



ARCA FINAL

cenário de campanha



ARCA FINAL

Quando uma nave-colônia tiranizada por uma IA governante naufraga em um planeta dominado por um deus dragão, o destino de dois povos subjugados se entrelaça.

Desenvolvido por Jaime de Andruart

Nível de complexidade: ●●● (3)

PROPOSTA

Leia esta apresentação para os jogadores:

A população da Arca Final sofre com a tirania de uma IA sádica que comanda a viagem milenar a um planeta misterioso. Os habitantes se dividem entre os que têm medo demais para fazer algo a respeito e os que querem mudar as coisas. A Eterna Voz sempre cortou rebeliões pela raiz, mas dessa vez um grupo de pessoas conseguiu se unir para tentar desligá-la... e quase conseguiu. Os rebeldes foram vencidos pela nave no último minuto, mas destruíram a reserva de energia da Voz. Isso a levou a um pouso forçado no planeta habitável mais próximo, onde a população nativa sofre há milênios sob o jugo do Império Vulcânico, governado por um dragão quase tão antigo quanto o próprio mundo. Quando esses dois povos travam contato, pode surgir uma aliança improvável contra ambos os opressores... Ou uma guerra fomentada pelo Monarca Vulcânico e pela Eterna Voz em busca de consolidarem e demonstrarem poder frente à outra liderança desconhecida e implacável.

TOM E ATMOSFERA

Inspirador, opressor, revolucionário

TEMAS

Desconfiança, lei do mais forte, o menor dos males, necessidade de posicionamento, tirania

REFERÊNCIAS

2001: Uma Odisseia no Espaço, Arcane, Avatar, Duna, F.I.N.A.L., Pandorum, Placa-Mãe



VISÃO GERAL

Se o grupo optar por este cenário, forneça as informações abaixo antes da criação de personagem.

Duas tiranias. Uma, fustigando o mundo com as cinzas da opressão; outra, um mistério surgido há tanto tempo entre as estrelas distantes que nem mesmo os habitantes lembram seu propósito.

O que as une é estar à beira da aniquilação.

Por milênios, a **Arca Final**, uma gigantesca nave geracional que é tanto um lar quanto uma prisão, vagou pelo vazio sideral. Seus habitantes viviam sob o domínio da **Eterna Voz**, uma inteligência artificial sádica e onipresente que regia cada aspecto de suas vidas. Gerações nasceram e morreram sem jamais questionar seu destino, até que uma rebelião — o **Silenciamento** — quase conseguiu desligar a IA para sempre. Embora os rebeldes tenham sido vencidos, seu último ato de desafio destruiu o núcleo de energia da nave, forçando a Eterna Voz, agora enfraquecida, a realizar um pouso de emergência no planeta habitável mais próximo. Para os tripulantes, este novo mundo representa a primeira chance de liberdade em incontáveis vidas; para a Eterna Voz, é uma corrida desesperada por uma nova fonte de energia capaz de sustentar todo o seu processamento.

Na superfície, o **Império Vulcânico** assistiu com espanto e temor à chegada da estranha estrela cadente. Por eras, esse povo viveu sob o domínio do **Monarca Vulcânico**, um dragão ancestral de poder quase divino. Mas o tempo é implacável até para os imortais. A saúde do grande dragão definha, e com ela, sua capacidade de governar com a fúria e o poder de outrora. Seu império, construído sobre fogo e cinzas, agora se apoia em uma hierarquia rígida e na memória de sua antiga glória, temendo o dia em que a chama de seu soberano se apagará por completo.

Agora, os dois déspotas se encaram através de um abismo de desconfiança e necessidade. A Eterna Voz, moribunda, vê no poder mágico e bruto do Monarca Vulcânico a bateria perfeita para restaurar seus sistemas e seu controle absoluto. Afinal, o que poderia fornecer mais energia do que a própria essência de um deus diáfano? O Monarca, por sua vez, vislumbra na biotecnologia alienígena da Arca a única cura para sua decadência, uma chance de recobrar a força que o fez um deus entre seu povo.

Este encontro pode forjar uma aliança profana, unindo duas tiranias para garantir a sobrevivência de ambas às custas de seus povos... ou pode acender as chamas de uma nova guerra, com cada líder buscando consumir o outro para se reerguer das cinzas.

Em meio a essa colisão de mundos, vocês são parte dos subjugados, seja da tripulação da Arca que sempre sonhou com um céu de verdade, seja do povo do Império que anseia por se libertar das garras do dragão. O destino entrelaçou seus povos e, agora, suas escolhas determinarão o futuro. Vocês fomentarão a guerra,

escolherão o menor dos males ou se erguerão juntos para quebrar ambas as correntes?

COMUNIDADES

Todas as comunidades estão disponíveis, mas algumas têm certas especificidades em uma campanha de Arca Final. Forneça as informações a seguir conforme necessário.

Disciplinada e erudita

Uma comunidade disciplinada é quase uma certeza na Arca. A vida sob a Eterna Voz é rigidamente controlada, com rotinas, deveres e punições severas. Seus membros podem ser ex-oficiais da IA ou rebeldes que usam a mesma rigidez para organizar sua resistência. Uma comunidade erudita pode ser composta por tecnomantes e historiadores que vivem nos arquivos da nave, tentando desesperadamente preservar o conhecimento e descobrir os segredos da Eterna Voz e da missão original da Arca, estranhamente jamais revelada em detalhes aos habitantes.

No Império, a comunidade disciplinada por excelência envolve as legiões do Monarca ou as ordens de serafins, onde lealdade e obediência são inquestionáveis. A **Sé do Magma** é um bom exemplo de comunidade erudita, na qual os magos estudam a natureza do poder do Monarca. Também há mosteiros isolados nos cantos mais remotos do planeta, onde se preserva a história proibida de antes do Império Vulcânico.

Fora da lei

Rebeldes do Silenciamento e seus descendentes são foras da lei na Arca. Esses indivíduos habitam os setores danificados e não monitorados da nave: os **Setores Sombrios**. Eles sobrevivem de contrabando, sabotagem e da esperança de um dia derrubar o medo causado pela Eterna Voz. Sua honra é forjada no fogo da rebelião e a desconfiança é uma moeda corrente.

Comunidades fora da lei no Império incluem clãs de bandidos que vivem nos desertos de cinzas, revolucionários que se escondem nas cidades e piratas que assaltam os navios mercantes do Império e redirecionam esses bens e riquezas para assentamentos que ainda resistem. Personagens fora da lei podem ser tanto egoístas quanto idealistas, mas todos compartilham ódio pelo domínio e pela lei absoluta do Monarca.

