



**A**  
**RPG**

**FANMADE**

RPG-ARK



# RPG-ARK

*Sobrevivência • Mistério • Evolução*

---

Um RPG de mesa inspirado no universo de  
**ARK: Survival Evolved**

**Projeto de Fã - Não Oficial**

Desenvolvido por:

**Vinícius Gonzaga Pereira**  
(Conhecido como Vindino)

**O ARK É UM  
SENTIMENTO**

RPG-ARK





## Créditos do Projeto

**Criador e Designer do Sistema**  
Vinícius Gonzaga Pereira (*Vindino*)

**Conceito, Sistema e Lore Original**

Projeto RPG-ARK

**Inspiração Principal**

ARK: Survival Evolved

Studio Wildcard

---

## Natureza do Projeto

O **RPG-ARK** é um projeto independente, criado por fã, sem fins comerciais, que tem como objetivo proporcionar uma experiência de RPG de mesa ambientada no universo de **ARK**, incorporando seus temas centrais de sobrevivência, evolução, criaturas primitivas e mistério tecnológico.

Este projeto **não é oficial, não é afiliado, não é patrocinado e não é endossado** pela Studio Wildcard.

O RPG-ARK é classificado como **Conteúdo de Fã**, conforme as Diretrizes de Conteúdo para Fãs da Studio Wildcard, última atualização em 26 de março de 2021.

Este projeto foi desenvolvido respeitando integralmente as diretrizes estabelecidas para o uso da propriedade intelectual de **ARK: Survival Evolved**.





## Histórico de Versões

### Versão 1.1

Versão inicial do sistema. Estrutura básica de regras, conceitos centrais e primeiros testes de jogabilidade.

### Versão 1.2

Refinamento das mecânicas gerais. Ajustes em testes, atributos e equilíbrio do sistema.

### Versão 1.3

Versão atual. Consolidação do sistema, expansão conceitual do Ark, criaturas, sobrevivência, genética e estrutura narrativa.

As versões 1.1 e 1.2 foram consideradas **versões básicas e gerais do sistema**, servindo como base para o desenvolvimento completo apresentado neste manual.

## Agradecimentos

Este projeto existe graças ao impacto criativo e imaginativo proporcionado pelo universo de **ARK**.

Agradeço ao jogo, à sua proposta, às suas criaturas, ao seu mundo e à experiência única de sobrevivência que ele inspira.

A todos que, de alguma forma, exploraram, morreram, aprenderam e renasceram dentro do Ark — este projeto é um reflexo dessa jornada.





*O Ark não é um destino, é um sentimento.*

*É a sensação única que floresce no exato limiar entre a vida e a morte. É o fôlego retido no instante antes do salto, a perspectiva de um caminho que, embora antigo, clama para ser explorado por novos passos.*

*Não importa a origem. Ainda que sejamos tecidos por visões distintas, carregando o peso de histórias próprias, jornadas tortuosas e ciclos que parecem não ter fim... todos os fios convergem para a mesma tapeçaria.*

*Diferentes trilhas, a mesma bússola interior. No fim de toda busca, resta apenas uma verdade inevitável:*

*A Ascensão.*





# CAPÍTULO 1

## O QUE É O RPG ARK

*O **RPG-ARK** é um RPG de mesa – um jogo narrativo colaborativo no qual um grupo de participantes assume o papel de personagens dentro de um cenário fictício – ambientado no universo do **ARK**, um mundo hostil, primitivo e tecnologicamente incompreensível. Nele, os jogadores constroem histórias coletivamente por meio de decisões, interpretações e consequências, sempre mediadas por regras que simulam risco, sobrevivência e evolução.*

*Cada ilha, floresta, caverna ou ruína explorada pelos jogadores se inspira diretamente na **estética, nos biomas e na lógica ambiental de ARK**, trazendo para a mesa a sensação constante de perigo, descoberta e luta pela permanência. O mundo não é um pano de fundo estático: ele reage, se transforma e pune a imprudência.*

*O jogo é estruturado pela interação entre **jogadores**, que interpretam sobreviventes presos ou nascidos no Ark, e um **Narrador**, responsável por apresentar o mundo, seus conflitos, mistérios, criaturas, aliados e inimigos. Juntos, eles constroem uma narrativa viva, imprevisível e marcada por escolhas difíceis.*

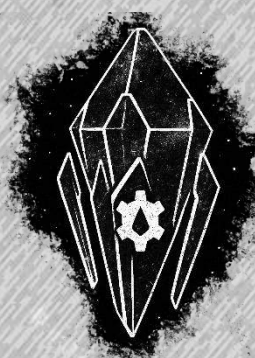
*O **RPG-ARK** permite que personagens inspirados em **outros universos** – jogos, animes, filmes, quadrinhos ou criações originais – sejam trazidos para o Ark, respeitando os limites e regras desse mundo. Independentemente de quem o personagem era antes, **o Ark nivela todos**: força, memória, tecnologia e certezas são corroídas pela necessidade de sobreviver.*

*A experiência proposta é única: viver a história de alguém arrancado de sua realidade – ou criado dentro dela – e forçado a existir em um ambiente impossível, onde a morte é constante, a adaptação é obrigatória e a evolução é o único caminho.*





# CONCEITO DO ARK



O **Ark** é um mundo de sobrevivência extrema, criado para testar seus habitantes de forma contínua. Ele se apresenta como um ecossistema vivo e implacável, onde criaturas colossais, fenômenos naturais e forças desconhecidas coexistem em um equilíbrio instável.

O tempo no Ark é dividido em **ciclos**, semelhantes a anos, que alteram profundamente o ambiente. A cada ciclo completo, o mundo se transforma: climas mudam, biomas se fragmentam ou surgem, criaturas evoluem comportamentos mais agressivos e fenômenos arcanos se intensificam. Sobreviver a um ciclo não significa estar preparado para o próximo.





A origem do Ark é um mistério que atravessa gerações. Alguns acreditam que ele sempre existiu como um plano paralelo de existência. Outros afirmam ter vivido o Primeiro Ciclo, uma era primordial onde existia apenas uma única ilha, formada por campos verdes, praias claras e florestas costeiras. Naquele tempo distante, os perigos eram poucos, e o vasto oceano ao redor da ilha parecia uma barreira intransponível.

Com o passar dos ciclos, o Ark parece ter desenvolvido uma espécie de consciência coletiva. O mundo força sua própria evolução, criando novos biomas, fragmentando territórios, alterando a fauna e a flora e introduzindo fenômenos cada vez mais letais. Não se trata apenas de um ambiente natural, mas de um sistema que reage à presença e ao impacto dos sobreviventes.

Civilizações surgiram, entraram em guerra e desapareceram. Companhias, facções e famílias deixaram marcas, ruínas e histórias que ainda ecoam. Estruturas antigas, artefatos e seres ancestrais sugerem que o Ark já foi palco de algo muito maior — algo que talvez ainda esteja em andamento.

Além da sobrevivência física, o Ark impõe uma inquietação constante: a dúvida sobre sua própria origem. Muitos sobreviventes sentem que estão sendo testados, observados ou preparados para algo maior. Para alguns, o Ark é uma simulação. Para outros, um julgamento. Para poucos, um caminho para a Ascensão.

Quando um sobrevivente chega ao fim de sua jornada, dizem que finalmente compreende o verdadeiro propósito do Ark.







*Quando um personagem chega ao Ark, sua história anterior não é apagada – ela é **distorcida**. O Ark força uma redefinição do ser, levando-o a um estado mais primitivo, instintivo e vulnerável. Memórias, habilidades e poderes podem estar fragmentados ou adormecidos, aguardando o momento certo para emergir.*

*A chegada ao Ark raramente é aleatória. Ela ocorre em momentos de **experiência extrema**: A beira da morte, um luto devastador, um ódio absoluto, uma vitória impossível ou um desespero sem saída. Essas emoções intensas abrem a chamada **Porta do Ark**, puxando o indivíduo para essa nova realidade.*

Dentro do Ark, os personagens enfrentam criaturas desconhecidas, ambientes hostis e a constante sensação de não compreender totalmente a si mesmos. Interfaces, visores e informações surgem por meio de um **Cristal acoplado ao corpo**, uma tecnologia misteriosa que registra dados, interações e limites físicos.

Esse cristal é a âncora da existência no Ark. Ele torna o corpo real, mensurável e vulnerável.




Ao mesmo tempo, levanta dúvidas inquietantes sobre tecnologias esquecidas, civilizações perdidas e o verdadeiro controle desse mundo.

A sobrevivência é apenas o começo. Com o tempo, o personagem evolui, desbloqueia novos aspectos, adapta-se e se transforma. Essa evolução não é apenas mecânica, mas narrativa. O Ark molda quem você é – e cobra um preço por isso.





# PAPÉL DOS JOGADORES


-  Os **Jogadores** são responsáveis por interpretar sobreviventes, tomar decisões em nome deles e reagir aos desafios impostos pelo Ark. Cada escolha gera consequências, não apenas para o grupo, mas para o mundo ao redor.
-  O Ark é vasto, vivo e moldável. Enquanto um grupo constrói uma base, outro pode estar destruindo um território distante. Enquanto uma criatura é domada, outra civilização pode estar ruindo. O mundo não gira em torno dos jogadores – eles são apenas parte dele.
-  Os jogadores têm liberdade para explorar, construir, caçar, fugir, negociar ou destruir. No entanto, nenhuma ação é isolada. O Ark responde. Sempre.





Durante a mesa, espera-se que cada jogador seja fiel ao caráter, às motivações e às limitações de seu personagem.

Ainda assim, o propósito maior do Ark é a **diversão coletiva**. Respeito, cooperação e um ambiente saudável são essenciais para a experiência.

*Toda jornada, cedo ou tarde, conduz à Ascensão – seja ela compreendida, negada ou temida.*

 O **Mestre** é a entidade que dá voz ao Ark. Ele descreve cenários, controla criaturas, interpreta personagens secundários e apresenta os conflitos do mundo.

 O Mestre cria situações, apresenta consequências e reage às escolhas dos jogadores, mantendo a coerência do mundo e o ritmo da narrativa.

 Pode narrar a história de forma próxima aos personagens, como um observador distante ou com uma visão quase onisciente, dependendo do tom da campanha. Sua função principal é **manter o Ark vivo, perigoso e significativo**.





# CATEGORIAS DE GALPÕES

O RPG-ARK é jogado em **sessões**, encontros onde os jogadores se reúnem para vivenciar parte da história. Essas sessões podem focar em um único grupo ou alternar entre diferentes núcleos narrativos.

*A estrutura do jogo segue a seguinte hierarquia:*

**SESSÃO → AVENTURA → CENA → RODADA**

**Sessão:** É o encontro real entre jogadores. Compreende todo o tempo em que o grupo está reunido para jogar (ex: "a tarde de sábado"), possuindo começo, meio e fim definidos pelo cansaço ou horário dos participantes.

**Aventura:** É o arco da história com um objetivo central (ex: "O Roubo da Coroa"). Pode durar uma única sessão ou várias, encerrando-se quando o conflito principal daquela trama específica é resolvido.

**Cena:** É um recorte narrativo em um local e tempo específicos focado em um objetivo imediato (ex: um interrogatório ou uma armadilha). Ela termina quando o foco da ação muda ou os personagens se deslocam para outro ambiente.

**Rodada:** É a menor fração de tempo, usada para organizar momentos de caos ou combate. Nela, cada personagem executa seu turno individual, representando um curto espaço de tempo simultâneo.




(O GOAT)

RPG-ARK





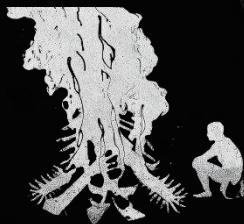
*Durante as cenas, os jogadores realizam testes de ação, definidos por atributos e bônus, para medir a eficácia de suas ações.*

## CATEGORIAS DE SERIES

-  **Ser:** O termo universal para qualquer entidade que ocupa espaço e existe dentro do mundo de Ark, seja ela animada ou inanimada.
-  **Pessoa:** Criaturas que possuem anatomia e capacidades cognitivas semelhantes às humanas, agindo por lógica, cultura ou consciência social.
-  **Feras:** Entidades de natureza selvagem, instintiva ou sobrenatural. Inclui desde animais comuns até seres elementais, primordiais ou mitológicos.



-  **Personagem:** O protagonista da história, um sobrevivente cujas decisões e ações são controladas exclusivamente por um jogador.
-  **NPC:** Sigla para "Personagem Não Jogável". Representa qualquer entidade (aliado, vilão ou figurante) interpretada e controlada pelo Mestre.



RPG-ARK





# TIPOS DE DADOS

O RPG-ARK utiliza dados poliédricos tradicionais, representados pela sigla **D** seguida do número de faces.

Exemplo: **3d20** significa rolar três dados de vinte lados.

O **d20** é o dado principal para testes de ação. Os demais são usados para dano, efeitos, bônus e situações específicas.

Quando necessário, dados podem ser simulados por divisões (ex: 1d4 dividido ao meio para representar um d2). O acaso é uma força viva no Ark — e os dados são sua manifestação

Durante as cenas, a eficácia de uma ação é medida por **Testes de Ação**. Para realizá-los, utilizam-se **dados** cujos resultados são somados aos **Atributos** e **Bônus** do personagem, definindo se ele superou o desafio proposto.

Além dos testes padrão, o sistema utiliza **Dados Mecânicos Especiais**. Eles funcionam como oráculos para sortear acontecimentos imprevistos, efeitos colaterais, geração de criaturas e diversas situações contextuais. O detalhamento técnico e o funcionamento desses dados especiais serão apresentados nos próximos capítulos.







# CAPÍTULO

## CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

### O que é um Personagem no Ark?

*No Ark, um personagem representa um ser vivo ou entidade que chega à Ilha e luta para sobreviver. Ele pode ser apenas um sobrevivente humano comum, tentando se adaptar ao ambiente hostil, ou algo mais complexo, como uma criatura mutante ou um espírito antigo. O personagem não é limitado a humanos; ele pode ser uma fera domesticada, um ser arcano ou até uma entidade não-viva, como um morto-vivo. O papel principal do personagem é servir como o ponto de vista do jogador na história: ele explora, combate ameaças, forma alianças e evolui através de experiências. Pense nele como o herói (ou anti-herói) da sua jornada, com um papel narrativo que inclui sobrevivência, descoberta e crescimento pessoal. Por exemplo, um personagem pode começar como um explorador solitário e se tornar um líder tribal, ou uma criatura que aprende a se comunicar com humanos. Isso define como você interage com o mundo do Ark, influenciando decisões e mecânicas de jogo.*







## CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

### ATO 1

O Ato 1 é onde você constrói a base narrativa do seu personagem. Aqui, você cria um conceito detalhado que explica quem ele é, de onde vem e como se sente sobre o Ark. Isso não é apenas "História" para o Mestre; é essencial para guiar suas escolhas mecânicas, como mutações e classes. Pense nesse ato como escrever uma pequena biografia. Vamos detalhar cada parte passo a passo.



## CONCEITO DE PERSONAGEM

Comece perguntando: **Como é o personagem?** Descreva sua **aparência física, personalidade e habilidades naturais**. Por exemplo, ele é alto e musculoso, com cicatrizes de batalhas passadas, ou pequeno e ágil, com olhos brilhantes que indicam afinidade com o arcano? Isso ajuda a visualizar e conectar com o tema das mutações e classes.

**Como ele veio ao Ark?** Explique o evento de experiência extrema — um desespero sem saída, um ódio absoluto ou o limiar da morte — que abriu a Porta do Ark e o arrancou de sua realidade. Descreva como foi sentir suas memórias e habilidades serem corroídas enquanto o mundo o "nivelava" para a sobrevivência primitiva. Esse "ponto de entrada" define se você vê o Ark como um julgamento, uma prisão ou uma chance de ascensão, influenciando diretamente seus primeiros aliados, traumas e a forma como o ecossistema reagirá à sua presença.





**O que pensa sobre o Ark?** Descreva as emoções e opiniões do personagem sobre a Ilha. Ele vê o Ark como uma prisão, uma oportunidade de redenção ou um playground caótico? Por exemplo, um personagem otimista pode ver as mutações como bênçãos, enquanto um pessimista as teme como maldições.

**O que pensa sobre o antes, últimos acontecimentos antes do Ark?**

Refleta sobre a vida pré-Ark. O que ele fazia? Era um guerreiro, um estudioso ou um ladrão? Quais foram os últimos eventos marcantes, como uma traição ou uma vitória? Isso molda o passado do personagem e pode inspirar bônus em ações ou temas de mutação.

**Como era seu Universo?**

Descreva o mundo de origem do personagem. Era uma sociedade medieval com magia, um futuro distópico com tecnologia ou um plano espiritual? Isso adiciona profundidade e pode justificar habilidades únicas, como conhecimento de rituais antigos



**Anotações de História e Conhecimentos Amplos do Personagem:** Anote detalhes extras, como aliados perdidos, inimigos jurados ou conhecimentos específicos (ex.: "Sabe sobre ervas curativas"). Isso pode ser separado em uma ficha narrativa, mas é recomendado compartilhá-lo com o Mestre para aprofundar o desenvolvimento. Por exemplo, um personagem com conhecimento de engenharia pode ter vantagens em criar itens.





## CONCEITOS BÁSICOS

Agora, defina os elementos fundamentais que aparecem na ficha do personagem. Esses são simples, mas importantes para o jogo.

**Nome do Personagem:** Escolha um nome que reflita sua origem, legado ou família. Pode incluir lemas ou títulos antigos, como "Eldrin, o Caçador de Sombras". Isso ajuda a personalizar e pode evoluir com títulos.

**Idade:** A idade afeta o físico e as capacidades do personagem. Vamos explicar em detalhes abaixo.

**Nível do Personagem:** Representa o tempo no Ark e as experiências acumuladas. Vamos explicar os detalhes abaixo.

## IDADE

A idade é crucial porque o Ark responde a emoções e vitalidade, e corpos muito jovens ou velhos têm limitações físicas. Ela é categorizada por condições temporárias ou permanentes, baseadas no corpo físico. Essas condições se aplicam durante a criação e podem mudar com o tempo no Ark, mas a idade em si é fixa no nascimento na Ilha.

**10-15 anos:** Corpos jovens não sentem emoções extremas o suficiente para o Ark, limitando o acesso ao arcano.

- ♥ Apenas 3 atributos gerais (ver Ato 2).
- ♥ Apenas 3 bônus em ações funcionais.
- ♥ Sem nenhum uso de poder inicial de Classe, passivas ainda se aplicam.
- ♥ Mutações limitadas por uso apenas 1 vez por dia, passivas limitadas com metade de dano, uso de bônus ou efeito.
- ♥ Vida e Sanidade máxima são divididas pela metade.
- ♥ Todas as condições não se aplicam mais depois da troca de fase (ex.: ao atingir 16 anos ou evoluir narrativamente).





**16-45 anos:** Faixa ideal para sobrevivência, sem penalidades extras.

- ♥ Nenhuma condição é aplicada, além da criação da ficha convencional.

---

**46 anos ou mais:** Corpos mais velhos perdem vitalidade gradualmente.

- ♥ 2 pontos do atributo Vigor são retirados permanentemente da ficha.
- ♥ -5 em qualquer tipo de ação para testes físicos, resistência física para todos os momentos dentro do Ark.
- ♥ +1 ponto de atributo de Inteligência é aplicado em testes de sabedoria geral, testes de conhecimentos ou conjurações arcanas já estudadas ou vistas, táticas ou conhecimentos já explorados dentro do Ark por meio de sua história.
- ♥ Idades muito avançadas vão perdendo o atributo de Vigor conforme o tempo passa em sua longa vida, suas defesas ficam mais frágeis e os sentidos diminuem. Conforme a metade de alguns ciclos passa, ou ciclos inteiros (dependendo da saúde do personagem), os atributos são drenados lentamente até chegar a 0. Quando todos chegam a 0, a inteligência é a última a ser drenada, após isso, o personagem está próximo de conhecer sua próxima vida ou aceitar o destino da Morte.
- ♥ Mutações podem afetar como essas condições são suportadas, adiadas ou estabilizadas por momentos. Porém, a idade é o passo central ao caminho sombrio da Morte e é inevitável, não podendo ser evitado completamente.

**Exemplo:** Um personagem de 50 anos começa com -2 Vigor e -5 em ações físicas, mas ganha +1 Inteligência em conhecimentos. Com o tempo, seu Vigor pode cair mais, tornando-o mais frágil.





## TÍTULOS

Títulos são mecânicas narrativas que promovem vantagens, efeitos, pactos, honra e glória. Eles aparecem embaixo do nome do personagem em um visor único revelado pelo Cristal do Ark que todos possuem. Títulos são ganhos através de feitos épicos, como derrotar um Colosso ou formar uma tribo. Por exemplo, "Matador de Leviatãs" pode dar +5 em ações contra criaturas aquáticas ou um bônus em mutações relacionadas a água. Eles evoluem com o nível e podem ser perdidos se o personagem cair em desgraça.

## DETALHES DE NÍVEL

O nível representa o tempo no Ark em que o personagem ganhou experiência sobrevivendo. Cada conquista, como eliminar inimigos, domesticar feras, criar itens ou derrotar Colossos, aprimora o nível. Chegar a níveis específicos garante recompensas permanentes na ficha, como bônus em atributos ou novos slots.

- ☛ **Como a Experiência Funciona:** A experiência é uma essência única e invisível, coletada naturalmente. Ela flui para o Cristal do Ark do personagem mais próximo. Outros seres envolvidos (aliados ou feras) recebem 50% da experiência compartilhada, de forma oculta.
- ☛ **Tabela Principal de Vantagens por Experiência:** As vantagens são divididas por classe (ver seção de Classes). Cada uma é específica, como bônus em trilhas ou poderes. A hierarquia de distribuição de experiência é: Sobrevivendo < Criando < Matando < Explorando < Colosso ou Evento. O Mestre decide a velocidade para equilibrar a aventura (mais rápida para campanhas curtas, mais lenta para épicas). Após o nível 65, experiência vem apenas de exploração ou eventos especiais.

Exemplo: Um personagem no nível 10 pode ter explorado ruínas e matado feras, ganhando vantagens como +1 em atributos ou um novo ritual de acordo com a classe.





# CRIAÇÃO DE STATUS

## ATO 2

O Ato 2 foca nos aspectos mecânicos: atributos e bônus que definem as capacidades físicas e mentais. Esses são a base para rolar dados em ações.

Todos os personagens começam com valor 1 em cada atributo.

## ATRIBUTOS

Após a definição da identidade do personagem — seu conceito narrativo, idade e nível de experiência, o sistema mergulha na fundação mecânica que sustentará sua jornada: os **Atributos**. Eles não são apenas números em uma ficha, mas a representação quantitativa das capacidades biológicas, mentais e sensoriais do Sobrevivente. É através desse conjunto de cinco pilares que o mestre e os jogadores determinam o sucesso ou fracasso de quase todas as interações no mundo, definindo desde a robustez física até a finura da percepção mágica.

Em testes, role o valor do atributo usado na ação como o total de dados de 20 lados (D20) na rolagem e escolha o melhor entre eles como valor principal. Se o atributo for 0, role 1d20 e divida por 2, somando bônus.





## A Estrutura dos Cinco Pilares

Os atributos são divididos para cobrir todas as frentes de atuação de um aventureiro, começando com **1 ponto em cada categoria**, sendo **distribuídos 4 pontos iniciais para qualquer atributo**, durante a criação no **nível 1**, representando um indivíduo funcional.

- ☛ **Agilidade (Agi):** Governa a coordenação motora, reflexos e velocidade de reação. É essencial para esquivas, acrobacias e qualquer tarefa que exija precisão e rapidez manual.
- ☛ **Força (For):** Representa a potência muscular e a capacidade de exercer pressão física sobre o mundo. Influencia diretamente o dano em combate corpo a corpo e a capacidade de carga ou destruição de objetos.
- ☛ **Inteligência (Int):** Reflete a capacidade cognitiva, o raciocínio lógico e o conhecimento acumulado. É o motor por trás da resolução de enigmas, estratégias de batalha e o entendimento de tecnologias ou idiomas.
- ☛ **Sentidos (Set):** Este atributo é o elo entre o personagem e o mundo ao redor. Ele dita a acuidade sensorial (visão, audição) e, crucialmente, a aptidão para sentir e manipular a **presença Arcana**, sendo o atributo chave para usuários de magia.
- ☛ **Vigor (Vit):** Mede a resistência biológica, o fôlego e a saúde geral. O Vigor determina a durabilidade do personagem em situações adversas e sua capacidade de suportar ferimentos graves sem sucumbir.

