridos, dando-lhes nova chance antes que o sopro gélido da morte os alcance. Ela não é exatamente a Senhora da Vida. É a Guardiã da Travessia.

Esses quatro não criaram o mundo, eles cuidaram dele e quando os Buluki começaram a construir, errar, amar e lutar, os Ancestrais os observavam com olhos atentos, aprendendo com suas escolhas e contradições. À medida que evoluíamos... os próprios deuses também mudavam: Eles riram com nossos festivais, choraram com nossas perdas e se encantaram com nossa capacidade de amar... e de errar.

E foi por isso que, quando a escuridão finalmente caiu sobre Buluké, foram eles, os Quatro, que desceram primeiro.

### 3. A Guerra de Mil Anos

Mas nem tudo que nasce da alma é luz. Das sombras dos corações dos Buluki, da inveja, da crueldade e da ganância surgiram criaturas que o Primeiro jamais desejara: os demônios. Seres sem forma própria, nascidos do que há de pior nos sonhos quebrados. E eles desejaram tudo: os reinos dos vivos, os salões dos deuses, o próprio silêncio do início.

O Primeiro, então, fez algo que jamais havia feito: interveio. Mandou os Quatro Ancestrais descerem à Terra e com eles, os Buluki lutaram. Contudo os demônios eram muito poderosos, mas no fim da guerra, algo inesperado aconteceu. Um novo Ancestral surgiu, ele não foi moldado pelo Primeiro, mas forjado pela por aquela guerra. Seu nome era Adaling. Ele nasceu dos ecos da batalha, da poeira do chão, dos gritos calados, do poder derramado pelos irmãos mais velhos. Enquanto os Quatro lutavam para selar os portões das sombras, Adaling surgia na borda do mundo, em silêncio. Ele não rugia, não queimava, não curava, não rasgava o céu. Ele observava.

Seu corpo era franzino, seu olhar distante. Por mais que tentasse, não conseguia fazer o que os irmãos faziam. Ele não conseguia ser um deus... pelo menos, não do mesmo jeito. Então, Adaling pensou o impensável:

- Se não posso ser a lâmina... serei o braço que a guia.

E assim foi, com um gesto suave, espíritos e feras se dobraram à sua vontade. Ele os comandou para o campo de batalha e cada um dos seus generais se tornou o reflexo de um irmão: Um protegia, um feria, um curava um desorientava. Adaling não liderava na linha de frente. Ele liderava por trás.

E por fim, quando os Quatro já cambaleavam, foi o Quinto com seus exércitos de ecos quem fez a balança pender. Juntos agora cinco os Ancestrais expulsaram os demônios de volta às sombras. Os outros deuses o olharam com surpresa. Ele não era um guerreiro e não era um curandeiro, mas era um general, Capaz de inspirar, de enxergar, de acordar o melhor em cada aliado. E por isso, foi respeitado.

## 4. O Destino das Almas

Ao fim da guerra, um número imenso de almas aguardava o Senhor da Morte interceder, e a incerteza do destino daquelas almas afligia os mais espiritualizados entre os Buluki. Por eles, o irmão mais novo de Iyansheng, Olúmìng, nascido durante a grande guerra, desceu da morada divina ao submundo, nos domínios de Wángikú.

Ele saudou o Senhor da Morte e se ofereceu para ajudar. Então canalizou sua energia em Odùzhì, e o utilizou para interagir com cada alma que aguardava seu desfecho. Neste momento, a alma se parte momentaneamente e, numa fração de segundos para ele (e talvez em uma eternidade para nós), Olúmìng usa seu anel para decodificar a alma. Todas as nossas escolhas são vistas.

Odùzhì então revela o caminho a seguir, caminho não escolhido por seu mestre, Olúmìng, mas por nós mesmos, em conluio com o universo. Então as almas seguiram um dos caminhos que o Senhor da Morte criou. Esses são:

- Os Salões do Descanso, onde as almas repousam em conforto.
- A Reencarnação, onde as almas esquecem sua vida anterior e retornam a Buluké.
- O Mundo de Provações, onde devem viver até poderem tentar um dos outros caminhos.
- Aqueles que não seguem nenhum desses caminhos tornam-se fantasmas, espíritos errantes... ou sabe-se lá o quê.

---

## 5. Um Mundo de Bênçãos

Como promessa... ou talvez herança. Os Ancestrais deixaram um legado eterno: as Bênçãos.

Desde então, cada alma que nasce carrega uma centelha sagrada.

- Alguns, o dom do Guardião, muralha viva contra o caos.
- Outros, o faro do Caçador, sempre em busca da ruína escondida.
- Outros, as mãos do Curandeiro, que restauram e reanimam.
- Alguns, o instinto do Desbravador, que abre trilhas onde não há caminhos.
- E por fim, os olhos do Comandante, que não lutam com as próprias mãos, mas com a força de quem segue sua visão.

Aqueles abençoados por Adaling podem invocar ou domar criaturas, e essas criaturas são como espelhos dos próprios Ancestrais. Sob seu comando, elas protegem, caçam, confundem ou curam. Mas os abençoados por Adaling herdaram também sua fraqueza. São frágeis. Mais frágeis do que deveriam ser. A sorte é que Adaling era esperto. Tão esperto que nunca precisava estar no centro da briga. Mas e você, meu jovem...? Você é esperto o bastante pra comandar sem cair?

---

## 6. Dos Mortais aos Deuses Menores

Com o passar dos séculos, os próprios deuses, os ancestrais e o Primeiro viram algo surpreendente. Alguns Buluki... iam além da morte. Nem todos seguiam para os Salões de Descanso, criados por um dos Ancestrais para acolher as almas em paz.

Alguns simplesmente... ascendiam. Eram tão sábios, tão poderosos, tão marcados por sua jornada, que cruzavam o véu e subiam até o Palácio do Primeiro. Lá, deixavam de ser apenas lembranças ou espíritos, tornavam-se algo mais. Tornavam-se deuses menores. Filhos da vontade, da escolha e do destino. Companheiros dos Ancestrais. Testemunhas do Eterno.

---

### Epílogo: Vozes ao Vento

O mestre se calou por um instante enquanto as chamas dançavam e as estrelas espreitavam em silêncio. Uma criança perguntou, olhos arregalados:

- Ancião, como se chamam os outros deuses?

Outra logo emendou:

- E de onde eles vieram?

Uma terceira, inquieta:

- E se os demônios voltarem?

E então, com um brilho nos olhos, uma voz corajosa disse:

- Se voltarem, eu mesmo dou um jeito neles!

O velho riu, baixo e caloroso, como quem escuta o tempo.

- Tantas perguntas... - disse ele, balançando a cabeça - mas agora já é hora de dormir.

Ele se ergueu, ajeitou o manto e, antes de partir, falou com suavidade:

- Onde há luz, sempre haverá sombra. Esse é o ciclo que move o mundo. Os demônios? Não são o verdadeiro perigo. O que ameaça... e também salva... está no coração dos Buluki. - Agora vão. Fechem os olhos... E sonhem com aquilo que ainda não sabem ser.

### Introdução Narrativa: A Guilda dos Corvos

É possível criar sua própria aventura como quiser no mundo de Bulekê. Contudo, para uma melhor gestão de aventuras one-shot, recomenda-se o uso da Guilda dos Corvos como ferramenta organizadora da narrativa.

Os Corvos foram, em tempos passados, uma das guildas mais brilhantes e temidas do mundo. No entanto, uma catástrofe caiu sobre eles, praticamente os aniquilando. Séculos se passaram, e a guilda caiu no esquecimento — até que surgiu Corvo, o bruxo

mestre que renasceu das sombras e assumiu o comando da organização caída.

Misterioso e enigmático, Corvo possui um único propósito: restaurar a glória dos Corvos.

Use esse cenário como uma base narrativa universal para suas one-shots. Ele é especialmente útil quando não se tem um grupo fixo de amigos para jogar, já que oferece ganchos prontos e versáteis.

O cenário também pode funcionar perfeitamente em campanhas. Nesse caso, você não precisa começar a aventura diretamente na guilda com uma missão formal. Pode utilizar a guilda para enriquecer a narrativa, seja por meio de outros membros (como guias, rivais ou informantes), ou pela própria reputação dos Corvos - que pode variar entre fama e infâmia, dependendo do momento em que sua história se passa.

## Criação de Personagem

Antes de começar sua jornada em Bulekê, preencha o cabeçalho da ficha de personagem. Esse momento é essencial para dar corpo à sua Persona e torná-la única.