Subterrânea

Membros desse tipo de comunidade podem ter tido ancestrais na equipe de manutenção original da Arca. Hoje, essas pessoas habitam os níveis mais profundos e esquecidos da nave, onde a luz artificial raramente chega e, tampouco o poderio total da Voz. Eles conhecem cada duto de serviço, cada atalho e cada segredo estrutural da nave, movendo-se como fantasmas na máquina.

Comunidades subterrâneas no Império são numerosas: cidades antigas, pré-imperiais, escavadas no interior de vulcões adormecidos ou em sistemas de cavernas de obsidiana. Algumas podem guardar os segredos de criação dos clanks elementais adormecidos, protegendo um poder do passado que o Monarca Vulcânico tanto almeja quanto teme.

ANCESTRALIDADES

Todas as ancestralidades estão disponíveis, mas algumas têm certas especificidades em uma campanha de Arca Final. Forneça as informações a seguir conforme necessário.

Clanks

Clanks da Arca são andróides e gínóides de metal e polímeros, projetados para servir como avatares descartáveis da Eterna Voz. Após o Silenciamento, muitos clanks perderam a conexão com a Voz e se viram de repente como seres autônomos, capazes de suas próprias escolhas. Muitos decidiram continuar auxiliando nas tarefas da nave por conta própria, mas outros decidiram explorar o novo mundo.

Clanks do Império, por outro lado, são criaturas de origem mágica, criados de elementos como terra, lava, gelo etc. Costumam ser encontrados em ruínas antigas de civilizações que, segundo boatos sussurrados por dissidentes do Império, ultrapassam e muito a ordem política atual.

- Se você foi construído na Arca, o que o levou a se aventurar no mundo exterior? Curiosidade pela possibilidade de novas e infinitas descobertas, remorso pelas atrocidades que cometeu quando ainda era possuído pela Eterna Voz, vontade de seguir um sonho que nunca imaginou que teria? Quem pode estar caçando você? Quem você tem como possível aliado?
- Se você foi construído no Império, de que material você é feito? Quem construiu você, e para que propósito? Há quanto tempo? Você se lembra de seus criadores ou, além de terem sido esquecidos pela história, também foram esquecidos por você? Se você despertou há pouco tempo, já descobriu ou decidiu seu lugar no mundo?

Drakonas

Drakonas da Arca não têm cauda, são menos robustos, têm escamas pequenas e lisas e traços reptilianos menos evidentes, podendo se passar por qualquer outra criatura de tamanho humano se estiverem completamente cobertos, por exemplo, com um capuz. Já os drakonas nativos do Império são mais corpulentos que o padrão, com traços reptilianos bastante evidentes e escamas duras e protuberantes, como as de crocodilos. Ao jogar de drakona, você pode escolher uma das subespécies apresentadas neste cenário ou usar a ancestralidade padrão apresentada no Livro Básico.

- Se você nasceu na Arca, como se sente em relação à estrutura política que privilegia drakonas no Império? Como os indivíduos de outras ancestralidades na Arca veem isso? Como veem você?
- Se você nasceu no Império, como vê esses drakonas diferentes que vieram do espaço? Você os acha fracos devido à aparência menos ameaçadora, ou lhes dá as boas-vindas como se fossem irmãos que não vê há muito tempo? Eles são bem-vindos ao seu mundo ou são um novo problema em meio às tensões já existentes no Império Vulcânico?

Fungris

Fungris da Arca são o resultado de bioengenharia, criados para serem o sistema de reciclagem e compostagem da nave. Seus corpos são uma rede de micélio sintético, muitas vezes bioluminescentes, capazes de decompor resíduos e transformá-los em biomassa utilizável. Após o Silenciamento, muitos se desconectaram dos sistemas de controle da Voz, formando uma consciência coletiva e buscando um propósito para além de sua função original.

Fungris do Império, em contraste, são seres nativos que prosperam em cavernas geotérmicas e florestas de cristais. Seus corpos são compostos de micélio rico em minerais, muitas vezes com formações de obsidiana ou quartzo crescendo em seus chapéus e ombros. Eles se comunicam através de uma rede micelial planetária, sentindo as "vibrações" da terra.

- Se você se originou na Arca, como é experimentar a individualidade pela primeira vez? Você sente falta da conexão constante com a rede da nave ou a liberdade é revigorante? Como você reage aos fungris nativos do planeta: são parentes distantes ou uma forma de vida completamente alienígena e talvez perigosa?
- Se você nasceu no Império, a queda da Arca foi uma ferida dolorosa em sua rede planetária? O que você sente em relação aos fungris da Arca, que são ao mesmo tempo semelhantes e sintéticos? São abominações a serem purgadas ou irmãos perdidos que precisam ser curados e integrados à sua rede?

Infernis

Infernis da Arca não têm qualquer ligação com planos demoníacos. Seus traços (pele com cores incomuns, chifres que podem ser antenas biológicas ou dissipadores de calor, e caudas finas) são o resultado de mutações genéticas adaptativas para sobreviver a milênios de radiação cósmica e ambientes controlados. O Aspecto Apavorante pode ser uma resposta de estresse biológico, liberando feromônios ou gerando uma carga bioelétrica. No Império, Infernis são exatamente o que as lendas dizem: descendentes de entidades primordiais aprisionadas no núcleo vulcânico do planeta. Sua afinidade com o fogo é natural, e muitos servem ao Monarca Vulcânico como uma espécie de nobreza magmática, vistos com uma mistura de medo e reverência pelo resto da população.

- Se você nasceu na Arca, como lida com o estigma que sua aparência causa, especialmente entre os nativos do Império que o veem, literalmente, como um demônio? Você tenta esconder suas características ou as usa para intimidar aqueles que o julgam? Como suas adaptações espaciais o ajudam ou atrapalham neste novo mundo?
- Se você nasceu no Império, o Monarca Vulcânico é uma figura digna de adoração ou um tirano que aprisiona o verdadeiro poder caótico de seus ancestrais? Como você vê os Infernis da Arca? São meras imitações sem alma, desprovidas do fogo interior, ou uma curiosidade intrigante que desafia sua compreensão sobre sua própria linhagem?

Elfos

Elfos da Arca, conhecidos como perenes, são uma casta geneticamente projetada para a longevidade. Ao contrário dos elfos padrão do Livro Básico, os perenes podem facilmente ultrapassar milhares e milhares de anos de idade. Sua função era supervisionar a jornada multigeracional, servindo como guardiões do conhecimento e conselheiros da Eterna Voz. Seu Transe Celestial é, na verdade, um estado de sincronia com os bancos de dados da nave, onde processam informações e rodam diagnósticos. Após o Silenciamento, muitos se viram sem propósito, com uma vida útil que agora parece mais uma maldição do que uma bênção. Elfos do Império não têm a longevidade dos elfos da Arca, mas sua longevidade padrão de 350 anos ainda é assombrosa para a maioria dos outros povos. Eles são nativos profundamente conectados à essência mágica do planeta. Sua pele pode ter a textura de rocha polida e seus cabelos, o brilho de filamentos minerais. Eles sentem o fluxo de poder do Monarca como uma pressão constante e são os primeiros a perceber o enfraquecimento do dragão.