Existem momentos em que um personagem pode se ver forçado a agir em uma área onde possui **Atributo 0** – seja por uma penalidade temporária, ferimento ou uma fraqueza inerente. Nessas situações extremas, a mecânica de "selecionar o melhor" é substituída por uma penalidade severa de eficácia. O jogador rola apenas **1d20**, mas o resultado final obtido no dado deve ser **dividido por 2**. Somente após essa divisão é que os bônus fixos de perícias ou itens são somados. Isso reflete a dificuldade hercúlea de realizar uma tarefa sem ter o mínimo de aptidão natural para ela, tornando cada ponto investido em um atributo um recurso valioso para a sobrevivência.





## BÔNUS EM AÇÕES

Enquanto os Atributos definem o potencial bruto do corpo e da mente, os **Bônus em Ações** representam o refinamento, o treinamento e a experiência prática. Cada personagem inicia sua jornada com uma base de **três bônus iniciais de +5**, herdados de sua vida antes do Ark (sua *lore*). Esses bônus são o reflexo direto de quem o personagem costumava ser: um soldado pode possuir bônus em pontaria, enquanto um acadêmico pode dominar a investigação. Ao realizar uma tarefa, o jogador combina a rolagem de dados de seu Atributo com o valor numérico desse bônus, traduzindo o esforço e a eficiência técnica em resultados concretos.

A sobrevivência no Ark é um processo contínuo de adaptação, e a **Mecânica de Aprendizado** dita como novas capacidades são adquiridas. Para obter um bônus inicial de +5 em uma ação desconhecida, o sobrevivente tem dois caminhos: o **Aprendizado Social**, sendo instruído por alguém que já domine a técnica (valor acima de +5), ou a **Superação Extrema**, onde o personagem aprende sozinho ao obter um sucesso crítico (um 20 natural no dado) em uma situação de necessidade real.

Uma vez adquirido, o bônus não estagna; ele escala de 5 em 5, exigindo infraestruturas cada vez mais complexas para evoluir:

- ☛ **+10 (Intermediário):** Exige uma **Área Básica de Treinamento**, como alvos de madeira ou ferramentas rudimentares.
- ☛ **+15 (Avançado):** Representa o limite técnico para a maioria das classes e requer **Instalações Especializadas** ou ambientes de alto risco que testem os limites do personagem.
- ☛ **Além do +15 (Mestria):** Este patamar é reservado apenas aos veteranos que atingem o **Nível 50**. Neste estágio, o bônus deixa de ser apenas técnica e se torna uma **Sintonia com o Cristal**, fundindo a habilidade do sobrevivente com a própria energia do Ark, tornando a maestria uma parte permanente e física de sua existência.







# LISTA DE AÇÕES

## Ações de Defesa

Bloqueio-/Contra-ataque-/Esquiva-/Fortitude-/Vontade

## Ações de Conflito

|             |                         |
|-------------|-------------------------|
| Pontaria    | Luta                    |
| Reflexo     | Iniciativa              |
| Acrobacia   | Intimidação             |
| Força bruta | Manipulação de elemento |
| Nadar       | Conjuração              |
| Voar        | Percepção               |
| Correr      | Percepção-Inimiga       |
| Furtividade | Percepção Arcana        |

## Ações de Utilidade

Acasalamento

Adestramento

Artes

Carisma

Conhecimento (Ciências)

Conhecimento (Mecânica)

Conhecimento (Químico)

Conhecimento (Botânico)

Construir





Domesticação

Enganação

Forjar

Medicina

Peso

Pilotagem

Religião

Sabedoria

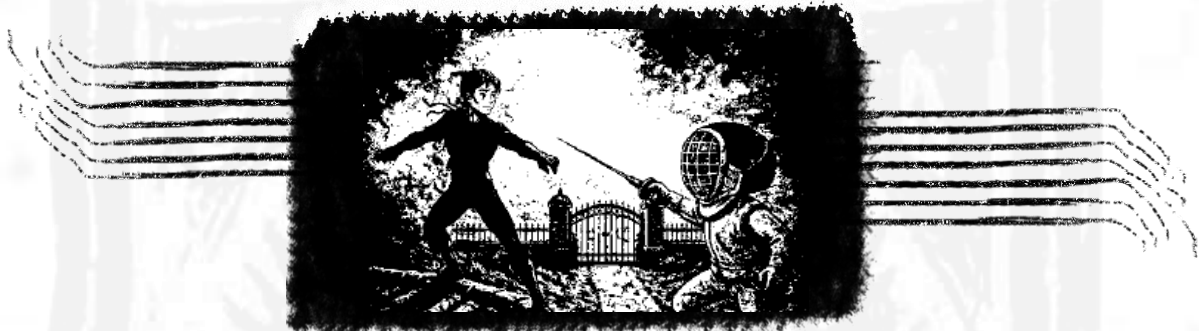
Sobrevivência

Tática

Cozinhar

Diplomacia

A aplicação dos bônus em jogo segue uma lógica de soma, mas preza pela criatividade narrativa. Embora existam combinações pré-estabelecidas (como Força para Luta), o sistema encoraja a **Regra de Adaptação Narrativa**. Isso permite que o Atributo base seja alterado conforme a abordagem do jogador. Se um sobrevivente decide se esconder não apenas através da rapidez física, mas analisando o cenário para encontrar o ponto cego perfeito de um predador, o mestre pode permitir um teste de **Inteligência + Furtividade** em vez de Agilidade.



Essa flexibilidade garante que a ficha de personagem não seja uma prisão de regras, mas uma caixa de ferramentas. O sucesso de uma ação depende da soma do melhor dado rolado (determinado pelo Atributo) com o bônus de treinamento acumulado. Dessa forma, o sistema valoriza tanto o talento natural do herói quanto as horas de suor e treinamento dedicadas nas perigosas arenas e laboratórios da Ilha.

Como o limite para a maioria das classes é +15, alcançar o **Nível 50** se torna um marco lendário na sua campanha. Você pode descrever essa transição de forma visual, como o Cristal no braço do personagem brilhando intensamente quando ele realiza essa ação "permanente", mostrando que ele agora transcendeu os limites humanos comuns.



RPG-ARK



# MUTAÇÕES



UM TALENTO DESIGUAL

RPG-ARK





A Mutação no Ark transcende a ideia de simples "magia" ou "habilidade de classe". Ela é tratada como uma alteração biológica e metafísica profunda, causada pela exposição prolongada à energia do Cristal e à presença do Arcano na Ilha. Cada personagem chega ao Ark com uma essência latente, que se manifesta como o seu **Primeiro Slot de Mutação**. Esta mutação inicial é o alicerce do **Tema do Personagem**, um conceito que une o design visual, o comportamento narrativo e a jogabilidade prática.

O **Tema** atua como uma âncora criativa. Um personagem agressivo terá um tema

voltado para o combate, gerando mutações de instinto, força ou intimidação. À medida que o sobrevivente derrota inimigos lendários, como Colossos e Bosses, ele não apenas ganha poder, mas absorve o "Design" desses oponentes. O sistema de evolução permite que o jogador adapte as qualidades do inimigo ao seu próprio estilo: o tema do inimigo se funde ao tema do personagem, criando novos ramos de evolução que mantêm traços de sua origem (como a pedra de um Colosso ou a letalidade de um Boss), mas funcionam sob a lógica da mutação do jogador.





A mecânica de criação é regida pela **Teoria da Balança Arcana**, uma lei fundamental que impede que o poder do Arcano destrua o corpo do hospedeiro. Imagine uma balança de dois pratos: em um lado reside o **Poder** (Dano, Cura e Utilidade) e, no outro, a **Estabilidade** (Cargas, Custos e Condições). O equilíbrio é mantido através de um sistema de "pesos" técnicos:

- ♥ **Função Neutra:** Representa o valor mediano de poder. Ela pode coexistir com uma Passiva ou Reação sem causar instabilidade.
- ♥ **Função Forte:** Representa valores extremos ou efeitos muito potentes. A presença de qualquer passiva adicional nesta função inclina a balança, gerando uma **Anomalia** obrigatória.
- ♥ **Função Fraca:** Valores abaixo do esperado, que permitem ao jogador "comprar" mais versatilidade, podendo comportar até duas Passivas ou Reações sem sofrer penalidades.

Sempre que um jogador tenta sobrepor funções (colocar múltiplas habilidades poderosas em um único slot), o Ark manifesta uma desvantagem proporcional para preencher o vazio da balança. Essa anomalia é o custo físico ou mental que o personagem paga para sustentar tamanha distorção da realidade.

Cada Slot de Mutação é construído através de **Linhas de Função**, que são as unidades básicas de efeito da habilidade.

1. **Habilidades Ativas:** São ataques ou efeitos conjuráveis que exigem um teste contra uma Dificuldade de Teste (**DT**) ou a **Defesa do alvo**. O cálculo da DT é padronizado como:

$$10 + ((\text{Nível})/5) + \text{SET} + \text{Bônus de \{Classe\}} \\ \text{ou Poder de Sobrevivente} + \text{Vantagens}$$

2. **Passivas:** Efeitos constantes ou condicionais que não precisam ser ativados. Elas representam mudanças permanentes na biologia do sobrevivente.
3. **Reações:** Habilidades usadas fora do turno do jogador, em resposta a estímulos. Elas podem ser passivas (defesa automática) ou ativas (um contra-ataque específico).





## Origens dos Slots e Progressão Narrativa

A expansão do poder de um personagem ocorre pela aquisição de novos slots, cada um com uma origem e comportamento distintos:

- Mutação de Colosso:** Slots obtidos ao derrotar seres de pedra antigos criados pelos "Caídos". São focados em durabilidade e força bruta, adaptando a resistência mineral ao tema do jogador.
- Mutação de Boss:** Slots únicos vindos de inimigos raros. Eles criam "slots parciais" que herdam as qualidades específicas e mortais do chefe derrotado.
- Mutação de Jóia:** Estes slots dependem da forma de interação. Se acopladas a armas, são permanentes. Se consumidas fisicamente (engolidas ou fundidas à essência), as alterações são extremas e devastadoras, porém duram apenas **1 Ciclo**, representando uma sobrecarga temporária do sistema arcano.
- Mutação de Pactos e Maldições:** Slots vinculados a acordos com entidades superiores. O poder é compartilhado entre o tema da entidade e o do jogador, mas o slot desaparece se o pacto for quebrado ou a maldição curada.

A mutação não é um bloco único de texto, mas uma construção por camadas. No Ark, chamamos cada camada de **Função**. Uma função é a unidade básica de poder: um ataque, uma cura ou um efeito utilitário.

Para visualizar o equilíbrio, dividimos o Slot em linhas. Cada linha adicionada que aumenta o poder exige uma contrapartida (Desvantagem) para que o "Ark" não colapse o corpo do personagem.





- ♥ **1ª Linha (Função Base):** Define o que a mutação é (Habilidade, Passiva ou Reação).
- ♥ **2ª Linha (Adicional):** Adiciona versatilidade ou um segundo efeito. Se for uma função "Neutra", não gera punição. Se for "Forte", a balança inclina.
- ♥ **3ª Linha (Estabilizador/Anomalia):** É a desvantagem que surge para compensar o excesso de poder das linhas anteriores.

O Mestre avalia a mutação baseando-se em três pesos de eficiência:

- ♥ **Fraca (Peso 0.5):** Valor abaixo do esperado. **Vantagem:** Pode ter até 2 Passivas/Reações sem anomalias.
- ♥ **Neutra (Peso 1.0):** Valor mediano. **Vantagem:** Pode ter 1 Passiva/Reação sem anomalias.
- ♥ **Forte (Peso 2.0):** Valor máximo permitido (ex: 5d12 ou 60 de dano). **Custo:** Qualquer passiva adicional gera obrigatoriamente 1 Desvantagem severa.

Nem toda mutação serve para ferir. As **Mutações Mecânicas** criam soluções narrativas ou aplicam condições (Debuffs/Bufs).

**Regra dos 2 Fatores:** Uma mutação de utilidade é equilibrada se tiver no máximo 2 fatores altos entre: **Dano / Utilidade / Passiva**.

- ♥ *Dano 60 + Utilidade Alta + Passiva = Anomalia Crítica.*
- ♥ *Dano 40 + Utilidade Alta + Passiva = Balanceado.*
- ♥ **Cargas de Utilidade:** Habilidades de grande utilidade (ex: voar, teletransporte curto, visão raio-x) devem ter de **1 a 3 cargas** por descanso. Se o jogador forçar o uso além disso, sofre dano alto ou um efeito negativo com DT aumentada em +5 ou +10.





Uma Reação na mutação pode ser uma Passiva de Defesa ou uma Habilidade Ativa de contra-ataque.

- ☛ **Limite de Defesa:** Um inimigo ou jogador só pode se defender (reagir) 3 vezes por rodada com as defesas naturais. Usar uma reação como habilidade é uma reação extra, além das 3 convencionais.
- ☛ **Reação como Habilidade:** Exige um teste de DT ou uma ação de defesa específica (ex: Vig + Bloqueio).

### Ações de Combate: Dano e Efeitos

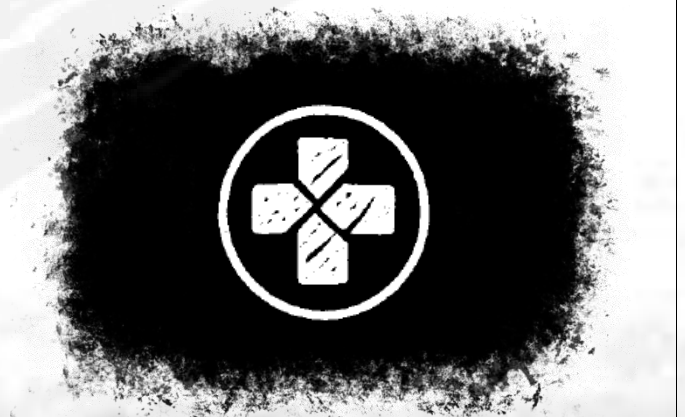
As mutações focadas em combate seguem limites estritos para manter a letalidade equilibrada:

- ☛ **Teto de Dano:** O máximo absoluto é **60 pontos** (ex: 5d12, 10d6, 15d4).
- ☛ **Dano Verdadeiro:** Se a mutação ignora defesas, o dano base deve ser reduzido em **-2D** e ela não pode acumular outros bônus de itens ou habilidades.
- ☛ **Efeitos Acumulativos:** Peste, Sangramento e Fogo podem ser incluídos. Se o jogador tem controle total sobre o acúmulo (ele decide quando e quanto acumula), a mutação ganha uma desvantagem automática.

### Sistema de Cura e Suporte

O processo de cura no Ark ou vida adicional é poderoso, mas perigosa para quem a executa sem técnica. Existem três moldes:

- ☛ **Cura Fixa (45 HP):** Estável.
- ☛ **Cura Percentual (25% Máximo):** Escala com o alvo.
- ☛ **Cura de Dados (5d8 + 5):** Imprevisível.









### Detalhes sobre Alcance

O alcance define quão longe uma mutação pode afetar alvos ou áreas. Ele é limitado pelo atributo Set (Sentidos) do personagem, que representa a manipulação do arcano. Os níveis de alcance são escalados com o Set: 2 Set para Toque, 3 Set para Curto, e assim por diante. Isso significa que um personagem com Set alto pode alcançar distâncias maiores. Mutações de Toque ganham bônus extras se houver vantagem de alcance (ex.: se o personagem tiver itens ou habilidades que aumentem o raio), valendo para níveis superiores também. Por exemplo, um bônus de +1D em dano, +10 em cura ou +5% em efeito.

- Toque:** Contato direto com o alvo. Ideal para curas ou ataques pessoais.
- Curto:** Alguns metros, como uma sala pequena.
- Médio:** Até uma clareira ou campo aberto.
- Longo:** Distância de visão, como uma colina.
- Cena:** Toda a área da cena atual, como uma floresta inteira.
- Global:** Efeitos que afetam o mundo inteiro, raros e poderosos.

**Exemplo:** Uma mutação de cura com alcance Toque ganha +1D de cura se o personagem tiver uma jóia que amplie o raio, aplicando também a alcances superiores como Curto.

### Mutações que Aplicam Buffs, Debuffs ou Danos

Essas mutações fornecem efeitos positivos (buffs) para aliados, negativos (debuffs) para inimigos ou danos diretos. Elas valem como metade da cura máxima (ex.: 22.5 HP ou 20% da vida), +5 em bônus de ação, 1 efeito de controle (como paralisia) ou metade do dano máximo. Mutações únicas (que fazem apenas uma coisa específica) multiplicam a eficiência, como +10 em um bônus de ação valendo 1.5 a 3 funções. Se for apenas +5 em um bônus, pode aplicar 3 outros bônus em ações diferentes, pesando como 1/3 de uma função na mutação.

**Exemplo:** Uma mutação que dá +5 em Força para aliados vale como metade de cura; uma que dá +10 em uma ação específica é mais eficiente e conta como 1.5 funções.

### Mecânicas de Mutação com Condição

Condições ajudam a balancear mutações fortes, aplicando pesos altos sem anomalias físicas imediatas. Elas exigem um nível de complexidade avançado, aprofundando categorias de seres ou ações. Por exemplo, não classifique apenas "inimigo"; diga "inimigo feito de plantas" ou "fera voadora". Use o atributo Set para aprofundar: 1 ponto de Set permite +1 grupo ou categoria (ex.: dinossauros terrestres vs. aquáticos, animais como





dinos, criaturas ou leviatãs). Mutações com condição estabilizam o peso, evitando anomalias se o lado da balança ultrapassar.

*Exemplo: "Causa 10d6 de fogo caso o inimigo seja feito de plantas" - Uma função Forte com condição que pode haver 1 passiva extra.*

## Exemplo

Habilidade - Em uma formação de gravidade concentrada em suas mãos com o arcano, você joga um orbe do cosmos e compostos químicos juntos que causa 6d10 de dano de fogo contra o alvo. -1 linha (Função - Máxima com Passiva 2ª linha)

Passiva - O orbe deixa uma marca cósmica no alvo, causando +2d6 de dano de fogo por rodada até o efeito acabar na rodada. -2 linha (Segunda Função- Passiva)

Desvantagem - Usar a habilidade consome 10 pontos de Determinação; se o alvo for imune a fogo, a marca reversa e causa 2d6 de dano de fogo ao usuário. -3 linha (Anomalia por múltiplas funções- Dano de Habilidade máximo + passiva = 1 Anomalia).

EU USO MINHA

MUTAÇÃO





## ESTRUTURA DE MUTAÇÃO

Após entender como uma mutação pode ser formada, estender seus limites pela classe e entender o valor máximo de dano, cura, utilidade e bônus, além da separação por função, existem um maior nível de complexidade em mutações.

Em um **Slot de mutação convencional**, possuem **3 funções**, onde é possível aplicar passivas, habilidades ou reações. Passivas e Reações valem como um peso de 1,5 em um slot. Uma habilidade máxima ocupa 3 de peso em um slot, porém é possível criar habilidades com metade do valor máximo para servir como um peso de 1,5x. Um slot aguenta de forma convencional 3 de peso. Após ultrapassar esse limite, cria uma anomalia.

**Anomalias** são criadas em um conceito do mesmo peso para uma mutação nos slots criados, podendo normalmente criar passivas reversas ou que criam uma fraqueza no personagem ou a própria habilidade não funciona para um certo grupo de inimigos, situação ou tipo de defesa.

Uma **Condição** dentro de um Slot de uma mutação é uma opção de deixar a mutação mais complexa, porém mais definida para situações, podendo aumentar dano, cura, bônus, utilidade em um pequeno peso extra em troca de uma definição que precisa de uma condição ou situação para acontecer. Uma condição apenas pode ser colocada uma vez por **Slot**.





## Mutações de Dano

*(Habilidade - Passiva - Reação)*

Mutações de dano possuem um padrão de causar dano de forma direta de acordo com a ação ou intenção do personagem, porém usar uma habilidade da mutação conta como uma ação padrão na Cena. Uma mutação que é uma arma é considerada uma mutação e não uma arma, porém se o ataque é corpo a corpo ou a distância e algum poder ou efeito se encaixar nesse tipo de ataque, mesmo vindo de uma mutação, recebe essas vantagens.

Uma mutação de dano pode haver tipos de dano diferentes, que são divididos pela sua origem, encaixando para cada tipo de dano da sua natureza. Porém um personagem sempre deve haver um limite de origens de dano direto na mutação de acordo com a Força atual do personagem. Caso a Mutação tenha origens de dano diferentes, vantagens que possuem aumento de dano em todos os dados ou todas as origens de dano, potencializam todos os dados do slot. Porém se a vantagem, poder, ritual potencializa qualquer ou o primeiro ataque corpo a corpo ou a distância, apenas se aplica a um dos tipos de ataque.

Criar efeitos de dano em uma mutação, como Sangramento ou Peste, contam como uma passiva na própria habilidade ou se for uma passiva, se tornando o peso de uma, podendo normalmente ser usadas para criar esses tipos de efeitos. O dano inicial de um efeito de dano em uma passiva conta como o dano inicial de sua origem. Exemplo: 2d6 de Sangramento ou Peste.

Adicionar uma nova função para o Slot da mutação focado em dano adiciona um limite extra de dano em +20 pontos por Função. Ou seja, se uma mutação de uma habilidade cause 6d10 pontos de dano, uma função usada como potencial de dano causaria +2d10 de dano ou distribuir os dados de dano na natureza do dano da mutação. Exemplo: 3d10 + 3d10 = 6d10 + Função extra = 4d10 + 4d10 = 8d10.

Efeitos convencionais que não causam dano, porém aplicam alguma desvantagem ou vantagem, duram apenas 1 rodada inicialmente vindas da mutação. Exemplo: Atordoamento ou efeito Marcado.





Criar danos inteiros para serem usados nos danos da mutação podem ser adicionados sempre 1/4 na implementação da nova vantagem, poder, aprimoramento ou habilidade de classe. Exemplo:  $6d10 + \text{Função extra} = 6d10 + 5 + 2d6 + 1d3 (1d6/2)$ .

**Mutações de dano crítico não possuem dano crítico**, por elas serem formadas pelo Arcano, sendo danos de origem mágica, mesmo que no tema ou na estética, a origem ou forma de ser formada sempre será do Arcano. O crítico é uma vantagem poderosa apenas para armas ou ferramentas pré-feitas dentro do Ark, para aqueles que não possuem dano direto na ficha, ainda assim possam competir com sua preparação e criação de armas.

Mutações de dano normalmente não possuem cargas, porém quando possuem cargas, possuem uma capacidade de custar 15 pontos de Determinação por uso ou 2 Fôlego inicialmente. Caso a mutação possua uma capacidade menor ou igual a metade do dano máximo, os valores de carga possuem metade do valor, sendo mais baratos. Caso a mutação seja igual ao máximo de dano ou próxima a 10 pontos abaixo, as cargas que mantém no valor inicial pré-estabelecidos. Criar cargas na mutação de dano aumenta o dano da mutação em 1,2x do dano máximo que a mutação desse slot pode chegar. Exemplo:  $6d10 + \text{Função extra} = 8d10$ , cargas de Determinação = 20% de 80 = 4d4 de dano, ou seja a mutação causa  $8d10 + 4d4$ .

**Mutações de dano em Passivas** que não aplicam dano em efeitos e sim dano direto funcionam como o dano máximo de uma habilidade pela metade, ou seja, podendo chegar em 30 pontos de dano máximos inicialmente, porém sempre podem ser aplicados de forma passiva, de acordo com a funcionalidade da passiva, podendo receber condições, funções, vantagens, poderes de sobrevivente e todos os aprimoramentos para potencializar o dano, funcionando de forma idêntica aos limites e regras de dano de uma habilidade, porém que é passiva para o personagem. O inimigo que sofrer sempre deve passar por uma DT com teste especificado, com o valor da DT própria do personagem ou disputar valor de dados em ações com o personagem.

**Mutações de dano em Reações** podem ser aplicadas com base do uso de uma das defesas tradicionais, porém ocupam +1 unidade de defesa que o personagem pode usar para se defender na rodada. A mutação é aplicada e funciona como uma passiva ou habilidade em uma esquiva, contra-ataque ou bloqueio. Exemplo: o personagem pode contra-atacar e causar 60 pontos de dano máximos com o uso da sua mutação inicial ou causar dano de efeitos no alvo como contra-ataque.





### Condição em Mutações de Dano

Uma Condição pode fazer milagres em uma mutação de dano, podendo ser usada como uma potencializadora de dano, adicionando o dano equivalente de metade de uma função, sendo 10/ +1D de dano em todos os ataques de origem da mutação. Uma condição também pode mudar o tipo do dano causado no final do ataque, como designar que um ataque geral causasse apenas dano de Sangramento, mesmo não aplicando o Sangramento, criando o tipo do dano aplicado de forma geral no ataque. Uma condição pode aumentar também o dano de efeitos de dano, multiplicando esse dano em x2 no valor somado final.

