

Diário do Caçador



Livro 1: Regras

Escrito por **Tiago Junges**
Ilustrado por **Rafael Ribeiro Sinnott**

Versão 1.0.3

Introdução

Diário do Caçador é um jogo narrativo solo onde o jogador constrói a história de um caçador de monstros e suas caçadas perigosas. Toda a história é escrita na primeira pessoa numa espécie de diário, supostamente pertencente ao nosso protagonista caçador. Neste livro estão todas as regras para jogar, e no *Livro 2: Bestiário* estão as tabelas dos terrenos e todas as Bestas do jogo. Além desses dois pdfs, você precisará de lápis, borracha, um dado normal (d6) e um caderno ou agenda em branco.

Construindo o Diário

Apesar de opcional, recomendamos que você faça seu próprio diário. Nele você narrará as aventuras do seu Caçador. Você pode fazer seu diário de forma simples. Compre um caderno (aqueles sem espiral são perfeitos) e encape com couro, courino ou algum material que pareça couro ou pêlo de animais. Pode parecer estranho, mas com toda certeza esse trabalho de construir seu diário vai fazer uma grande diferença na hora que estiver escrevendo. Especialmente depois que você acabar e olhar o resultado. Você terá um artefato que parece ter pertencido ao seu personagem de fato. Qualquer um poderá ler seu diário e se emocionar com suas histórias.

Se quiser fazer o diário de uma forma mais elaborada, você pode envelhecer as folhas usando café (há vários vídeos no youtube mostrando isso) ou construir o diário de forma manual, dobrando folhas e costurando elas. Enfeite o diário com penas, tira de couro, cinto, corrente ou qualquer outra coisa que você ache que seu caçador iria ter no seu diário.

O Mundo

A idéia principal do *Diário do Caçador* é você construir seu próprio universo de jogo. Porém, é possível jogar em qualquer cenário de fantasia medieval que você quiser. Especialmente se você é bem familiarizado e ama tal cenário. Pode ser o mesmo cenário da campanha de D&D que você esteja jogando. Pode ser no mundo de The Witcher ou Dragon Age. Pode ser em Arton ou Drakon. Você decide! A única coisa importante é que exista a possibilidade de que tenham estas “Bestas” espalhadas pelo mundo, e que poucos heróis teriam a coragem ou capacidade de caçá-las. Recomendo um mundo com poucos heróis, como em The Witcher (que se encaixa perfeitamente com a proposta).

Se você escolheu um mundo já existente, procure um mapa legal de uma região dele e imprima. Mas se você quer construir o seu próprio, siga estas instruções.

Pegue uma folha de papel, de preferência uma maior que uma A4. Recomendo “envelhecer” com café antes mesmo de desenhar nele. Para desenhar, comece com um canto apenas. Faça uma linha costeira, uma floresta e um pontinho onde será a primeira cidade que seu caçador irá chegar. Vá desenhando o mapa a cada caçada, “descobrimo” os terrenos e mistérios deste seu novo mundo. Você pode dobrar este mapa e anexar ao diário quando este estiver pronto.

O Personagem

Seu personagem é especial. Talvez ele não seja um humano normal e seja o único capaz de salvar vilarejos e cidades das terríveis bestas gigantes. A primeira coisa a se fazer é escolher um Passado para ele. Cada Passado ditará o seu equipamento inicial e vantagens que ele tem nas caçadas. Anote estas informações na sua Ficha de Personagem.

Passado: Eremita

Você era um eremita e passou a vida nos ermos. Sempre foi um amante da natureza e costuma preferir a selvageria aos confortos das cidades. Talvez seja um patrulheiro nômade encarregado de defender as florestas, talvez fugiu da cidade ainda jovem ou talvez seja o último sobrevivente de uma raça extinta.

Vantagens:

- **Companheiro:** Você possui um animal de estimação. Ele pode ser Agressivo (10 PV; Dano 2), Voador (8 PV; Dano 1; Voa e nunca é alvo direto) ou Rastreador (10 PV; Dano 1; Rerola uma vez quando rastrear).
- **Furtividade:** Sempre que tentar se esconder da Besta, você soma 1 ao resultado do Esconderijo.

Equipamento:

- **Sabre** (Corporal 1 mão; Dano 3)
- **Adaga** (Corporal 1 mão; Dano 2; Arremesso)
- **Arco Composto** (Distância 2 mãos; Dano 4; Munição)
- **2 Poções de Vida**

Passado: Acadêmico

Você passou a vida com o rosto enfiado nos livros. Pode ter estudado desde jovem em uma academia ou sob a tutela de um sábio. Pode usar seus conhecimentos para fabricar equipamentos e poções mais efetivas.

Vantagens:

- **Alquimia:** Quando fizer poções usando Ingredientes Alternativos, só precisa da metade dos ingredientes necessários.
- **Anatomia:** Quando estiver dissecando a carcaça da besta, só falha se cair 1 no dado para extrair as partes.

Equipamento:

- **Lança de Guerra** (Corporal 1 mão; Dano 3; Arremesso)
- **Escudo** (Pode Bloquear ataques)
- **Arco Simples** (Distância 2 mãos; Dano 3; Munição)
- **2 Poções de Vida**
- **1 Poção da Resistência**



Passado: Trabalhador

Você passou a vida trabalhando em serviços pesados. Pode ter sido um ferreiro, lenhador ou minerador que acabou abandonando o ofício para se tornar caçador. Isso lhe deu muito mais fôlego e força para enfrentar bestas gigantes.

Vantagens:

- **Fôlego:** Você pode receber até 8 pontos de fadiga antes de desmaiar.
- **Força:** Quando escalar a besta, adicione 1 ao resultado da Escalada.