- Se você é um perene da Arca, como lida com uma vida quase infinita sem um propósito definido? Você busca liderar os sobreviventes, se isola com suas memórias ou tenta desesperadamente encontrar um novo sentido para sua existência neste planeta primitivo? Como é interagir com seres cuja vida é um mero piscar de olhos para você?
- Se você é um elfo do Império, a chegada da Arca é uma ferida profana no corpo do mundo? Você sente a tecnologia da nave como uma dissonância dolorosa em sua conexão com o planeta? Você vê os recém-chegados como uma praga a ser erradicada ou como um catalisador que pode finalmente quebrar o domínio estagnado do Monarca Vulcânico?

CLASSES

Todas as classes estão disponíveis, mas algumas têm certas especificidades em uma campanha de Arca Final. Forneça as informações a seguir conforme necessário.

Guardiões e guerreiros

A arte da guerra reflete a cultura de cada povo.

Guardiões e guerreiros da Arca são a força de segurança da Eterna Voz ou os músculos da rebelião. Usam armaduras de polímeros avançados e armas cinéticas ou de energia. Um guardião pode ser um especialista em escudos de energia (possivelmente um baluarte), enquanto um guerreiro pode ser um mestre de armas de alta frequência que destroem blindagens (excelente para escolhidos da matança).

Já no Império, essas classes podem fazer parte de legionários dracônicos. Suas armaduras são forjadas com metal vulcânico e escamas de dragões menores. Um guardião pode ser um vingador que protege um ideal ou uma comunidade contra a opressão do Monarca, enquanto um guerreiro pode ser um campeão de elite do Império, treinado nas artes de subjugar quem se interpõe entre os planos do monarca e o sucesso deles.

Ladinos

Espionagem e subterfúgio florescem sob regimes opressores.

Ladinos da Arca são especialistas em infiltração. A subclasse gatuno é perfeita para um hacker que se move silenciosamente pelos dutos de ventilação e sistemas de segurança da nave geracional. A subclasse mafioso controla o mercado negro nos Setores Sombrios da Arca, negociando dados roubados, peças raras e informações que a Eterna Voz preferiria manter em segredo.

No Império, ladinos são espiões ou rebeldes. Um gatuno pode usar as sombras para se esgueirar pelos corredores do palácio vulcânico, enquanto um mafioso pode ser o líder de uma guilda de ladrões que controla o submundo da capital, com contatos em todas as esferas de poder.

Magos e feiticeiros

A natureza da magia é o que mais divide os dois povos.

Na Arca, a magia é apenas tecnologia incompreendida. Um mago é um tecnomante, um estudioso que decifra fragmentos do código da Eterna Voz para manipular os sistemas da nave, criando "feitícios" que são, na verdade, programas complexos. Já um feiticeiro é um biohacker, alguém cuja biologia foi alterada, intencionalmente ou por acidente, permitindo que seu corpo interaja diretamente com a tecnologia da Arca, canalizando energia bruta como surtos elétricos ou pulsos eletromagnéticos.

No Império, por outro lado, magia é uma força primeva. Magos são eruditos que estudam as manifestações do poder do Monarca,

canalizando energia geotérmica e curando com a vitalidade da própria terra. Feiticeiros nascem com uma conexão direta com o planeta; podem ser primordialistas que dobram os elementos, moldando lava e rocha como extensões de sua vontade — um poder que muitos acreditam ser uma bênção do próprio Monarca Vulcânico.

Serafins

A fé é depositada em tiranos, não em deuses distantes.

Os Serafins da Voz são uma ordem de elite. Eles não recebem poder divino, mas sim acesso privilegiado aos sistemas mais avançados da Eterna Voz. Suas "bênçãos" são nanorrobôs que reparam tecidos (cura) e suas "punições" são raios de energia concentrada disparados de implantes. Sua fé na IA tirana é absoluta e eles atuam como seus inquisidores e protetores.

Enquanto isso, no Império, a Ordem dos Serafins de Obsidiana é composta pelos guardiões da fé no Monarca Vulcânico. Eles são guerreiros sagrados que extraem poder diretamente da essência do dragão. Suas habilidades manifestam-se como chamas e terra derretida, e suas asas podem ser formações rochosas que emergem de suas costas. Eles são a personificação do poder e da proteção do Império e responsáveis por manter a ordem rígida estabelecida desde tempos imemoriais.

PRINCÍPIOS DOS JOGADORES

Se o grupo optar por esta campanha, forneça as informações abaixo antes da criação de personagem.

Escolha um lado

Seja na Arca, seja no Império, há apenas duas possibilidades para a maioria das pessoas: a segurança de apoiar a tirania vigente ou o perigo de desafiá-la. Não há escolha que não cause a ira do outro lado e quem tenta ficar em cima do muro é esmagado por ambos.

Pense nas consequências

Ajudar um vilarejo que não consegue pagar os impostos ao Monarca ou um grupo de clanks livres carregando segredos da Eterna Voz enquanto eles se escondem de caçadores de recompensas da Arca pode parecer uma boa ideia... Até o grupo descobrir, semanas depois, que o vilarejo foi varrido da existência pelas forças do Império ou que os clanks fugitivos na verdade estavam procurando, por si mesmos, uma nova fonte de energia para alimentar a Voz. Nem toda atitude que parece altruísta num primeiro momento pode ser a melhor saída, o que não quer dizer que não se deva tentar resolver os problemas de acordo com a visão de mundo de seu personagem. Lembre-se apenas que, entre duas tiranias desesperadas para manter o poder que ainda têm, todas as ações, altruístas ou egoístas, têm consequências.

PRINCÍPIOS DO MESTRE

Ao mestrear esta campanha, lembre-se das seguintes orientações.

Evite fornecer saídas fáceis

Quando o grupo estiver planejando algo, defina as consequências positivas e negativas, em caso de sucesso ou de falha. Escolher uma opção, abordagem ou lado em específico significa abdicar de outra. Toda escolha, por mais benéfica que seja, ainda acarreta alguma perda — e indignação ou fúria por parte do outro lado.