Porém o custo de uma Condição de dano é a definição de um tipo de ser em que se aplica essa vantagem, sendo situações ou de uma ocasião descrita específica que precisa possuir na Cena ou ser atingida por alguém, até pelo próprio personagem, escrita dentro da habilidade, passiva ou reação de dano.





## Mutações de Cura

*(Habilidade - Passiva - Reação)*

Uma mutação de cura possui um padrão de fornecer bônus de cura em dados para aliados ou também fornecer bônus. Existem passivas que podem fornecer cura própria ou para aliados, também servindo para reações. Uma mutação de cura possui uma única origem de cura, vinda direta da mutação contando como uma origem arcana ou próxima da magia.

Mutações de cura são divididas em categorias diferentes, podendo ter variáveis que afetam a cura de forma diferente. O máximo inicialmente é 45 pontos de cura, porém ela é balanceada para quantos alvos ela afeta e o alcance.

- ☛ **Uma mutação com uma cura máxima** pode possuir alguma outra variável mediana e outra baixa. Se a cura é máxima possível ou próxima da capacidade máxima, o alcance poderá ser curto e aplicando a 1 pessoa.
- ☛ **Uma mutação com uma cura mediana** pode possuir alcance curto, porém afeta um número maior de pessoas, de 1 a 3.
- ☛ **Uma mutação com cura baixa** pode possuir alcance médio ou longo, afetando mais alvos.

Uma mutação de cura que possa fornecer valores de Armadura, Vida ou Determinação são convertidas pela **capacidade máxima** igual a da Cura, ou seja, podendo entregar como capacidade máxima 45 de Armadura ou Determinação, ou fazer uma distribuição na mutação para fornecer como buffs esses valores diferentes do dano. Curas e buffs escalam como variáveis diferentes. Habilidades que melhoram em +1D de cura servem tanto para a Armadura e Determinação ao mesmo tempo na mutação, porém quando o valor é

dado e a cura é sólida, o valor é dividido pela metade da vantagem fornecida. +1D conta como +5 para valores sólidos. Exemplo: 20 de Armadura, 20 de Vida e 5 de Determinação = 45 +1D de cura, ambos ganham +5.

Porém essas variáveis podem escalar de forma crescente com a ficha, porém começar a cura com o valor máximo deixa todas as outras categorias dessas variáveis iniciais, sendo 1 com nível acima. Exemplo: de 45 de cura, alcance curto (Toque, 1 nível acima da categoria anterior), e 1 ser máxima.







Uma mutação **mediana** em cura faz com que todas as outras variáveis subam de nível inicialmente, podendo ser alcance curto e 1-3 seres em quantidade. Também é possível aumentar a capacidade de uma variável dando preferência, inferiorizando a outra, deixando o alcance médio e 1 pessoa única ou alcance de toque e 3-4 seres.

Após a criação base e formação das variáveis é possível escalar cada ramo de variável por 1 valor de Set, aumentando o alcance ou a quantidade de pessoas.

**Alcance:** Toque - Curto - Médio - Longo - Cena - Global.

**Quantidade:** 1, 1-3, 1-4, 1-6, 1-10 seres e por último todos no alcance.

Mutações de cura que possuem o alcance como toque e limite de pessoas únicas ganham +1D de vantagem para cada categoria expandida entre as variáveis da mutação.

Mutações que aplicam buffs, cada +5 que a mutação fornece equivale a 1/3 da mutação, sendo 3 o peso de uma passiva. Uma mutação pode fornecer tanto cura como buffs na aplicação, porém os buffs pesam junto com a Vida máxima que pode ser fornecida, sendo 15 de cura igualando para 2 bônus de +5 na mutação, podendo haver várias mesclas de cura e buffs. A duração dos efeitos é equivalente também uma variável nessa situação, podendo ser escalada de acordo com o Set disponível.

**Duração:** 1 rodada, 1d2, 1d4, 1d6 ou o resto da Cena.

Vantagens pela sobreposição de alcance, quantidade ou duração para os bônus, ao contrário de +1D pode ser convertido para +1 ação extra fornecida na mutação.

Mutações de cura que possuem carga de uso, na mesma regra para a situação de dano, custar 15 pontos de Determinação por uso ou 2 Fôlego inicialmente. Curas menores possuem cargas com esses valores pela metade ou com poucos bônus servindo como o mesmo peso que a cura em comparação. Porém colocar cargas na mutação faz com que o personagem possa escalar a mutação com o valor de **Set + Int** como pontos de elevação para as categorias.

**Mutações de Porcentagem** usam sempre o dano ou cura máxima do alvo, sendo o mesmo peso de uma cura, porém com -2D de capacidade máxima, convertendo esses dados em -5% de porcentagem ou melhora de +5 porcentagem =  $4d10 + 5 = (35\%) - 2D$ .





### Condição em Mutações de Cura

Uma mutação de cura pode aumentar alcances, quantidades e durações de mutações de acordo com o seu da condição. Mutações com cura melhorada aumentam a capacidade de cura em +15, tanto para Armadura ou Determinação, sendo convertida para todos os outros valores. Uma condição pode fornecer +1 novo bônus extra na passiva ou habilidade, melhorar 1 bônus já existente, fornecer como 1 ponto de elevação de categoria extra, uma carga extra ou aplicar um efeito que o aliado pode causar com a capacidade da duração da mutação do personagem, durando o tempo que esse efeito permanece no aliado.





## Mutações de Utilidade

*(Habilidade - Passiva - Reação)*

Uma mutação focada em utilidade possui a funcionalidade de ter utilidade em alguma ação, uma passiva ou uma reação, podendo usar essas mutações de várias maneiras diferentes e de forma complexa. Mutações de habilidade podem haver utilidades narrativas e fornecer +5 em bônus para o personagem ou seres que estiverem na mesma aplicação desse cenário ou situação.

Mutações que possuem uma grande utilidade e precisam de uma DT, ou que precisam de um valor de um dado como obstáculo, possuem a DT do

personagem como principal alcance em seus testes do uso da mutação. Mutações que aplicam essa utilidade contra um inimigo e possuem testes específicos para sua resistência podem disputar com a mesma ação para resistência do teste caso não exista um outro bônus em ação ao contrário do bônus atacante da mutação.

Uma Mutação de utilidade pode haver um grande peso de uma utilidade grande, considerada pelo mestre, necessitando de cargas, fraquezas ou alguma condição interna específica que não aumenta o peso da habilidade e sim cria uma brecha para evitar que essa utilidade aconteça.

### Exemplo de Mutação de Utilidade:

"Seus corvos de forma natural podem ouvir sons e enxergar seres de forma distorcida, usando sua DT como furtividade, podendo coletar informações em tempo real e traduzir elas para você, porém se o corvo for derrotado durante a espionagem ou fuga, a informação é perdida e o presságio (personagem) perde 45 pontos de Determinação. O custo da mutação como carga é metade do valor que pode ser perdido, porém garantido na sua execução inicial."





## Tamanho da Utilidade

Uma mutação pode ser categorizada por os seguintes elementos dentro dela, podendo aumentar peso de acordo com o tamanho da janela que essa categoria possui:

- ☛ **Alcance (Fraca-Forte):** Toque - acima de Longo.
- ☛ **Duração (Fraca-Forte):** 1 rodada - acima de 4 rodadas.
- ☛ **Bônus (Fraca-Forte):** 1x - 3x ações.
- ☛ **Informação Narrativa (Fraca-Forte):** Curta - Muito descritiva.
- ☛ **Fatores de Dano e Cura (Fraca-Forte):** 30/25 de dano ou cura - 60/45 de cura.

Se uma mutação fica entre o meio desses valores, conta como um peso **mediano** 2/3. Mutações de utilidade fraca em cada campo contam como 1/3, fortes 3/3.

Se uma mutação de utilidade somada com todos os campos ultrapassar ou for igual a 3 Pesos, é preciso de uma limitação para a mutação ser balanceada, acumulando limitações de acordo com o tamanho da utilidade da mutação.

### Limitações:

- ☛ **Limitações de DT-Arcana- Valor:** DT específica para uso.
- ☛ **Limitações de Cargas:** 3 Fôlego ou 30 de Determinação.
- ☛ **Limitações de não causar dano ou cura:** Não ser útil em números de dano em combate ou interagir com inimigos.
- ☛ **Limitações de Sofrer:** Sofre um dano específico dobrado durante o uso da mutação.
- ☛ **Limitações de teste de bônus específico:** Precisa passar de um teste contra um alvo, usando bônus iguais.
- ☛ **Limitações de Duração:** Bônus completamente esquecidos e informações.

É possível diminuir o peso de uma limitação inicial para dividi-la e colocar seu peso em uma outra limitação. Exemplo:





*Uma mutação com 2 limitações, DT 25 e não poder causar dano, pode diminuir a DT em 20 e poder causar metade do dano original que a mutação pode causar ou curar ou fornecer de bônus, caso tenha apenas bônus ímpares é arredondada para baixo ou mantém um valor de 1 bônus inicial.*

---

*Uma mutação com 2 Limitações, DT 30, porém custa 4 de Fôlego ou 45 de Determinação.*

---

*Uma mutação com 2 Limitações, uma mutação com um bônus específico contra o inimigo, que o personagem pode possuir um bônus de +5 na jogada, porém custa 4 de Fôlego ou 45 pontos de Determinação.*

É importante que algum dos elementos seja balanceada de acordo com as suas limitações. Mutações com muitos elementos possuem mais limitações ou limitações mais caras, como cargas ou custos narrativos.

**Condições** podem aumentar DT-Arcana em +5, diminuir uma carga em -1 de Fôlego ou -10 de Determinação, diminuir limitações pelo seu valor narrativo pela metade ou manterem 1 bônus ou anular alguma desvantagem sobreposta por a divisão de uma limitação colocada em outra. Além de aumentar 1 unidade de peso das utilidades, sendo para dano, cura - Armadura, Determinação ou valores que já foram citados o mesmo valor de outras condições quando são aplicadas nesses estilos de mutação.





# CLASSES

## O que São Classes?

**Raças:** São os tipos de pessoas ou grupos que pertencem a categorias de seres. Elas representam a origem fundamental do personagem, influenciando vantagens gerais, como bônus em atributos ou afinidades com o mundo do Ark. As Raças moldam a base da classe, mas o jogador pode escolher e adaptar com base em possibilidades e interesses pessoais, adicionando à ficha do personagem. Elas definem quem o personagem é biologicamente ou culturalmente, mas não limitam rigidamente - o personagem evolui e constrói sua classe própria dentro da raça.

**Classes:** São trilhas que o personagem pode ter como base para evoluir e

ganhar aprimoramentos, slots, habilidades e várias outras coisas em sua própria árvore, de acordo com a Raça do personagem. Elas são categorias ou classificações de tipos de seres dentro do universo, tendo estatísticas diferentes por aspectos únicos (ex.: um ser agressivo tem mais força, um arcano tem mais sentidos). As classes são essencialmente as raças, porque classificar exatamente o que um ser é no Ark é limitado - as oportunidades vêm conforme o personagem evolui, construindo sua classe própria dentro da raça. Por exemplo, um Humano pode se tornar uma "Classe Humana de Guerreiro" através de evoluções, misturando raça e especialização.

Em resumo, Raças e Classes são interligadas: a Raça é a fundamento (ex.: Humano), e a Classe é como ela se desenvolve (ex.: um Humano que evolui para um guerreiro agressivo). O jogador escolhe com liberdade, moldando a ficha com escolhas e estilo pessoal, selecionando a classe que mais se adapta ao personagem.





## Como as Classes Funcionam com Níveis e Experiência

Cada classe (construída dentro da raça) possui seus status fornecidos de acordo com a capacidade de cada função. Dentro de uma classe, ela vai fornecer novos recursos, condições e aprimoramentos que vão melhorar o personagem de acordo com o nível que ele ganha dentro do Ark - sobrevivendo, matando, criando, derrotando Colossos ou explorando. O personagem evolui construindo sua classe própria, com oportunidades limitadas inicialmente, mas expandindo conforme cresce.

Existe um tipo de hierarquia entre cada tipo de valor em que a experiência dentro do Ark é distribuída para cada possível ação ou intenção que os objetivos são conquistados: Sobrevivendo < Criando < Matando < Explorando < Colosso ou Evento. A forma como o personagem recebe a quantidade dos níveis é de acordo com o

Mestre, para fornecer XP mais rápido em aventuras ou priorizando a evolução em uma natureza mais lenta. Por exemplo, sobreviver uma semana dá menos XP do que derrotar um Colosso. Porém, após chegar ao nível 65, o personagem apenas recebe experiência explorando novos lugares ou matando e participando de eventos especiais dentro do Ark. Isso limita o crescimento, focando em maestria.

A experiência em classes fornece tipos de vantagens dentro das classes, nem todas as classes fornecem a mesma diversidade de vantagens - algumas mais específicas (ex.: uma classe de guerreiro foca em matar), outras especializadas em outros temas (ex.: uma classe de místico em explorar o Arcano).

Todas as categorias de vantagens dentro da classe são listadas abaixo.

### Categorias de Vantagens

As vantagens são concedidas por nível e ação, moldando a árvore da classe dentro da raça. Elas são atribuídas à ficha, influenciando mutações, arsenal ou globais. Vamos explicar cada uma em detalhes:

**Trilha de Sobrevivente:** Uma trilha é a base da formação do personagem, é o que vai conduzir o escalonamento e recompensas do personagem de acordo com o nível.





**Poder de Sobrevivente:** Um poder de Sobrevivente é uma passiva ou habilidade que vai ser atribuída sobre a mutação, arsenal, inventário ou algum tipo de vantagem global em todos os aspectos do personagem.

**Slot de Mutação:** Um novo slot de mutação, uma nova unidade de mutação secundária, porém ainda baseada no tema do personagem, assim como os Colossos, pactos ou jóias. Essa secundária mutação ainda é categorizada como a mutação principal do personagem, podendo editar novamente a principal e colocar novos aspectos nela com esse novo slot. Como novas funções, aumentando o peso que a mutação possui, com novas passivas, habilidade ou reações na mesma quantidade que a normal.

**Aprimoramento de Mutação:** Um aprimoramento da mutação é como a mutação principal escala com o nível que o personagem recebe, aumentando

**Despertar Ação:** Um novo aspecto primal que o personagem desbloqueia para treinar e aprender novos bônus em ações, de acordo com sua inteligência e classe.

**Rituais:** Rituais são habilidades conjuradas com o uso do Arcano, de forma controlada e natural dos elementos de acordo com a capacidade do seu mental e conhecimento.

**Pactos:** São acordos ou fechamentos de planos, regras ou trocas que personagens de nível alto podem fazer, fornecendo novos aspectos na ficha de acordo com o tema do pacto e durabilidade.







## Status das Classes

Os status representam aspectos vitais do personagem no Ark. Eles começam com valores base e aumentam com atributos (ex.: Vig para Vida) ou evoluções de classe. Chegar a 0 em alguns causa penalidades graves, como morte ou anomalias. Eles são balanceados pela classe: uma classe agressiva pode ter mais Vida, enquanto uma arcana tem mais Determinação.

**Vida:** Pontos vitais do personagem, representando sua saúde física no sistema. É o total de HP (pontos de vida) que o personagem tem antes de morrer. Chegar a 0 faz o personagem ficar morrendo, até ser finalizado ou ficar o número de rodadas morrendo pelo valor de seu Vigor (ex.: Vigor 3 = 3 rodadas para morrer, a menos que cure). A Vida é recuperada por descanso, curas ou itens. Classes com foco físico (ex.: guerreiras) têm Vida alta; classes frágeis (ex.: arcanas) têm baixa.

**Determinação:** Pontos que representam a capacidade mental do personagem em tentar resistir a situações violentas, traumatizantes ou que afetem sua consciência dentro do Ark. É como uma reserva de sanidade. Chegar a 0 ganha um tipo de anomalia permanente de acordo com a situação (ex.: medo irracional ou alucinações). Os detalhes serão mencionados em capítulos adiante. A Determinação é gasta em habilidades, mutações ou resistências mentais, e recupera com descanso. Classes mentais (ex.: místicas) têm Determinação alta; classes brutas têm baixa.

**Fôlego:** Representa a estamina do personagem, o quanto ele pode suportar correr, voar, nadar ou fazer ações que

exigem o controle de seu fôlego em momentos cruciais na narrativa ou na luta. É uma reserva para ações físicas intensas. Chegar a 0 faz o personagem cancelar qualquer ação e ficar sem o uso de sua mutação até a fadiga passar (ex.: 1d4 rodadas de descanso). O Fôlego recupera naturalmente ou com itens em transições de Cenas.

**Armadura:** São os pontos de vida adicionais que o personagem possui ao vestir, possuir ou se adaptar com materiais ou tecidos mais resistentes. Funciona como uma camada extra de proteção. Sempre que sofrer um dano convencional em uma região que não seja extrema de acertar, pontos da armadura são gastos primeiro, até zerar. Para consertar, é preciso dos materiais que foi feita. Os detalhes serão mencionados em capítulos adiante.

**Resistência-T:** São os pontos que representam o quanto o personagem aguenta sofrer dor, condições de penalidade física ou força em seu sistema do corpo para não desmaiar ou cair desacordado. É uma medida de tolerância a sofrimento. Chegar a 0 o personagem fica desacordado em um período de tempo. Recupera com descanso ou curas.





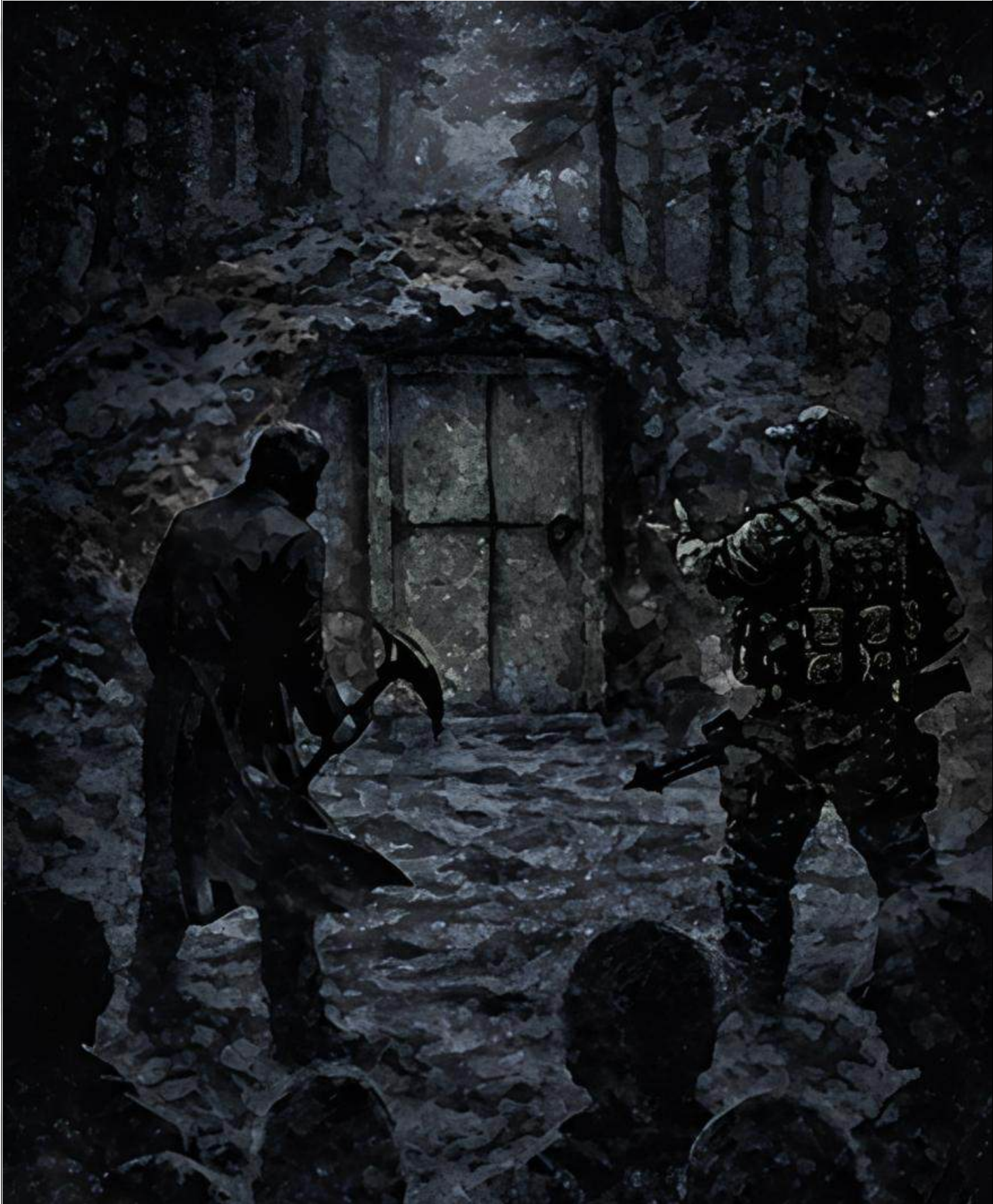
**Novos Despertar:** São os bônus adicionais que o personagem possui ao atingir outro marco de nível em sua árvore, ganhando bônus extras de acordo com a classe. Representa "despertares" de habilidades latentes, como +5 em ações ou novas passivas. Eles são desbloqueados em níveis específicos (ex.: nível 10, 25) e variam por classe (ex.: uma classe de caçador ganha bônus em percepção).

Esses status são ajustados pela raça e classe, garantindo equilíbrio. Por exemplo, um Humano pode ter médias equilibradas, enquanto um Meio-Humano tem variações caóticas.

## CLASSE DE HUMANOS

A classe dos humanos é de figuras comuns do cotidiano de diversos mundos que representam a figura humana, com traços semelhantes às suas emoções, talentos e fragilidades. Os humanos possuem uma média comum de status, com muitas vantagens para utilidades em mutações ou conceitos de aprendizagem ou criação para sobreviver ao Ark. Os humanos foram e originaram a maioria de todas as outras classes por serem a primeira geração a dominar o Ark antigamente, com os novos eventos e acontecimentos sua força começou a ser dividida aos poucos. Porém, ainda grande parte ainda é levada e vive dentro do Ark, por serem o padrão e os seres mais acostumados a sobreviver ao Ark.







Os humanos possuem como padrão sua atribuição de status balanceada, porém ganham +1 Atributo em **Int**, além de ganhar inicialmente o slot inicial no nível 1, valores maiores em aprendizado de ações e a **Mecânica de Cenas de Sobrevivência**. Humanos em Cenas de Sobrevivência em uma situação extrema ou com elementos de maiores dificuldades, como nível maior ou criaturas da Caveira. Desde o momento em que uma criatura perigosa ou um ser conhecido por caçar humanos, tendo uma naturalidade por caçar essa raça, como criaturas da Caveira, os personagens humanos podem gastar

6 pontos de determinação para ganhar dados do mesmo valor em suas jogadas na Cena. Ativar essa mecânica em cenas da Caveira ou diabólicas resulta em um risco: chegar ao limite de 20 de determinação, o personagem não é capaz de usar mais sua determinação em qualquer habilidade, conjuração, custo em mutação ou qualquer tipo de ataque ou defesa em ações. A mente humana tenta segurar, manter o resquício de humanidade guardado na pessoa. Se esforçar com sua determinação é apenas possível uma vez por teste na rodada e apenas um dado.

A mecânica de **Cenas de sobrevivência** escala com o nível em maiores números de determinação que podem ser usados: Nível 1 - D6 / Nível 25 - D8 / Nível 50 - D10 / Nível 75 - D12 e por último Nível 99 -D20.

Logo após isso, mostra-se a **Árvore de Humano** (a base da classe, com trilhas e vantagens que evoluem conforme o nível e ações no Ark).





## ESTATÍSTICAS DE HUMANO

**VIDA** = 50 Pontos iniciais -  
1-Vig = 15 adicional.

**DETERMINAÇÃO** =  
60 Pontos iniciais -  
1-Int = 15 adicional .  
1-Set = 10 Adicional.

**FÔLEGO** =  
4 Pontos iniciais - 1-Vig = 1  
adicional.

**ARMADURA** =  
10 Pontos iniciais - Adiciona novos  
Pontos com Vestes ou Complementos.

**RESISTÊNCIA-T** =  
30 Pontos iniciais - 1-Vig = 10 adicional.

**DESPERTAR AÇÃO** =  
3x Ações iniciais + 4. (Int) de Ações adicionais -  
Novo Despertar = 6 novas ações.



## TALHA

### Nível 1

- + Slot de Mutação Primal.
- + Atribuição de estatísticas.
- + Cena de Sobrevivência.

### Nível 15

- + Poder de Sobrevivente.
- + 1 Slot Mutação.

### Nível 25

- +1 Atributo.
- + Cena de Sobrevivente - D8.
- + Poder de Sobrevivente.