Equipamento:

- **Marreta** (Corporal 2 mãos; Dano 6; *Pesado*)
- **Adaga** (Corporal 1 mão; Dano 2; *Arremesso*)
- **Arco Simples** (Distância 2 mãos; Dano 3; *Munição*)
- **2 Poções de Vida**



Passado: Nobre

Você era um nobre que acabou se afastado da sua vida pacata e se jogado ao mundo para tornar um herói. Pode ter sido um veterano de guerra que ainda busca por glória, ou um herdeiro de um reino agora destruído.

Vantagens:

- **Montaria:** Você possui um cavalo leal (15 PV). Ele pode absorver até 3 de fadiga, usada exclusivamente para se esquivar quando você estiver montado protegendo ambos.
- **Status:** Quando estiver buscando informações na cidade pode rolar 5 dados em vez de 3.

Equipamento:

- **Lança de Cavalaria** [Necessita estar montado] (Corporal 1 mão; Dano 5; *Longo*)
- **Escudo** (Pode Bloquear ataques)
- **Espada Simples** (Corporal 1 mão; Dano 3)
- **Arco Simples** (Distância 2 mãos; Dano 3; *Munição*)
- **2 Poções de Vida**



Passado: Místico

O místico teve toda sua vida envolvida nas artes arcanas. Alguns podem ter sido forçados a beber poções e ervas mágicas para ter esse poder, outros encontraram nos estudos os segredos de manipular os elementos, e ainda há aqueles com sangue de dragão correndo nas veias.

Vantagens:

- **Visão Arcana:** Quando encontrar a besta você já identifica a Fraqueza dela.
- **Magia:** Escolha uma magia abaixo. Para conjurar você usa uma das mãos e consome 1 de Fadiga. (Você pode adquirir novas magias sacrificando o tronco e a cabeça de uma besta cujo elemento é da magia escolhida.)

Equipamento:

- **Maça** (Corporal 1 mão; Dano 3; *Pesado*) ou **Espada Longa** (Corporal 1 mão; Dano 3; *Torque*)
- **Adaga** (Corporal 1 mão; Dano 2; *Arremesso*)
- **Arco Simples** (Distância 2 mãos; Dano 3; *Munição*)
- **2 Poções de Vida**
- **1 Poção da Resistência**



| Magias | Elemento | Descrição |
|----------------|--------------|--|
| Bola de Fogo | Fogo | Ataque a distância 7 [Fogo] de dano. |
| Rajada de Gelo | Gelo | Ataque a distância 5 [Gelo] de dano e paralisia da parte (não pode usar para atacar por um turno) |
| Relâmpago | Eletricidade | Ataque a distância 6 [Eletricidade] de dano e o próximo ataque da besta será o mesmo da rodada anterior |
| Jato de Ácido | Ácido | Ataque a distância 4 [Ácido] de dano, que receberá mais 4 [Ácido] de dano no próximo turno. |
| Cura | Normal | Recupera 1d6 pontos de vida. |
| Campo de Força | Qualquer | Depois de conjurar, até o final do combate, você pode bloquear ataques como se estivesse de escudo. Não ocupa a mão depois de conjurada. |

Escrevendo no Diário

No diário você anotará todo o desenvolvimento de cada caçada. Porém, antes de tudo, você deve fazer uma introdução. Nas duas primeiras páginas, escreva sobre o seu passado e como se tornou um Caçador. Para ajudar nesta tarefa, role um dado e consulte a tabela abaixo caso esteja sem ideias.

| 1d6 | Motivação (Opcional) |
|-----|---|
| 6 | Seu pai era um caçador e agora com sua morte você deve seguir seus passos. |
| 5 | Você foi o único sobrevivente de um ataque de uma Besta e agora quer acabar com todas. |
| 4 | Você é mercenário e anda pelo mundo atrás de recompensas. |
| 3 | Você foi amaldiçoado e agora para quebrar a maldição é necessário acabar com todas Bestas. |
| 2 | Você é um colecionador e quer caçar Bestas para expor suas cabeças como troféus. |
| 1 | Você sabe que é um dos poucos capaz de acabar com as bestas e por isso é seu dever combatê-las. |

Depois de ter pelo menos duas páginas descrevendo seu personagem (na primeira pessoa), as próximas páginas serão para a sua primeira caçada. Cada caçada é dividida em 3 etapas: Investigação, Rastreamento e Luta. A caçada inteira poderá levar alguns dias, conforme cada etapa. Cada dia será registrado em uma página do diário. Os detalhes dos acontecimentos é você que deve criar.

Depois que acabar uma Caçada, você pode usar uma página para descrever acontecimentos entre uma caçada e outra (uma pode ter dado origem a outra, pense nisso).

Encontrando uma Caçada

Dependendo do cenário e passado do seu personagem, você terá um jeito de encontrar caçadas. Talvez você seja famoso e receba cartas de plebeus pedindo socorro. Talvez você consulte uma guilda de caçadores que tem um quadro com todas as possíveis caçadas. Ou talvez você ande de cidade em cidade a procura de histórias sobre Bestas. Seja como for, toda caçada começa com uma cidade ou vilarejo.