### Informações Básicas

Preencha com os dados objetivos do seu personagem:

- Nome: Como ele é chamado?
    - Exemplo: Tharak, o Teimoso
  - Idade: Quantos ciclos ele já viveu?
    - Exemplo: 27 anos
  - Altura:
    - Exemplo: 1,78m
  - Peso:
    - Exemplo: 74kg
  - Nome do Jogador: Seu nome real, para identificação.
  - Nível do Personagem: A critério do Narrador, a aventura pode começar em qualquer nível.
    - Exemplo: Nível 3
- 

### Cabeçalho de Personalidade

Aqui é onde você começa a dar vida interior ao seu herói.

#### Arquétipo e Postura

Indique o Apadrinhamento (Arquétipo) do personagem e uma característica de postura ou atitude que o diferencia.

- Exemplo: Guardião, rebelde

- Exemplo: Desbravador, silencioso
- Exemplo: Curandeiro, fanático

## Temperamento

Descreva o gênio e comportamento emocional do personagem.

- Exemplo: Impaciente e piadista
- Exemplo: Sêrio e metódico
- Exemplo: Cínico, mas protetor com aliados

## Peculiaridade

Traga uma característica única, seja física, mental ou cultural.

- Exemplo: Devoto de Nãhuna, possui uma cicatriz no olho direito e uma mania de terminar as frases com pensamentos intrusivos.
- Exemplo: Tem pavor de objetos simétricos e coleciona penas raras.
- Exemplo: Nunca fala antes de amanhecer, por voto espiritual.

## Desvantagem

Algo que complique a vida do personagem e ajude o Narrador a criar conflitos significativos (confira numa sessão posterior uma lista expandida de Desvantagens que podem enriquecer seu jogo com mecânicas que misturam a narrativa com o desing de jogo).

- Exemplo: É procurado por um crime que não cometeu.
- Exemplo: Sofre com crises de sono involuntárias.
- Exemplo: É vigiado por uma entidade invisível que só ele percebe.

## Passado

O que houve antes da aventura? Uma tragédia? Um feito? Uma perda?

- Exemplo: Exilado de sua aldeia após se recusar a seguir as tradições de seu clã.
- Exemplo: Sobreviveu à destruição de uma caravana e nunca mais viu sua irmã.

## Objetivo Pessoal

O que move seu personagem além da missão principal?

- Exemplo: Encontrar a cura para uma maldição ancestral.
- Exemplo: Reconstruir a reputação de sua família caída.
- Exemplo: Desafiar todos os mestres duelistas vivos.

## Idiomas

Por padrão, todos falam o Idioma Comum. Se o personagem fala outro idioma, liste aqui.

- Exemplo: Comum, Dialeto do Vale de Árgan, Antigo Élder
- Exemplo: Comum e linguagem de sinais dos Rastejantes

## Naturalidade

De onde o personagem vem? Pode ser uma cidade, floresta, arquipélago, ruína ou tribo.

- Exemplo: Nascido em Tuarim, uma vila agrícola às margens do Desfiladeiro de Vorkun
- Exemplo: Cresceu nas ruínas afogadas de Kelith, onde aprendeu a respirar silêncio
- Exemplo: Originário das tendas nômades do Deserto de Arazhul

No mundo de **Buleké**, os aventureiros se dividem em cinco apadrinhamentos, formais ou informais. Eles são:

- **Caçador**
- **Comandante**
- **Curandeiro**
- **Desbravador**
- **Guardião**

## Distribuição de Proficiências

Distribua 20 pontos entre as proficiências, respeitando as limitações de cada Arquétipo.

- Limite máximo por proficiência: 4 pontos.
- Sugestão de distribuição equilibrada:  
4, 3, 3, 2, 2, 2, 1, 1, 1, 1

## Lista de proficiências

As proficiências representam o que seu personagem sabe fazer bem. Elas estão divididas em **quatro categorias**:

---

### **Aventura**

Usadas nas mais diversas situações de exploração, desafios e perigos do mundo.

- **Agilidade** - Para correr, escalar, saltar ou manter o equilíbrio.  
Exemplo: Correr por telhados enquanto foge de guardas.
- **Atuação** - Para encantar, entreter ou se passar por outra pessoa.  
Exemplo: Fingir ser um nobre durante um baile para obter informações.
- **Força** - Para levantar peso, arrombar portas ou quebrar objetos.  
Exemplo: Derrubar uma viga que bloqueia o caminho.
- **Furtividade** - Para se esconder, mover-se em silêncio ou furtar objetos.  
Exemplo: Invadir uma sala sem alertar os guardas.
- **História** - Para recordar fatos, eventos antigos e lendas.  
Exemplo: Lembrar o símbolo de uma dinastia esquecida.
- **Manuseio** - Para lidar com objetos, ferramentas e mecanismos.  
Exemplo: Armar uma armadilha ou desativar um artefato.
- **Medicina** - Para estabilizar feridos ou tratar doenças.  
*Exemplo:* Fazer um curativo de emergência em um aliado caído.

- **Ocultismo** - Para identificar símbolos mágicos ou rituais arcanos.  
*Exemplo:* Interpretar um círculo de invocação antigo.
  - **Percepção** - Para notar detalhes, escutar sussurros ou farejar perigo.  
*Exemplo:* Ouvir passos vindos do andar de cima.
  - **Pilotagem** - Para conduzir montarias, veículos ou naves.  
*Exemplo:* Controlar uma carruagem desgovernada.
  - **Malícia** - Para notar mentiras, jogos sujos ou armadilhas sociais.  
*Exemplo:* Perceber que um mercador está tentando enganar você.
  - **Religião** - Para conhecer dogmas, mitos e interpretar sinais divinos.  
*Exemplo:* Reconhecer os ritos de um culto antigo.
  - **Sobrevivência** - Para rastrear, caçar, achar abrigo e alimentos.  
*Exemplo:* Encontrar pegadas de uma criatura na floresta.
  - **Raciocínio** - Para resolver enigmas, lógica e padrões ocultos.  
*Exemplo:* Decifrar um enigma em uma tumba ancestral.
- 

## Social

Usadas em interações, manipulações, discursos e influência.

- **Enganação** - Para mentir, blefar ou manipular situações.  
*Exemplo:* Convencer um guarda de que você faz parte da patrulha.
  - **Intuição** - Para sentir intenções, emoções e prever reações.  
*Exemplo:* Sentir que um aliado está escondendo algo.
  - **Presença** - Para se impor, chamar atenção ou intimidar.  
*Exemplo:* Intimidar um inimigo em um interrogatório.
- Persuasão** - Para convencer, seduzir, argumentar ou inspirar.  
*Exemplo:* Convencer um grupo de camponeses a ajudar na missão.
- 

## Combate

Usadas exclusivamente em situações de luta.

- **Armadura** - Para reduzir o dano físico recebido, na prática é o RD na ficha.  
*Exemplo:* Receber menos dano de um golpe direto graças à armadura pesada ou pele rígida, resistente ou escamosa.
- **Armas Brancas** - Para lutar com espadas, machados, lanças, etc.  
*Exemplo:* Atacar um inimigo com uma espada longa.
- **Armas à Distância** - Para usar arcos, bestas, pistolas, etc.  
*Exemplo:* Atirar uma flecha em um inimigo distante.
- **Armas Inatas** - Para usar partes do corpo ou apêndices mágicos.  
*Exemplo:* Golpear com cauda, garras ou uma rajada elemental natural.

- **Artilharia** - Para operar balistas, canhões e armas pesadas.  
*Exemplo:* Disparar uma catapulta em um cerco.
  - **Bloqueio** - Para aparar, defender ou desviar de ataques.  
*Exemplo:* Levantar o escudo no momento exato para impedir um golpe.
  - **Desarmado** - Para combates corpo a corpo sem armas.  
*Exemplo:* Derrubar um adversário usando chaves e socos.
  - **Magia Auxiliar** - Para lançar magias de suporte ou utilidade.  
*Exemplo:* Criar uma ponte mágica para atravessar um abismo.
  - **Magia Defensiva** - Para proteger a si mesmo ou aliados.  
*Exemplo:* Lançar um escudo de energia ao redor do grupo.
  - **Magia Ofensiva** - Para lançar magias de dano direto.  
*Exemplo:* Invocar uma esfera flamejante contra um inimigo.
  - **Poderes Inatos (L2)** - Para habilidades especiais de origem sobrenatural (substitui todos os tipos de magia).  
*Exemplo:* Ativar uma aura ancestral que empurra os inimigos.
- 

## Base

Representa a base física e mental de seu personagem. Essas proficiências impactam testes de resistência e reflexo.