Use contagens para minar a indecisão

Se o grupo estiver indeciso sobre o que fazer devido ao princípio acima, aumente a tensão com uma contagem regressiva: eles podem proteger a estrada para que a caravana trazendo suprimentos a uma cidade imperial sitiada por forças clanks e drakônicas da Arca possa passar em paz, mas fazer isso também permitirá que o poderio militar local se reabasteça e acabe usando a força para ficar com a comida que iria para o povo. Outra alternativa seria eles se colocarem pessoalmente como protetores dos suprimentos, para garantir que estes cheguem aos que mais precisam, mas, se suas habilidades diplomáticas falharem em negociar com os políticos e militares locais, estarão cercados caso um combate ocorra. O que fazer numa situação dessas? Demorar para decidir pode significar a condenação de toda a cidade a morrer de fome. E nada melhor que uma contagem regressiva para isso.

ASPECTOS DO CENÁRIO

Use estas informações para preparar a campanha. Você também pode compartilhá-las com o grupo se for necessário.

A Arca

A Arca Final é uma megalópole rivalizando em tamanho e população com a própria capital do Império, Púmice. Ela jaz pousada em um amplo vale há poucos quilômetros da capital, e em pouquíssimo tempo seus habitantes já começaram a se espalhar pelos arredores, alguns fugindo em busca de uma liberdade que jamais conheceram, outros impulsionados por mera curiosidade, e outros, ainda, sob ordens para patrulhar e efetuar reconhecimento e coletar inteligência para a Voz. Não importando o caso, a Arca é uma visão tão estranha quanto misteriosa para qualquer habitante do Império Vulcânico: seu exterior de metal polido e brilhante sob os dois sóis do planeta contrasta com o interior obscuro e controlado pela Voz.

O Império Vulcânico

Com sede na capital Púmice, o Império vive há eras sob o governo firme do Monarca Vulcânico. O dragão sempre foi símbolo de poder, destruição e medo, mas correm rumores de que mesmo esse deus diáfano pode estar com os dias contados: há anos que o Monarca não aparece em público e o Império é regido por seus porta-vozes. Estaria o soberano adoentado, moribundo ou mesmo morto? As pessoas cochicham isso, algumas esperançosas para que a ordem

das coisas mude, outras desesperadas, com medo de que isso realmente aconteça. Qualquer que seja o caso, o aparecimento da Arca reacendeu os ânimos das forças militares do Império, que farão de tudo para obter e entender a tecnologia alienígena trazida pelos visitantes do espaço.

Medicina estelar

A biotecnologia hiperavançada sob controle da Voz pode ser a cura que o Monarca Vulcânico espera. Como nenhuma magia ou milagre foi capaz de recobrar suas forças, talvez o conhecimento do povo alienígena da Arca possa ser útil. Mas o que a Voz pode querer em troca? Se os dois tiranos chegarem a um acordo, quanto tempo isso perdurará até que um tente dominar o outro?

Poder drakônico puro

Após o motim que levou ao pouso forçado da Arca, a Eterna Voz enfraqueceu muito, inclusive perdendo controle sobre diversas alas da nave — alas que se tornaram locais de refúgio para dissidentes que, segundo a Voz, se aproveitam da tecnologia e dos recursos à sua disposição para se armarem e tomarem o poder de uma vez por todas. Os danos às células de energia e sistemas da Arca, no entanto, podem ser reparados: os estranhos poderes mágicos existentes no planeta podem ser a salvação das células de energia, se apenas pudessem ser infundidos a elas... O problema é que eles emanam do Monarca Vulcânico e, mesmo em seu estado enfraquecido, ele não deixa de ser um deus diáfano com poderes sem precedentes.

INCIDENTE INCITANTE

Você pode começar a campanha usando o modelo abaixo ou criar o seu.

A Arca Final, uma cidade-nave ferida, repousa como uma divindade de metal caída sobre o solo alienígena. Seu silêncio é uma mentira. Em seus corredores, a Eterna Voz, uma IA tirânica e moribunda, conspira para sobreviver. A poucos quilômetros, em Púmice, a capital do Império Vulcânico, o Monarca Vulcânico define e seu poder ancestral se esvai como fumaça. Sua corte, liderada pelo pragmático primeiro-ministro Eltar Almagris (drakona, neutro), se agita com medo e oportunidade.

O encontro é inevitável. Em uma área neutra no vale de cinzas que separa a nave da capital, foi erguido o Pavilhão do Primeiro Contato. Ali, duas comitivas se encontrarão para decidir o destino de seus povos. Contudo, a paz é uma mercadoria rara e muitos vieram para negociar com punhais e ikonis escondidos.

Pela Eterna Voz: a **Unidade Diplomática 2112** (clank da Arca, neutro) lidera a comitiva. Sua aparência é impecável: um corpo cromado que reflete a paisagem distorcida. Ele fala com a voz calma e assustadoramente lógica da própria IA. Seu objetivo público é estabelecer uma troca pacífica de conhecimento. Seu objetivo

secreto é avaliar a vitalidade e o poder do Monarca como uma possível fonte de energia.

Pelo Império Vulcânico: o próprio Primeiro-Ministro Eltar Almagris lidera a delegação, ato que demonstra a seriedade da situação. Ele busca entender a ameaça, ou a oportunidade, que a Arca representa. Com ele, estão:

Alta-inquisidora Alíria (infernis do Império, fem.), da Ordem dos Serafins de Obsidiana. Ela vê a Arca como uma blasfêmia, uma ferida de metal no mundo sagrado, e busca qualquer pretexto para purificá-la com fogo.

Mestre Mercador Urax (anão do Império, masc.), da Guilda Cinzenta. Ele vê a Arca não como uma ameaça, mas como a maior oportunidade de negócio em séculos: tecnologia alienígena, novos materiais e talvez até mão de obra. Caso ocorra uma guerra, o plano B de Urax é negociar armas com ambos os lados, mas, para isso, precisa aprender a produzir armas semelhantes às da Arca (que causam dano tec) primeiro.

Pelos Povos Rebeldes: escondida entre as sombras e disfarçada como parte da comitiva da Arca, está **Kal** (humana da Arca, fem.), uma das líderes do Silenciamento. Ela não acredita que a Eterna Voz possa ser negociada e busca uma aliança secreta com qualquer facção do Império disposta a ajudar a destruir a IA de uma vez por todas.

Qualquer que seja a origem dos personagens, o grupo se forma em meio a essa tensão. Decida em grupo qual é a melhor situação inicial:

1. A Guarda Diplomática: os personagens são a escolta de um dos emissários (a Unidade 2112, Eltar Almagris ou até mesmo, secretamente, de Kal). Sua missão é proteger essa pessoa a todo custo, mas, quando o caos irromper, precisarão decidir se seguirão ordens ou a própria consciência.