Se você estiver usando um cenário pronto, sorteie um vilarejo ou cidade para ser a próxima caçada. Caso esteja criando o próprio cenário, role na tabela de nomes abaixo e coloque a nova cidade em um lugar em branco no mapa. Escolha também o terreno em que o vilarejo se encontra (o vilarejo não precisa estar dentro do terreno, mas próximo a ele): Floresta, Pântano, Montanha, Planície, Tundra ou Deserto.

| 1d6 | Nome da Localidade | Prefixo A | Prefixo B | Sufixo A | Sufixo B |
|-----|--------------------------------------|-----------|-----------|----------|----------|
| 6 | [Prefixo A][Sufixo A] | Krud... | Lind... | ...burg | ...born |
| 5 | [Prefixo B][Sufixo A] | Olden... | Rosen... | ...gard | ...stad |
| 4 | [Prefixo A][Sufixo B] do [Sul/Norte] | Sieg... | Degen... | ...sen | ...heim |
| 3 | Nova [Prefixo B][Sufixo A] | Hilde... | Ans... | ...hut | ...ia |
| 2 | [Prefixo A][Sufixo B] | Saltz... | Kings... | ...wood | ...berg |
| 1 | [Prefixo B][Sufixo B] | Erlan... | Bay... | ...ville | ...bach |

| 1d6 | Tamanho de localidade |
|-----|--|
| 6 | Grande Cidade: Possui muros altos, um grande templo, um grande mercado e muitos estabelecimentos. |
| 5 | Pequena Cidade: Possui muros, um templo, um mercado e alguns estabelecimentos. |
| 4 | Vila: Possui uma simples defesa de madeira, um templo, uma mercearia e uma hospedaria ou taverna. |
| 3 | Vilarejo: Não possui muros. Possui um pequeno templo e uma hospedaria ou taverna. |
| 2 | Aldeia: Algumas casas, um poço e uma pequena taverna ou “casa comum”. |
| 1 | Povoado: Apenas algumas casas simples ou mesmo improvisadas. |

| 1d6 | Tipo da localidade |
|-----|---|
| 6 | Militar: Esta localidade foi criada com uma função militar, embora já possa ter perdido este objetivo. |
| 5 | Rural: É uma região basicamente rural e os habitantes são bem pacíficos. |
| 4 | Mercado: O comércio é o principal meio de sustento desta localidade. |
| 3 | Religião: Os habitantes em geral são muito religiosos e os sacerdotes são as autoridades ali. |
| 2 | Ruínas: Esta localidade foi destruída a algum tempo atrás mas segue tentando sobreviver desde então. |
| 1 | Raça: Os habitantes são de uma raça diferente e única desta região. |

A Caçada

Etapa 1: Investigação

A primeira parte de uma caçada é a investigação. É quando o caçador conversa com os moradores da cidade, fala com vítimas de ataques e procura na taverna local outros que tentaram lutar com a besta. Você passará um dia inteiro nesta localidade e poderá rolar até 3 vezes o dado na tabela abaixo. Cada rolagem representa uma pessoa ou grupo de pessoas que você interrogou.

| 1d6 | Investigando a localidade |
|-----|--|
| 6 | Você descobriu a espécie da Besta e seu elemento (role ambos nas tabelas no Bestiário). |
| 5 | Você descobriu a espécie da Besta (role na tabela relacionada no Bestiário). |
| 4 | Você descobriu o elemento da Besta (role na tabela relacionada no Bestiário). |
| 3 | Um dos habitantes lhe presenteou com um Recurso da região (role na tabela relacionada no Bestiário). |
| 2 | Você não conseguiu descobrir nada. |
| 1 | Você não conseguiu descobrir nada. |

Escreva no seu diário como foi conseguir esta informação, além de detalhes sobre sua hospedagem ali. Este é o momento que você define o equipamento que vai levar na caçada. Escolha bem pois não poderá mudar depois.

Etapa 2: Rastreamento

Para cada dia rastreando, role um dado para o período do dia e um dado para o período da noite e consulte as tabelas abaixo. Role também na tabela de “Característica Única” do terreno. Esta tabela e outras citadas nas tabelas abaixo poderão ser encontradas no *Livro 2: Bestiário* na parte do Terreno.

| 1d6 | Rastreando a Região de Dia |
|-----|--|
| 6 | Você achou um Recurso da região (role na tabela do Bestiário) e Rastros da Besta (Veja adiante). |
| 5 | Você encontrou Rastros da Besta (Veja adiante). |
| 4 | Você achou um Recurso da região (role na tabela relacionada no Bestiário). |
| 3 | Você se esbarrou em uma armadilha natural do terreno e perdeu 4 PV. |
| 2 | Você encontrou um Animal Selvagem (role na tabela relacionada no Bestiário). |
| 1 | Você encontrou um Animal Selvagem (role na tabela relacionada no Bestiário). |

| 1d6 | Descansando a Noite |
|-----|--|
| 6 | Você recuperou 10 PV. A noite foi tranquila. |
| 5 | Você recuperou 6 PV. A noite foi tranquila. |
| 4 | Você recuperou 4 PV. A noite foi tranquila. |
| 3 | Você recuperou 2 PV. A noite foi tranquila. |
| 2 | Você recuperou 2 PV. A noite foi tranquila. |
| 1 | Você recuperou 2 PV, mas foi atacado por um Animal Selvagem (role na tabela relacionada no Bestiário). |

Se o caçador encontrar o Rastro da Besta pela terceira vez, a Besta foi encontrada. Você sempre começa agindo, porém a Besta já sabe da sua existência. Siga para a próxima etapa.

Etapa 3: Luta

Preparação

O combate é a parte principal da caçada e a mais complexa. Mas antes disso é necessário definir algumas informações descobertas da Besta. Primeiro é necessário sortear a espécie da Besta encontrada (note que é possível ter descoberto isso nas etapas anteriores). No *Livro 2: Bestiário* você encontrará uma forma de sortear o tipo da Besta. Se é a sua primeira, segunda ou terceira caçada, recomendamos que role apenas um dado para sortear um dos 6 primeiros.

Após isso, você vai sortear o elemento da Besta. A maioria das bestas não possuem elementos, e sempre que for necessário o elemento como dano, trate como dano normal. Role um dado e confira na tabela “Elemento da Besta” no *Livro 2: Bestiário*. Bestas também são imunes ao seu próprio elemento.

Coloque um marcador no “Ataque 3” da besta. O combate segue em turnos, começando com o turno do Caçador.