- **Vontade** - Resistência mental, foco e determinação.  
*Exemplo:* Resistir ao controle mental de um inimigo.
- **Vigor** - Saúde, energia e resistência física.  
*Exemplo:* Suportar venenos, fadiga ou doenças.
- **Reflexo** - Capacidade de reagir a tempo ou se esquivar.  
*Exemplo:* Desviar de um ataque.

Abaixo exploraremos as diferenças entre cada um desses Arquétipos. Também será apresentado um conjunto de **habilidades desbloqueáveis** específicas para cada um.

## Curandeiros

Os Curandeiros são aventureiros abençoados por Iyansheng, uma das quatro entidades ancestrais. Deusa da vida, dos ventos, da cura e da travessia para o Além-Vida, ela guia aqueles que se dedicam ao cuidado e à renovação.

Particularidades dos Curandeiros:

1. Proeminência em Magias Auxiliares
  - Grau de Dificuldade (GD) inicial: 12
  - Limite de uso por cena (inicial): 2
  - Cura inicial: 2d6

- Cura máxima: 3d6 + Proficiência
  - 2. Dano Inicial: 1d6
  - 3. Dano Máximo: 2d6
  - 4. Resistência a Dano (RD) máxima: 0
  - 5. Proficiências Defensivas limitadas a 1.
  - 6. Vida Inicial: 30
  - 7. Vida Máxima: 40
- 

## Guardiões

Os Guardiões são abençoados por Nãhuna, a deusa ancestral da proteção, da carapaça e da resiliência. Ela é a Mãe-Tartaruga, cujas bênçãos envolvem seus seguidores com firmeza inabalável.

Particularidades dos Guardiões:

1. Proeminência em Magia e Aptidões Defensivas
    - Capacidade de criar habilidades que permitem defender mais de uma vez por turno e interferir em ataques contra aliados.
  2. Dano Inicial: 2d6-2
  3. Dano Máximo: 2d6 + 3
  4. RD Máxima: 5
  5. Proficiências Defensivas limitadas a 3.
  6. Cura Inicial: 1d6
  7. Cura Máxima: 2d6
  8. Vida Inicial 45
  9. Vida Maxima: 55
- 

## Desbravadores

Os Desbravadores são abençoados por Okolu, entidade ancestral da coragem, da ruptura e do avanço. Ele representa o impulso de atravessar limites, abrindo caminho onde ninguém ousaria seguir.

Particularidades dos Desbravadores:

1. Dano Inicial: 2d6-1
2. Dano Máximo: 2d6 + 6
3. RD Máxima: 3
4. Proficiências Defensivas limitadas a 2
5. Acesso a habilidades debilitantes
  - GD de superação inicial: 12
6. Cura Inicial: 1d6
7. Cura Máxima: 2d6
8. Vida Inicial: 40

9. Vida Máxima: 50

---

## Caçadores

Os Caçadores são abençoados por Odekan, o caçador silencioso, entidade da precisão, da justiça instintiva e do olhar invisível. Seus seguidores são rápidos, letais e implacáveis.

Particularidades dos Caçadores:

1. Dano Mínimo: 2d6
2. Dano Máximo: 2d6 + 9
3. RD Máxima: 1
4. Proficiências Defensivas: limitadas a 1.
5. Cura inicial: 1d6
6. Cura Máxima: 2d6
7. Vida Inicial: 35
8. Vida Máxima: 45
9. Alto poder destrutivo
  - São os únicos capazes de utilizar ataques poderosos com bônus final de +6 (padrão: +3 para outras classes)

## Comandante

Os Comandantes são abençoados por Adaling, o quinto Ancestral, nascido dos ecos da guerra, da poeira do campo de batalha e do poder dos irmãos mais velhos. Adaling não foi moldado para destruir ou curar, mas para comandar.

É ele quem vê além da linha de frente, que compreende a essência do conflito e canaliza, por meio de suas tropas, o poder dos demais.

Dessa forma, o Comandante não age diretamente, mas invoca aliados espirituais que representam os outros Arquétipos. A força do Comandante está em sua visão tática e liderança, sendo capaz de adaptar seu estilo conforme a necessidade da missão.

---

### Dados do Comandante

1. Dano Inicial: 1d6
2. Dano Máximo: 2d6
3. Redução de Dano (RD) Máxima: 0
4. Proficiências Defensivas limitadas a 1.
5. Cura Máxima: 2d6
6. Vida Inicial: 20
7. Vida Máxima: 30
8. Os pontos de vida das invocações são compartilhadas, começa em 40 e diminui igualmente a cada nova invocação em campo.
9. As invocações possuem apenas 10 pontos de proficiências, e devem seguir obrigatoriamente: 3,2,2 e 1,1,1.

10. Quando há mais de uma invocação em campo, os resultados de tudo que a invocação tentar fazer sofrerá debuff progressivo de -1 a cada invocação.
11. Ao fim de cada cena a invocação some.
12. Não pode manter mais de uma invocação Guardiã ou Curandeiro ao mesmo tempo.
13. O dano das invocações também sofre -1 no cálculo final seguindo a mesma lógica do ponto "10".
14. Quando o Comandante sofrer dano e houver 2, 3 ou mais invocações em campo, ele precisa realizar um teste de Vontade, GD 12 para manter uma delas, a dificuldade do teste aumenta progressivamente até 16 com base no número de invocações.
15. Caso uma Invocação morra durante uma cena, ela só poderá ser invocada na cena seguinte.
16. As ações Auxiliares e Ofensivas do Comandante são divididas entre ele e as invocações, ou seja, se ele quiser atacar, a ação ofensiva dele deve ser passada para invocação.

## Conjuração Inicial

Ao criar o personagem, o Comandante escolhe dois arquétipos diferentes (entre Guardiã, Caçador, Curandeiro e Desbravador). Para cada um deles, ele pode conjurar um aliado espiritual que carrega as habilidades daquele Arquétipo.

Cada Conjurado começa com duas habilidades próprias do arquétipo representado.

Exemplo:

- Um Guardiã espectral que bloqueia ataques com escudos de luz.
- Um Curandeiro espiritual que purifica e restaura com cânticos ancestrais.

## Outras observações

O Comandante pode manter até dez conjurados distintos ao longo da campanha, mas não consegue controlar mais que 4 em campo. Ao subir de nível (ou ao receber um Benefício), ele pode evoluir um de seus Conjurados, concedendo uma nova habilidade ao arquétipo conjurado.

---

# Conjunto de Habilidades

## Lista Padrão de Habilidades

Essa lista serve como base para a criação e escolha de habilidades no sistema. Contudo, os jogadores são livres para propor novas habilidades, inclusive com gatilhos alternativos de ativação, desde que aprovados pelo Narrador.

## Nota Importante

Todos os personagens jogadores começam com duas habilidades ao serem criados, independentemente do arquétipo escolhido. Essa regra garante equilíbrio inicial entre os diferentes estilos de jogo e serve como base para futuras evoluções por benefícios.

---

## Habilidades Ofensivas

### Ataque em Área (Ativa)

- Efeito: Causa seu dano total no alvo principal e metade do dano em um alvo secundário.
- Requisito: Teste de proficiência ofensiva específica vs. proficiência defensiva do alvo.
- Limitação: Uma vez por cena.

### Ataque Poderoso (Ativa)

- Efeito: Causa seu dano com um acréscimo de +3 ao resultado final (+6 se for Caçador).
- Requisito: Teste de proficiência ofensiva específica.
- Limitação: Uma vez por cena.

### Segunda Chance (Ativa)

- Efeito: Se falhar em um ataque, pode realizar uma nova tentativa.
- Requisito: Teste de proficiência ofensiva específica.
- Limitação: Uma vez por cena.

### Ataque de Dano Crescente (Ativa)

- Efeito: Aplica dano progressivo ao mesmo alvo com base em acertos consecutivos:  
1º acerto – metade do dano,  
2º acerto – dano total,  
3º acerto – dano +2.
- Requisito: Teste de proficiência ofensiva específica.
- Limitação: Uma sequência por inimigo.

### Acerto Garantido (Ativa)

- Efeito: Garante o acerto de um ataque.
- Requisito: Ter o recurso necessário.
- Limitação: Uma vez por cena.