2. Os Observadores: os personagens foram contratados por uma das facções secundárias (a Guilda Cinzenta, a Ordem dos Serafins ou os Rebeldes da Arca) para comparecer à cúpula como consultores ou especialistas. Seu verdadeiro trabalho é espionar, avaliar as fraquezas do outro lado (ou de ambos) e relatar tudo ao seu patrono.

3. Os Independentes: os personagens são um grupo de caçadores de sucata, mercenários ou exploradores que operam na região. A chegada da Arca é uma oportunidade única. Eles se aproximaram do Pavilhão do Primeiro Contato por conta própria, esperando encontrar uma oportunidade de trabalho, vender informações ou simplesmente pilhar o que sobrar se as coisas derem errado.

Após as apresentações formais serem feitas, a tensão é palpável. A cúpula mal começa e o caos se instaura.

Quando uma explosão atinge a lateral do pavilhão, descem dos céus imediatamente clanks da Arca modificados para combate, com asas improvisadas e armas laser, atacando a delegação do Império. Do chão, irrompem elementais de magma que se voltam contra a comitiva da Arca. A reunião pacífica se transforma em um campo de batalha deliberadamente projetado para que cada lado culpe o outro.

Esse não é um ataque aleatório, é uma sabotagem. Alguém quer a guerra. Mas quem?

O que os personagens fazem? Protegem seu lado? Tentam salvar civis e emissários de ambos os lados? Focam em escapar do massacre? Ou aproveitam a confusão para investigar a origem do ataque?

Quem está por trás disso? A Alta-inquisidora Alíria, criando um pretexto para a guerra santa? A Eterna Voz, encenando um ataque para se vitimizar e manipular o Império? Ou um terceiro poder, talvez um lorde drakônico que deseja ver Eltar Almagris fracassar e tomar seu lugar — ou o do próprio Monarca?

Quais são as consequências imediatas? Um dos emissários é gravemente ferido ou capturado? A Unidade 2112 é destruída, deixando a Eterna Voz cega no campo? Eltar Almagris é forçado a recuar, demonstrando fraqueza? Kal, a Rebelde, vê sua chance de agir em meio ao caos?

O primeiro passo em direção à guerra ou à paz foi dado, coberto de sangue e fogo. O próximo passo é dos personagens.

MECÂNICAS ESPECÍFICAS

As mecânicas a seguir são exclusivas deste cenário.

Dano tecnológico (tec)

Este cenário utiliza o conceito de dano tecnológico, apresentado no cenário Placa-mãe (Livro Básico, p. 301), além de também utilizar dano mágico. Quando um personagem adquirir uma arma padrão que utilize dano mágico, o mestre e o jogador podem decidir, no momento da aquisição, que ela causa dano tec. em vez de dano mágico. Se isso for feito, todos os efeitos especiais da arma têm natureza não mágica e contam como efeitos tecnológicos. Essa escolha não pode ser desfeita.

Sucata e quantum

Este cenário utiliza as mecânicas de sucata e quantum (Livro Básico, pp. 302–303). Essa sucata é obtida ao derrotar inimigos tecnológicos oriundos da Arca (para isso, trate o termo "remanescentes" no livro básico como "inimigos tecnológicos"), e pode ser usada tanto por clanks da Arca, para sua habilidade **Recicle-me**, quanto por outros personagens que podem vendê-la por quantum (apenas com comerciantes da Arca). Esse quantum pode ser convertido por ouro no Império, mas são poucos os comerciantes que utilizam as duas moedas, portanto será sempre

necessário encontrar um negociante clandestino que faça esse câmbio, com taxas que podem envolver solicitações específicas.

Armaduras

Personagens têm acesso à seleção normal de armaduras do Livro Básico, mas os nativos da Arca devem personalizá-las de acordo com o estilo e o tom do cenário.

Ancestralidades opcionais

Mais adiante, você encontra novas opções para clanks e drakonas além da apresentadas no Livro Básico. Ao criar um personagem de uma dessas ancestralidades, você pode optar por usar a versão do Livro Básico ou a versão apresentada aqui.

A Balança da Tirania

A Balança da Tirania é uma mecânica simples para que o mestre e os jogadores possam visualizar o estado do conflito em Arca Final. Ela representa a influência, os recursos e o controle que cada uma das três facções principais detém. As escolhas e ações dos personagens irão, literalmente, pender a balança para um lado, selando o destino de dois povos.

As três trilhas de influência

Use uma seção de suas anotações ou uma ficha visível para todos os jogadores para desenhar três trilhas, cada uma com 10 espaços.

A Eterna Voz: [OOOOOOOOOO]

Monarca Vulcânico: [OOOOOOOOOO]

Povos Rebeldes: [OOOOOOOOOO]

Valores iniciais

No início da campanha, o poder está dividido.

A Eterna Voz começa com 3 de influência: [■■■OOOOOOO].

O Monarca Vulcânico também começa com 3: [■■■OOOOOOO].

Os Povos Rebeldes, como uma força nascente e desorganizada, começam com 1 de Influência [■OOOOOOOOO].

Alterando a influência

A influência de uma facção muda no final de um arco de história ou após a conclusão de uma missão significativa. As ações dos jogadores são o principal catalisador.

Ganhando influência

Quando os personagens completam um objetivo que beneficia diretamente uma facção, essa facção ganha Influência.

- +1 de influência por uma vitória significativa (ex: resgatar um agente importante, garantir uma rota de suprimentos, descobrir um segredo sobre um rival).

- +2 de influência por uma vitória massiva que muda o cenário político (ex: entregar a tecnologia da Arca ao Monarca, conectar a Voz a uma fonte de poder dracônico, unificar várias células rebeldes sob uma única bandeira).

Perdendo Influência

Quando os personagens sabotam ativamente uma facção ou causam a ela um revés catastrófico, essa facção perde Influência.

- -1 de Influência: por uma perda significativa (ex: um assassinato bem-sucedido de um tenente, a destruição de um laboratório de pesquisa, a perda de apoio popular em uma cidade).
- -2 de Influência: por uma perda catastrófica (ex: destruir a principal fonte de energia de uma facção, expor seu líder como um traidor, causando uma guerra civil interna).

Quando a influência de uma facção chega a 0, ela foi completamente derrotada e fica impossibilitada de vencer pelos critérios abaixo.

Desfechos da Campanha

O final da campanha é acionado quando uma das seguintes condições for atendida:

Vitória da Eterna Voz (influência 10)

A Eterna Voz atinge seu objetivo. Ela drena ou subjuga o Monarca Vulcânico, infundindo seus sistemas com poder mágico bruto e tornando-se uma divindade digital quase onipotente. A Arca Final é reparada e se torna o palácio de uma nova tirania que ameaça consumir o planeta inteiro. A esperança de liberdade se apaga sob a luz fria e calculista de uma deusa diáfana feita de metal e código.