**Nível 35**

+ Aprimoramento de Mutação.  
+ Despertar Ação.

**Nível 50**

+1 Atributo  
+ Cena de Sobrevivente - D10  
+ Presente de Evento.

**Nível 65**

+ Poder de Sobrevivente.  
+ 1 Slot Mutação.

**Nível 75**

+1 Atributo.  
+ Cena de Sobrevivente - D12.  
+ Poder de Sobrevivente.

**Nível 85**

+ Aprimoramento de Mutação.  
+ Despertar Ação.

**Nível 95**

+2x Poder de Sobrevivente.

**NÍVEL 99**

+1 Atributo  
+ Cena de Sobrevivente - D20  
+ Presente de Evento.

**PODERA DE SOBREVIVENTE**

**Fúria Mutada** - Aumenta o dano da mutação própria em +1D adicional quando o personagem está com menos de 50% de Vida na Cena.

**Pensamento Tático** - Permite somar o valor de Int do alvo e o próprio ao dano de qualquer mutação para um aliado ou si mesmo durante a Cena, quando realizam uma ação juntos.

**Canalização Fatal** - Gasta 10 pontos de Determinação para aumentar +2D em qualquer mutação que cause algum efeito de marca, desprevenido ou esteja flanqueado.

**Ressurgência Bestial** - Quando usar sua mutação em combate, causa +2D de dano na primeira rodada durante a Cena.





**Expansão de Poder** - Libera espaço de uma condição em uma mutação, permitindo adicionar uma passiva adicional ou uma habilidade com condição maior (ex.: "Apenas contra Orcs").

**Reserva de Esforço** - Uma vez por Cena, pode gastar 20 pontos de Determinação para cozinhar, tratar ou curar de alguma forma física um personagem, restaurando 35% da Vida em Cena de Descanso.

**Esforço da Misericórdia** - Sempre que um aliado entrar em estado morrendo durante a Cena, você pode gastar 25 pontos de Determinação para ganhar uma ação extra para tratar seus ferimentos.

**Cuidado Caseiro** - Criar itens de cura de forma própria aumenta os valores que eles fornecem em +2D de Cura.

**Sacrifício Mental** - Uma vez por Cena, você pode gastar 50 pontos de Determinação para fazer um aliado recuperar suas cargas ou superar as penalidades ultrapassadas da Mutação de uma vez.

**Economia de Energia** - Uma vez por Cena, pode diminuir 2 pontos de Int para ganhar 2 pontos de Agi durante um tipo de ação até o final da Cena.

**Ritmo Sustentado** - Reduz o custo do primeiro uso de Fôlego em ações de movimento ou de força na primeira rodada.

**Intuição de Sobrevivente** - Soma bônus de Int para testes de sobrevivência (rastrear, caçar, criar abrigos).

**Mente Afiada** - Diminui a DT em -5 em testes de sabedoria ou conhecimento em qualquer área relacionada ao Ark.

**Conhecimento Ancestral** - Pode usar Int em vez de Set para testes de conhecimento sobre qualquer elemento do Arcano já estudado ou conhecido.

**Instinto de Caça** - +5 em testes para rastrear criaturas específicas (definir o tipo: humanoides, feras, etc.).

**Leitura de Campo** - Uma vez por Cena, pode repetir qualquer teste de percepção ou investigação.

**Couro Endurecido** - Aumenta a resistência de itens primais ou de ferro em +5 pontos de Armadura (requer +5 em Forjar e Sobrevivência).

**Imunidade Parcial** - Reduz danos de um tipo específico em -2D (fogo, Sangramento, etc.), definindo na criação.

**Passos Leves** - Não gasta Fôlego ao se mover em silêncio (furtividade).

**Corrida Salvadora** - Ganha +5 em testes de qualquer ação de Fuga contra Feras.

**Agilidade Bestial** - Pode usar Agilidade em vez de Força para testes de combate corpo a corpo, usando Fôlego como cargas.

**Salto Atlético** - Dobra a distância de saltos, ganha +5 em testes de acrobacia.





**Corpo Adaptado** - Ao descansar por uma Cena, ganha +5 em qualquer teste de ação escolhido durante um dia, não podendo acumular.

**Mãos Hábil** - +5 em testes de criação ou reparo de itens (forjar, carpintaria, etc.).

**Saque-Rápido** - Ganha sempre em qualquer rodada uma ação extra para pegar uma arma de seu inventário.

**Memória do Ark** - Lembre-se de qualquer rota ou caminho já explorado sem teste.

**Eloquência** - +5 em testes sociais quando barganhar ou persuadir.

**Conhecimento de Inimigo** - Uma vez por combate, pode reduzir a DT de ataque de um inimigo em -5 (requer ter estudado esse tipo antes).

**Análise Tática** - Após observar um inimigo por uma rodada, ganha +2D em ataques contra ele durante a Cena.

**Aura de Líder** - Ganha a capacidade de criar o famoso teste para aliados durante a Cena "Ta tudo dando errado", fazendo todos eles ganhar +5 em qualquer ação até o final da Cena. Para usar essa habilidade, o personagem deve gastar uma ação de movimento.

**Sorte do Sobrevivente** - Uma vez por Cena, pode mudar o resultado de um dado para o valor máximo de qualquer aliado ou si próprio.

**Herança do Ark** - Ganhou +1 em qualquer atributo à escolha (único).

**Sobrevivente do Caos** - Ganha +5 em testes sociais em situações da Caveira ou diabólicas.

## APRIMORAMENTO DE MUTAÇÃO

O **Aprimoramento de Mutação** é uma mecânica que permite ao personagem fortalecer sua mutação principal ao atingir certos níveis ou marcos na árvore de classe. Quando o personagem ganha um Aprimoramento, ele pode aplicá-lo à sua mutação, aumentando seus valores máximo, eficiência e complexidade.

Para personagens humanos, o Aprimoramento segue regras específicas que tornam suas mutações mais versáteis e poderosas, mas também mais complexas.







### Como Funciona para Classe Humana

Quando a mutação do Sobrevivente de Classe Humana é aprimorada, a base dos números máximos de dano, cura ou ganha bônus em ações os seguintes benefícios:

- ☛ **Dano:** +15 pontos de dano máximo
- ☛ **Cura:** +20 pontos de vida em mutações de cura.
- ☛ **Eficiência:** Todos os bônus fornecidos por mutação aumentam sua eficiência para cima (+5).
- ☛ **Funções Extras:** Pode adicionar uma nova passiva ou reação sem gerar anomalias.

Esses atributos são somados e aplicados conforme a mutação é aprimorada, tornando-a mais poderosa, mas também mais difícil de usar.

### Regras de Aplicação

O Aprimoramento pode ser aplicado apenas uma vez por mutação principal.

Ao aprimorar, escolha qual aspecto melhorar: dano, cura, bônus ou funções.

Condições existentes aumentam de peso (+1), tornando a mutação mais complexa.

O peso extra pode ser equilibrado adicionando novas passivas ou reações.

### Exemplos Práticos

#### Exemplo Inicial (Antes do Aprimoramento)

#### Mutação: Tentáculo de Lodo

**Habilidade Forte** - Causa 5d12 de dano e +2D contra alvos sangrando.

**Condição** - Apenas contra humanoides.

**Passiva** - Regenera 15 de Vida ao matar um alvo.

**Anomalia** - Receber dano de fogo impede o uso da habilidade por 3 rodadas.

Esse slot tem peso: Habilidade Forte (2) + Condição (+1) + Passiva (0.5) = 3.5 (anomalia aplicável).





### Mutação: Tentáculo de Lodo (Aprimorado)

**Habilidade Forte** - Causa 6d12 de dano e +3D contra alvos sangrando.

**Condição** - Apenas contra humanoides (peso +1).

**Passiva** - Regenera 30 de Vida ao matar um alvo.

**Anomalia** - Receber dano de fogo impede o uso da habilidade por 3 rodadas.

**Condição Peso 2** - Caso o alvo esteja ferido (nova condição com peso +2).

**Nova Passiva Extra** - Ganha +15 de Armadura temporária na rodada.

Esse slot tem peso: Habilidade Forte (2) + Condição 1 (+1) + Condição 2 (+2) + Passiva 1 (0.5) + Passiva Nova (0.5) = 6 (balanceado pelo Aprimoramento, que permite funções extras sem anomalia).

## CLASSE DE MORTOS-VIVOS

A classe de Mortos-Vivos é representada por tudo aquilo que já morreu e voltou dos mortos. A grande parte da maior formação e nivelamento é de inimigos glomerosos e formados por já humanos que se foram. É possível criar ou possuir animais que também já foram, porém as vantagens e desvantagens são aplicadas de forma dobrada para aquilo que já se foi, reduzindo a saúde máxima, porém sendo mais leves. Ser um Morto-Vivo faz uma troca entre perder 1 de Vig e receber 1 ponto inicialmente em **Agilidade**.







A origem dos Mortos permanece um mistério. É possível voltar da morte de várias maneiras diferentes com o Arcano, em pactos, eventos ou rituais poderosos e únicos. A forma preservada de voltar seria um acordo com a própria Morte em troca de um acordo ou função. Voltar da necromância por um necromante ou por um mestre deve se valer a vida para ele, já que o motivo de volta foi por causa da manipulação do Arcano vinda dele.

Os Mortos possuem uma mecânica especial assim como os Humanos, porém a forma de conquista é diferente.

Inicialmente, os Mortos-Vivos ganham uma Passiva dos Mortos: **Ser Profano** - não recebendo dano de Sangramento. Isso representa a natureza morta do personagem, que não sangra como os vivos. Nos níveis mais avançados, os Mortos-Vivos recebem partes de Aprimoramentos por serem Profanos.

Os Mortos-Vivos possuem um sistema de escolhas único que se adapta ao seu passado e objetivos. Esse sistema evolui conforme o nível, com três caminhos diferentes: Ossos de Criatura, Arauto e Explorador. Cada caminho oferece vantagens distintas baseadas nas experiências do Morto-Vivo.

# PROFANO

## Evolução no Nível 25

No nível 25, os Mortos-Vivos recebem 3 escolhas de acordo com os recursos que coletaram ou pegaram de suas guerras, vivências ou momentos novos em vidas, colocados em seu inventário. Porém, apenas podem escolher 1 das escolhas em todas as possibilidades que o Profano os domina:





## Nível 25

### Ossos de Criatura Média

O Morto-Vivo recebe Ossos de Criatura Média, ganha +30 pontos de Armadura máxima.

Além disso, sempre regenera Armadura quando descansa, assim como a Vida se recupera mecanicamente. Isso representa o fortalecimento do corpo morto com ossos de criaturas médias.

### Arauto

O Morto-Vivo se destacou e presenciou criaturas místicas ou Apex Lendários que possuem uma crença instalada nas civilizações, as lendas e o poder o enche de Determinação para segui-lo. O Arauto ganha +30 pontos de Determinação e 1 Slot de Mutação com o Tema da criatura escolhida. Essa habilidade pode ser usada a qualquer momento, porém conta como uma Mutação, além de ter um custo maior sempre usando Determinação (10/15/25) como carga, aumentando danos, utilidades ou curas por 1,5x.

### Explorador

O Morto-Vivo precisa se libertar de seu Mestre ou daquele que o trouxe de volta, além da Morte e seguir seu próprio caminho, sobrevivendo o equivalente a 10 dias sozinho ou longe de seu mestre, seguindo suas próprias vontades. O Morto-Vivo ganha traços de personalidade próprios, tendo as mesmas vontades de comer e beber água. Seu corpo não precisa mais de sua essência e sentidos ainda persistem mesmo depois da Morte. Porém, libera a Habilidade de Essência Antiga, ganhando +5 em todos os bônus de ações que se remetem a sobreviver em uma situação fora de combate.





## Nível 50

### Ossos de Criatura Grande

O Morto-Vivo melhora sua Armadura base antiga de 30 e recebe 60 pontos de Armadura. Além disso, tem uma resistência a dano físico (-10) enquanto recebe dano na própria Armadura. Isso representa o fortalecimento extremo dos ossos, tornando o Morto-Vivo quase impenetrável.

### Arauto Experiente

O Morto-Vivo segue fielmente a criatura destinada a guiar ao seu destino, cumprindo qualquer sacrifício ou custo. O Morto-Vivo precisa fazer um ritual ou algum acontecimento marcante em nome da criatura, ganhando uma melhoria de seus talentos herdados da criatura. Recebe de 30 para 50 Determinação, 1 função extra no Slot do Tema da criatura, além de escolher entre +2D de dano, cura ou aumentar a utilidade de alguma passiva.

### Explorador Experiente

O Morto-Vivo está a mais tempo seguindo seu caminho, de seu Mestre. Ganha a habilidade de Morto-Vivo Sobrevivente, podendo usar Agilidade ou Inteligência em qualquer teste de sobrevivência em um cenário fora do Combate. Ganhando +25 pontos de Vida, os ossos e partes do corpo começam a mostrar sinais de pele podre ou tecidos começam a se formar, representando a restauração parcial da humanidade.





## Nível 75

### Ossos de Criatura Apex

O Morto-Vivo aprimora ao máximo sua capacidade de força e robustez, aumentando seu tamanho em 1d4 de metros. Além disso, recebe +1 ponto de Vigor. A Armadura vira parte do corpo da criatura, além de herdar uma Passiva dos ossos da antiga criatura. Isso representa a transformação completa em uma criatura Apex.

### Arauto Veterano

O Morto-Vivo presenciou ou se comunicou com a criatura de alguma forma, com seu objetivo cada vez mais próximo. Seguindo a criatura, ganha a capacidade de fazer duas conjurações de rituais ou manifestações arcanas do elemento com mais aspectos da criatura.

### Explorador Veterano

O Morto-Vivo está liberto das correntes e memórias de seu Mestre, ganhando uma liberdade visual e perspectiva própria desse mundo, se libertando completamente de seu Mestre. Recebe +25 pontos de Vida, +25 pontos de Determinação e recupera seu ponto de Vig inicial. Além de ganhar +1 função em sua Mutações Principais. O corpo, mesmo morto, lembra fielmente a imagem de quem antigamente já, representando a restauração completa da humanidade.

## Nível 99

*Os Mortos-Vivos não possuem recompensa do Profano, por acreditarem que seu caminho já foi traçado e ascensão é um caminho distante pelo seu curto ciclo de vida em batalhar, seguir seu Mestre ou tentar sobreviver. A segunda chance de ascensão já foi dada, por fé, motivos próprios ou completa lealdade à violência, está de pé já um milagre de Natureza.*





## ESTATÍSTICAS DE MORTO-VIVO

**VIDA** = 45 Pontos iniciais -  
1-Vig = 10 adicional.

**DETERMINAÇÃO** =  
50 Pontos iniciais -  
1-Int = 5 adicional.  
1-Set = 15 adicional.

**FÔLEGO** =  
6 Pontos iniciais - 1-Vig = 1  
adicional.

**ARMADURA** =  
15 Pontos iniciais - Adiciona novos  
Pontos com Sucatas ou Complementos.

**RESISTÊNCIA-T** =  
100 Pontos iniciais - 1-Vig = 15 adicional.

**DESPERTAR AÇÃO** =  
3x Ações iniciais + 2.(Int) de Ações adicionais -  
Novo Despertar = 3 novas ações.



## TALHA

### Nível 1

- + Slot de Mutação Primal.
- + Atribuição de estatísticas.
- + Profano inicial.

### Nível 15

- + Poder de Sobrevivente.
- + 1 Slot Mutação.

### Nível 25

- + 1 Atributo.
- + Profano 1.
- + Poder de Sobrevivente.





**Nível 35**

+ Aprimoramento de Mutação.

+ Despertar Ação.

**Nível 50**

+1 Atributo.

+ Profano 2.

+ Presente de Evento.

**Nível 65**

+ Poder de Sobrevivente.

+ 1 Slot Mutação.

**Nível 75**

+1 Atributo .

+ Profano 3.

+ Poder de Sobrevivente.

**Nível 85**

+ Aprimoramento de Mutação.

+ Despertar Ação.

**Nível 95**

+2x Poder de Sobrevivente.

**NÍVEL 99**

+1 Atributo.

+ Presente de Evento.

---

**PODERA DE SOBREVIVENTE**

**Bloqueio Profano** - Ao usar um escudo ou arma para bloquear, ganha +10 de Armadura adicional enquanto segurá-las e +1D em qualquer teste de defesa.

**Guarda do Esqueleto** - Pode usar ossos expostos como armadura natural, convertendo 25 de Vida em +25 pontos de Armadura sem peso adicional.





**Armadura Adicional** - Ganha +25 de Armadura máxima, mas recebe -5 em qualquer teste de Agilidade.

**Barreira Óssea** - Pode manifestar ossos para criar ou melhorar um escudo temporário, gastando 3 de Fôlego para +10 em bloqueio por 1 rodada, uma vez por Cena.

**Cou-raça Fóssil** - Armadura de materiais antigos ganha +20 de Armadura e resistência a fogo (-2D). Só pode ser usado caso a armadura seja formada por sucatas ou aprimoramentos defensivos antigos.

**Defesa Pesada** - Usando Armadura pesada, ganha +5 em bloqueios, mas -5 em testes que envolvam movimento.

**Escudo Sujo** - Sempre que realizar um teste de bloqueio ou contra-ataque, soma o total de Vigor no final do resultado.

**Golpe Carregado** - Carregar um ataque por 1 rodada aumenta o dano em +3D, mas perde a iniciativa, garantindo que seja o último a agir na rodada.

**Golpe Demolidor** - Ganha a capacidade de usar 3 de Fôlego em um ataque corpo a corpo que causa +2D de dano.

**Ataque Pesado** - Usar 2 de Fôlego em um ataque pesado causa +1D de dano e empurra o alvo com o valor do próprio (Vig+2) metros.

**Golpe Duplo** - Usar 4 de Fôlego para atacar dois alvos na mesma rodada.

**Golpe na Cabeça** - Sempre que fizer um teste e resultar no número 20 em um ataque, aplica atordoamento por 1 rodada.

**Ritual do Crepúsculo** - Rituais de necromancia ganham +2D de dano ou cura.

**Chamado dos Ossos** - Pode invocar 1d4 esqueletos adicionais menores como ação completa em rituais, conjurações ou invocações, durando 1 Cena.

**Maldição do Túmulo** - Usar Rituais em alvos com metade da Determinação máxima ganham +5 em DT e +2D de dano.

**Ritual de Ossada** - Rituais que envolvem ossos ganham +3D de dano e +20 de Armadura durante a Cena.





**Imunidade Aquática** - Não sofre penalidades em água e pode respirar submerso (não precisa respirar).

**Resistência Doentia** - Imune a doenças, venenos e efeitos de podridão.

**Corpo Fóssil** - Não precisa dormir, comer ou beber e não recebe fadiga por essas ações do dia.

**Ossos Refratários** - Resistente a eletricidade (-2D) e não é afetado por choques comuns.

**Vigia Eterno** - Pode manter vigia enquanto descansa, não perdendo ações de observação.

**Descanso Profano** - Descansar 1 rodada durante uma Cena de luta recupera 25 de Vida, 25 de Armadura e 2 de Fôlego.

**Sonolência Inversa** - Enquanto aliados dormem, você vigia e ganha +5 em percepção.

**Alerta Perpétuo** - Mesmo dormindo, acorda com qualquer som de perigo (DT Percepção).

**Membros Articulados** - Pode alcançar lugares apertados, ganha +5 em testes de Agilidade em espaços apertados.

**Impacto Demolidor** - Ataques causam +2D de dano e destroem obstáculos pequenos.

**Olhos do Cavernoso** - No escuro, ganha +5 em percepção e não sofre penalidades visuais.

**Devoção ao Mestre** - Ganha +5 em ações para proteger ou ajudar seu mestre.

**Lealdade Eterna** - Quando o mestre está em perigo, ganha +2D em ataques no resto da Cena.

**Eco do Chamado** - Pode se comunicar telepaticamente com o mestre a qualquer distância.

**Vínculo Necrótico** - Compartilha 30% de cura recebida com o mestre.

**Carne Restaurada** - Ossos completamente revestidos, ganha +20 de Vida máxima.

**Ressurgimento Parcial** - Ao chegar a 0 de Vida, pode levantar depois de 1 rodada com 1 ponto de Vida, uma vez por Cena.

**Pele Rígida** - Resistente a cortes e perfurações (-2D de dano cortante/perfurante).

**Ressurgimento Rápido** - Aliados mortos podem ser estabilizados com 40 de Determinação, voltando com 1 ponto de Vida depois de 1 rodada.

**Herança Funerária** - Ganha +1 em qualquer atributo à escolha (único).





**Ciclo Infinito** - Pode retornar dos mortos uma vez por Ciclo, com 1% de Vida. Esse poder só pode ser usado 1 vez.

**Cura Profana** - Ganha a capacidade de converter +1D de dano por 20 pontos de Determinação.

**Sacrifício Extremo** - Quebra 1 membro do corpo, perdendo -25% da Vida, mas ganha +3D de dano em rituais, conjurações ou danos de origem arcana.

**Ataque Fraco** - Ganha a capacidade de atacar novamente um único alvo na rodada, porém divide pela metade o resultado do teste final de acerto.

# APRIMORAMENTO DE MUTAÇÃO

## Como Funciona para Classe de Mortos-Vivos

Quando a mutação do Sobrevivente de Classe dos Mortos-Vivos é aprimorada, a base dos números máximos de dano, cura ou ganha bônus em ações os seguintes benefícios:

- ♥ **Dano:** +20 pontos de dano máximo.
- ♥ **Cura:** +15 pontos de vida em mutações de cura.
- ♥ **Armadura:** +15 pontos de armadura máxima.
- ♥ **Eficiência:** Todos os bônus fornecidos por mutação aumentam sua eficiência para cima (+5).
- ♥ **Funções Extras:** Pode adicionar uma nova passiva ou reação sem gerar anomalias.

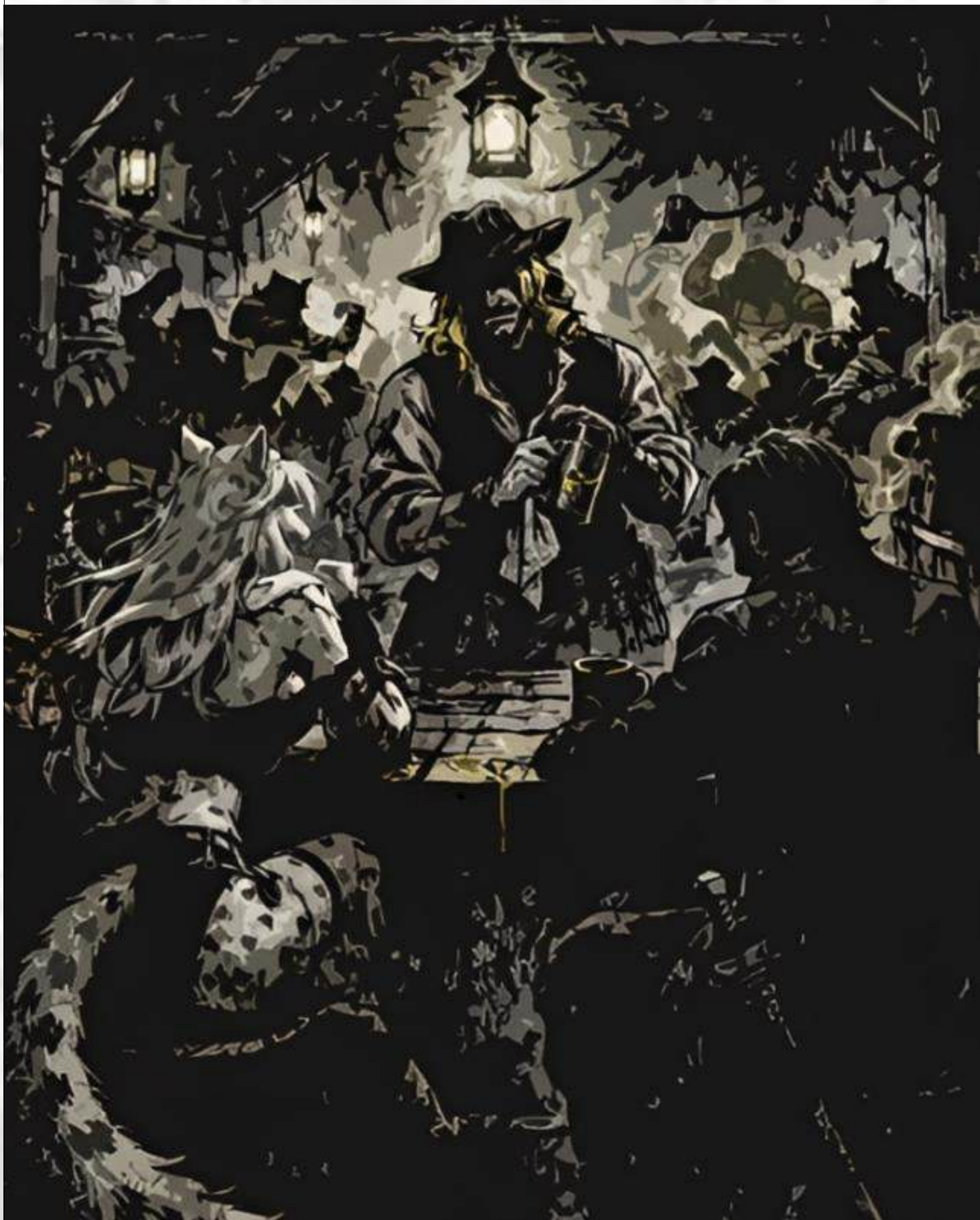
Esses atributos são somados e aplicados conforme a mutação é aprimorada, tornando-a mais poderosa, mas também mais difícil de usar.