### Ataque Debilitante (Ativa)

- Efeito: Causa metade do seu dano e impõe uma complicação ao alvo.
  - Requisito: Teste de proficiência ofensiva específica + teste de resistência do alvo (GD 10, ou GD 12 se for Desbravador).
  - Limitação: Uma vez por cena.
-

## Habilidades Auxiliares

### Cura Individual

- Efeito: Cura 1d6 de vida (2d6 se for Curandeiro).
- Requisito: Magia Auxiliar, GD 14 (GD 12 se Curandeiro).
- Limitação: Uma vez por cena (duas vezes se Curandeiro).

### Cura Coletiva

- Efeito: Cura 1d6 pontos de vida divididos entre os aliados (2d6 se Curandeiro).
- Requisito: Magia Auxiliar, GD 14 (GD 12 se Curandeiro).
- Limitação: Uma vez por cena (duas vezes se Curandeiro).

Nota de Evolução: Habilidade de Cura Individual e Coletiva.

Esta habilidade de cura, utilizada por Curandeiros ou qualquer outro personagem que a adquira, evolui conforme o nível do personagem ou aquisição de Benefícios.

- Primeira versão: Cura 1d6
- Segunda versão (evoluída): Cura 2d6
- Terceira versão: Cura 3d6 (só pode ser melhorada a partir do nível 16).
- Última versão (evolução final): Cura 3d6+4 (so pode ser melhorada a partir do nível 21).

Nenhuma melhoria adicional pode ser aplicada além disso. Essa progressão encerra o ciclo de aprimoramento ao que diz respeito do quanto cura.

### Cura Constante

- Efeito: Cura 1 ponto de vida por rodada para todos os aliados (2 se Curandeiro), até o fim da cena.
- Requisito: Magia Auxiliar, GD 14 (GD 12 se Curandeiro).
- Limitação: Uma vez por cena (duas vezes se Curandeiro) ao fim da cena ela se encerra.

Nota de Evolução: Habilidade de Cura Constante.

Só pode ser melhorada até atingir a cura constante de 3 pontos de vida por rodada.

### Cura com Arma Encantada

- Efeito: Imbuí uma arma com energia curativa; metade do dano causado pode ser convertido em cura para um aliado à escolha.
- Requisito: Magia Auxiliar, GD 14 (GD 12 se Curandeiro).
- Limitação: Uma vez por cena (duas vezes se Curandeiro).

### Melhoria em Proficiência

- Efeito: Concede +1 em uma proficiência à escolha, até seu próximo uso.
- Requisito: Magia Auxiliar, GD 14 (GD 12 se Curandeiro).
- Limitação: Uma vez por cena (duas vezes se Curandeiro).

### Melhoria em Dano

- Efeito: Aumenta o dano de um aliado em +1.
- Requisito: Magia Auxiliar, GD 14 (GD 12 se Curandeiro).

- Limitação: Uma vez por cena (duas vezes se Curandeiro).

#### Melhoria de RD

- Efeito: Concede +1 de Redução de Dano a um aliado até o fim da cena.
- Requisito: Magia Auxiliar, GD 14 (GD 12 se Curandeiro).
- Limitação: Uma vez por cena (duas vezes se Curandeiro).

#### Reduzir Proficiência

- Efeito: Aplica -1 em uma proficiência do alvo até o fim do combate.
- Requisito: Magia Auxiliar, GD 14 (GD 12 se Curandeiro).
- Limitação: Uma vez por cena (duas vezes se Curandeiro).

#### Reduzir Dano

- Efeito: Aplica -1 no dano de um alvo.
- Requisito: Magia Auxiliar, GD 14 (GD 12 se Curandeiro).
- Limitação: Uma vez por cena (duas vezes se Curandeiro).

#### Nova Tentativa

- Efeito: Permite que um aliado repita um teste que falhou.
- Requisito: Magia Auxiliar, GD 14 (GD 12 se Curandeiro).
- Limitação: Uma vez por cena (duas vezes se Curandeiro).

#### Ação Extra

- Efeito: Concede uma ação extra a um aliado.
- Requisito: Magia Auxiliar, GD 14 (GD 12 se Curandeiro).
- Limitação: Uma vez por cena (duas vezes se Curandeiro).

#### Debilitar Resistência

- Efeito: Faz com que o alvo receba +1 de dano sempre que for atingido.
- Requisito: Magia Auxiliar, GD 14 (GD 12 se Curandeiro).
- Limitação: Uma vez por cena (duas vezes se Curandeiro).

#### Paralisar

- Efeito: Paralisa o alvo até que ele sofra o próximo ataque.
- Requisito: Magia Auxiliar, GD 14 (GD 12 se Curandeiro).
- Limitação: Uma vez por cena (duas vezes se Curandeiro).

#### Negar Morte (Ativa)

- Efeito: Impede que o personagem sofra dano letal, e cura 1d6.
- Requisito: Proficiência definida pelo Narrador, GD 14 (GD 12 se Curandeiro).
- Limitação: Uma vez por sessão (duas vezes se Curandeiro).

#### Negar Morte (Passiva)

- Efeito: Nega o dano letal e faz o personagem retornar com -3 em todas as proficiências até se curar em pelo menos 10 pontos de vida.
- Requisito: Ser atingido por dano letal.

- Limitação: Uma vez por sessão (duas vezes se Curandeiro).
- 

## Habilidades Defensivas

### Escudo Mágico

- Efeito: Concede 1d6 de pontos de vida temporários (2d6 se Curandeiro).
- Requisito: Magia Auxiliar, GD 14 (GD 12 se Curandeiro).
- Limitação: Uma vez por cena (duas vezes se Curandeiro).

### Contra-Ataque

- Efeito: Após uma defesa bem-sucedida, pode realizar um contra-ataque com metade do modificador de proficiência.
- Requisito: Defesa bem-sucedida.
- Limitação: Uma vez por cena (duas vezes se Curandeiro).

## Exclusivas para Guardião

### Repetir a Defesa

- Efeito: Permite repetir um teste de defesa.
- Requisito: Proficiência defensiva vs. ataque.
- Limitação: Uma vez por cena (apenas Guardiões).

### Reagir à Falha Defensiva do Aliado

- Efeito: Permite tentar defender um aliado que falhou na defesa.
- Requisito: Bloqueio ou Magia Defensiva vs. ataque.

Limitação: Uma vez por cena (apenas Guardiões).

## Exclusivas para Curandeiro

### Mestre Auxiliar

- Efeito: Permite realizar duas ações auxiliares por turno como ações ativas.
  - Requisito: Não estar incapacitado.
  - Limitação: Desbloqueia apenas para obtenção no nível 10 ou superior.
- 

## Habilidades Únicas

Algumas habilidades exigem regras específicas para manter o equilíbrio do jogo. Veja abaixo:

## Ataque Duplo

- Efeito: Permite atacar duas vezes no mesmo turno.
  - O segundo ataque é feito sem o modificador de proficiência e causa metade do dano original.
- Requisito: Proficiência ofensiva apropriada.
- Limitação: A critério do Narrador, pode ser usada uma vez por cena ou com custo adicional.

## Sobrecarga

- Efeito: Permite superar temporariamente as limitações de todas as proficiências, maximizando elas para o 4, e aumenta em +3 o dano do personagem (não melhorável).
- Requisito: Magia Auxiliar, 16 (desbloqueia somente no nível 10).
- Limitação: Uma vez por sessão e dura por 3 rodadas, ao término da habilidade personagem sofre uma complicação de -4 em todas as proficiências até o final da cena ou depois de 3 rodadas, contudo pode ser atenuado por habilidades de cura que superem 16 de GD, substituindo a penalidade de -4 por uma de -1 até o fim da cena (não melhorável).
- Observação: Caso o personagem já tenha atingido 4 naturalmente em suas habilidades, as habilidades com 4 receberam o buff temporário para o número maior mais próximo.

A proficiência jogada pode ser substituída se a temática do personagem permitir, exemplo um bárbaro que quer usar isso como uma Fúria.

# Específico Para Comandante

## Conjuração de Aliado

### Conjuração de Aliado (Ativa)

- Efeito: Conjura um aliado do Arquétipo escolhido (especifique qual).
- Requisito: Teste de Magia Auxiliar, Grau de Dificuldade (GD) 14.
- Limitação: Pode ser usada uma vez por cena, no caso da invocação ser destruída, ela só pode ser invocada novamente na cena seguinte.