Turno do Caçador

O caçador no seu turno tem diversas opções: Atacar, Descansar, Trocar Equipamento, Beber Poção, Escalar e Esconder. Em geral, estas ações são diretas, sem necessidade de rolagem. Se seu ataque causa 4 de dano, você desconta direto o dano na parte desejada, por exemplo. Veja a descrição de cada ação adiante no capítulo de Combate.

Turno da Besta

No início de cada turno você irá rolar um dado para determinar qual será o próximo ataque da Besta. Na sua ficha, está já marcado qual foi o ataque anterior (no primeiro turno é o ataque número 3 que estará marcado). Então você comparará com o resultado do dado. Se o número foi igual ao número do ataque anterior, ele repete o ataque. Se for maior, ele vai para ataque acima do ataque anterior, e se for menor, ele vai para o ataque abaixo do ataque anterior. Por exemplo: Se o ataque anterior foi 3 e cair 6 no dado, seu ataque será o número 4. Leia a descrição do ataque e execute.

Caso o Caçador estiver Escalando, em vez de atacar, a besta irá “chacoalhar”. Role um dado, se for igual ou maior que o valor de “Escalada” do caçador, ele cairá tomando 5 x [Altura] de dano (Veja adiante em *Escalada*). O caçador pode evitar inteiramente isso adicionando 1 de Fadiga.

E se o caçador estiver Escondido, ela irá tentar procurar. Role um dado e se for igual ou maior que o valor de “Esconderijo” do caçador, este não estará mais Escondido e a besta fará um ataque imediatamente. Mas se esta rolagem cair no número 1, a besta começa a perder interesse. No terceiro número 1 que cair procurando sua presa, a besta perde totalmente o interesse e vai embora. O caçador não conseguirá ir atrás e perderá ela de vista tendo que rastrear novamente. Cada dia que a besta estiver longe, ela recupera 10 pontos de vida e 10 pontos de resistência de cada parte.

Derrotando a Besta

Assim que a besta perder todos seus pontos de vida, ela está morta. Este é o momento de tentar cortar a carcaça a fim de achar pedaços para fazer armas, armaduras e poções. Para cada parte que a besta tiver em sua ficha, role um dado. Se cair 3 ou mais, você conseguiu tirar os pedaços daquela parte com êxito. Caso cair 1 ou 2, você não conseguiu extrair e aquela parte ficou inutilizada. Caso a parte em questão tiver sido “rompida” em combate (reduzido a defesa da parte em zero), a chance de conseguir a parte é maior, podendo rerolar o dado uma vez.

Abaixo da ficha da besta está os equipamentos possíveis de serem produzidos com as partes, incluindo seus requisitos. Se você conseguir extrair corretamente é possível produzir tais equipamentos quando estiver longe dali em segurança em uma cidade (veja adiante).

Escrevendo a Luta no Diário

Deixe para anotar no diário só depois que terminar a luta. Faça pequenas anotações em um papel separado caso tenha medo de esquecer, mas não se preocupe com os detalhes. Se você fez 3 ataques seguidos iguais, não descreva cada um deles, fale sobre isso em uma frase apenas (ou nem isso, se isso não for importante). Descrever a luta como uma coisa só é mais efetivo e emocionante do que uma série de turnos. Faça parecer épico!

Eventos entre Caçadas

Não é necessário descrever os eventos entre as caçadas, mas é possível escrever eventos interessantes. Lembre-se apenas que é importante deixar o diário o mais emocionante, então não perca páginas descrevendo encontros que não tenham importância. Uma viagem de barco de dez dias pode ter uma única entrada no diário.

Sistema de Combate

O combate é a parte mais complexa deste jogo e por isso vamos detalhar cada processo nas próximas páginas. Primeiro é importante entender algumas coisas.

Ataques em Branco

Na ficha da besta você encontrará a lista de ataques, porém, apenas 3 dos 6 estão preenchidos. Isso porque você não sabe quais são os outros, e assim que a Besta for usar um destes ataques você deverá rolar numa tabela para determinar qual ataque seria. Se for os ataques de número 1 a 3, você rolará na tabela de Ataques Especiais A, mas se for qualquer espaço vazio entre 4 e 6, você rolará na tabela de Ataques Especiais B. Anote o nome do novo ataque no espaço vazio e a parte que a utiliza.

| 1d6 | Ataques Especiais A (1 a 3) | Parte |
|-----|--|---------------|
| 6 | Sopro/Rajada de [Elemento]: Área; Causa 12 de dano [Elemento]. | [Escolha uma] |
| 5 | Paralisante: Causa 8 de dano [Elemento] em todos e perdem próximo turno. | [Escolha uma] |
| 4 | Regeneração: Recupera 4 pontos em todas as partes. | Nenhuma |
| 3 | Invocar Animal Selvagem: Invoca um Animal Selvagem no combate. | Nenhuma |
| 2 | Concentração: Próximo ataque causará +8 de dano [Elemento]. | Nenhuma |
| 1 | Arremesso: Causa 10 de dano. Alvo perde próximo turno, a menos que gaste 1 de fadiga. | [Escolha uma] |

| 1d6 | Ataques Especiais B (4 a 6) | Parte |
|-----|---|---------------|
| 6 | Jato de [Elemento]: Área; Causa 8 de dano [Elemento]. | [Escolha uma] |
| 5 | Golpe Venenoso: Causa 7 de dano e deixa Envenenado (Dano 1 a cada rodada). | [Escolha uma] |
| 4 | Impacto: Área (no chão); 6 de dano. | [Escolha uma] |
| 3 | Rugido/Intimidação: Impede próximo ataque do caçador, a menos que gaste 1 de fadiga. | [Escolha uma] |
| 2 | Camuflagem: Não pode ser alvo por 1 rodada. Próximo ataque causará +5 de dano. | Nenhuma |
| 1 | Encontrão: Causa 8 de dano. | Nenhuma |

Pontos de Vida, Fadiga, Defesa e Couraça

Tanto a besta como o caçador possuem Pontos de Vida (PV). Esse é o medidor de quantos pontos de dano pode receber antes de morrer. Se chegar a zero a criatura foi derrotada. Uma besta derrotada está morta, a o Caçador irá acordar todo debilitado 2d6 dias depois no vilarejo mais próximo.