## Regras de Aplicação

O Aprimoramento pode ser aplicado apenas uma vez por mutação principal. Ao aprimorar, escolha qual aspecto melhorar: dano, cura, bônus ou funções.

*Armaduras sempre são aplicadas em todos os aprimoramentos.*







## CLASSE DE MEIO-HUMANOS

A classe de Meio-Humano representa as figuras de humanos ou seres que possuem metade de traços monstruosos ou de aspectos de animais. Às vezes, é uma luta para não ceder ao lado completo do animal dentro de si. Às vezes, eles os dominam como uma segunda força no campo de batalha, usando seus talentos naturais ou obscuros para sobreviver. A origem da grande maioria é de mundos alternativos, vindos depois para o Ark como reféns da pergunta do que é este lugar?

Inicialmente, essa classe possui os atributos gerais, porém começando com **+1 em For ou Agi**. Suas mecânicas estatísticas são focadas em serem flexíveis e feitas para ter utilidade em várias situações, podendo ser tanques, assassinos, suportes ou até mesmo simples ajudantes. Tudo depende do traço que é dominado em sua outra metade.

A principal mecânica dessa classe é o Lado Animal, onde o Meio-Humano ganha uma função extra separada que pode ser melhorada e escalada durante os níveis. Essa função representa a conexão com a metade animal do personagem e oferece duas formas de evolução: Parcial e Transformação.

No nível 1, além de ganhar +1 em Agi ou For, o Meio-Humano ganha em seu **Lado Animal** 1 Slot de Mutação Animal, além de sua mutação convencional. Nesse caminho, o Meio-Humano deve seguir o jeito em que ele se conecta com sua outra metade.





## Nível 1

### Caminho Parcial

Passivas, Reações e Habilidades sempre podem ser ativas em qualquer situação convencional. Porém, seu uso inicial limita o uso mediano do Slot, ou seja, dano, cura, utilidade ou bônus pela metade do que seria máximo. Isso significa que o personagem pode usar sua metade animal a qualquer momento, mas com poder reduzido.

### Caminho Transformação

Passivas, Reações e Habilidades apenas podem ser usadas depois de 1 rodada para se transformar. Após a transformação, pode ter uso total e sem limites aplicados do convencional dessa mutação, sendo iguais aos limites de uma mutação primal inicial do personagem. Essa versão poderá escalar e ser aprimorada em outros níveis. O personagem precisa de tempo para acessar todo o poder de sua metade animal.

## Nível 25

### Parcial

Ganha uma nova função extra, além de também ser melhorada e atribuída ao sistema de evoluções da mutação primal, sendo escaladas juntas com os novos números adicionados. O Slot Parcial se torna mais poderoso e integrado à mutação principal.

### Transformação

A transformação se torna uma ação de movimento para se transformar (antes era 1 rodada). Além disso, ganha uma nova reação que, após usar na forma humana, transforma diretamente para a forma animal. Isso permite mudança rápida de forma em situações de combate.





## Nível 50

### Parcial

Ganha a capacidade de fazer testes de ação usando essa habilidade ou em situações em que ela esteja como principal, o atributo que mais lembrar a imagem deste animal representando. Por exemplo, se o animal for um Urso, pode usar Força em testes relacionados. Isso permite adaptar os atributos à natureza do animal.

### Transformação

Ganha a habilidade de aumentar seu estresse para converter em dano. Pode se estressar ou usar seu esforço mental para ceder aos instintos primais de seu animal. Gasta 15 pontos de Determinação para ganhar +1D em qualquer origem de dano da transformação. Isso representa o domínio completo dos instintos.

## Nível 75

### Parcial

As limitações desse Slot Parcial se tornam as mesmas de uma mutação normal, não sendo reduzida pela metade. Agora, o poder é total, sem penalidades de uso. O personagem pode acessar todo o potencial de sua metade animal sem restrições.

### Transformação

Sempre que se transformar, ganha +20 pontos de Vida temporários multiplicados pelo Vigor. Além disso, recebe +2D em testes de ataque, defesa ou realizar a principal função de seu animal, uma ação que ele seria acostumado a fazer. Isso representa o domínio completo da forma animal.

## Nível 99

### Parcial

Ganha mais 1 Slot de Mutação, sendo no total 2 Slots que são melhorados e são aplicados em Aprimoramentos em suas capacidades máximas, junto à mutação primal. Agora, o personagem tem dois Slots Parciais completamente desenvolvidos.

### Transformação

Se torna uma ação livre se transformar, além de ter total controle da mutação transformada, com consciência de quem é o verdadeiro ser, entre os dois lados. O personagem pode alternar entre formas instantaneamente e manter sua identidade, equilibrando humanidade e animalidade.







## ESTATÍSTICAS DE MEIO-HUMANOS

**VIDA** = 55 Pontos iniciais -  
1-Vig = 20 adicional.

**DETERMINAÇÃO** =  
40 Pontos iniciais -  
1-Int = 5 adicional.  
1-Set = 10 adicional.

**FÔLEGO** =  
4 Pontos iniciais - 1-Vig = 1  
adicional.

**ARMADURA** =  
10 Pontos iniciais - Adiciona novos  
Pontos com Vestes ou Complementos.

**RESISTÊNCIA-T** =  
45 Pontos iniciais - 1-Vig = 10 adicional.

**DESPERTAR AÇÃO** =  
3x Ações iniciais + 3.(Int) de Ações adicionais -  
Novo Despertar = 4 novas ações.



## TALHA

### Nível 1

- + Slot de Mutação Primal.
- + Atribuição de estatísticas.
- + Lado Animal inicial.

### Nível 15

- + Poder de Sobrevivente.
- + 1 Slot Mutação.

### Nível 25

- +1 Atributo.
- +Lado Animal 1.
- + Poder de Sobrevivente.



**Nível 35**

+ Aprimoramento de Mutação.

+ Despertar Ação.

**Nível 50**

+1 Atributo

+ Lado Animal 2.

+ Presente de Evento.

**Nível 65**

+ Poder de Sobrevivente.

+ 1 Slot Mutação.

**Nível 75**

+1 Atributo.

+Lado Animal 3.

+ Poder de Sobrevivente.

**Nível 85**

+ Aprimoramento de Mutação.

+ Despertar Ação.

**Nível 95**

+2x Poder de Sobrevivente.

**NÍVEL 99**

+1 Atributo.

+ Lado Animal 4.

+ Presente de Evento.

**PODERA DE SOBREVIVENTE**

**Fúria Bestial** - Gasta 20 pontos de Determinação para aumentar +2D em qualquer ataque corpo a corpo durante a rodada.

**Garras Retorcidas** - Quando usa sua forma animal, ataques naturais (mordidas, garras) causam +2D de dano de Sangramento.

**Investida Predatória** - Gasta 45 pontos de Determinação para dobrar o dano de um ataque em uma investida, mas recebe -5 em defesa até o próximo turno.

**Golpe Selvagem** - Pode usar Agi em vez de Força para ataques corpo a corpo, gastando 2 pontos de Fôlego por ataque.





**Colapso Predador** - Após acertar 3 ataques em um inimigo, o próximo causa +3D de dano adicional.

**Rugido Intimidador** - Gasta 15 pontos de Determinação para fazer um teste de Intimidação com +5, afetando todos os inimigos em curto alcance.

**Presas Profundas** - Ataques de mordida causam +1D de dano verdadeiro e +2D de Sangramento.

**Instinto Brutal** - Quando está com menos de 30% de Vida, ganha +2D em todos os ataques corpo a corpo.

**Corte Selvagem** - Gasta 30 pontos de Determinação para fazer um ataque em área que afeta todos os inimigos próximos, causando +1D de dano.

**Golpe da Cauda** - Pode usar a cauda (se tiver) para ataques, usando Agi em vez de For, com +1D de dano.

**Rugido Dominante** - Uma vez por Cena, pode forçar um dos inimigos em curto alcance a fazer um teste de resistência usando Intimidação ou Força, caso falhe na resistência, aplica o efeito Atordoado por 1 rodada.

**Presença Agressiva** - Inimigos em médio alcance têm -5 em testes de ataque contra você.

**Aura de Predador** - Ganha +5 em testes de intimidação contra criaturas menores que você.

**Chamado da Selva** - Pode invocar feras menores para ajudar em combate durante até o final da Cena (requer domesticamento prévio da criatura).

**Laço de Alcateia** - Aliados próximos ganham +2 em defesa quando você está em forma animal.

**Uivo de Guerra** - Uma vez por Cena, aliados ganham +2D em seus próximos ataques.

**Reflexos de Alcateia** - Pode usar a reação de um aliado como se fosse sua em curto alcance, uma vez por Cena.

**Esforço Desesperado** - Gasta 45 pontos de Determinação para fazer uma ação adicional no turno.

**Sanidade Fragmentada** - Quando está com menos de 20 de Determinação, ganha +2D de dano em todas as ações.

**Instinto Descontrolado** - Gasta 30 pontos de Determinação para ignorar todas as penalidades de dor ou fadiga por 1 rodada.

**Ressurgência Maníaca** - Quando cai para 0 de Vida, pode fazer 1 ataque adicional antes de cair.





**Emergência Primal** - Uma vez por Descanso, pode ignorar todas as penalidades de estresse por 1 Cena.

**Salto Predador** - Dobra a distância de saltos e ganha +5 em testes de acrobacia.

**Reflexos Felinos** - Ganha +5 em testes de esquiva quando está em forma animal.

**Nado Acelerado** - Movimento na água não gasta Fôlego na primeira rodada e ganha +5 em testes de natação.

**Cavar Profundo** - Ganha +5 em testes de escavação e pode cavar túneis em terreno macio com facilidade.

**Movimento Fluido** - Ganha +5 em testes de movimento em terreno difícil.

**Voo Brusco** - Se tiver asas, pode planar por curta distância sem gastar Fôlego.

**Regeneração Bestial** - Regenera 5 de Vida por rodada quando está em forma animal durante o combate.

**Natureza Bestial** - Pode gastar 1 rodada para curar 10 de Vida adicional em si mesmo ou aliado.

**Sangue Curativo** - Gasta 10 pontos de Determinação para aumentar cura em +15.

**Ressurgência Natural** - Uma vez por Descanso no dia, pode recuperar 20% da Vida máxima.

**Toque da Besta** - Mutações de cura ganham +2D quando usadas em aliados em forma animal.

**Corrida Bestial** - Gasta 20 pontos de Determinação para dobrar seu movimento por 1 rodada

**Resiliência Animal** - Ganha +10 de Resistência-T contra doenças e venenos.

**Vigor Selvagem** - Ganha +10 de Vida máxima por cada estágio de nível na forma animal.

**Couro Reforçado** - Ganha +25 de Armadura natural quando está em forma animal.

**Pele Grossa** - Reduz dano físico em -2D quando está em forma animal.

**Courosa Natural** - Ganha +5 de Armadura permanente que não pode ser removida, sempre regenerando no final da rodada.

**Amansador** - Ganha +5 em testes para domesticar feras agressivas.

**Vínculo Animal** - Pode sentir a localização de feras domesticadas a longa distância.

**Rituais de Domínio** - Pode ensinar feras com mais facilidade, +5 em adestramento em Cenas de treinamento.

**Rastreo Selvagem** - Ganha +5 em testes de rastreamento quando segue rastros de sangue.

**Olhos da Besta** - Pode ver no escuro parcialmente, ganhando +5 em percepção noturna.





**Metabolismo Eficiente** - Precisa de menos comida e água para sobreviver.

**Presença Intimidadora** - +5 em testes de intimidação contra humanoides.

**Respeito da Selva** - Criaturas da natureza ganham +5 em reações com você durante a Cena.

**Golpe Mortal** - Uma vez por Cena, pode fazer um ataque com +3D adicional.

**Instinto de Predação** - Quando um inimigo está com menos de 20% de Vida, seus ataques contra ele têm +2D.

**Colheita Selvagem** - Eliminar um inimigo restaura 10 de Determinação.

**Execução Selvagem** - Ataques contra inimigos indefesos têm +3D.

**Adaptação Corporal** - Pode se adaptar a ambientes extremos, ganhando +5 em resistência.

**Instinto de Fuga** - Ganha +5 em testes de fuga quando em perigo.

**Garras de Escavação** - Pode cavar em terra ou neve com +5 em testes.

# APRIMORAMENTO DE MUTAÇÃO

## Como Funciona para Classe Meio-humano

Quando a mutação do Sobrevivente de Classe dos Meio-Humanos é aprimorada, a base dos números máximos de dano, cura ou ganha bônus em ações os seguintes benefícios:

- ☛ **Dano:** +15 pontos de dano máximo.
- ☛ **Cura:** +20 pontos de vida em mutações de cura.
- ☛ **Utilidade em Efeitos:** +1D em slots de cura, efeitos de dano e danos críticos.
- ☛ **Eficiência:** Todos os bônus fornecidos por mutação aumentam sua eficiência para cima (+5).
- ☛ **Funções Extras:** Pode adicionar uma nova passiva ou reação sem gerar anomalias.

Esses atributos são somados e aplicados conforme a mutação é aprimorada, tornando-a mais poderosa, mas também mais difícil de usar.





## Regras de Aplicação

O Aprimoramento pode ser aplicado apenas uma vez por mutação principal. Ao aprimorar, escolha qual aspecto melhorar: dano, cura, bônus ou funções.

*Utilidades em efeitos sempre são aplicadas em todos os aprimoramentos.*

# CLASSE DE MÍSTICO

A classe do Místico é representada pelas figuras de alto poder, ou com talentos e dons mágicos que vieram para dentro do Ark. Como a adaptação do Ark é voltada pela sobrevivência, deuses antigos, profetas, fadas, rainhas e outros seres de universos mágicos podem assim ir para o Ark com alguns conceitos arcanos estabelecidos de acordo com a sua natureza antigamente.

A origem é a mesma de outras pessoas que vêm para o Ark com sorte ou azar. Divindades ou seres cósmicos também não são perdoados pela balança do Ark e seus aspectos de sobrevivência.

Inicialmente, o Místico **ganha +1 de Sentidos** em seus atributos iniciais, porém suas estatísticas são frágeis fisicamente. Isso reflete a natureza arcana do personagem: poderoso mentalmente, mas frágil corporalmente.







Dentro da classe de Místico existe a mecânica do **Poder Oculto**, onde nesse caminho o personagem pode destrancar talentos que estão adormecidos em seu corpo e mente conforme evoluem no Ark. Esses talentos são definidos de acordo com os níveis que passam dentro do Ark.

O Poder Oculto representa as habilidades arcanas adormecidas que o Místico possui, seja por divindades, profecias ou natureza mágica. Cada nível revela mais desse potencial.

Inicialmente, o personagem não sabe do porquê seus poderes foram limitados dentro do Ark. Se a deusa ou divindade em seu corpo perdeu suas bênçãos ou talentos que forneceu, se seus sentidos e natureza mágica foram travados por algum sentimento que o personagem teme sentir e deve descobrir conforme evolui na aventura, ou suas memórias passadas estão fragmentadas.

#### O personagem recebe:

- ♥ **1 Slot de Mutação Primal Arcano:** Um slot especial para mutações arcanas.
- ♥ **Poder Arcano Secreto:** Uma função de uma nova passiva ou possível habilidade sem anomalias em seu estágio inicial pré-selecionado.
- ♥ **Manipulação Elemental:** +10 na manipulação desse elemento ou  $2x(+5)$  de elementos que compõem essa magia do Arcano.

Esse poder inicial representa o primeiro passo na jornada de despertar os talentos ocultos do Místico.







## Nível 25

O personagem sente um resquício do que é ou já foi, de algo que reside dentro dele ou um novo despertar em algum momento futuro. O personagem recebe uma escolha entre 3 pontos de poder:

- ☞ **+3D de dano:** em mutações arcanas.
- ☞ **+3D de cura:** em mutações de cura.
- ☞ **+1 unidade de carga ou Fôlego:** usada na mutação (caso ela seja numerosa, ganha +3 cargas ou Fôlego).

Além disso, a Mutação Primal absorve elementos de Jóias, ganhando de forma inicial o aspecto de cada Jóia ou conhecimento que a ele pertencia, ganhando +5 de manipulação de elemento específico daquela Jóia.

**Exemplo:** Cristal Hypo: +5 manipulação de Vida.

## Nível 50

O personagem sente mais uma vez conectado ou com partes das memórias de volta, se lembrando de quem ou do motivo de ter esses talentos antes esquecidos.

Novamente, o personagem recebe 3 escolhas (pode escolher uma):

- ☞ **+1 Habilidade** no Slot de Mutação Primal.
- ☞ **+2 Passivas/Reações** no Slot de Mutação Primal.
- ☞ **+3D** da última escolha feita no nível 25 (aumentar dano, cura ou cargas).

Além disso, recebe:

- ☞ **+5 em manipulação** de elemento ou elementos definidos na mutação.
- ☞ **1 Ritual** do elemento que mais se sente atraído dentro do Ark.





## Nível 75

O personagem sente quase completo, tendo mais motivos de ascender ou guiar o caminho para que finalmente encontre a verdade do motivo de estar no Ark. Suas experiências enraízam e moldam o mundo ao redor na sua perspectiva de visão.

Ele recebe mais 3 escolhas (pode escolher uma):

- ☞ +4D de dano em conjurações naturais do Arcano.
- ☞ Aumentar a DT ou eficiência de **acerto** de 1 Ritual em +10.
- ☞ Ganhar 3 **Rituais** do elemento mais estudado, reconhecido ou descoberto.

## Nível 99

O personagem ganha:

- ☞ +1 **Slot de Mutação Primal** com todos os aspectos, melhorias e valores atribuídos da mutação primal.
- ☞ +5 em todos os conhecimentos de **manipulação de elemento** na eficiência.
- ☞ Isso representa o domínio completo dos poderes ocultos do Místico, alcançando a ascensão total de suas habilidades arcanas.





## ESTATÍSTICAS DE MÍSTICO

**VIDA** = 45 Pontos iniciais -  
1-Vig = 10 adicional.

**DETERMINAÇÃO** =  
75 Pontos iniciais -  
1-Int = 15 adicional .  
1-Set = 15 Adicional.

**FÔLEGO** =  
2 Pontos iniciais - 1-Vig = 1  
adicional.

**ARMADURA** =  
5 Pontos iniciais - Adiciona novos Pontos  
com Vestes ou Complementos.

**RESISTÊNCIA-T** =  
15 Pontos iniciais - 1-Vig = 10 adicional.

**DESPERTAR AÇÃO** =  
3x Ações iniciais + 3.(.) de Ações adicionais -  
Novo Despertar = 5 novas ações.



## TALHA

### Nível 1

- + Slot de Mutação Primal.
- + Atribuição de estatísticas.
- + Poder Oculto inicial.

### Nível 15

- + Poder de Sobrevivente.
- + 1 Ritual Arcano.

### Nível 25

- +1 Atributo.
- +Poder Oculto 1.
- + Poder de Sobrevivente.



**Nível 35**

+ Aprimoramento de Mutação.

+ Despertar Ação.

**Nível 50**

+1 Atributo

+ Poder Oculito 2.

+ Presente de Evento.

**Nível 65**

+ Poder de Sobrevivente.

+ 1 Ritual Arcano

**Nível 75**

+1 Atributo.

+Poder Oculito 3.

+ Poder de Sobrevivente.

**Nível 85**

+ Aprimoramento de Mutação.

+ Despertar Ação.

**Nível 95**

+2x Poder de Sobrevivente.

**NÍVEL 99**

+1 Atributo.

+ Poder Oculito 4.

+ Presente de Evento.

**PODERA DE SOBREVIVENTE**

**Chama Arcana** - Gasta 25 pontos de Determinação para aumentar +3D em qualquer mutação de fogo durante a rodada.

**Ácido Corrosivo** - Gasta 20 pontos de Determinação para adicionar +2D de dano ácido em ataques arcanos por 1 rodada.

**Explosão Primal** - Gasta 40 pontos de Determinação para fazer um ataque em área que causa +4D de dano arcano.

**Fragmentação Arcana** - Mutações de ácido causam +2D de Sangramento adicional.





**Chamas Devoradoras** - Mutações de fogo causam +2D de dano por rodada em inimigos.

**Choque Arcano** - Gasta 25 pontos de Determinação para adicionar +3D de dano elétrico em mutações.

**Gelo Fragmentador** - Mutações de gelo causam +2D de dano e podem congelar inimigos por 1 rodada (DT de Set para resistir).

**Vento Cortante** - Gasta 20 pontos de Determinação para adicionar +2D de dano de vento em ataques arcanos.

**Luz Devastadora** - Gasta 35 pontos de Determinação para fazer um ataque de luz que causa +4D de dano e cega inimigos por 1 rodada.

**Domínio Elemental** - Pode usar Fôlego para controlar elementos arcanos do ambiente por mais tempo, gastando 2 Fôlego por rodada adicional.

**Manipulação Natural** - Conjurar uma manipulação natural do Arcano por uma Cena completa dobra o dano no ataque na próxima rodada.

**Elemento Ambiente** - Pode absorver elementos do ambiente para fortalecer mutações, ganhando +1D por elemento presente (fogo, água, terra, ar).

**Ciclo Elemental** - Após usar um elemento, o próximo ganha +2D de dano (pode acumular até +6D).

**Raiz Arcana** - Pode ancorar mutações de terra no chão, aumentando alcance e dano em +2D.

**Fluxo Contínuo** - Mutações elementais ganham +1 rodada de duração.

**Elemento Dominante** - Pode escolher um elemento para dominar, ganhando +3D em todas as mutações ou conjurações desse elemento.

**Reserva Arcana** - Gasta 30 pontos de Determinação para recuperar 1 carga de mutação usada.

**Economia Arcana** - Reduz o custo de Determinação de mutações arcanas em -10 pontos.

**Determinação Frenética** - Quando está com menos de 30% de Determinação, ganha +2D em mutações arcanas.





**Concentração Profunda** - Aumenta a DT de conjurações em +5.

**Rituais Aprimorados** - Aumenta a DT de rituais em +10, mas o efeito dura +1d4 rodadas.

**Eficiência Arcana** - Pode diminuir a DT de rituais em -5 ao estudar o elemento por 1 Cena.

**Domínio Mental** - Ganha +5 em DT de resistência contra efeitos mentais.

**Barreira Arcana** - Pode fazer um escudo com o custo da própria Determinação, ganhando +10 de defesa por 40 Determinação.

**Sentidos Agudos** - Soma Set em testes de ações que envolvem o Arcano.

**Percepção Arcana** - Pode usar Set em vez de Agi em testes de furtividade.

**Intuição Mística** - Ganha +5 em testes de conhecimento arcano.

**Memória Arcana** - Lembre-se de qualquer ritual ou conjuração já vista sem teste.

**Visão Arcana** - Pode ver auras mágicas em curto alcance, ganha +5 em Percepção Arcana.

**Tradução Arcana** - Pode entender textos ou runas arcanas automaticamente.

**Cura Arcana** - Gasta 20 pontos de Determinação para aumentar cura em +3D.

**Toque Curandeiro** - Mutações de cura ganham +2D quando usadas com as mãos nuas.

**Benção Arcana** - Gasta 35 pontos de Determinação para curar 20% da Vida máxima de um aliado, a qualquer momento na rodada.