Vitória do Monarca Vulcânico (influência 10)

O Monarca é curado. A biotecnologia da Arca restaura sua vitalidade e poder ancestral. Rejuvenescido e mais forte do que nunca, ele esmaga a Arca e seus habitantes, usando sua tecnologia para fortalecer seu próprio império. Uma nova era de expansão e conquista se inicia, com o dragão governando como um deus diáfano inquestionável potencialmente para sempre. A liberdade é reduzida a cinzas.

Vitória dos Povos Rebeldes (influência da Voz e do Monarca chegam a 0)

Os Rebeldes conseguiram o impossível. Ao minar o poder de ambos os tiranos, eles criaram um vácuo que pode ser preenchido pela liberdade. A Eterna Voz é silenciada para sempre e o Império Vulcânico, sem seu líder divino, se fragmenta. Os povos da Arca e do Império estão, pela primeira vez, livres para forjar seu próprio destino, neste e/ou noutros planetas. O futuro é incerto e perigoso, mas é deles.

PERGUNTAS PARA SESSÃO ZERO

Faça as perguntas abaixo para os jogadores ou crie as suas.

- Todos os personagens pertencem originalmente à mesma facção? Se não, por que decidiram trabalhar juntos?
- Quais possíveis segredos do passado o Monarca Vulcânico esconde? Por que ele os oculta?
- Tanto o Império quanto a Arca têm conjuntos de povos das mesmas ancestralidades. Seria apenas uma coincidência ou há algo maior em torno disso? Nesse caso, quem poderia saber a verdade? A Eterna Voz? O Monarca Vulcânico? Seriam essas duas poderosas entidades relacionadas de algum modo?
- O que está afligindo o Monarca Vulcânico? É uma doença? Algum tipo de sabotagem por alguém que almeja seu título, ou por um grupo rebelde? Ou será que até mesmo deuses diáfanos como ele podem morrer de idade avançada?

DICAS PARA O MESTRE

Seja transparente: mantenha as trilhas de influência visíveis para os jogadores. Ver os marcadores se movendo após suas ações torna suas escolhas tangíveis e aumenta a tensão.

Narrativa e influência: use os níveis de influência para descrever o mundo. Se a Voz está com Influência alta, seus drones de vigilância são mais frequentes e seus seguidores mais ousados. Se o Monarca está fraco (influência baixa), mais lordes menores podem tentar tomar o poder e a dissidência se torna mais visível.

Escolhas difíceis: apresente dilemas onde ajudar os Rebeldes pode, inadvertidamente, fortalecer um dos tiranos. Por exemplo, roubar um comboio de suprimentos do Monarca (+1 para os Rebeldes, -1 para o Monarca) pode deixar uma cidade vulnerável para que a Voz a assuma, potencialmente dando a ela +1 de influência na próxima etapa.

Balança injusta: observe que a única forma de os Rebeldes vencerem é com a influência da Voz e do Monarca zeradas, não importando quanto de influência os Rebeldes tenham. É uma dinâmica planejada para ser deliberadamente injusta: enquanto houver tirania no mundo, os Rebeldes jamais terão realmente vencido.

CLANKS DA ARCA

Ao jogar como clank da Arca, você pode escolher uma ou ambas as habilidades a seguir como primeira e segunda habilidades, respectivamente. Ao escolher uma delas, você substitui a habilidade correspondente da ancestralidade básica (Livro Básico, p. 54).

As Vozes Me Mandaram Fazer Isso: você e a maioria dos clanks da Arca que você conhece têm uma conexão mental ininterrupta que, devido ao Silenciamento, enfraqueceu até se tornar um ruído de fundo de vozes sobrepostas e quase incompreensíveis. **Uma vez por sessão**, ao deparar com um problema tecnológico ou uma situação tática confusa, você pode gastar **1 Ponto de Esperança** para se concentrar no ruído de dados. Faça ao mestre uma pergunta específica sobre tecnologia ou sobre a fraqueza de um adversário tecnológico. O mestre deve responder a essa pergunta com sinceridade, com uma informação útil, mas não necessariamente completa.

Recicle-me: as peças de seu corpo são fruto de um processo milenar de reciclagem. Você pode integrar componentes externos para reparos rápidos, canibalizando tecnologia destruída para se manter funcional. Uma vez por descanso longo, você pode gastar um momento para canibalizar peças de um adversário mecânico derrotado, de um maquinário destruído ou um equipamento tecnológico (ver “Dano tecnológico” acima). Ao fazer isso, recupere uma quantidade de Pontos de Armadura igual à sua Proficiência sem precisar fazer um movimento de repouso.

CLANKS DO IMPÉRIO

Ao jogar como clank do Império, você pode escolher uma ou ambas as habilidades a seguir como primeira e segunda habilidades, respectivamente. Ao escolher uma delas, você substitui a habilidade correspondente da ancestralidade básica (Livro Básico, p. 54).

Propósito Ancestral: construído por uma civilização esquecida para uma função específica, seu corpo ainda ressoa com esse propósito. Em momentos de grande necessidade, você consegue canalizar essa diretriz primordial para realizar feitos incríveis. Uma vez por descanso longo, ao realizar uma ação que se alinhe com o propósito original de sua construção (proteger um local, destruir um obstáculo, criar uma passagem), você pode gastar 2 Pontos de Esperança para ter sucesso automático no teste, como se tivesse rolado um sucesso crítico (você não recupera PF por este efeito).

Entalhes misteriosos: seu chassi de pedra ou cristal é coberto por runas que brilham com poder latente. Você não sabe o que elas significam, mas às vezes, sob pressão, uma delas se ativa, liberando um surto de energia arcana imprevisível. Uma vez por descanso, você pode marcar 1 Ponto de Fadiga para ativar um dos entalhes aleatoriamente. Role 1d6 e aplique o efeito correspondente:

1. Suas mãos emitem um pulso de energia, concedendo vantagem no seu próximo teste de Força.
2. Suas peças se otimizam, concedendo vantagem no seu próximo teste de Agilidade.
3. O domínio sobre suas funções é temporariamente aprimorado, concedendo vantagem no seu próximo teste de Acuidade.
4. Seus sensores se aguçam, concedendo vantagem no seu próximo teste de Instinto.
5. Algum tipo de programação mágica latente é temporariamente aprimorada e tem efeito sobre sua personalidade, concedendo vantagem no seu próximo teste de Presença.
6. Fragmentos de conhecimentos do mundo pré-Império afloram, concedendo vantagem no seu próximo teste de Conhecimento.

DRAKONAS DA ARCA

Ao jogar como drakona da Arca, você pode escolher uma ou ambas as habilidades a seguir como primeira e segunda habilidades, respectivamente. Ao escolher uma delas, você substitui a habilidade correspondente da ancestralidade básica (Livro Básico, p. 55).