O Caçador pode receber até 6 pontos de fadiga. Se por algum caso receber mais um ponto além destes 6, o caçador irá desmaiar e acordar mais tarde, depois que a besta já foi embora.

Armaduras possuem um índice de Defesa. Esse é o valor que será descontado de todo dado que o caçador receber. Diferente das outras criaturas, as Bestas não possuem uma “defesa” e sim um valor de Couraça em cada parte do seu corpo. Esta regra é necessária para manter a dinâmica de combate. Cada golpe em uma parte do corpo desconta primeiro na Couraça da besta. Assim que a couraça de uma parte for a zero, os próximos danos irão direto para os pontos de vida. Quando isso ocorre você também terá que determinar a Fúria, Fraqueza e Sensibilidade da parte em questão (veja a seguir).

Fúria e Fraqueza

Quando a primeira couraça for destruída, a besta entra em fúria. Você então deverá rolar na tabela de Efeito da Fúria para determinar regras novas para o combate. Em geral o efeito da fúria irá dificultar ainda mais o combate (só ocorre uma vez). Você também descobrirá qual a fraqueza da besta, e se receber dano de determinado elemento duplicará tal dano (apenas quando for causar dano nos PV).

| 1d6 | Efeito da Fúria |
|-----|--|
| 6 | Invocar Animais: O monstro faz um som e invoca 2 Animais Selvagens da região. |
| 5 | Restauração: Recupera todos pontos de couraça da parte rompida. (Só acontece uma vez) |
| 4 | Aura Elemental: Ao atacar corporalmente ou escalar este monstro, o herói recebe 1 de dano [Elemento]. |
| 3 | Ataque: [Ata. Esp.]: Até o final do combate, no lugar do ataque #3, role na tabela "Ataque Especial A". |
| 2 | Terremoto: Até o final do combate, role 1d6 todo turno. No 1 você cai no chão perdendo o turno. |
| 1 | Força Elemental: Até o final do combate, todo ataque deste monstro causa +3 de dano [Elemento]. |

| 1d6 | Fraqueza da Besta |
|-----|---|
| 6 | Gelo. Se o seu elemento já for Gelo , então a fraqueza é Fogo . |
| 5 | Fogo. Se o seu elemento já for Fogo , então a fraqueza é Gelo . |
| 4 | Fogo. Se o seu elemento já for Fogo , então a fraqueza é Gelo . |
| 3 | Eletricidade. Se o seu elemento já for Eletricidade , então a fraqueza é Ácido . |
| 2 | Eletricidade. Se o seu elemento já for Eletricidade , então a fraqueza é Gelo . |
| 1 | Ácido. Se o seu elemento já for Ácido , então a fraqueza é Eletricidade . |

Sensibilidade das Partes

Sempre que reduzir a couraça de uma parte em zero, você deve rolar na tabela de Sensibilidade. Isso determinará se os ataques na parte em questão causam dano normal aos Pontos de Vida da besta, se causam dano dobrado (ou até triplicado!) ou mesmo se os ataques ali são inefetivos. Role um dado e consulte na tabela abaixo. Note que há partes da besta com um asterisco (*), estas partes são as partes sensíveis.

| 1d6 | Partes Sensíveis (marcadas com *) | Outras partes |
|-----|-----------------------------------|------------------|
| 6 | x3 | x2 |
| 5 | x2 | Dano Normal (x1) |
| 4 | x2 | Dano Normal (x1) |
| 3 | Dano Normal (x1) | Dano Normal (x1) |
| 2 | Dano Normal (x1) | Inefetivo |
| 1 | Inefetivo | Inefetivo |

Caçador Derrotado

Se os pontos de vida do caçador chegarem a zero, ele foi derrotado. A menos que ele não foi engolido (ataque especial), ele acordará alguns dias depois (2d6 dias) no vilarejo mais próximo. Seu equipamento todo pode ter se destruído. Role 1d6 para cada equipamento, se cair 1 este equipamento foi destruído ou perdido no combate. Não há outras penalidade e em alguns dias o caçador já está forte para continuar caçando, ou voltar a enfrentar seu nêmesis.

Ao enfrentar uma besta que o derrotou, ela não só já terá recuperado todo o dano sofrido, como ficará mais atenta a você. Ela sempre terá +1 nas rolagens para achar seu Esconderijo.

Ações do Caçador

O caçador pode fazer uma destas ações por rodada: Atacar, Descansar, Trocar Equipamento, Beber Poção, Esconder e Escalar. Vejamos cada uma:

Atacar (normal)

Você pode atacar com uma arma que tiver nas mãos. A menos que esteja escalando a criatura, só poderá atacar partes do corpo da criatura que estejam na altura 1. Armas a distância podem atacar qualquer parte. Cada arma tem um valor de dano e é isso que será reduzido da Couraça ou PV da besta. Algumas armas possuem regras diferentes (veja adiante).

Atacar (Ataque Poderoso)

Em vez de um ataque corporal normal, você pode fazer um ataque corporal mais agressivo que causa +4 de dano. Porém, se fizer isso não poderá se Esquivar ou Bloquear até seu próximo turno.

Descansar

A qualquer momento você pode descansar para recuperar o fôlego. Ao descansar você recupera 1d6 pontos de fadiga. Se estiver escondido (veja adiante) você recupera inteiramente sua Fadiga. Você não pode fazer essa ação se estiver escalando.

Trocar Equipamento

Você pode trocar as armas que estiver em mãos. Isso consome o turno inteiro, e é por isso que é importante entrar em combate com as armas certas. Você não pode fazer essa ação se estiver escalando.