**Ressurgência Mística** - Uma vez por Descanso, pode recuperar 25% da Determinação máxima.

**Benção da Deusa** - Gasta 30 pontos de Determinação para curar e estabilizar um aliado morrendo.

**Peso Arcano** - Pode aumentar o peso de condições em +1, aumentando duração ou efeito.

**Prisão Arcana** - Gasta 25 pontos de Determinação para aumentar penalidades em +5.

**Agravamento** - Pode aumentar tempos de penalidades ou debuffs em 1d4 rodadas.





**Ciclo de Dor** - Dano de Sangramento causado por mutações dura +1 rodada.

**Vínculo de Fraqueza** - Inimigos afetados por suas mutações têm -2D em ataques por 1 rodada uma vez por Cena.

**Enfraquecimento** - Inimigos afetados por suas mutações têm -5 em força por 1d4 rodadas uma vez por Cena.

**Golpe Fatal** - Quando o alvo está com menos de 30% de Vida, seus ataques arcanos têm +3D.

**Alvo Perfeito** - Ganha +2D em ataques contra alvos com vida máxima alta.

**Foco no Fraco** - Pode ignorar escudos e armaduras uma vez por Cena.

**Voz Arcana** - Pode fazer testes sociais com o Arcano a média distância, fazendo ouvir a voz na cabeça do aliado.

**Persuasão Arcana** - Ganha +5 em testes sociais quando usa habilidades arcanas.

**Medo Divino** - +5 em testes de intimidação contra criaturas de tamanho médio.

**Fluxo Infinito** - Uma vez por Descanso, pode ignorar o custo de Determinação de uma mutação.

**Superação Arcana** - Gasta 50 pontos de Determinação para fazer uma ação adicional no turno.

**Armazenamento Arcano** - Pode armazenar até 1 carga de mutação para usar depois.

# A PRIMORAMENTO DE MUTAÇÃO

## Como Funciona para Classe de Místico

Quando a mutação do Sobrevivente de Classe Místico é aprimorada, a base dos números máximos de dano, cura ou ganha bônus em ações os seguintes benefícios:





- ♥ **Dano:** +25 pontos de dano máximo
- ♥ **Cura:** +20 pontos de vida em mutações de cura.
- ♥ **Sentidos de Rituais:** Ganha +1 ritual para cada ponto em Sentidos por aprimoramento.
- ♥ **Eficiência:** Todos os bônus fornecidos por mutação aumentam sua eficiência para cima (+5).
- ♥ **Funções Extras:** Pode adicionar uma nova passiva ou reação sem gerar anomalias.

Esses atributos são somados e aplicados conforme a mutação é aprimorada, tornando-a mais poderosa, mas também mais difícil de usar.

### Regras de Aplicação

O Aprimoramento pode ser aplicado apenas uma vez por mutação principal.

Ao aprimorar, escolha qual aspecto melhorar: dano, cura, bônus ou funções.

**Sentidos de Rituais sempre é aplicado em todo aprimoramento,  
ganhando novos rituais de acordo com os Sentidos do  
personagem**

## SUB-CLASSES

Agora, vamos apresentar as **Sub-Classes** do Ark. Elas são trilhas, árvores de habilidade e categorias diferentes de inimigos ou NPCs comuns dentro dos ciclos do Ark. A cada ciclo, civilizações vão sendo construídas e formadas por tipos diferentes de sobreviventes, com culturas e perspectivas diferentes para ascender dentro do Ark. Inimigos comuns ou NPCs podem ser usados dentro do universo por escolha do Mestre, porém o Ark sempre possui outras variações e tipos de sobreviventes diferentes, por qualquer personagem ou universo estar presente dentro do Ark.









# CLASSE DE GLÁDIOS

A Sub-classe dos Gládios é uma classe que representa os antigos guerreiros de Roma e Esparta que foram parar dentro do Ark, tendo suas estratégias de guerra e jeito de viver fiéis aos de seu tempo. Sua origem começou desde os primeiros ciclos do Ark, sendo uma civilização que troca de imperador ou comandante de guerra entre os ciclos. A cada novo ciclo, surge uma nova oportunidade de uma nova força conquistar o trono. Os Gládios participaram da maioria das guerras, entre as principais a Guerra dos 100 Dias, sendo 1 ciclo e meio de disputas e sangue derramado contra os Elfos. Após o surgimento dos Orcs, o território começou a ficar fragmentado e a maioria dos súditos e cidadãos nobres foram deixando a civilização por ela estar em declínio. Ciclo após ciclo, os Gládios tentaram se reerguer de várias formas, valorizando a força e a lealdade, incluindo seu nacionalismo. Uma ferida que ainda tenta ser curada em sua grande civilização é o Dia do Natal Sangrento.

## ORGULHO

A mecânica especial dos Gládios é representada pelo seu Orgulho. Conforme o personagem Gládio vai sobrevivendo, lutando e servindo sua nação, ele ganha e acumula o Orgulho na nação. Esse orgulho serve como uma medida de status e prestígio dentro da civilização, desbloqueando benefícios especiais.

O **Orgulho** pode ser acumulado de várias formas:

- ☞ Derrotar inimigos em combate
- ☞ Completar missões para a nação
- ☞ Defender território Gládio
- ☞ Participar de eventos importantes
- ☞ Servir com lealdade em guerras





## Evolução no Nível 1

No Nível **1**, o personagem recebe benefícios iniciais que representam o treinamento básico e a resistência física dos guerreiros Gládios. Ele pode escolher entre receber um bônus de +5 em Luta, que melhora suas habilidades de combate corpo a corpo, ou um bônus de +5 em Bloqueio, que aprimora sua capacidade defensiva. Além disso, o personagem ganha +20 pontos em Vida máxima, representando sua vitalidade e resistência, ou +20 pontos em Armadura máxima, simbolizando sua proteção e capacidade de suportar ataques. Essa escolha inicial define o estilo de jogo do personagem desde o começo de sua jornada no Ark.

## Evolução no Nível 25 - 50

No Nível **25**, o personagem Gládio demonstra maior domínio nas artes de combate. Ele pode escolher entre duas opções principais. A primeira opção é receber +2D de dano em ataques corpo a corpo desarmados, tornando seus golpes mais devastadores quando luta sem armas. A segunda opção é receber +2D de dano além de ganhar +1 passiva ou habilidade na mutação primal que tenha a intenção ou valor de Armadura, ou que envolva o uso de armas corpo a corpo. Essa escolha permite que o personagem personalize sua build de acordo com seu estilo de luta preferido, seja um lutador desarmado ou um guerreiro que prefere armaduras e armas tradicionais.

No Nível **50**, o personagem Gládio atinge um patamar de poder

significativo. Ele recebe +20 pontos adicionais em Armadura ou Vida, na mesma escolha feita no Nível 1, fortalecendo ainda mais sua capacidade de sobrevivência. Além disso, o personagem desenvolve a capacidade de aplicar efeitos especiais em si próprio ou em inimigos através de qualquer mutação. Caso a mutação não possua um efeito narrativo ou de combate definido, ela automaticamente ganha um dos seguintes benefícios: +1D de dano adicional, +5 de acerto em ataques, +20 de Armadura ou Vida, ou um efeito de Cura. Essa versatilidade permite que o Gládio adapte suas mutações às necessidades do momento, seja aumentando seu poder ofensivo, melhorando sua precisão, fortalecendo sua defesa ou curando feridas.





# O ORGULHO ME FAZ VIVER

## Evolução no Nível 75

No Nível 75, o personagem Gládio desbloqueia a lendária Habilidade do Orgulho, uma técnica que representa o sacrifício supremo do guerreiro. Essa habilidade permite que o personagem transfira seus pontos de Armadura perdidos em um único ataque corpo a corpo, seja com arma ou desarmado. O dano causado é calculado como 10% da Armadura perdida multiplicada pelo Valor de Força do personagem, resultando em dano verdadeiro que ignora todas as defesas do alvo. É importante ressaltar que esse ataque desgasta completamente a Armadura do personagem, deixando-o vulnerável após o uso. A habilidade só pode ser utilizada uma vez por combate, exigindo planejamento estratégico para o momento ideal de ativação. O ataque padrão utiliza a fórmula de Força mais Luta, combinando a força física do guerreiro com sua técnica de combate.

## Evolução no Nível 99

No Nível 99, o personagem Gládio alcança o ápice de sua técnica e domínio. A Habilidade do Orgulho é aprimorada, aumentando o percentual de dano de 10% para 15% da Armadura perdida multiplicada pela Força. Isso significa que o ataque se torna ainda mais devastador, capaz de eliminar inimigos poderosos com um único golpe. Além disso, o personagem ganha a capacidade de usar essa habilidade como uma de suas reações, permitindo que ela seja ativada não apenas em seu próprio turno, mas também quando precisar defender-se de ataques inimigos. Essa flexibilidade tática transforma a Habilidade do Orgulho em uma ferramenta ainda mais poderosa e versátil, representando o domínio absoluto que um guerreiro Gládio pode alcançar após décadas de treinamento e batalhas no Ark.





## ESTATÍSTICAS DE GLÁDIO

**VIDA** = 55 Pontos iniciais -  
1-Vig = 15 adicional.

**DETERMINAÇÃO** =  
45 Pontos iniciais -  
1-Int = 10 adicional.  
1-Set = 10 Adicional.

**FÔLEGO** =  
5 Pontos iniciais - 1-Vig = 1  
adicional.

**ARMADURA** =  
25 Pontos iniciais - Adiciona novos  
Pontos com Vestes ou Complementos.

**RESISTÊNCIA-T** =  
35 Pontos iniciais - 1-Vig = 10 adicional.

**DESPERTAR AÇÃO** =  
3x Ações iniciais + 3.(Int) de Ações adicionais -  
Novo Despertar = 5 novas ações.



## TALHA

### Nível 1

- + Slot de Mutação Primal.
- + Atribuição de estatísticas.
- + Orgulho Inicial.

### Nível 15

- + Poder de Sobrevivente.
- + 1 Slot Mutação.

### Nível 25

- +1 Atributo.
- +Orgulho 1.
- + Poder de Sobrevivente.

### Nível 26



**Nível 35**

+ Aprimoramento de Mutação.

+ Despertar Ação.

**Nível 50**

+1 Atributo

+ Orgulho 2.

+ Presente de Evento.

**Nível 65**

+ Poder de Sobrevivente.

+ 1 Ritual Arcano

**Nível 75**

+1 Atributo.

+Orgulho 3.

+ Poder de Sobrevivente.

**Nível 85**

+ Aprimoramento de Mutação.

+ Despertar Ação.

**Nível 95**

+2x Poder de Sobrevivente.

**NÍVEL 99**

+1 Atributo.

+ Orgulho 4.

+ Presente de Evento.

**PODERA DE SOBREVIVENTE**

**Fúria Romana** - Gasta 25 pontos de Determinação para aumentar +3D em ataques com armas corpo a corpo durante a rodada.

**Lâmina Fatal** - Gasta 20 pontos de Determinação para adicionar +2D de dano com armas de lâmina.

**Golpe Pesado** - Pode fazer um ataque com arma pesada que causa +2D de dano, mas recebe -5 em defesa até o próximo turno.

**Massacre** - Gasta 30 pontos de Determinação para fazer um ataque em área que afeta todos os inimigos próximos, causando +2D de dano.





**Colheita de Guerra** - Eliminar um inimigo restaura 15 de Vida.

**Presa Fraca** - Ganha +3D em ataques contra alvos com Fadiga.

**Golpe de Graça** - Ganha +3D em ataques contra alvos Atordoados.

**Instinto de Predador** - +5 em ataques contra alvos que já feriu.

**Execução Brutal** - Ataques contra inimigos com menos de 20% de Vida causam +3D de dano.

**Couro de Aço** - Ganha +30 de Armadura máxima quando usa armadura pesada.

**Pele de Ferro** - Reduz dano de ataques corpo a corpo em -2D.

**Reflexos Defensivos** - Ganha +5 em testes de esquiva contra ataques corpo a corpo.

**Defesa Bruta** - Pode usar Força em vez de Agilidade para testes gerais em uma Cena de luta, uma vez por dia.

**Couro Reforçado** - Regenera 3 de Armadura por rodada de descanso.

**Resistência de Ferro** - Ganha +10 de Resistência-T contra danos de esmagamento.

**Guarda Romana** - Inimigos em curto alcance têm -5 em ataques contra você.

**Sangue de Lutador** - Gasta 15 pontos de Determinação para restaurar 20 de Vida.

**Ressurgência Brutal** - Uma vez por Descanso, pode recuperar 30% da Vida máxima.

**Toque Curandeiro** - Pode gastar 1 rodada para curar 25 de Vida em si mesmo.

**Metabolismo de Guerra** - Cura 50% mais rápido fora de combate.

**Fôlego Inabalável** - Descanso cura +15 de Vida adicional.

**Ressurgência Natural** - Ganha +10 de Vida máxima por nível.

**Estratégia Militar** - Ganha +5 em testes de conhecimento tático.

**Formação de Legionário** - Aliados próximos ganham +2 de defesa quando em formação.

**Ritual de Sangue** - Pode usar Vida em vez de Determinação para habilidades (2 Vida = 10 Determinação).





**Disciplina de Ferro** - Pode ignorar penalidades de fadiga por 1 rodada, gastando 20 Determinação.

**Vontade de Aço** - Não pode ser assustado ou intimidado uma vez por Cena.

**Treino Brutal** - Ganha +5 em testes de resistência física.

**Precisão Mortal** - Primeiro ataque com arma durante a Cena tem +2D.

**Duelo de Honra** - Ganha +3D em ataques contra oponentes que estão

te enfrentando e você está sozinho durante a luta.

**Explorador de Fraquezas** - Ganha +3D contra alvos com Fadiga.

**Caçador de Atordoados** - Ganha +3D contra alvos Atordoados.

**Forma de Guerra** - Pode entrar em uma stance de combate que dura 1 Cena, ganhando +2D em ataques e +10 de Armadura.

## APRIMORAMENTO DE MUTAÇÃO

### Como Funciona para Classe de Gládio

Quando a mutação de um Gládio é aprimorada, a base dos números máximos de dano, cura ou ganha bônus em ações os seguintes benefícios:

- ♥ **Dano:** +20 pontos de dano máximo
- ♥ **Cura:** +15 pontos de vida em mutações de cura.
- ♥ **Instinto de Guerra:** +2D de dano em armas corpo a corpo.
- ♥ **Eficiência:** Todos os bônus fornecidos por mutação aumentam sua eficiência para cima (+5).
- ♥ **Funções Extras:** Pode adicionar uma nova passiva ou reação sem gerar anomalias.

Esses atributos são somados e aplicados conforme a mutação é aprimorada, tornando-a mais poderosa, mas também mais difícil de usar.







### Regras de Aplicação

O Aprimoramento pode ser aplicado apenas uma vez por mutação principal.

Ao aprimorar, escolha qual aspecto melhorar: dano, cura, bônus ou funções.

**Instinto de Guerra sempre é aplicado em todo aprimoramento.**

Iberus

## CLASSE DE IBERUS

A classe dos Iberus é representada pelos sobreviventes que apreciam um jeito de vida mais urbanizado. Os Iberus surgiram entre os grupos de humanos que vieram para o Ark um pouco mais tarde, porém com uma mentalidade de controlar o Arcano junto com a tecnologia e evoluir com os aprimoramentos e Implantes que a tecnologia do Ark pode fornecer. A busca pelo aprimoramento levou eles a uma grande corrida para dominar o elemento, a principal energia muito eficiente descoberta dentro do Ark. Porém, conforme cada vez mais eles aperfeiçoam essa energia, mas eles ficam dependentes e afetados pelo elemento na saúde ou no próprio mental. Essa dependência é tanto uma força quanto uma fragilidade, tornando os Iberus personagens complexos e interessantes.







A mecânica principal dos Iberus é ter os seus Aprimoramentos de Doses ou Implantes. Cada Implante possui uma especialidade diferente, porém conturbada por causa do elemento. Os Implantes são itens tecnológicos que se fundem com o corpo do personagem, grantindo habilidades especiais mas com custos e riscos. Essa mecânica representa a fusão entre tecnologia e

Arcano, criando possibilidades únicas de personalização.

Os Implantes podem ser armas, armaduras, dispositivos ou até mesmo partes do corpo modificadas. Cada Implante tem uma especialidade que pode ser desenvolvida ao longo dos níveis, mas cada melhoria traz consigo um preço: a dependência do elemento que alimenta o dispositivo.

### Nível 1

No Nível 1, um Iberu recebe benefícios iniciais que representam sua conexão com a tecnologia e seu equipamento inicial. Ele pode escolher entre receber +1 em Inteligência, representando sua capacidade de entender e operar tecnologia avançada, ou +1 em Agilidade, representando sua destreza com dispositivos e implantes.

Além disso, o personagem ganha 1 item comum ou arma inicial quando ele aparece dentro do Ark ou que possua um laço de afinidade, levando para todo o lugar que for. Esse item é o primeiro passo na jornada de aprimoramento do Iberu, sendo a base para futuros upgrades e modificações.

O item pode ser uma arma, uma ferramenta, um dispositivo ou qualquer outro objeto que tenha significância para o personagem.

### Evolução no Nível 25

No Nível 25, o item escolhido começa a receber traços da mutação do personagem, criando uma conexão profunda entre o equipamento e o usuário. O item pode receber uma passiva ou reação, além de sempre poder ser conjurado, criado ou pertencer à mutação inicial. Essa fusão permite que o item se torne uma extensão do personagem, grantindo habilidades que antes seriam possíveis apenas através de mutações.

O item pode receber um dos seguintes benefícios: +2D de dano, +2D de cura, +5 em alguma ação adicional, ou ganhar uma condição complexa aumentando o peso da mutação sem anomalia. Além disso, a resistência do item aumenta em +5, tornando-o mais durável e capaz de suportar os rigores do combate. Essa evolução representa o primeiro passo na integração entre tecnologia e Arcano.





### Evolução no Nível 55

No Nível 50, o item ganha traços ou componentes mais marcantes da mutação original, alcançando um patamar de poder significativo. O item ganha +1 Slot de Mutação no tema da mutação inicial do personagem, permitindo que o equipamento ganhe habilidades adicionais relacionadas ao tema do personagem.

Além disso, o personagem recebe 3 tipos de escolhas para interligar ao item:

- ♥ **Opção 1:** Receber +3D de dano adicional em todos os tipos de dados de dano do item, além do dano do dado maior. Isso torna o item uma arma extremamente perigosa nas mãos do Iberu.
- ♥ **Opção 2:** Receber um Ritual ou Conjuração de um elemento com conceitos aprendidos que sempre pode ser ativo com o item equipado ou implantado no corpo. Isso permite que o personagem use habilidades arcanas através do equipamento.
- ♥ **Opção 3:** Escolher um animal que já tenha visto ou reconhecido, criando um Implante e estrutura similar no corpo, podendo usar habilidades e ataques desse animal. Isso representa a fusão de tecnologia com a natureza, criando um híbrido único.

### Evolução no Nível 75

No Nível 75, o item recebe um novo Slot de Mutação, aumentando significativamente suas capacidades. O item ganha +10 de resistência, +2D de dano, +2D de cura, +10 em sua ação específica, ou aumentar uma outra condição ganhando peso na mutação sem anomalias. Essa evolução representa o aprimoramento extremo do equipamento.

O personagem se torna dependente deste item, não apenas como ferramenta, mas como parte essencial de sua existência. Ele pode ser aprimorado com modificações de Jóias ou componentes de ferreiro para armas, criando combinações únicas de poder. Essa dependência é tanto uma força quanto uma fragilidade, pois se o item for destruído ou perdido, o personagem sofre consequências severas.





## Evolução no Nível 99

No Nível 99, o item aprimora de forma semelhante ao seu dono, quase criando uma própria inteligência ou capacidade própria de refletir em comportamento com base no portador. Os aprimoramentos seguem a mesma linha de Implantes ou tipos de item já escolhidos nos outros níveis:

- ☞ **Opção 1:** O item recebe +3D de dano de qualquer origem vinda de sua mutação ou dano base de dados. Isso torna o equipamento uma arma imparável.
- ☞ **Opção 2:** O item recebe uma ação livre para realizar qualquer Ritual já estudado do elemento escolhido durante a rodada. Isso permite que o personagem use habilidades arcanas de forma rápida e eficiente.
- ☞ **Opção 3:** O item pode agora copiar ou representar criaturas Apex, podendo simular ataques ou instintos com base na tecnologia e estrutura do Implante no corpo. Isso representa a culminância da fusão entre tecnologia, Arcano e natureza.





## ESTATÍSTICAS DE IDEALIS

**VIDA** = 45 Pontos iniciais -  
1-Vig = 10 adicional.

**DETERMINAÇÃO** =  
50 Pontos iniciais -  
1-Int = 10 adicional.  
1-Set = 10 Adicional.

**FÔLEGO** =  
3 Pontos iniciais - 1-Vig = 1  
adicional.

**ARMADURA** =  
15 Pontos iniciais - Adiciona novos  
Pontos com Vestes ou Complementos.

**RESISTÊNCIA-T** =  
20 Pontos iniciais - 1-Vig = 10 adicional.

**DESPERTAR AÇÃO** =  
3x Ações iniciais + 4.(Int) de Ações adicionais -  
Novo Despertar = 6 novas ações.



## TALHA

### Nível 1

- + Slot de Mutação Primal.
- + Atribuição de estatísticas.
- + Item Especial.

### Nível 15

- + Poder de Sobrevivente.
- + 1 Slot de Mutação.

### Nível 25

- +1 Atributo.
- + Modificação 1.
- + Poder de Sobrevivente.



**Nível 35**

+ Aprimoramento de Mutação.

+ Despertar Ação.

**Nível 50**

+1 Atributo

+ Modificação 2.

+ Presente de Evento.

**Nível 65**

+ Poder de Sobrevivente.

+ 1 Slot de Mutação

**Nível 75**

+1 Atributo.

+ Modificação 3.

+ Poder de Sobrevivente.

**Nível 85**

+ Aprimoramento de Mutação.

+ Despertar Ação.

**Nível 95**

+2x Poder de Sobrevivente.

**NÍVEL 99**

+1 Atributo.

+ Modificação 4.

+ Presente de Evento.

**PODERA DE SOBREVIVENTE**

**Disparo Balístico** - Soma o valor de Inteligência ao dano de armas de fogo, representando o cálculo preciso do atirador.

**Mira de Precisão** - Usa Fôlego para aumentar o acerto em ataques com armas de fogo, ganhando +5 em testes de pontaria, gastando 2 pontos de Fôlego por rodada.

**Carga de Fogo** - Aumenta o dano usando Fôlego na mutação, convertendo 1 ponto de Fôlego em +1D de dano até o final da rodada.

**Reforço de Material** - Aumenta a resistência de itens em +5, tornando armas e armaduras mais duráveis contra danos.





**Carga Extra** - Aumenta utilidade ou cargas de itens, permitindo usar habilidades de itens uma vez a mais por Cena.

**Isolamento Térmico** - Aumenta resistência a frio ou calor, reduzindo dano ambiental em -2D em temperaturas extremas ou +5 em testes de resistência do ambiente.

**Fabricação Rápida** - Diminui a DT em -5 para criar balas ou munição, permitindo produção rápida em campo.

**Conhecimento Industrial** - Diminui DT em testes que envolvam conhecimento industrial, facilitando reparos e modificações.

**Estabilizador Químico** - Aumenta curas ou tempo de efeitos de utensílios de efeito, prolongando a duração de poções ou implantes por 1 rodada.

**Movimento Furtivo** - Aumenta deslocamento furtivo, permitindo mover-se sem deixar rastros ou ser detectado mais facilmente, ganhando +5 em furtividade.

**Corrosão Química** - Aumenta dano de ácidos ou venenos, adicionando +2D de dano corrosivo em ataques químicos.

**Alvo Marcado** - Aumenta dano contra alvos marcados, causando +3D de dano adicional em inimigos identificados.

**Ataque Sorrateiro** - Aumenta dano contra alvos desprevidos, causando +3D de dano em inimigos que não esperam o ataque.

**Crítico Furtivo** - Aumenta dano crítico quando furtivo, dobrando o dano crítico em ataques furtivos.

**Sintonia de Item** - Permite que o item do Iberu reaja ao ambiente, ganhando +1D de dano baseado no elemento presente.

**Overclock** - Aumenta temporariamente o poder do item, gastando 20 de Determinação para +2D de dano por 1 rodada.

**Munição Especial** - Cria munição com efeitos especiais, como explosão ou congelamento, gastando 10 de Determinação.

**Impacto Cinético** - Aumenta dano de impacto em armas pesadas, causando +2D de dano de esmagamento.

**Silêncio Operacional** - Reduz ruído de armas e movimentos, ganhando +5 em furtividade durante combate.







**Ciclo de Recarga** - Recarrega munição automaticamente após eliminar um inimigo, restaurando 1 carga do item.

**Análise de Fraqueza** - Identifica pontos fracos de inimigos, permitindo +2D de dano em ataques críticos.

**Proteção Térmica** - Protege o personagem contra explosões de

calor, reduzindo dano de fogo em -2D.