## Mestre Comandante (Passiva)

- Efeito: O comandante pode daer uma ordem a mais pra uma de suas invocações por turno, desde que ela seja capaz de realizar.
- Requisito: Possuir ao menos um conjurado em campo.
- Limitação: Só pode ser desbloqueada se o comandante for nível 10 ou superior.

## Combinação do Maestro (Passiva)

- Efeito: Ao invocar arquétipos de todas as variações, o efeito das habilidades e o dano dobra.
- Requisito: Invocar e manter arquétipos de todas as variações.
- Limitação: O efeito dissipa após o fim da cena e todas as invocações desaparecem.
- Observação 1: Não pode ser melhorada.
- Observação 2: Só pode ser desbloqueada com benefício no nível 20.

## União das Tropas (Passiva)

- Efeito: Se o Comandante tiver em campo 4 Invocações de arquétipos diferentes, as complicações delas são substituídas por um buff de +1 nas proficiências e dano.
- Requisito: Invocar e manter arquétipos de todas as variações.
- Limitação: O efeito dissipa após o fim da cena e todas as invocações desaparecem.
- Observação 1: Não pode ser melhorada.
- Observação 2: Só pode ser desbloqueada com benefício no nível 20.

---

## Evolução dos Personagens

A evolução dos heróis ocorre a critério do Narrador. A cada novo nível, o jogador desbloqueia um Benefício.

O que é um Benefício?

É um ponto de progresso que pode ser gasto de uma das seguintes formas:

1. Aumentar o dano.
2. Criar uma nova Habilidade.
3. Melhorar uma Habilidade existente (efeito, limitação ou requisito).
4. Melhorar uma Proficiência.

As limitações de cada Arquétipo devem ser respeitadas, assim como a tabela de evolução de dano:

Nível do Personagem	Categoria de Dano
1 a 5.	Muito Fraco e Fraco
6 a 15	Médio
16 a 20	Forte
21 a 30	Muito Forte

## Escala de Dano por Categoria

Categoria	Dano
Muito Fraco	1D6
Fraco	2D6-2
Fraco	2D6-1
Fraco	2D6
Médio	2D6+1
Médio	2D6+2
Médio	2D6+3
Forte	2D6+4
Forte	2D6+5
Forte	2D6+6
Muito Forte	2D6+7
Muito Forte	2D6+8
Muito Forte	2D6+9

Tabela de dano inicial de cada arquétipo:

Arquétipo	Dano inicial
Curandeiro	1d6
Caçador	2d6
Guardião	2d6-2
Desbravador	2d6-1
Comandante	1d6

## Limites de Uso dos Benefícios

Cada tipo de Benefício mencionado anteriormente possui limitações específicas que devem ser respeitadas para manter o equilíbrio do jogo. Acompanhe abaixo:

1. Melhoria de Proficiência

- Nenhuma proficiência pode ultrapassar nível 4 ou o limite especificado pelo arquétipo, exceto se você optar gastar mais benefícios para superar seus limites, abaixo confira uma tabela referente a essa questão.

Valor da Proficiência	Custo
2	3 benefícios
3	3 benefícios
4	3 benefícios

Contudo caso deseje superar o valor **4**, sera cobrado **5** benefícios, e com isso a proficiência atingira permanentemente o valor **5**.

**Observação:** O nível 3 de uma proficiência defensiva só pode ser atingido no nível 20.

- A soma total de todos os pontos de proficiência não pode exceder 30 pontos.
2. Criação de Habilidades
    - Um personagem pode acumular, no máximo, 10 habilidades ativas em sua ficha.
  3. Melhoria de Efeitos
    - Alguns efeitos já são poderosos o suficiente e não podem ser aprimorados, como por exemplo todos os efeitos que implicam em +3 de buff ou -3 de debuff.
    - Em contrapartida, efeitos mais fracos podem ser aprimorados uma ou mais vezes, com aprovação do Narrador.
  4. Abrandamento de Limitações
    - Certas limitações são consideradas justas e não podem ser suavizadas.
    - No entanto, outras podem ser abrandadas gradualmente até a GD 10.
  5. Melhoria de Dano
    - O dano total de um personagem não pode ultrapassar  $2d6 + 9$ , independentemente dos benefícios acumulados, exceto por buffs somados a esse dano independente de quaisquer fontes, exceto se optar pela superação dos limites acrescentando +1 mediante o custo fixo de 3 benefícios.
  6. Itens Especiais
    - Um item especial é tratado como um artefato único e, por isso, conta como uma habilidade ocupando espaço na ficha.
  7. Pontos de Vida
    - Gaste 2 benefícios para cada 1 ponto de vida que deseje obter a mais.

---

## Gerenciamento de Recurso

Nesta aventura, utilizaremos o conceito de recurso em vez da contagem precisa de cada item (como flechas ou moedas). O uso significativo de algo exige um Teste de Recurso.

- Sempre que um recurso for utilizado de forma significativa (a critério do Narrador), role um Dado de Recurso (d6).
- Se o resultado for 1 ou 2, perde-se 1 ponto de recurso.
- 

Exemplo padrão de Recurso:

- Munições (aljavas, frascos de veneno, etc.): 4 pontos de Recurso no início.

O Narrador pode:

- Ajustar o limite de Recurso conforme a posse do personagem (ex: ouro).
  - Exigir o teste apenas em gastos significativos ou repetitivos.
  - Solicitar mais de um teste consecutivo, caso o risco financeiro seja elevado.
- 

## Habilidades Não Descritas

Fica a critério do narrador aprovar ou não o uso de habilidades novas, bem como o uso de segmentos narrativos derivados de habilidades principais.

Exemplo:

- Se um personagem Curandeiro conjurar uma luz ao curar um aliado, o uso dessa luz apenas para iluminar o caminho pode ser aceito como uma extensão narrativa da habilidade principal, não precisando estar detalhada na ficha.

## Turno de Combate

Durante o combate, cada personagem possui direito a um Turno, composto por:

- 1 Ação Ativa
- 1 Movimento

Essas ações podem ser realizadas em qualquer ordem. A menos que o personagem possua uma habilidade que conceda ações adicionais, esse é o limite padrão.

Exemplo:

Um personagem pode atacar ou usar uma habilidade ativa, e também se mover até seu limite de deslocamento.

---

## Observação: Comandante e Conjurado

O Comandante compartilha suas ações com o Conjurado. Isso significa que:

- A Ação Ativa do turno pode ser usada para:

- Conjurar um aliado, ou
  - Ordenar que o Conjurado execute uma ação (como atacar ou usar uma habilidade).
- O Movimento é uma ação secundária, o Comandante pode se mover sem custo, mas o conjurado precisa receber uma ordem (válida somente para combate).
- 

Importante:

- Comandante e Conjurado não agem separadamente em termos de Ação Ativa (ambos compartilham a mesma).
- Entretanto, ambos podem se deslocar simultaneamente, desde que respeitem seus próprios limites de movimento.

## Críticos no Cenário

No sistema de Corvos, os críticos representam momentos de extremo sucesso ou fracasso, e acontecem quando dois dados atingem seus valores extremos (superior ou inferior) na rolagem de 3d6.

- Sucesso Crítico: 6, 6 e 5
- Falha Crítica: 1, 1 e 2

Quando ocorre um crítico, a consequência é a duplicação de um efeito, seja positivo ou negativo de acordo com o contexto do teste.

---

Exemplo de Sucesso Crítico (Combate):

Um Caçador dispara uma flecha contra o inimigo e consegue um sucesso crítico. O narrador decide que, além do dano dobrado, o disparo atravessa a defesa do inimigo, imobilizando-o por um turno devido ao impacto preciso.

---

Exemplo de Falha Crítica (Interação Social):

Um personagem tenta convencer um nobre a ajudar seu grupo, mas obtém uma falha crítica. O narrador determina que, além da recusa, o personagem ofende o nobre involuntariamente, provocando desconfiança e encerrando qualquer possibilidade de diálogo.

## Informações Importantes para o Narrador

Esta seção oferece diretrizes essenciais para que o Narrador possa criar desafios, armadilhas e inimigos equilibrados, mantendo o ritmo e a tensão narrativa apropriados para a aventura.