Beber Poções

Usando uma ação você pode beber uma poção, comer uma comida ou usar algum item consumível. Você pode fazer essa ação a qualquer momento exceto quando estiver escalando a besta.

Esconder

Para se esconder é necessário gastar uma ação e rolar um dado. O resultado do dado é valor do seu esconderijo. No turno da besta, antes dela atacar, ela terá que rolar um número igual ou maior que o seu esconderijo para te localizar. Porém, se nestas rolagens a besta tirar pela terceira vez o número 1, ela vai embora e o combate acaba.

Mesmo escondido, você pode gastar mais uma ação para tentar se esconder melhor, e se a nova rolagem for maior que o número anterior, pode determinar como o novo valor do esconderijo.

Escondido você pode fazer ataques a distância, mas cada vez que fizer isso o número do seu esconderijo diminui em 1 ponto. Se você atacar corporalmente irá automaticamente sair do esconderijo. Você também pode aproveitar o esconderijo para descansar, trocar equipamento ou beber poções.

Escalar

Para escalar você precisa primeiro escolher uma parte do corpo da besta que esteja no mesmo nível de altura que você (normalmente na altura "1"). Além disso, se a besta te atacou no último turno com uma parte que não esteja na mesma altura, você pode escalar esta parte. Você então usa um turno para escalar e rola um dado. O resultado é o valor da sua "Escalada". Lá em cima, você poderá se deslocar para outras partes do monstro mas terá que determinar um novo valor de "Escalada". Se ao rolar estes dados você tirar o número 1, você cai e recebe 5 pontos de dano para cada ponto de Altura que a parte estiver.

Com uma arma corporal de uma mão, você pode atacar a parte em que se encontra com um bônus de +4 de dano (que deve ser somado antes de multiplicado, caso a parte seja sensível), mas diminuirá a "Escalada" em 1 ponto. Você não pode fazer outros tipos de ataques, descansar, trocar equipamento ou beber poções.

No turno da besta, ela terá só uma ação: "chacoalhar". Ela rolará um dado e se o valor da rolagem for igual ou maior que o valor de "Escalada" do caçador, você cairá tomando $5 \times [\text{Altura}]$ de dano. O caçador pode evitar inteiramente isso adicionando 1 de Fadiga e se mantendo preso a besta. Gastando uma ação o caçador pode descer sem receber dano caso esteja na altura 1.

Evitando Dano

Em reação aos ataques diretos das criaturas, você pode optar por Esquivar ou Bloquear o ataque. Ataques em área não podem ser esquivados ou bloqueados.

Esquiva: Adicione 1 de Fadiga e cancele um ataque da besta.

Bloqueio: Você precisa ter um escudo. Role um dado e desconte este valor do dano tomado. Você pode usar uma outra arma como escudo, mas se cair 1 no dado ela foi destruída.

Armaduras e outras proteções podem garantir um valor de Defesa. Todo dano tomado será reduzido por este número. Existe uma defesa para cada tipo de dano, então "Defesa Normal 1" não reduz se o dano for de Fogo, por exemplo.

Tipos de Dano

Existem 5 tipos de dano: Normal, Fogo, Gelo, Eletricidade e Ácido. Se não estiver indicado o tipo, considere que é do tipo Normal. Armaduras possuem defesa relacionadas a cada tipo de dano, se não indicada considere que a defesa naquele tipo é zero. É chamado de Elemento todos os tipos, exceto o "Normal".

Lutando com outras criaturas

O caçador pode acabar encontrando Animais Selvagens durante suas caçadas. Estes combates são relativamente simples e rápidos. A menos que dito o contrário, os animais selvagens sempre começam atacando. Se eles aparecerem durante o combate com a besta, eles agirão no turno da besta logo após esta fazer seu ataque.

Diferente das Bestas, os Animais Selvagens não tem Carcaça e não fazem ataques especiais. Os animais causam dano rolando um dado e somando algum valor (veja na descrição do Animal Selvagem em questão). Os animais também possuem PV (Pontos de Vida) que indicam quanto de dano ela pode receber até ser morta. Assim que o PV chegar a zero, o animal morreu. Não é possível usar *Esquiva*, *Escalar* ou se *Esconder* de Animais Selvagens.

Altura e Alcance

Algumas bestas são tão altas que seus ataques corporais não a alcançam. As partes da criatura possuem um valor de Altura. Cada Altura equivale a mais ou menos 3m (um andar). Uma parte que está na Altura 1 está perto do chão e é possível atacar corporalmente, enquanto uma parte que está na Altura 2 está a mais de 3m do chão e precisa ser atacado com uma arma de distância.

Descrição das Habilidades da Besta

Algumas habilidades das bestas tem descrições que é preciso entender:

Área: Este ataque causa dano em todas criaturas que estejam próximas da Besta. Esta habilidade também não pode ser bloqueada ou esquivada.

No chão: Criaturas que não encostam o chão não são afetadas por esta habilidade.

Prender: Se este ataque não foi bloqueado ou esquivado, o Caçador não poderá agir no próximo turno.

Se Afasta: A Besta vai para algum lugar que o Caçador não poderá atacar (nem a distância). Voltando para seu próximo ataque (exceto se o próximo ataque for também para “se afastar”).

Invulnerável: A Besta não pode ser atacada até seu próximo turno.

Paralisa: Normalmente indica quantos turno o caçador ficará paralisado. Quando paralisado não pode agir.

Engolir: Se causar o dano assinalado na habilidade, leia a regra de engolir abaixo.

Sendo Engolido pela Besta

Algumas Bestas são capazes de engolir o caçador. Este ataque começa como um ataque direto em que a vítima pode se esquivar ou bloquear. Se ela conseguir bloquear completamente o dano ou se esquivar, ela não será engolida. Caso contrário, o caçador ficará preso dentro da barriga da criatura.