**Resfriamento Rápido** - Resfria armas superaquecidas, permitindo uso contínuo sem penalidade de dano.

**Modo de Combate** - Alterna entre modos de ataque, ganhando +2D de dano ou +5 de defesa.

# APRIMORAMENTO DE MUTAÇÃO

## Como Funciona para Classe dos Iberus

Quando a mutação de um Iberu é aprimorada, a base dos números máximos de dano, cura ou ganha bônus em ações os seguintes benefícios:

- ♥ **Dano:** +15 pontos de dano máximo
- ♥ **Cura:** +15 pontos de vida em mutações de cura.
- ♥ **Síndrome de segurança:** +2D de dano em armas de fogo ou armas tecnológicas.
- ♥ **Eficiência:** Todos os bônus fornecidos por mutação aumentam sua eficiência para cima (+5).
- ♥ **Funções Extras:** Pode adicionar uma nova passiva ou reação sem gerar anomalias.

Esses atributos são somados e aplicados conforme a mutação é aprimorada, tornando-a mais poderosa, mas também mais difícil de usar.

## Regras de Aplicação

O Aprimoramento pode ser aplicado apenas uma vez por mutação principal.

Ao aprimorar, escolha qual aspecto melhorar: dano, cura, bônus ou funções.

**Síndrome de segurança sempre é aplicado em todo aprimoramento.**







# CLASSE DE ORCS

Os Orcs são representados pelas criaturas meio-humanas que passaram por torturas ou possuem traços físicos flagelados ou traumas que limitam as capacidades mentais de raciocínio, fazendo o Ark puxar os instintos primais mais repulsivos. A origem deles remonta aos antigos Elfos que, após serem aprisionados e abandonados pelo Império Gladius em masmorras insalubres, sofreram uma mutação física e mental grotesca, degenerando em criaturas pálidas, fortes e insensíveis à dor. Consumidos pela loucura e pelo canibalismo para sobreviver, eles renunciaram à sua origem e, sob a liderança brutal do General — que assassinou o próprio pai para consolidar seu poder —, transformaram-se em uma força de vingança implacável. Após conquistarem parte da Ilha da Caveira e fugirem das prisões, essa facção agora busca espalhar o caos pelo mundo através de novas e sombrias alianças.

Todo Orc possui inicialmente +1 em Vigor (Vig) ou Força (For), à escolha do jogador. Isso reflete a resistência física endurecida pela tortura ou a força bruta desenvolvida para sobreviver. Além disso, os Orcs naturalmente possuem muitas resistências mentais, sendo mais difíceis de receber dano mental ou estar em uma situação que afete o seu mental. Essa característica define a base da classe, permitindo que o personagem suporte o peso de seus próprios traumas sem colapsar imediatamente.





No Nível 1, o Orc recebe uma condição que é colocada na mutação inicial. Essa condição fornece 2 Passivas/Reações adicionais ou 1 habilidade adicional, porém essa condição narrativamente e mecanicamente deve seguir uma analogia de um rótulo, fetiche ou preferência de uma situação específica ou inimigo específico. O jogador deve definir qual é essa condição, que pode ser algo como "apenas contra humanos" ou "apenas em masmorras". O Orc pode usar essa habilidade ou passivas quando essa situação ou ser aparece ou acontece durante a cena. Isso estabelece o primeiro vínculo entre o poder do personagem e seu trauma ou preferência específica.

No Nível 25, o Orc recebe uma nova forma de superar trauma ou limitação que seu mental fragilizado possui. Ele pode escolher traços desse trauma como um aprimoramento base para a mutação, além de ganhar 1 slot adicional. Os aprimoramentos podem ter traços de traumas, fobias ou limitações físicas, superando esse medo e seu tema central daquele tipo de ser ou situação que se assemelha. Ao fazer isso, o Orc ganha +2D de dano em ataques contra, +5 em defesas contra o tipo de ser ou situação que faça lembrar o trauma, e melhora curas em metade do valor. Além disso, ele perde o medo e superá-lo, não podendo receber nenhum tipo de dano mental ou efeito dentro daquele tema ou situação específica.

No Nível 50, o Orc recebe +2 novas formas de superar um trauma ou limitação mental sofrida no passado específica, ganhando +2 slots de mutação. Ele recebe +2D de dano em ataques contra, +5 em defesas contra o tipo de ser ou situação que faça lembrar o trauma, melhora curas em metade do valor, além de perder o medo e superá-lo, não podendo receber nenhum tipo de dano mental ou efeito dentro daquele tema ou situação específica. O antigo trauma principal evolui para +3D de dano, +10 em ações de defesa contra, curas adicionais pela metade, além de sempre retirar um efeito negativo na rodada, aumentar acertos em +5 contra. Isso representa a consolidação do poder do Orc sobre seus demônios internos.





No Nível 75, o Orc recebe a aceitação de um gatilho instantâneo que será usado e interpretado da maneira como ele enxerga aquele instinto durante seus ciclos dentro do Ark. O jogador deve escolher 1 dos gatilhos disponíveis, cada um com efeitos distintos:

- ☛ **Masoquismo:** De forma natural ganha uma cura acelerada por rodada de 1-Vig = cura 5 pontos de vida por rodada.
- ☛ **Agressivo:** Ganha +4D de dano em mutações, ataques, itens sendo em qualquer tipo de origem de dano causada pelo Orc, porém ele sempre precisa atacar alguma coisa que ele veja na frente de seu campo de visão.
- ☛ **Paranoico:** Aumenta o valor da resistência mental ou causador de qualquer efeito em DT em um ataque de conjuração ou ritual em +10, além de causar +2D de dano, porém o Orc não possui mais noção do que é real, sendo tomado pelo Arcano no geral.
- ☛ **Sanguinário:** Aumenta qualquer origem de tipos de danos críticos de armas, itens ou mutação em +3D de dano, podendo sempre aplicar um efeito negativo adicional caso já aplique no ataque.
- ☛ **Selvagem:** Ganha +2D de dano em ataques corpo a corpo sem armas, além de poder ter mais facilidade em sentir, entender e comandar a presença dos animais, ganhando +5 em qualquer teste dentro desse conceito.
- ☛ **Perdedor:** Sempre quando estiver menos que a metade da vida, possui +5 em testes de acerto, defesa ou em ataques, além de causar +2D de qualquer origem, fazendo com que o Orc ganhe força ao se lembrar de que possa começar a errar.

No Nível 99, o Orc aprimora todos os seus traumas para a versão do primeiro trauma principal, ganhando melhores números de dano e utilidades. Além disso, ele reduz sempre qualquer origem de dano desses traumas pela metade pela primeira vez na Cena. Essa habilidade pode ser escolhida quando for usada, porém somente uma vez na Cena. Além disso, o Orc ganha +1 gatilho, permitindo que ele escolha um novo instinto ou gatilho para complementar sua arsenal de poder. Isso representa o ápice da evolução do Orc, onde ele não apenas controla sua dor, mas a utiliza como uma arma definitiva contra o mundo.





## ESTATÍSTICAS DE QACS

**VIDA** = 60 Pontos iniciais -  
1-Vig = 15 adicional.

**DETERMINAÇÃO** =  
30 Pontos iniciais -  
1-Int = 5 adicional.  
1-Set = 10 adicional.

**FÔLEGO** =  
6 Pontos iniciais - 1-Vig = 1  
adicional.

**ARMADURA** =  
15 Pontos iniciais - Adiciona novos  
Pontos com Vestes ou Complementos.

**RESISTÊNCIA-T** =  
50 Pontos iniciais - 1-Vig = 15 adicional.

**DESPERTAR AÇÃO** =  
3x Ações iniciais + 2.(Int) de Ações adicionais -  
Novo Despertar = 3 novas ações.



## TALHA

### Nível 1

- + Slot de Mutação Primal.
- + Atribuição de estatísticas.
- + Trauma Inicial.

### Nível 15

- + Poder de Sobrevivente.
- + 1 Slot de Mutação.

### Nível 25

- +1 Atributo.
- + Caminho de Trauma 1.
- + Poder de Sobrevivente.



**Nível 35**

+ *Aprimoramento de Mutação.*

+ *Despertar Ação.*

**Nível 50**

+1 *Atributo*

+ *Caminho de Trauma 2.*

+ *Presente de Evento.*

**Nível 65**

+ *Poder de Sobrevivente.*

+ 1 *Slot de Mutação*

**Nível 75**

+1 *Atributo.*

+ *Caminho de Trauma 3.*

+ *Poder de Sobrevivente.*

**Nível 85**

+ *Aprimoramento de Mutação.*

+ *Despertar Ação.*

**Nível 95**

+2x *Poder de Sobrevivente.*

**NÍVEL 99**

+1 *Atributo.*

+ *Caminho de Trauma 4.*

+ *Presente de Evento.*

**PODERA DE SOBREVIVENTE**

**Ossos da Masmorra** - Aumenta o dano de armas feitas com ossos, adicionando +2D de dano em ataques com armas ósseas.

**Caçador de Sombras** - Aumenta o dano de ataques furtivos, causando +3D de dano adicional quando ataca de surpresa.

**Força Bruta** - Soma o valor de Força em testes de Set, permitindo usar a força física para influenciar percepções e sentidos.

**Sangue Seco** - Causa mais dano de Sangramento, adicionando +2D de dano de Sangramento em ataques que aplicam a condição.





**Peste da Caveira** - Causa mais dano de Peste, adicionando +2D de dano de Peste em ataques que aplicam a condição.

**Golpe de Graça** - Causa mais dano contra alvos Atordoados, causando +3D de dano adicional em inimigos imobilizados.

**Fúria da Dor** - Causa mais dano em mutação custando Determinação, convertendo 25 pontos de Determinação em +3D de dano.

**Respiração de Guerra** - Aumenta o dano em ataques usando Fôlego, convertendo 1 ponto de Fôlego em +1D de dano até o final da rodada.

**Garras de Carne** - Aumenta o dano de ataques corpo a corpo sem armas, adicionando +2D de dano em ataques desarmados.

**Imobilização Brutal** - Aumenta o dano de ataques que causam dano de Torpor, causando +2D de dano em ataques que aplicam Torpor.

**Armadilha de Sangue** - Aumenta o dano de armadilhas, adicionando +2D de dano em armadilhas ativadas por você.

**Forja de Ossos** - Reduz a DT em -5 de testes para forjar armaduras ou fazer armas, facilitando a criação de equipamentos brutais.

**Domínio do Cativo** - Tem facilidade em treinamento de criaturas criadas em cativeiro ou torturadas, ganhando +5 em testes de adestramento.

**Rugido do General** - Aumenta o bônus de Intimidação contra uma espécie de inimigo específica, ganhando +5 em Intimidação contra essa espécie.

**Cura de Sangue** - Aumenta curas físicas, adicionando +2D de cura em mutações ou itens de cura física.

**Insensibilidade** - Reduz qualquer DT ou teste para suportar dor ou estancar Sangramento, diminuindo a DT em 5 para resistir a efeitos de dor.

**Caça aos Humanos** - Aumenta o dano contra humanos, causando +3D de dano adicional em ataques contra humanoides.







**Pele de Ferro** - Aumenta a resistência de armaduras, adicionando +25 de Armadura máxima quando usa armaduras pesadas.

**Vontade de Aço** - Não pode ser assustado ou intimidado uma vez por Cena, representando a resistência mental.

**Fúria Cega** - Quando está com menos de 30% de Vida, ganha +2D em todos os ataques corpo a corpo.

**Execução Brutal** - Ataques contra inimigos com menos de 20% de Vida causam +3D de dano.

**Intimidação Brutal** - Ganha +5 em testes de intimidação contra humanoides, representando a força física.

**Respeito Militar** - Criaturas militares ganham +5 em reações com você, representando a experiência de guerra.

**Glória Eterna** - Após eliminar um inimigo importante, aliados ganham +2D no próximo turno, representando a vitória.

**Rastreador Militar** - Ganha +5 em rastreamento de humanos ou humanoides.

**Explorador de Ruínas** - Ganha +5 em exploração de ruínas antigas.

**Explosão de Adrenalina** - Gasta 30 pontos de Determinação para ignorar todas as penalidades de dor por 1 rodada.

## APRIMORAMENTO DE MUTAÇÃO

### Como Funciona para Classe dos Orcs

Quando a mutação de um Orcs é aprimorada, a base dos números máximos de dano, cura ou ganha bônus em ações os seguintes benefícios:





- ☛ **Dano:** +20 pontos de dano máximo
- ☛ **Cura:** +15 pontos de vida em mutações de cura.
- ☛ **Instintos Sujos:** +2D de dano em efeitos de dano. (Ex: Sangramento, Peste...)
- ☛ **Eficiência:** Todos os bônus fornecidos por mutação aumentam sua eficiência para cima (+5).
- ☛ **Funções Extras:** Pode adicionar uma nova passiva ou reação sem gerar anomalias.

Esses atributos são somados e aplicados conforme a mutação é aprimorada, tornando-a mais poderosa, mas também mais difícil de usar.

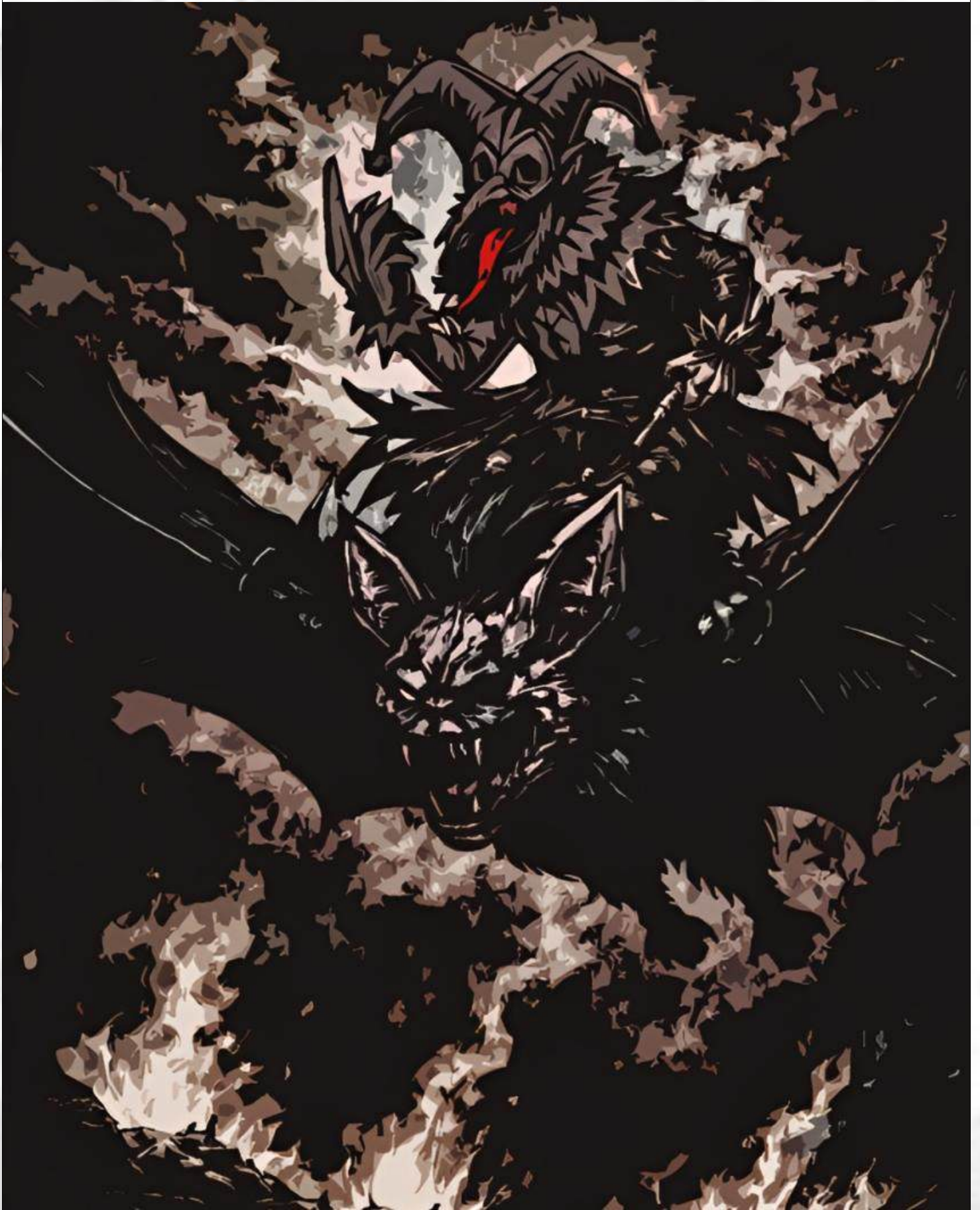
### Regras de Aplicação

O Aprimoramento pode ser aplicado apenas uma vez por mutação principal.

Ao aprimorar, escolha qual aspecto melhorar: dano, cura, bônus ou funções.

**Instintos Sujos sempre é aplicado em todo aprimoramento.**







# CLASSE COMPANHIA ESCARLATE

A classe da Companhia Escarlata é representada por todos aqueles que se tornaram viciados nos prazeres que o Arcano pode alcançar, seguindo um culto ou uma crença de uma proposta ambiciosa de saciar a fome e todos os sentimentos dentro do Ark. Eles acreditam que a salvação esteja no mesmo caminho de novas sensações que podem ser exploradas em todos os conceitos já vistos do ser humano.

A Companhia Escarlata antigamente era parte dos Gládios, sendo uma casa ou símbolo de poder de uma família nobre e rica, que com o tempo enlouqueceu tentando explorar os limites dos rituais macabros que representavam a borda do limiar da vida e da podridão juntos, representando o fim de ciclos vindos da carne.

A Companhia possui um sistema diferente do convencional em melhorar seus níveis e sobreviver dentro do Ark. O propósito sempre é de espalhar e disseminar a doença de forma global dentro do Ark, saciando e bebendo da essência vital de seres conscientes para nutrir suas forças e se adaptar ao novo mundo. Os propósitos e motivos sempre são levados como prioridade para qualquer ser que faz parte da Companhia Escarlata.





## Evolução no Nível 1: A Larva Inicial

Durante o Nível 1, o personagem começa com 1 ponto em todos os atributos e mais um para colocar em qualquer um entre os outros de acordo com a escolha do jogador, não ganhando os outros pontos extras inicialmente de forma convencional e sim eles serão conquistados de forma diferente em evoluções. O personagem começa com o Slot de mutação inicial limitado com apenas 1 passiva/reação ou habilidade, não podendo gerar anomalias.

Durante o Nível 1, o personagem é apenas um tipo de larva inicial do ciclo da Companhia Escarlata, cuja a missão é se adaptar, parasitar e sobreviver em um hospedeiro. Existem também outras formas de sobreviver comendo carnes diferentes ou consumindo corpos inteiros agilizando a mutação. Esta fase representa a vulnerabilidade inicial, onde o personagem deve buscar nutrição para evoluir.

## Evolução no Nível 25: A Transformação Corporal

No Nível 25, o personagem recebe um corpo e novos atributos de acordo com o tipo de ser parasitado ou um corpo que tenha escolhido ao dirigir para absorver. A escolha do hospedeiro define os atributos iniciais e a natureza da mutação:

**Criaturas Nutritivas:** Este tipo de hospedeiro ou corpo fornece +2 pontos de Vigor e Força, além de nutrir uma mutação inicial completa e um slot adicional de mutação com traços e semelhanças do corpo ou hospedeiro.

**Criaturas Ecléticas:** Este tipo de hospedeiro ou corpo fornece +2 pontos de Agilidade e +2 de Inteligência, além de nutrir uma mutação inicial completa e um slot adicional de mutação com traços e semelhanças do corpo ou hospedeiro.

**Criaturas Arcanas:** Este tipo de hospedeiro ou corpo fornece +2 pontos em Sentidos e +2 de Inteligência, além de nutrir uma mutação inicial completa e um slot adicional de mutação com traços e semelhanças do corpo ou hospedeiro.

**Criaturas Ferozes:** Este tipo de hospedeiro ou corpo fornece +2 pontos em Força e +2 de Agilidade, além de nutrir uma mutação inicial completa e um slot adicional de mutação com traços e semelhanças do corpo ou hospedeiro.

**Criaturas Apex:** Fornecem +3 pontos de atributos que podem ser distribuídos livremente, além do slot adicional no tema do Apex-predador.

**Corpos em Decomposição:** Fornecem apenas +1 atributo adicional que pode ser distribuído livremente.





Além disso, o personagem recebe o ataque adicional a **Sede**, que pode ser usado como Luta ou Pontaria de acordo com o tipo de ataque ou ferramenta de carne no combate, além de também poder ser usado como reação de contra-ataque.

## Evolução no **Nível 50**: A Forma Própria e a Seia

No Nível 50, o personagem ganha uma própria forma física, e recebe +2 nutrições de corpos que já consumiu conforme foi sobrevivendo e devorando dentro do Ark, recebendo as vantagens de cada corpo. Porém, neste nível, o personagem recebe vantagens que podem ser escolhidas de acordo com o quão útil ele serviu à colmeia, o quanto ele saciou, bebeu ou despejou sangue, serviu e devorou.

Cada membro da Companhia pode requisitar benefícios juntos em uma grande Seia de renovação e evolução. Cada membro deve escolher uma das vantagens, sendo aqueles que foram considerados mais importantes para a colmeia. As vantagens não podem ser repetidas e aqueles que puderam requisitar, apenas ficam completamente nutridos depois daquele dia e não recebem nenhuma vantagem.

As opções de benefícios incluem:

- ♥ +60 pontos de Vida Máxima.
- ♥ +40 pontos de Armadura.
- ♥ +3D de dano em apenas ataques corpo a corpo (Sem mutação).
- ♥ +3D de dano em ataques de pontaria (Sem mutação).
- ♥ +3D de cura em mutações ou itens.
- ♥ +4D de dano em mutações.

Além disso, aprimora o ataque da Sede e recupera 1/4 de vida de acordo com o dano causado, o alvo precisa possuir sangue.





## Evolução no **Nível 75**: Aprofundamento da Nutrição

No Nível 75, o personagem recebe +1 nutrição de um corpo que tenha devorado, além de receber +1 vantagem da Seia no Nível 50 que não seja repetida. O ataque da Sede é melhorado e recupera 1/2 do dano causado. Isso representa a consolidação do poder do personagem sobre seus parasitas e a conexão com a colmeia.

## Evolução no **Nível 99**: A Ascensão Parasitária

No Nível 99, o personagem recebe +1 nutrição garantida de um Apex predador que tenha devorado ou visto, saboreando dos momentos que já tenha se aproximado da criatura. Recebe +1 nutrição da Seia, além de aumentar o dano dos ataques da Sede e recuperar completamente o dano causado. Isso representa o ápice da evolução da Companhia Escarlata, onde o personagem se torna uma entidade quase imortal através do consumo.

### A Sede

A Sede inicialmente no Nível 25 causa 6d12 pontos de dano e conta como um ataque convencional. A cada estágio melhorado, a Sede causa +3D de dano, além de melhorar o roubo de vida em cada estágio.

☞ **Nível 25:** 6d12 de dano, roubo de vida de 1/4 do dano causado.

☞ **Nível 50:** 9d12 de dano, roubo de vida de 1/4 do dano causado.

☞ **Nível 75:** 12d12 de dano, roubo de vida de 1/2 do dano causado aprimorado.

☞ **Nível 99:** 15d12 de dano, roubo de vida completo (100% do dano causado).





## ESTATÍSTICAS DE COMPANHIA ESCARLATE

**VIDA** = 65 Pontos iniciais -  
1-Vig = 20 adicional.

**DETERMINAÇÃO** =  
30 Pontos iniciais -  
1-Int = 10 adicional.  
1-Set = 10 adicional.

**FÔLEGO** =  
4 Pontos iniciais - 1-Vig = 1  
adicional.

**ARMADURA** =  
25 Pontos iniciais - Adiciona novos  
Pontos com Cascas ou Complementos.

**RESISTÊNCIA-T** =  
100 Pontos iniciais - 1-Vig = 20 adicional.

**DESPERTAR AÇÃO** =  
3x Ações iniciais + 3.(Int) de Ações adicionais -  
Novo Despertar = 3.(Int) novas ações.



## TALHA

Nível 1

- + Slot de Mutação Primal.
- + Atribuição de estatísticas.
- + Larva Inicial.

Nível 15

- + Poder de Sobrevivente.
- + 1 Slot de Mutação.

Nível 25

- +1 Atributo.
- + Evolução Larval.
- + Poder de Sobrevivente.





**Nível 35**

+ Aprimoramento de Mutação.

+ Despertar Ação.

**Nível 50**

+1 Atributo

+ Estágio da Seia.

+ Presente de Evento.

**Nível 65**

+ Poder de Sobrevivente.

+ 1 Slot de Mutação

**Nível 75**

+1 Atributo.

+ Aprimoramento de Nutrição.

+ Poder de Sobrevivente.

**Nível 85**

+ Aprimoramento de Mutação.

+ Despertar Ação.