---

## Testes de Dificuldade (Grau de Dificuldade – GD)

Os testes em Bulekê são resolvidos com base em Graus de Dificuldade (GD), variando de 10 a 18. Use essa escala como referência ao propor obstáculos aos jogadores:

- GD 10 — Fácil: Desafios simples, comuns, com baixo risco.  
Exemplo: Escalar um muro baixo, perceber algo evidente, convencer um camponês comum.
- GD 12 — Moderado: Exige algum esforço ou preparo.  
Exemplo: Desarmar uma armadilha, mentir com alguma credibilidade, resistir ao frio de uma montanha.
- GD 14 — Difícil: Situação tensa, exige foco e habilidade.  
Exemplo: Evitar um colapso de rochas, convencer um mercenário experiente a trair um contrato.
- GD 16 — Muito Difícil: Exige extremo talento ou vantagem contextual.  
Exemplo: Saltar entre telhados em meio à chuva, enganar um inquisidor com poderes mentais.

Use esses parâmetros ao criar armadilhas, testes de percepção, ações físicas complexas ou interações sociais desafiadoras.

---

## Dano por acidentes e afins

Use esta tabela para determinar o dano sofrido em situações como quedas, explosões, queimaduras, choques ou outros eventos adversos:

Categoria	Dano
Superficial	1D6
Moderado	2D6+3
Grave	2D6+13
Severo	2D6+23
Mortal	2D6+30

## Criação de Inimigos

Inimigos seguem a mesma estrutura de ficha dos personagens jogadores, com proficiências, habilidades e dano. No entanto, há uma diferença importante:

- A Vida dos inimigos comuns é reduzida em comparação aos jogadores, para manter o combate dinâmico e evitar longas batalhas contra oponentes secundários.
- O nível dos inimigos deve refletir o desafio pretendido, levando em conta o número e o poder dos heróis.
- O corpo de ativação de habilidade não precisa ser necessariamente igual ao dos personagens.

Exemplo:

- Um chefe de fase pode ter múltiplas habilidades, ações reativas ou resistência elevada.
- Lacaio comuns devem ser rápidos de lidar — muitas vezes com apenas uma ação relevante.

Para aprofundarmos, confira abaixo um guia para aprofundar a criação de inimigos.

## Categorias de Inimigos

### Inimigo Fraco

- Vontade: 0
- Reflexo: 0
- Vigor: 0
- Proficiência de Ataque: 0
- Proficiência Coringa Temática: 0
- Pontos de Vida: 5 a 10
- Habilidades: Nenhuma
- Dano: 2d6-1

Ideal para lacaios, bandidos iniciantes ou monstros menores em grupo. Seu perigo está na quantidade, não na força.

---

### Inimigo Médio

- Vontade: 2
- Reflexo: 1
- Vigor: 1
- Proficiência de Ataque: 2
- Proficiência Coringa Temática: 3
- Pontos de Vida: 20 a 30
- Habilidades: Até 2
- Dano: 2d6+2

Oponente individual relevante ou chefe de um grupo fraco. Começa a exigir tática do grupo.

---

### Inimigo Forte

- Vontade: 2
- Reflexo: 2
- Vigor: 1
- Proficiência de Ataque: 3
- Proficiência Coringa Temática: 3
- Pontos de Vida: 50 a 70
- Habilidades: Até 5

- Dano: 2d6+5

Desafiador e resistente. Ideal como mini-chefe ou ameaça principal de uma sessão.

---

### Inimigo Muito Forte

- Vontade: 3
- Reflexo: 2
- Vigor: 2
- Proficiência de Ataque: 4
- Proficiência Coringa Temática: 4
- Pontos de Vida: 100 a 120
- Habilidades: Até 10
- Dano: 2d6+9

Chefão final ou inimigo épico. Exige estratégia coletiva, uso criativo de habilidades e controle de recursos por parte dos jogadores.

---

### Orientações para Distribuição de Proficiências

- Use como base a lógica 2 / 1 / 1 entre Vontade, Reflexo e Vigor, adaptando conforme a natureza do inimigo.
  - Em cenários onde o reflexo é pouco utilizado, prefira distribuir esse ponto extra apenas em inimigos mais poderosos.
  - A Proficiência Coringa Temática representa o estilo único do inimigo, pode ser associada a magia, furtividade, brutalidade, misticismo etc.
- 

### Recomendação para Pontos de Vida

Para calcular com mais precisão os Pontos de Vida dos inimigos a ponto de você narrador conseguir prever com total clareza quantos turnos durará o confronto, consulte o Capítulo "Criando PDMs" do livro de regras oficial do sistema 3DX.

---

### Exemplos de Habilidades para Inimigos

1. Dupla Ação Ofensiva: Pode realizar duas ações de ataque por turno.
2. Debuff Direto: Ataque que aplica penalidade ao alvo (ex: -2 em reflexo por 1 turno).
3. Explosão Controlada: Ataque em área, utilizável uma vez por combate. Causa dano reduzido.
4. Reforço Tático: Quando perde metade da vida, aliados entram automaticamente no combate.
5. Auto-Cura: Pode restaurar parte da própria vida uma vez por cena.

6. Terreno Favorecido: Fica mais forte em certo local (ex: sombra, floresta, ruína, altar).
7. Frenesi Temporário: Aumenta o dano por 1 turno, mas sofre penalidade defensiva no seguinte.
8. Dreno de Vitalidade: Causa dano e reduz temporariamente a Vida Máxima do alvo.

Nota:

- Caso a habilidade não envolva confronto direto, use GD 12 como base para o teste de ativação.

## Exemplo mais detalhado:

### Dormurt

Arquétipo: Demônio da Ira

Temperamento: Cruel e sarcástico

Peculiaridade: Sempre ri ao causar dor em Bulekis.

Desvantagem: Fraco contra ataques sagrados, sofre +1 de dano ao ser atingido por eles.

---

### Passado

Dormurt espalhou o caos pelo mundo até ser aprisionado na Masmorra de Darbki, onde permaneceu selado por 500 anos. Seu despertar ocorre quando os aventureiros, seduzidos pela lenda de antigos tesouros, profanam as ruínas e quebram os últimos selos que o mantinham adormecido.

---

### Atributos e Proficiências

- Magia Ofensiva: 4
  - Reflexo: 1
  - Agilidade: 3
  - Força: 3
  - Armas Corpo a Corpo: 2
  - Raciocínio: 2
  - Furtividade: 2
  - Presença: 1
  - Bloqueio: 1
  - Magia Defensiva: 1
  - Dano (Magia): 2d6 + 5
  - Dano (Espada): 2d6 + 3
  - Vida: 100
-

## Habilidades do Inimigo (Exemplo Epecifico)

### Mestre da Magia e da Lâmina (Ativa)

- Efeito: Dormurt pode realizar duas ações ofensivas em um único turno.
  - Requisito: Deve estar empunhando sua espada demoníaca.
  - Limitação: As ações devem obrigatoriamente ser diferentes: Uma com Magia Ofensiva e outra com Ataque Corpo a Corpo.
- 

### Berserker do Inferno (Passiva Condicional)

- Efeito: Ao entrar em frenesi, todos os ataques de Dormurt causam 2d6 + 9 de dano.
  - Requisito: Ativado automaticamente quando sua Vida cair abaixo de 20 pontos.
  - Limitação: Durante esse estado, Dormurt não pode realizar ações defensivas (como Bloqueio, Esquiva ou Magia Defensiva).
- 

## Lista de Desvantagens Expandida

No mundo de Bulekê, as ações dos personagens não geram apenas sucessos ou fracassos simples, mas abrem espaço para nuances, riscos e consequências de diversas naturezas. A vida pregressa desses personagens implica uma gama de dificuldades que por vezes podem ser permanentes ao longo de sua aventura, isso que chamamos de Desvantagem, além dos exemplos iniciais que colocamos anteriormente, aqui vão uma nova gama pra inspirar o narrador e o jogador.

### Desvantagens Físicas

#### 1. Membro Atrofiado

Efeito: -2 em ações com o membro afetado.

Descrição: Uma limitação permanente restringe a capacidade motora.

#### 2. Constituição Frágil

Efeito: -2 em testes de Vigor e recebe +1 de dano.

Descrição: O corpo é vulnerável a doenças e ferimentos.

#### 3. Visão Prejudicada

Efeito: -2 em percepção visual; -1 em ataques à distância.

Descrição: A limitação ocular compromete acurácia e vigilância.

#### 4. Movimentação Limitada

Efeito: deslocamento reduzido em 2 metros; -2 em Reflexo.

Descrição: Uma condição impede velocidade e agilidade plenas.