Na barriga da Besta, no início de cada turno o caçador receberá 2 de Dano Ácido e 1 de dano imbloqueável (asfixia). Ele só terá duas ações possíveis: Atacar ou Escalar. Ele só poderá atacar usando armas de uma mão e causando dano direto nos Pontos de Vida da Besta. Se a criatura morrer, você consegue sair.

Para escalar, você deverá rolar um dado e tirar 6. Se conseguir, escalou a garganta da criatura e ficará pendurado na sua cabeça (com o valor de Escalada igual a 5). Então siga as regras de escalada normalmente.

Abandonando a Caçada

Se você estiver no meio da fase de Rastreamento, você pode abandonar a caçada livremente. Se estiver em combate com uma besta, é necessário se Esconder primeiro. Se a Besta não estiver te vendo, você pode abandonar a caçada. Se estiver lutando contra um Animal Selvagem, você pode abandonar a caçada quando for o seu turno. Ao abandonar uma caçada, você pode levar tudo que acumulou, mas se for caçar a mesma besta, deverá começar na fase de Rastreamento sem nenhum Rastro encontrado.

Entendendo a Fadiga

O Caçador é o único que possui Fadiga. Você começa com zero e com algumas ações você irá ganhar fadiga. Se chegar a 6 de fadiga, o caçador está muito cansado e se ganhar mais 1 ponto a mais irá desmaiar, acordando depois que a besta foi embora. A fadiga zera no início de cada combate. Você vai usar ela para algumas manobras, mas em geral será para se esquivar de ataques (o que é fundamental para sua sobrevivência!).

Equipamento

Todo equipamento possui uma descrição relativamente simples e completa. Armaduras possuem nível de Defesa (para cada tipo). Armas possuem o dano que causam, o alcance (corporal ou distância) e quantas mãos ela ocupa. Além disso, armas podem ter algumas habilidades:

Arremesso: Esta arma pode ser usada como uma arma a distância. Porém, se fizer isso perderá essa arma e só poderá recuperá-la depois do combate.

Longo: Esta arma pode atacar até 1 nível de altura a mais se estiver montado em um cavalo.

Pesado: Por 1 de fadiga, pode fazer um ataque que além de causar o dano, impede um próximo ataque da parte atacada caso esta parte tiver perdido toda sua Couraça.

Torque: Se usar esta arma com as duas mãos, causa +1 de dano.

Munição: Esta arma possui um tipo de munição mas você não precisa contar seus usos. Considere que você sempre tem munição suficiente para o combate. Mesmo assim, algumas flechas podem ser produzidas com partes de bestas. Estas flechas especiais são limitadas e devem ser contabilizadas seus usos. Uma flecha especial usada só poderá ser recuperada no final do combate.

Carregando Armas e Vestimentas

Todo caçador pode vestir uma armadura, um elmo, um par de botas e um par de braceletes. Em uma caçada você só pode levar estes equipamentos vestidos, pois são muito grandes para levar na mochila (Note: Apenas um destes itens de cada.). Além disso, você pode levar até 3 armas e um escudo. Flechas, poções, ingredientes e outros itens menores não possuem limite.

Extraindo Partes da Besta

Assim que a besta estiver morta, o caçador poderá cortar a carcaça a fim de achar pedaços para fazer armas, armaduras e poções. Para cada parte que a besta tiver em sua ficha, role um dado. Se cair 3 ou mais, você conseguiu tirar os pedaços daquela parte com êxito. Caso cair 1 ou 2, você não conseguiu extrair e aquela parte ficou inutilizada. Caso a parte em questão tiver sido “rompida” em combate (reduzido a defesa da parte em zero), a chance de conseguir a parte é maior, podendo rerolar o dado uma vez.

Fabricando Equipamentos Especial e Poções

A ficha da besta possui uma série de equipamentos possíveis de serem feitos utilizando as partes da besta morta. Cada equipamento indica a parte necessária para a produção. Estes equipamentos levam muito tempo para serem fabricados (1d6 semanas) e são feitos entre uma caçada e outra.

Também é possível produzir poções utilizando partes de bestas. Algumas poções também podem ser feitas com outros ingredientes encontrados na exploração (Veja os Ingredientes Alternativos). Se você tiver os ingrediente (ou os ingredientes alternativos), você poderá produzir a poção em 1d6 semanas. Em um laboratório propício, você poderá levar 1d6 dias apenas. Todo esse tempo não precisa ser escrito no diário. Basta só fazer uma entrada dizendo quantos dias levou, ou talvez nem precise falar sobre isso ali se não for importante (quase nunca é).

Poções

Durante o combate, o caçador poderá beber poções. Todos estes efeitos, mesmo repetidos, se somam. Porém, se o caçador já bebeu 3 poções em um único dia, cada poção que beber a mais terá que rolar um dado. Se este dado cair no número 1, o caçador irá vomitar tudo inutilizando o efeito da poção e ganhando 2 pontos de fadiga. É possível dar poções para animais de estimação.

Antídoto

Ingrediente: Qualquer parte de uma besta do tipo Ácido.

Ingredientes Alternativos: 4 Raiz de Kamun

Efeito: Remove envenenamento e fica imune até o final do combate.

Poção da Força

Ingrediente: Tronco de uma besta do tipo Fogo ou Eletricidade.

Ingredientes Alternativos: 10 Flores de Moya ou 8 Porções de Goma de Cactus

Efeito: Aquele que beber causará +1 de dano em todos ataques corporais até o final do combate.

Poção da Resistência

Ingrediente: Qualquer parte de uma besta do tipo Normal.

Ingredientes Alternativos: 20 Folhas de Belindda

Efeito: Aquele que beber ficará com Defesa +1 em todos elementos (Fogo, Gelo, Eletricidade e Ácido) até o final do combate.