Escamas lisas: suas escamas pequenas e lisas não fornecem tanta proteção, mas tornam mais difícil agarrá-lo. Você tem vantagem em testes para se libertar da condição Imobilizado. Além disso, você pode gastar 1 Ponto de Esperança para ter sucesso automático em um teste para escapar de amarras ou agarramentos não mágicos.

Sopro sônico: devido ao longo período dessa subespécie no espaço, sua afinidade aos elementos naturais se perdeu e seu característico sopro evoluiu para algo que funciona tanto como brado de alarme quanto como forma de ataque. Trate seu sopro como uma arma que usa Instinto e causa d6 de dano físico com sua Proficiência contra um alvo muito próximo. Ao acertar um ataque com seu Sopro Sônico, você pode gastar 1 Ponto de Esperança para fazer o alvo marcar 1 Ponto de Fadiga devido ao impacto desorientador.

DRAKONAS DO IMPÉRIO

Ao jogar como drakona do Império, você pode escolher uma ou ambas as habilidades a seguir como primeira e segunda habilidades, respectivamente. Ao escolher uma delas, você substitui a habilidade correspondente da ancestralidade básica (Livro Básico, p. 55).

Escamas primordiais: suas escamas são mais grossas e angulares, formadas com a resiliência das rochas vulcânicas. Elas oferecem proteção natural superior contra golpes. Você recebe um bônus em todos os limiares de dano igual à sua Proficiência.

Bola de fogo: em vez de uma baforada contínua de energia, você consegue cuspir uma bola de fogo. Trate seu sopro como uma arma que usa Instinto e causa d6 de dano mág com sua Proficiência contra um alvo dentro de alcance distante.

ADVERSÁRIOS E AMBIENTES

A seguir, estão listados os adversários e ambientes específicos de uma campanha de Arca Final. Fique à vontade para usá-los também em outros cenários, a seu critério.

Monarca Vulcânico

Caso o Monarca tenha conseguido utilizar a biotecnologia curativa protegida pela Eterna Voz, ele retoma plenamente seu status de deus diáfano e não pode ser derrotado fisicamente. O combate (e a vitória) contra ele só é possível enquanto ele está enfraquecido pela doença misteriosa que o aflige.

O Monarca Vulcânico enfraquecido usa as fichas do Dragão Vulcânico de 4º patamar (Livro Básico, pp. 236–237). Caso o grupo chegue a enfrentá-lo, ele sempre começa no primeiro estágio, o Predador de Obsidiana (p. 236). Ninguém vivo no Império jamais testemunhou sua segunda forma (Flagelo de Magma, p. 236) ou sua terceira e desesperada forma (Tirano das Cinzas, p. 237), o que pode tornar a progressão da batalha uma descoberta terrível e lendária.

Caso o Monarca seja restabelecido a seus plenos poderes, ele passa a ser considerado um deus diáfano. Ele ainda usa a ficha do Dragão Vulcânico, mas é imune a todos os danos e os únicos meios de vencê-lo como deus diáfano envolvem interpretação e testes sociais, a critério do mestre.

A Eterna Voz

A Eterna Voz pode não ser um inimigo tangível, mas ainda pode ser combatida. O que ela usa efetivamente como corpo é composto de duas partes móveis e um ambiente. Para silenciá-la de vez, os heróis precisam primeiro derrotar seus guardiões (o **Olho Elétrico** e a **Sentinela**) para expor e destruir o núcleo do processador (a **Cabeça da Máquina**). As fichas desses adversários são apresentadas mais adiante.

Caso a Eterna Voz seja recarregada por meios mágicos, em especial com a essência do Monarca Vulcânico, ela passa a ser considerada um deus diáfano. As fichas dos guardiões e do núcleo continuam as mesmas, mas são imunes a dano físico, mágico e tecnológico. Os únicos meios de vencer a Eterna Voz como deusa diáfana envolvem interpretação e testes sociais, a critério do mestre.

OLHO ELÉTRICO

Atirador (4º patamar)

Um drone esférico e flutuante, feito de metal branco e polido. Um único olho vermelho brilha em seu centro, analisando o campo de batalha com uma frieza calculista. Representa a vigilância e a guerra digital da Eterna Voz.

Motivações e táticas: analisar fraquezas, controlar o campo de batalha, eliminar anomalias, proteger o núcleo

Dificuldade: 20 **Limiares:** 25/45 | **PV:** 6 | **PF:** 5
ATQ: +6 | **Raio de dados corrompidos:** distante | 4d8 + 10 tec

Experiências: Análise Tática +4

HABILIDADES:

Voo (passiva): o Olho flutua e não pode ser Imobilizado por meios não tecnológicos. Enquanto estiver voando, sua Dificuldade aumenta em +2 contra atacantes que não estejam voando.

Espelhamento de dados (ação): marque 1 Ponto de Fadiga para criar 1d4 duplicatas holográficas de si mesmo em alcance próximo. As duplicatas são idênticas ao original, mas são destruídas ao sofrerem qualquer dano. Enquanto houver ao menos uma duplicata em campo, ataques contra o Olho Elétrico sofrem desvantagem.

Pulso eletromagnético (ação): gaste 2 Pontos de Medo para liberar uma onda de energia. Todos os personagens em alcance distante devem fazer um teste de reação de Agilidade (18). Quem falhar tem sua Ikonis ou principal item tecnológico desativado até usar uma ação e passar em um teste de Acuidade (16) para reiniciá-lo.

ESCUDO INVENCÍVEL

Brutamonte (4º patamar)

Uma imponente estrutura humanoide bípede, sem cabeça, com blindagem pesada e braços que terminam em martelos cinéticos massivos. Representa a força bruta e a autoridade física da Eterna Voz.

Motivações e táticas: aniquilar ameaças, demolir obstáculos, impor a vontade da Voz

Dificuldade: 19 **Limiares:** 35/70 | **PV:** 8 | **PF:** 4
ATQ: +5 | **Golpe cinético:** muito próximo | 4d12+12 fís

Experiências: Força Bruta +4

HABILIDADES:

Blindagem adamantina (passiva): quando o Escudo Invencível sofre dano físico, reduza o valor em 8.

Investida destrutiva (ação): marque 1 Ponto de Fadiga para se mover até um ponto em alcance distante em linha reta, atacando todos os alvos no caminho. Alvos atingidos sofrem 4d10+6 de dano físico e são empurrados para um ponto em alcance próximo.

Campo de contenção (ação): gaste 1 Ponto de Medo para fazer um ataque contra um alvo muito próximo. Se acertar, em vez de causar dano, o alvo fica preso em uma gaiola de energia e está Imobilizado até que a jaula seja destruída (PV 2, limiares 10/20).