#### 5. Dependência Medicamentosa

Efeito: sem substância específica, sofre -3 em todas as ações.

Descrição: Uma necessidade crônica exige suprimento constante.

### Desvantagens Mentais e Emocionais

#### 1. Fobia

Efeito: confrontado com a fobia, teste de Vontade (GD 16) ou sofre -3.

Descrição: O medo domina, prejudicando o desempenho.

#### 2. Impulsivo

Efeito: -2 em testes de paciência e autocontrole.

Descrição: A impulsividade conduz a riscos desnecessários.

#### 3. Trauma de Guerra

Efeito: sob estresse, teste de Vontade (GD 14) ou sofre desorientação.

Descrição: Experiências passadas afetam a estabilidade emocional.

#### 4. Descrente

Efeito: -2 em interações com entidades mágicas; restrição a magias espirituais.

Descrição: O ceticismo limita a abertura ao sobrenatural.

#### 5. Obsessão

Efeito: na presença da obsessão, -3 em ações não relacionadas.

Descrição: A fixação compromete o foco e os recursos.

### Desvantagens Sociais

#### 1. Inimigo Poderoso

Efeito: figura ou organização busca prejudicar o personagem.

Descrição: A constante ameaça exige vigilância e preparação.

#### 2. Pária

Efeito: -3 em interações na maioria das comunidades.

Descrição: Rejeitado socialmente, vive em isolamento.

#### 3. Notório

Efeito: dificuldade em se esconder; -2 em furtividade e dissimulação.

Descrição: Fama ou aparência marcante atrai atenção constante.

#### 4. Código de Honra Rígido

Efeito: agir fora do código impõe -4 em Vontade até redenção.

Descrição: Regras morais inegociáveis moldam decisões e ações.

#### 5. Dívida de Sangue

Efeito: obrigado a auxiliar ou poupar um grupo, mesmo sob risco.

Descrição: Um pacto ou dívida impõe compromissos inevitáveis.

## Desvantagens Espirituais e Sobrenaturais

### 1. Maldição Ancestral

Efeito: -2 em ações durante eventos ligados à maldição.

Descrição: Uma praga hereditária ou feitiço acompanha o personagem.

### 2. Aura Perturbadora

Efeito: -2 em interações com entidades espirituais ou animais.

Descrição: Emana uma energia que perturba os seres ao redor.

### 3. Incapaz de Canalizar Magia

Efeito: não pode usar habilidades mágicas naturais.

Descrição: Um bloqueio impede o acesso às correntes mágicas.

### 4. Marcação Espiritual

Efeito: entidades malignas sempre conseguem localizar o personagem.

Descrição: Uma marca invisível atrai forças sobrenaturais.

### 5. Déficit de Afinidade

Efeito: -3 ao lidar com um tipo específico de magia.

Descrição: Um bloqueio natural ou cultural gera vulnerabilidade.

## Complicações

Se as Desvantagens são complicações que por vezes tornam-se permanentes as complicações acontecem por um período menor de tempo e são adquiridas durante a aventura, como por uma habilidade de “Ataque Debilitante”, mas essa não é a única forma que você narrador pode aplicar, tanto em jogadores quanto em inimigos ou personagens não jogáveis.

### Complicações Físicas

#### 1. Ferida Profunda

Efeito: -3 em testes físicos até ser tratado.

Descrição: O golpe atinge músculos essenciais, comprometendo força e agilidade.

#### 2. Sangramento Contínuo

Efeito: perde 1 ponto de Vida por rodada até ser estancado.

Descrição: Um corte provoca hemorragia, enfraquecendo gradualmente.

#### 3. Fratura Incômoda

Efeito: -2 em ações que exijam o membro afetado.

Descrição: O osso quebrado limita movimentos e causa dor constante.

#### 4. Exaustão Muscular

Efeito: Deslocamento e ações físicas prejudicadas por 1d6 rodadas.

Descrição: Após esforço extremo, o corpo cede à fadiga.

### 5. Desarme Forçado

Efeito: perde a arma, que cai a até 2 metros.

Descrição: Um erro técnico ou impacto arranca a arma das mãos.

## Complicações Sociais

### 1. Gafe Irreparável

Efeito: -3 em interações sociais com o alvo até que haja reparação formal.

Descrição: Um deslize cria uma tensão difícil de desfazer.

### 2. Quebra de Protocolo

Efeito: -2 em futuras interações com autoridades locais.

Descrição: Ignorar normas sociais gera desconfiança.

### 3. Escândalo Público

Efeito: a reputação sofre um revés; inimigos podem se aproveitar.

Descrição: Um ato ou boato mancha a imagem do personagem.

### 4. Aliado Ofendido

Efeito: um aliado recusa ajuda até receber pedido formal de desculpas.

Descrição: Uma ação impensada abala relações importantes.

### 5. Perda de Autoridade

Efeito: o grupo passa a questionar os comandos do personagem.

Descrição: Um erro mina a confiança da liderança.

## Complicações Mentais e Emocionais

### 1. Pânico

Efeito: testa Vontade (GD 14) ou perde a próxima ação.

Descrição: O terror bloqueia a capacidade de agir.

### 2. Confusão Temporária

Efeito: durante 2 rodadas, realiza ações aleatórias ou hesita.

Descrição: Uma perturbação psicológica prejudica o foco.

### 3. Paranoia

Efeito: até o fim da cena, sofre -2 em testes sociais.

Descrição: A mente vê ameaças em todos à sua volta.

### 4. Bloqueio Emocional

Efeito: não pode usar habilidades de empatia até o fim da cena.

Descrição: Um trauma afasta o personagem de vínculos emocionais.

### 5. Presságio Perturbador

Efeito: desvantagem no próximo teste de Vontade.

Descrição: Uma visão profética abala a determinação.

## Complicações de Combate

### 1. Perda da Iniciativa

Efeito: age por último na próxima rodada.

Descrição: Um erro ou surpresa tática retarda a reação.

### 2. Abertura Fatal

Efeito: o próximo ataque contra o personagem tem +3 para acerto.

Descrição: Um descuido cria uma brecha evidente.

### 3. Queda Desastrosa

Efeito: fica Caído, devendo gastar uma ação para se levantar.

Descrição: Um tropeço ou empurrão derruba o personagem.

### 4. Arma Presa

Efeito: a arma fica encravada, exigindo ação de Força para liberá-la.

Descrição: Um golpe mal calculado prende a arma.

### 5. Exposição Estratégica

Efeito: um inimigo secundário ganha uma ação gratuita.

Descrição: A movimentação incorreta abre espaço para novos perigos.

## Complicações Ambientais

### 1. Desmoronamento Parcial

Efeito: teste de agilidade (GD 12) ou sofre queda.

Descrição: O terreno reage, criando obstáculos imprevisíveis.

### 2. Perda de Rota de Fuga

Efeito: o caminho seguro agora está bloqueado.

Descrição: Uma barreira imprevista corta as opções de retirada.

### 3. Chuva Repentina

Efeito: ações que exijam precisão sofrem -2 até o fim da cena.

Descrição: O clima muda, dificultando movimentos e ações.

### 4. Armadilha Natural

Efeito: fica Imobilizado até passar teste de Força (GD 14).

Descrição: Elementos ocultos impedem a movimentação.

### 5. Intrusão Inesperada

Efeito: um elemento não hostil interfere na cena.

Descrição: A natureza ou o acaso obrigam a adaptação rápida.

## Ascensão Divina: O Nível Além do 30

Em raríssimas circunstâncias, um personagem pode transcender os limites mortais e ascender ao status de um deus menor. Esta evolução não é um direito ou uma progressão natural, mas sim uma consagração narrativa: ela só ocorre após uma vida de feitos extraordinários, que moldaram a história do mundo e foram reconhecidos não apenas pelo Narrador, mas por todos os demais jogadores da mesa.

A Ascensão Divina simboliza a apoteose do personagem, que renasce em um novo estado de existência, libertando-se das limitações das classes e arquétipos mortais.

## Requisitos para a Ascensão

### **Morte Épica ou Vida Extraordinária:**

O personagem deve ter vivido uma trajetória marcada por feitos grandiosos que impactaram diretamente o destino de povos, culturas ou mesmo do mundo inteiro. Alternativamente, pode ter tido uma morte épica, que reverberou como mito.

### **Reconhecimento Coletivo:**

A ascensão não depende de estatísticas ou números, mas de um consenso narrativo. O Narrador e os demais jogadores devem reconhecer, de forma unânime, que o personagem atingiu esse patamar.