Poção de Vida

Ingrediente: Cabeça de uma besta.

Ingredientes Alternativos: 15 Sementes de Osuva

Efeito: Aquele que beber recupera todos pontos de vida perdidos e fadiga.

Poção do Lobo Gigante

Ingredientes: Tronco de uma besta do tipo Gelo ou Ácido.

Ingredientes Alternativos: 10 Corações de Lobo Gigante

Efeito: Aquele que beber se transformará em um Lobo Gigante (Dano corporal 8; PV [mesmo do personagem]). Nesta forma não poderá usar armas ou armaduras, nem escalar a besta. Este efeito dura 1d6 turnos.

Poção do Vento

Ingrediente: Asa de uma besta.

Ingredientes Alternativos: 4 Ovos de Avelha

Efeito: Aquele que beber poderá voar por 1d6 turnos. Atacando qualquer parte da besta.

Poção da Aranha

Ingrediente: Abdome de uma besta.

Ingredientes Alternativos: 20 Sementes de Osuva

Efeito: Aquele que beber ganhará +3 para Escalar até o final do combate.

Fabricando Equipamentos Simples

Você pode fabricar alguns equipamentos simples. Para isso você terá que gastar Minérios. Minérios podem ser adquiridos de diversas maneiras.

Você pode gastar 4 ingredientes quaisquer para conseguir 1 de Minério. Equipamento e objetos diversos valem 1 ponto de Minério. Você também pode pegar qualquer parte de qualquer besta que dará 2d6 Minérios. E finalmente, um equipamento destruído vale 1 ponto de Minério.

Cada item abaixo tem um valor de Minérios que devem ser gastos para fabricá-lo (ou comprá-lo):

| Equipamento | Custo em Minérios | Descrição |
|--------------------|-------------------|--|
| Incenso | 1 | Quando for atacado por animais a noite, gaste um Incenso e ela irá embora. |
| Corde de Laçar | 3 | Quando a Besta for <i>Se Afastar</i> , gaste este equipamento e evite que ela se vá. |
| Adaga | 3 | Arma Corporal 1 mão; Dano 2; <i>Arremesso</i> |
| Sabre | 4 | Arma Corporal 1 mão; Dano 3 |
| Espada Simples | 4 | Arma Corporal 1 mão; Dano 3 |
| Lança de Guerra | 5 | Arma Corporal 1 mão; Dano 3; <i>Arremesso</i> |
| Maça | 6 | Arma Corporal 1 mão; Dano 3; <i>Pesado</i> |
| Espada Longa | 6 | Arma Corporal 1 mão; Dano 3; <i>Torque</i> |
| Lança de Cavalaria | 7 | Arma Corporal 1 mão; Dano 5; <i>Longo</i> [Necessita estar montado] |
| Machado | 9 | Arma Corporal 2 mãos; Dano 6; <i>Pesado</i> |
| Marreta | 9 | Arma Corporal 2 mãos; Dano 6; <i>Pesado</i> |
| Alabarda | 12 | Arma Corporal 2 mãos; Dano 7 |
| Arco Simples | 2 | Arma Distância 2 mãos; Dano 3; <i>Munição</i> |
| Arco Composto | 7 | Arma Distância 2 mãos; Dano 4; <i>Munição</i> |
| Escudo | 4 | Pode <i>Bloquear</i> ataques |
| Manto (Armadura) | 6 | Armadura; Defesa [Gelo] 1 |
| Armadura Simples | 10 | Armadura; Defesa Normal 1 |

Opcional: Modo Cooperativo

O Diário do Caçador é um jogo exclusivamente Solo. Porém, é possível jogar em grupo de forma cooperativa. Para fazer isso, terá que fazer algumas mudanças em cada uma das fases da Caçada. Mas vale lembrar: o jogo coop pode ser mais complexo. Recomendamos que cada jogador jogue pelo menos uma partida solo antes de participar do jogo cooperativo!

Investigação

Na fase de Investigação, Cada jogador irá rolar apenas 1 dado (Nobres rolarão 2), mais 1 dado a mais para o grupo. Ou seja, se forem 2 jogadores, serão rolados 3 dados, e se for 4 jogadores serão rolados 5 dados.

Rastreamento

Na fase de rastreamento, as noites são boas mas os dias complicados. Durante a noite, cada jogador rolará um dado e o maior resultado será aplicado a todos. Porém, durante o dia, cada jogador irá rolar um dado e todos resultados serão aplicados ao mesmo tempo. Exceto o Rastro, pois se mais de um conseguir achar um Rastro da Besta, conta apenas como 1 Rastro encontrado.

Combate

O combate funciona relativamente igual A maior alteração é nos Pontos de Vida e os Pontos de Couraça de cada parte da Besta. Dependendo do número de jogadores, multiplique um número diferente. Veja na tabela abaixo:

| Número de Caçadores | Multiplicador de PV e Couraça |
|---------------------|-------------------------------|
| 2 | x5 |
| 3 | x10 |
| 4 | x20 |

Esta então é a única alteração a ser feita na Besta. Para o combate em si existem algumas coisas a serem consideradas.

Ataques da Besta: Ataques em *Área* causam dano em todos jogadores. Os outros ataques terão apenas um caçador como alvo. A Besta sempre atacará aquele que tiver menos Pontos de Vida.

Escondendo: Quando um caçador se esconder, ele não poderá ser alvo da Besta, porém, receberá todo dano em *Área*. Se existir algum caçador engajado com a Besta, ela não se preocupará em procurar um caçador escondido.

Escalando: Se algum caçador estiver escalando a Besta, ela irá sempre chacoalhar normalmente e também atacar outros caçadores que não estejam escalando ou escondidos.

Recompensa: Não há recompensa extra em um combate em grupo! Os caçadores terão que dividir entre si as partes da Besta. Lembrando que apenas um pode tentar extrair cada parte.