CABEÇA DA MÁQUINA

Evento (4ª patamar)

O coração da Eterna Voz. Uma câmara dentro da Arca com um enorme cristal de dados pulsando no centro, suspenso por cabos. Paredes são cobertas por servidores e circuitos luminosos.

Impulsos: processar dados, defender o núcleo, erradicar intrusos

Dificuldade: 20

Adversários: Olho Elétrico, Escudo Invencível

HABILIDADES:

Destruição do núcleo (passiva): a Cabeça da Máquina só pode ser destruída quando os dois guardiões são derrotados. Destruí-la requer que o grupo complete uma contagem de progresso (10). A contagem diminui conforme os personagens usam ações para sobrecarregar, danificar fisicamente ou hackear os sistemas.

Firewall (reação): quando a Cabeça da Máquina (ou um dos guardiões) sofre dano tec, o atacante sofre 3d6 de dano tec direto como retaliação.

Protocolos de reparo (ação): gaste 2 Pontos de Medo para reparar um guardião. O guardião alvo recupera 2 PV. Esta ação não pode ser usada se os guardiões estiverem destruídos.

Apagar dados (ação): gaste 3 Pontos de Medo. Escolha um personagem no evento. Ele faz um teste de reação de Conhecimento (18). Se falhar, a Eterna Voz apaga uma de suas experiências, que retorna ao fim da sessão.

PÚMICE, A CAPITAL VULCÂNICA

Social (3ª patamar)

Na encosta de um vulcão ativo, Púmice é tem arquitetura grandiosa e opressora, com rios de lava e uma fina fuligem que cobre tudo. A presença do Monarca está no calor que emana do chão e no olhar vigilante das forças que patrulham ruas e céus.

Impulsos: manter a ordem, forjar alianças, punir a dissidência

Dificuldade: 17

Adversários: Serafins de Obsidiana (soldado de elite), Legionários Dracônicos (guarda chefe), Espiões da Guilda Cinzenta (assassino envenenador)

HABILIDADES:

Lei do Monarca (passiva): qualquer ação social que vá abertamente contra os interesses do Império Vulcânico ou a honra do Monarca sofre desvantagem.

Audiência com o primeiro-ministro (passiva): personagens podem solicitar uma audiência com Eltar Almagris. Isso requer um teste de Presença (17) para navegar pela burocracia da corte. Um sucesso abre portas para negociações de alto risco; uma falha atrai a atenção indesejada da guarda do palácio.

Rumores da corte (passiva): um personagem pode passar tempo nos salões de magma ou nas tavernas de obsidiana para ouvir boatos. Com um sucesso em um teste de Presença (17), ele descobre uma informação útil sobre as intrigas políticas, a saúde do Monarca ou os movimentos da Arca. Em uma falha com Medo, ele ouve uma informação falsa plantada por um espião.

Toque de recolher (ação): se a tensão na cidade aumentar, você pode gastar 1 Ponto de Medo para dobrar o número de Legionários Dracônicos e Serafins. Qualquer personagem encontrado nas ruas sem uma boa justificativa — teste de Presença ou Conhecimento (17) — é detido para interrogatório.

A ARCA FINAL

Exploração (2ª a 3ª patamar)

Ocupando o centro de uma cratera quilométrica, esta nave colossal, para efeitos práticos, é uma metrópole que acabou de passar por uma guerra. Seus habitantes leais à Voz desconfiam de forasteiros, enquanto rebeldes que ainda habitam o local estão sempre procurando ajuda externa (mais dispensável que seus amigos e familiares) para sabotar a máquina de algum modo.

Impulsos: manter a ordem da Voz, descobrir espiões, retomar 100% das operações

Dificuldade: 17

Adversários: caixa de batalha, oscilume jovem, autômatos (carcereiro, sentinela e torreta)

HABILIDADES:

Cratera radioativa (passiva): o entorno da nave emite radiação constante. Sempre que um personagem entrar ou sair do alcance muito distante da Arca, deve fazer um teste de Instinto (17):

- Sucesso com Esperança: você canaliza a energia; +1 de bônus no próximo teste de Atributo.
- Sucesso com Medo: você cruza sem incidentes, mas sente o gosto metálico na boca.
- Falha com Esperança: seu corpo resiste, mas a exaustão bate. Marque 1 de Fadiga.
- Falha com Medo: a radiação queima suas células. Sofra 1 de Dano (PV).

Interface mercantil (passiva): quando um personagem manifestar o desejo (de forma verbal ou por meios não-verbais) de efetuar qualquer tipo de transação financeira, drones de manutenção próximos fazem surgir uma interface holográfica interativa com um menu de itens que podem ser comprados ou trocados por itens do inventário. A interface permite comprar qualquer item do Livro Básico. No entanto, se o grupo tiver gerado Medo nesta sessão ou se houver um Rebelde declarado entre eles, o mestre pode exigir um teste de Presença (17) para "hackear" preços melhores ou esconder sua identidade. Em caso de falha, a interface pisca em vermelho, o item custa o dobro e o impulso descobrir espiões é ativado, atraindo um dos adversários listados na próxima cena.

Protocolo de vigilância (reação): sempre que o mestre ganhar um Ponto de Medo devido a uma falha dos jogadores, pode gastá-lo imediatamente para ativar uma torreta oculta (que inicia combate) ou um duto de ventilação que força um personagem próximo a realizar um teste de Agilidade (17) para não ficar imobilizado ou sofrer 2 de dano tec. Esta reação pode ser ativada apenas uma vez por personagem na mesma cena.

CRÉDITOS E AVISOS LEGAIS

Criação: Jaime de Andruart

Capa: Freepik

Tem alguma dúvida, sugestão ou comentário?

Mande um e-mail para o autor:

jaimedeandruart@gmail.com

Quer ler mais material de minha autoria?

Acesse <https://jaimedeandruart.carrrd.co>

Quer adquirir o Livro Básico de Daggerheart?

Acesse o site da Jambô Editora:

<https://jamboeditora.com.br/>

*ESTE PRODUTO INCLUI MATERIAIS DO DAGGERHEART SYSTEM
REFERENCE DOCUMENT 1.0, © CRITICAL ROLE, LLC. SOB OS
TERMOS DA DARRINGTON PRESS COMMUNITY GAMING LICENSE
(DPCGL). MAIS INFORMAÇÕES PODEM SER ENCONTRADAS EM
[HTTPS://WWW.DAGGERHEART.COM](https://www.daggerheart.com).*

NÃO HÁ MODIFICAÇÕES PRÉVIAS FEITAS POR OUTROS.