### **Jogada Final:**

Após o reconhecimento e cumpridos todos os requisitos, o personagem realiza uma última jogada de 3d6. Se o resultado for superior a 10, sua essência suporta a transição e ele ascende como um deus menor. Se falhar, a alma do personagem se dispersa, tornando-se parte dos ciclos cósmicos, mas sua lenda permanece.

## Consequências Mecânicas da Ascensão:

### **Liberdade de Construção:**

O personagem, agora uma entidade divina, refaz todas as suas habilidades e proficiências, podendo escolher livremente entre quaisquer opções existentes no sistema, ignorando as restrições de classe ou arquétipo. Ele passa a possuir exclusivamente as vantagens de todas as classes, sem estar sujeito às suas limitações.

O valor máximo de todas as suas proficiências passa a ser 5.

### **Fim da Evolução Numérica:**

O nível final do personagem é fixado como Ascendido. Ele não ganha mais níveis ou pontos de evolução. Sua progressão passa a ser puramente narrativa, definida pelas ações que realiza como divindade.

### **Dom ou Aspecto Divino:**

O novo deus menor manifesta um Dom, um Aspecto Divino que sintetiza sua trajetória. Este Dom não é uma habilidade mecânica padrão, mas um símbolo, um arquétipo, que influencia como ele é cultuado e lembrado pelos povos.

O Dom deve ser proposto pelo jogador e construído em colaboração com o Narrador, respeitando a coerência do mundo e da trajetória vivida.

### **O Dom como Símbolo:**

O Dom não é uma lista de poderes, mas uma expressão simbólica e narrativa que guia a forma como o personagem será cultuado, invocado e temido. Ele se manifesta através de lendas, símbolos, rituais ou mesmo intervenções diretas no mundo mortal, sempre mediadas pela narrativa.

### **Exemplos:**

"**O Fogo que Nunca se Apaga**", representando um antigo guerreiro que resistiu até o fim.

"**O Véu Entre os Mundos**", para um antigo curandeiro que guiava almas perdidas.

"**O Caçador do Silêncio**", para um arqueiro que jamais foi visto, mas sempre acertou seus alvos.

## Uso do Personagem Ascendido

Após a Ascensão Divina, o personagem não é mais considerado um aventureiro comum. Ele transcendeu a existência material e agora ocupa um lugar entre as forças eternas que moldam o mundo. Sua presença na narrativa se torna excepcional e cerimonial.

Quando o Personagem Ascendido Pode ser Usado:

### **Intervenção Divina:**

O personagem pode intervir no mundo uma única vez por arco de campanha ou em momentos absolutamente críticos, conforme julgamento do Narrador.

Essa intervenção pode ocorrer na forma de:

Uma aparição direta como avatar.

Um sinal, milagre ou maldição.

A inspiração de uma nova ordem, culto ou tradição.

A intervenção deve sempre ser simbólica e impactante, jamais trivial.

### **Chamado dos Crentes:**

Quando os seguidores do Deus Menor realizam rituais, oferendas ou invocações adequadas ao seu Dom, o personagem pode manifestar-se em sonhos, visões ou como fenômeno sobrenatural.

Em raras ocasiões, pode agir diretamente, se a devoção for extrema e o momento justificar tal presença.

### **Presença no Panteão:**

O personagem ascendido passa a integrar o panteão de divindades do cenário, sendo utilizado:

Como figura de fundo em novas campanhas.

Como influência espiritual sobre NPCs ou regiões.

Como fonte de novas Bênçãos, Tradições ou até mesmo como origem de arquétipos exclusivos para futuras gerações.

### **Cruzamento de Campanhas:**

Em campanhas futuras, outros personagens podem:

Encontrar rastros ou artefatos ligados ao Deus Menor.

Descobrir que uma cidade foi fundada em honra ao seu nome.

Ser convocados, em sonhos ou profecias, a seguir seus preceitos ou impedir que sua essência seja corrompida.

#### **Restrições ao Uso:**

- ❖ O personagem não pode mais ser utilizado como aventureiro ativo na mesma campanha.
- ❖ Sua aparição deve ser sempre mediada pelo Narrador, garantindo que seja rara, simbólica e carregada de impacto narrativo.
- ❖ O personagem não acumula mais experiência, níveis ou recursos, existindo fora das regras convencionais de progressão.

#### **Importante:**

A Ascensão Divina transforma o personagem em um elemento do cenário, parte indissociável da mitologia viva de Buluké.

A decisão de sua aparição e influência passa a ser uma construção conjunta entre Narrador e Jogadores, sempre orientada para fortalecer a coesão narrativa, o simbolismo e a grandiosidade épica que caracterizam o universo de Corvos.

#### **Exceção de Uso:**

Uma vez que houverem personagens diversos que tenham passado por essa ascensão, assim se for de vontade do grupo e do narrador, uma aventura divina pode ser considerada na qual os jogadores podem assumir as fichas dos deuses menores da mesma forma que assumiram as fichas mortais.

## **Glossário de Termos**

**3D6** - Três dados de seis faces. É a base de quase todas as rolagens no sistema.

**Ação Ativa** - A principal ação que um personagem realiza durante seu turno. Pode ser um ataque, uso de habilidade, interação intensa, etc.

**Ação Auxiliar** - Ações complementares, como se mover, falar, interagir com objetos ou usar um item.

**Análise de equilíbrio mecânico** (atributos, habilidades, progressão de níveis). **Ação defensiva** - Ação reativa que permite tentar evitar um ataque fora do próprio turno.

**Alvo** - Criatura, personagem ou objeto que é afetado por uma ação, ataque ou habilidade.

**Arquétipo** - A benção ou função mística do personagem. Define seu estilo, limites e potencial evolutivo.

**Benefício** - Ponto de evolução obtido ao subir de nível. Pode ser usado para criar ou melhorar habilidades, proficiências ou dano.

**Cena** - Recorte de tempo narrativo que define os limites para certas habilidades, efeitos e ações.

**Conjurado** - Espírito aliado invocado por um personagem do Arquétipo Comandante. Atua em combate com ações próprias.

**Crítico** - Resultado de dados extremos (6,6,5 para sucesso ou 1,1,2 para falha). Duplica os efeitos positivos ou negativos do teste.

**Dano** - Quantidade de pontos de vida que são subtraídos ao atingir um alvo.

**GD (Grau de Dificuldade)** - Número-alvo para testes. Quanto maior o GD, mais difícil é superar o desafio.

**Habilidade** - Efeito especial que um personagem pode usar em combate ou fora dele. Pode ser ativa (exige ativação) ou passiva (funciona automaticamente). Cada habilidade possui efeitos, requisitos e limitações definidos.

**Narrador** - Também chamado de mestre. É quem conduz a história, controla o mundo e representa os NPCs.

**PDJ** - Personagem do Jogador.

**PDM** - Personagem do Mestre. Pode ser um aliado, inimigo ou figura neutra.

**Proficiência** - Representa o nível de domínio de um personagem sobre determinada área de conhecimento, prática ou talento específico (como furtividade, percepção, armas, magia, etc.).

**Recurso** - Representa quantidades abstratas como munição, mana, comida, etc.

**RD (Redução de Dano)** - Valor que subtrai o dano recebido.

**Sessão** - O encontro de jogo. Representa o tempo real da partida. Pode conter várias cenas.

Ainda está com dúvidas, aventureiro?

Você pode explorar as recompensas do projeto, onde encontrará guias detalhados e roteiros completos de aventuras one-shot, incluindo as fichas de todos os personagens envolvidos, desde lacaios até os grandes chefes finais.

Apoie nosso projeto, e fique por dentro de tudo isso e muito mais! Venha comigo explorar as aventuras dos Corvos por toda Buleké.

---

## Sobre o autor

Heládio Filho é bacharel e especialista em Cinema e Audiovisual, com pós-graduação em Escrita Criativa e Docência no Ensino Superior. Já passou por muita coisa: foi rato de fórum, videomaker, editor, fotógrafo, consultor de escrita, pesquisador... sempre envolvido com histórias, de um jeito ou de outro.

Hoje, é crítico de cinema, apaixonado por mitologia e mestre de RPG há mais de 10 anos. Gosta de construir mundos, narrar aventuras e explorar tudo que uma boa história pode oferecer: seja numa sala de cinema, numa mesa de jogo ou em uma página em branco.