**Nível 95**

+2x Poder de Sobrevivente.

**NÍVEL 99**

+1 Atributo.

+ Última Evolução.

+ Presente de Evento.

**PODERA DE SOBREVIVENTE**

**Respiração da Fome** - Aumenta o dano de ataques usando Fôlego, convertendo 2 ponto de Fôlego em +2D de dano até o final da rodada.

**Sangue Seco** - Aumenta o dano de ataque contra alvos sangrando, causando +3D de dano adicional em inimigos com Sangramento.





**Parasita Sanguíneo** - Aumenta o dano da mutação contra alvos sangrando, adicionando +2D de dano em mutações contra alvos com Sangramento.

**Ferida Aberta** - Aumenta o dano de Sangramento, adicionando +2D de dano de Sangramento em ataques que aplicam a condição.

**Alvo Desprotegido** - Aumenta o dano de alvos sem armadura, causando +3D de dano adicional em inimigos sem proteção física.

**Caçador Noturno** - Aumenta o dano durante a noite, adicionando +2D de dano em ataques realizados no período noturno.

**Garras da Fome** - Aumenta o dano de ataques sem armas, adicionando +2D de dano em ataques desarmados.

**Golpe de Graça** - Aumenta o dano em alvos atordoados, causando +3D de dano adicional em inimigos imobilizados.

**Execução** - Aumenta o dano contra alvos com metade da vida, causando +3D de dano em inimigos com menos de 50% de Vida.

**Peste Contagante** - Aumenta o dano contra alvos doentes, adicionando +2D de dano em ataques contra alvos com doenças ou venenos.

**Caça aos Humanos** - Aumenta o dano contra alvos humanos, causando +3D de dano adicional em ataques contra humanoides.

**Vitalidade Parasita** - Aumenta vida máxima, adicionando +20 pontos de Vida Máxima permanente.

**Carapaça de Carne** - Aumenta armadura máxima, adicionando +20 pontos de Armadura Máxima permanente.

**Cura de Sangue** - Aumenta curas usando Fôlego na rodada, convertendo 1 ponto de Fôlego em +5 de cura.

**Imunidade Sanguínea** - Aumenta resistência de dano contra alvos sangrando, reduzindo dano recebido em -2D quando o alvo está sangrando.

**Rastreamento de Sangue** - Melhora rastreamento contra alvos sangrando, ganhando +5 em testes de rastreamento de alvos com Sangramento.





**Alcance da Fome** - Aumenta o alcance de uma habilidade, ataque, ritual ou mutação contra um alvo sangrando usando Fôlego, adicionando +5 de alcance.

**Faro Humano** - Melhora cheiro contra humanos, ganhando +5 em testes de percepção olfativa contra humanos.

**Faro de Sangue** - Melhora cheiros contra alvos sangrando, ganhando +5 em testes de percepção olfativa contra alvos com Sangramento.

**Exploração de Fadiga** - Aumenta dano quando alvo estiver em fadiga, causando +2D de dano em inimigos com Fadiga.

**Domínio Noturno** - Pilotar melhor criaturas durante a noite, ganhando +5 em testes de controle de criaturas durante a noite.

**Sede de Vida** - Recupera 10% da Vida máxima ao eliminar um inimigo, representando o consumo de essência vital.

**Doença do Hospedeiro** - Causa dano adicional de Peste em inimigos próximos, adicionando +2D de dano de Peste em área.

**Presença de Sangue** - Gasta 20 pontos de Determinação para ganhar +2D de dano em todos os ataques por 1 rodada.

**Parasita Interno** - Causa dano contínuo de Sangramento em inimigos atacados, adicionando +1D de dano de Sangramento por rodada até a condição ser anulada.

**Fome Insaciável** - Ganha +5 em testes de resistência física quando está com menos de 30% de Vida, representando a luta pela sobrevivência.

**Voz da Colmeia** - Pode inspirar aliados com um teste de Intimidação com +5, representando a conexão com a Companhia.

**Resistência à Doença** - Imune a doenças comuns, +10 em resistência a doenças raras.

**Adaptação Ambiental** - Pode se adaptar a ambientes extremos, ganhando +5 em resistência.





# APRIMORAMENTO DE MUTAÇÃO

## Como Funciona para Classe da Companhia Escarlate

Quando a mutação de um membro da Companhia Escarlate é aprimorada, a base dos números máximos de dano, cura ou ganha bônus em ações os seguintes benefícios:

- ☛ **Dano:** +15 pontos de dano máximo
- ☛ **Cura:** +15 pontos de vida em mutações de cura.
- ☛ **Apreciador de Carne Humana:** +2D de dano em ataques, mutações, rituais ou conjurações contra humanos(Humanoides).
- ☛ **Eficiência:** Todos os bônus fornecidos por mutação aumentam sua eficiência para cima (+5).
- ☛ **Funções Extras:** Pode adicionar uma nova passiva ou reação sem gerar anomalias.

Esses atributos são somados e aplicados conforme a mutação é aprimorada, tornando-a mais poderosa, mas também mais difícil de usar.

## Regras de Aplicação

O Aprimoramento pode ser aplicado apenas uma vez por mutação principal.

Ao aprimorar, escolha qual aspecto melhorar: dano, cura, bônus ou funções.

**Apreciador de Carne Humana sempre é aplicado em todo aprimoramento.**







# CLASSE FUNGICA

A classe dos personagens Fungicos é representada por personagens ou seres que ganharam vida com o Arcano por meio de um ritual, criando vida em plantas, objetos ou figuras. A grande maioria é formada pelos fungos, que conseguem se proliferar em grande quantidade dentro do Ark, espalhando seus irmãos na ilha e aumentando a colônia. Membros desta classe podem também ser outras plantas, formas ou seres, porém o conceito da colônia é fechado para os fungos que possuem maior quantidade. As outras formas são mais independentes, porém o formato da ficha ainda mantém.

Inicialmente, os Fungicos começam com todos os atributos iniciais e recebem a divisão normalmente como outra ficha. No entanto, sua natureza orgânica e a conexão com a colônia definem suas mecânicas únicas de evolução e poder.

## Nível 1

No Nível 1, os Fungicos ganham um dano flexível, que passivamente causa metade de dano em um efeito de dano e a outra origem se mantém como dano convencional do ataque. Por exemplo: 50 pontos de dano = 25 de dano convencional + 25 de dano de Peste. Isso permite que o personagem adapte seu ataque para diferentes resistências inimigas.

Além disso, no Nível 1, o Fungico ganha uma mutação inicial com uma condição maior de peso caso tenha efeitos de dano em alguma habilidade ou passiva nesse tipo de slot principal. Isso libera espaço para uma passiva ou reação adicional, permitindo que o personagem comece com mais utilidade do que o padrão.





## Nível 25

No Nível 25, os Fungicos se desenvolvem de forma mais madura e crescem, ganhando suas formas juvenis. Eles ganham um novo traço de formação, podendo escolher 1 atributo para receber +5 em todos os tipos de ações desse atributo. O personagem muda sua forma para se adaptar à formação escolhida, seja para maior força, agilidade ou inteligência, refletindo a plasticidade biológica da colônia.

## Nível 50

No Nível 50, o Fungico atinge a maturidade adulta, ganhando +1D de dano em ataques por cada tipo de efeito de dano em cada habilidade, ritual, passiva/reação que esteja ou fora da mutação. Isso adapta seu arsenal para uma natureza fúngica, transformando armas ou roupas em traços com mais semelhanças orgânicas. O personagem se torna uma extensão viva da colônia, onde cada ataque carrega a essência do fungo.

## Nível 75

No Nível 75, o Fungico é treinado e atinge o ápice da sua forma, ganhando traços completos e os sentidos do fungo ou do contaminado por ele superam completamente sua consciência. Os Fungicos ganham +2 slots de mutação e aumentam o dano de efeitos de dano em +3D de dano e +1 instância de tempo na duração, aumentando o tempo que o inimigo sofre com o efeito, caso ele tenha duração. A colônia se torna mais agressiva e persistente.

## Nível 99

No Nível 99, o Fungico vira Ancião, ganhando controle total de efeitos de dano em corpos de sua colônia ou de si próprio. Ele se torna imune a dano de efeitos de dano, Torpor e conceitos amplos de medo. Caso o Fungico retire essa condição com a imunidade em um aliado, o Fungico Ancião ganha uma ação extra na rodada, única por efeito e fungo/pessoa/ser. Isso representa o domínio absoluto sobre a vida e a morte dentro da colônia.

NÓS NÃO ANDAMOS  
COM O DEMÔNIO DE  
FOCO





# ESTATÍSTICAS DE FUNGO

**VIDA** = 45 Pontos iniciais -  
1-Vig = 10 adicional.

**DETERMINAÇÃO** =  
60 Pontos iniciais -  
1-Int = 5 adicional.  
1-Set = 20 adicional.

**FÔLEGO** =  
4 Pontos iniciais - 1-Vig = 1  
adicional.

**ARMADURA** =  
5 Pontos iniciais - Adiciona novos Pontos  
com Cascas ou Complementos.

**RESISTÊNCIA-T** =  
120 Pontos iniciais - 1-Vig = 30 adicional.

**DESPERTAR AÇÃO** =  
3x Ações iniciais + 3.(Int) de Ações adicionais -  
Novo Despertar = 4 novas ações.



# TALHA

## Nível 1

- + Slot de Mutação Primal.
- + Atribuição de estatísticas.
- + Nascimento de Fungo.

## Nível 15

- + Poder de Sobrevivente.
- + 1 Slot de Mutação.

## Nível 25

- +1 Atributo.
- + Fungo Juvenil.
- + Poder de Sobrevivente.





**Nível 35**

+ Aprimoramento de Mutação.

+ Despertar Ação.

**Nível 50**

+1 Atributo

+ Fungo Adulto.

+ Presente de Evento.

**Nível 65**

+ Poder de Sobrevivente.

+ 1 Slot de Mutação

**Nível 75**

+1 Atributo.

+ Fungo Experiente.

+ Poder de Sobrevivente.

**Nível 85**

+ Aprimoramento de Mutação.

+ Despertar Ação.

**Nível 95**

+2x Poder de Sobrevivente.

**NÍVEL 99**

+1 Atributo.

+ Fungo Ancião.

+ Presente de Evento.

**PODERA DE SOBREVIVENTE**

**Espero Furtivo:** Aumenta o dano de Ataque Furtivo, adicionando +2D de dano ao atacar sem ser detectado.

**Mutação Oculta:** Aumenta o dano furtivo usando a Mutação, adicionando +2D de dano em ataques de mutação feitos sob furtividade.





**Fotofobia Ativa:** Aumenta o dano durante a Noite, adicionando +2D de dano em todos os ataques no período noturno ou em escuridão total.

**Respiro Micelial:** Aumenta o dano crítico usando Fôlego, convertendo 2 pontos de Fôlego em +3D de crítico para o próximo ataque.

**Decomposição de Ferro:** Aumenta o dano contra inimigos com mais Armadura Máxima comparando a própria no valor máximo, causando +2D de dano extra.

**Cegueira Branca:** Aumenta o dano contra inimigos Cegos, causando +3D de dano adicional em alvos com a visão obscurecida.

**Toxicidade Aguda:** Aumenta o dano de efeitos de Peste, Veneno ou Ácido, adicionando +2D de dano por rodada a esses efeitos.

**Hospedeiro Infetado:** Aumenta o dano contra inimigos com Peste, causando +3D de dano adicional em alvos já contaminados pela sua colônia.

**Sangue em Adubo:** Aumenta o dano contra inimigos Sangrando, adicionando +2D de dano; o fungo se alimenta do ferro do sangue.

**Predador Solitário:** Aumenta o dano contra inimigos isolados/sozinhos, causando +3D de dano se não houver aliados do alvo em curto alcance.

**Vulnerabilidade Exposta:** Aumenta o dano contra inimigos desarmados, causando +3D de dano adicional.

**Golpe Pesado de Hifas:** Realiza um Ataque Pesado usando Fôlego, gastando 4 de Fôlego para causar +3D de dano.

**Marca da Colônia:** Aumenta o dano em inimigos Marcados, causando +3D de dano adicional a alvos que você ou sua colônia identificaram.

**Acúmulo de Energia:** Aumenta o dano caso não cause nenhum dano na rodada; seu próximo ataque na rodada seguinte recebe +3D de dano.





**Imobilidade Vegetativa:** Aumenta a Defesa em +5 caso passe uma ação sem agir (espera), endurecendo a casca fúngica.

**Carapaça Anti-Carne:** Aumenta a defesa contra alvos sem armadura, ganhando +5 de Defesa contra ataques de criaturas "moles".

**Simbiose Curativa:** Aumenta em +5 o bônus ou +2D de cura em Mutações ou Itens de cura, potencializando a regeneração celular.

**Persistência da Praga:** Ganha +1 carga ou fôlego extra para uso de mutação.

**Passos de Veludo:** Permite andar sem penalidade de furtividade no escuro, movendo-se em velocidade total enquanto escondido.

**Rastreador de Feras:** Recebe +5 em Rastrear Feras, identificando marcas de garras e pelos infectados.

**Visão de Penumbra:** Recebe +5 em Rastrear no Escuro, enxergando rastros de calor ou bioluminescência.

**Sentido Térmico:** Recebe +5 em Percepção contra alvos quentes, suados ou com o sistema oscilando (febre), sentindo o calor emanado.





# APRIMORAMENTO DE MUTAÇÃO

## Como Funciona para Classe Fungica

Quando a mutação de um fungo é aprimorada, a base dos números máximos de dano, cura ou ganha bônus em ações os seguintes benefícios:

- ♥ **Dano:** +15 pontos de dano máximo
- ♥ **Cura:** +15 pontos de vida em mutações de cura.
- ♥ **Aproveitador:** +2D de dano extras em ataques furtivos.
- ♥ **Eficiência:** Todos os bônus fornecidos por mutação aumentam sua eficiência para cima (+5).
- ♥ **Funções Extras:** Pode adicionar uma nova passiva ou reação sem gerar anomalias.

Esses atributos são somados e aplicados conforme a mutação é aprimorada, tornando-a mais poderosa, mas também mais difícil de usar.

## Regras de Aplicação

O Aprimoramento pode ser aplicado apenas uma vez por mutação principal.

Ao aprimorar, escolha qual aspecto melhorar: dano, cura, bônus ou funções.

**Aproveitador sempre é aplicado em todo aprimoramento.**





# RECAPITULANDO

## Como faz mesmo?

*Agora, vamos apresentar a complementação final do Capítulo 2, focando no **Conceito de Personagem** e na estrutura detalhada da ficha. Esta seção é essencial para dar vida ao sobrevivente, definindo sua história, sua origem no Ark e como ele se organiza para sobreviver.*

## Conceito de Personagem

Antes de definir os números, é fundamental estabelecer a identidade do sobrevivente. O Ark não é apenas um lugar, é uma experiência que transforma quem o habita. Para criar um personagem profundo, responda às seguintes perguntas:

- ❖ **Como ele veio ao Ark?** Foi arrastado por um ritual, caiu de um portal, ou foi escolhido por uma entidade?
- ❖ **O que pensa sobre o Ark?** Ele vê como uma prisão, um playground, um campo de batalha ou um lar?
- ❖ **O que pensa sobre o antes, últimos acontecimentos antes do Ark?** Ele sente saudade, raiva, indiferença ou esperança de voltar?
- ❖ **Como era seu Universo?** Era um mundo de tecnologia, magia, natureza ou algo completamente diferente?
- ❖ **Anotações de História e Conhecimentos Amplos do Personagem:** Quais memórias, traumas ou habilidades do passado ele carrega consigo?





## Estrutura da Ficha

---

A ficha do personagem é o mapa de suas capacidades. Cada campo representa uma faceta de sua existência no Ark.

**Nome** - Nome do Personagem. Deve refletir sua identidade, seja um nome real, um apelido de guerra ou um título dado pela colônia.

**Idade** - Idade do personagem e atributos balanceados de acordo com a maturidade física. Personagens mais jovens podem ter menos atributos base, enquanto veteranos podem ter mais, mas com custos narrativos.

**Título e Nível** - Nível definido pela aventura de acordo com o mestre e experiência coletada pelo jogador. Os títulos são conquistados de acordo com a glória e feitos na aventura, servindo como reconhecimento social dentro do Ark.

**Atributos (1-4x)** - Começam com todos eles em valor inicial 1 e distribui 4 entre todos eles, somando com outros valores recebidos de classes. Os atributos são a base de todas as ações: Força, Agilidade, Vigor, Inteligência, Sentidos e Determinação.

**Bônus (3x inicial + Classe)** - Bônus inicial e outros valores de acordo com a classe. Representa talentos naturais ou treinamentos específicos que o personagem possui antes mesmo de entrar no Ark.

**Mutação** - Slot inicial de mutação principal no Tema do personagem, podendo receber + slots de classe e progresso narrativo. É a conexão direta com o Arcano, permitindo habilidades sobrenaturais.

**Classe** - Escolher a base da ficha do personagem, que estilo de personagem e mecânicas ele se encaixa. Define o papel do personagem no grupo.

**Poder de Sobrevivente** - Escolher de acordo com a classe, atribuindo valores para a ficha inteira em todos os aspectos. São habilidades únicas que definem o estilo de jogo do personagem.





# ARSENAL

O **Arsenal do Sobrevivente** representa tudo aquilo que ele carrega ou pode carregar, de acordo com o nível. Ele pode carregar tipos de itens considerados mais leves, de acordo com o nível e Vigor do jogador. Além disso, no arsenal o sobrevivente pode carregar os itens convencionais além de armas, rituais, conjurações, Pactos e itens de criação.

A mecânica de armas cobra mais quantas armas o personagem pode carregar de acordo com a sua requisição, porém o quanto ele pode levar de armas consideradas do mesmo nível da Era de Armas é de acordo com o Vigor. Itens, rituais, conjurações não é cobrado o peso por serem guardados dentro dos fundos codificados no cristal do Ark, tendo essa materialização do item precisa para guardar ou coletar no próprio inventário do personagem no cristal do Ark. Porém armas e itens de Criação possuem um sistema de peso.

**Armas** normalmente possuem um valor de atributo para poder carregá-la, porém o limite de quantas armas é igual ao **quanto de peso** ele pode carregar =  $1 + \text{For}$  de quantidades de armas. A era do personagem pode definir se o peso é livre dependendo da situação atual do personagem. Armas de eras anteriores podem ser levadas com peso livre, armas da mesma era de nível do personagem possuem peso convencional e armas de era acima do nível do jogador, pesam o dobro de peso.

## Eras de Armas:

# PEDRA-FERRO-AÇO-LENDÁRIAS

*Exemplo: Se um jogador está na era de Ferro, armas de pedra não possuem valor de Peso.*

Itens de Criação são itens como recursos, minérios ou tralhas que o personagem pode carregar para construir ou fazer recursos, pesando de acordo com a Força + 2 total do Personagem, formando um valor. Que caso ultrapasse o personagem recebe o efeito **Pesado**, caso ultrapasse mais que a metade depois de ter atingido o limite do personagem, ele fica impossibilitado de se mover completamente, podendo apenas reagir ou realizar ações que não utilizam mobilidade.





# FICHA

NOME

IDADE

NIVEL

TITULO

CLASSE

**ATRIBUTOS**  
Rpg Ark

1 FOR

1 INT

1 VIG

1 SET

1 AGI



ARMADURA 10

VIDA 55

DEFESA 50

FOL 4

A-T 20



DT 11

PESO

3 2







Evolução de Classe

---

*Nível 1- (Habilidade Especial - Passiva -Habilidade)*

*Nível 25- (Habilidade Especial - Passiva -Habilidade)*

*Nível 50- (Habilidade Especial - Passiva -Habilidade)*

*Nível 75- (Habilidade Especial - Passiva -Habilidade)*

*Nível 99- (Habilidade Especial - Passiva -Habilidade)*

# MUTAÇÃO

**1º Slot inicial:**

*(Uma descrição sobre a mutação inicial)*

**2º Slot (Origem):**

*(Uma descrição sobre a mutação)*

**3º Slot de Jóia Ou Alternativo (Origem):**

*(Uma descrição sobre a mutação)*





## BÔNUS

+5 Furtividade

+5 Correr

+5 Luta

+5 Fortitude

+5 Bloqueio

+5 Esquiva

+5 Pontaria

+5 Contra-ataque

+5 Percepção

## PodereS de Sobrevivente

1º Poder de Sobrevivente:

2º Poder de Sobrevivente:

3º Poder de Sobrevivente:

4º Poder de Sobrevivente:

5º Poder de Sobrevivente:

6º Poder de Sobrevivente:

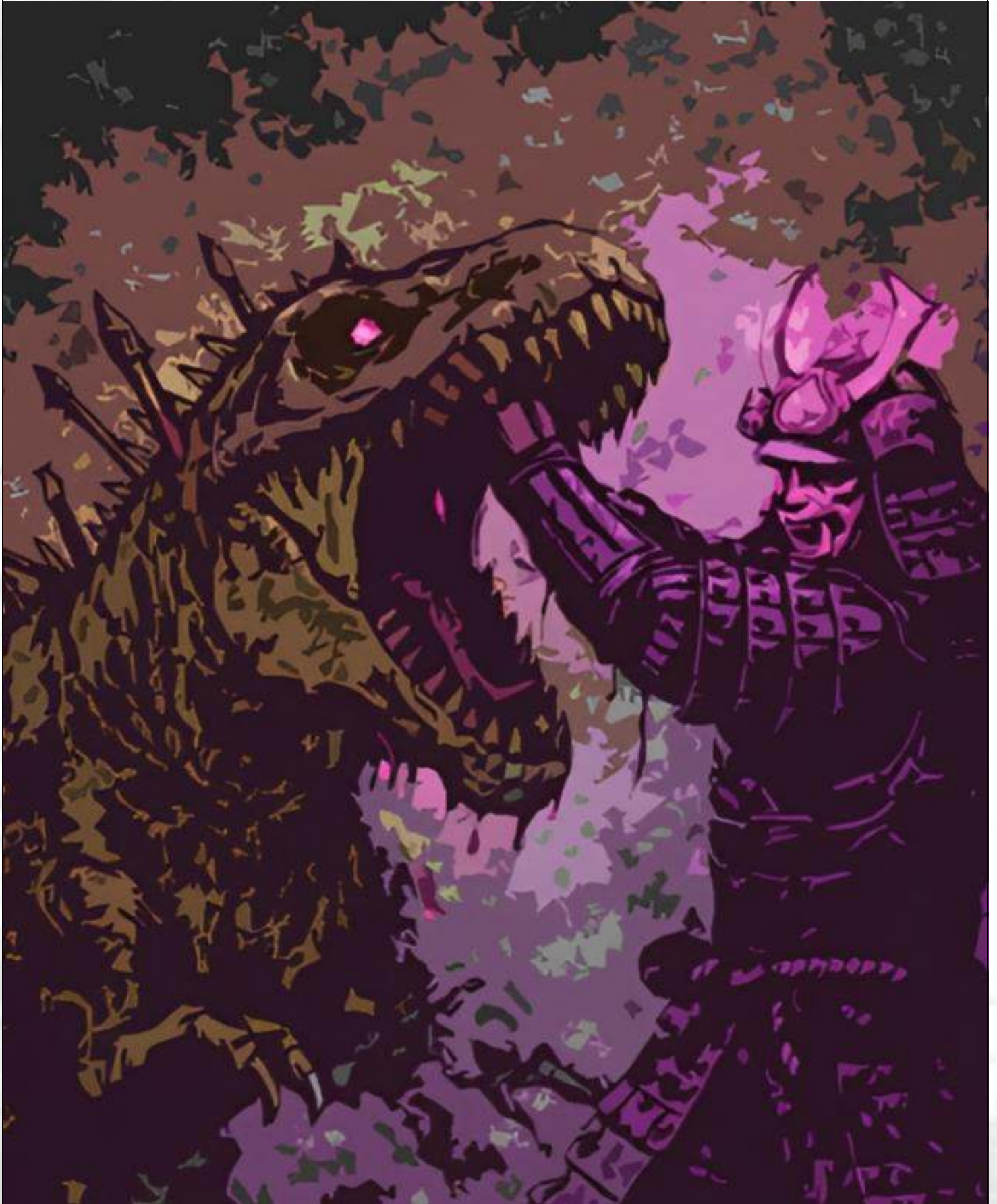
## ARSENAL

Itens/-Recursos

Rituais/Pactos

Armas/Outros







# CAPÍTULO 4

## TIPOS DE BÔNUS EM AÇÕES

No sistema Ark, a sobrevivência é segmentada pela intenção do personagem perante o perigo. As **Ações de Defesa** constituem a primeira linha de preservação, focando na integridade física do indivíduo ou de seus aliados. Quando o cenário exige proatividade ou violência, entram as **Ações de Combate ou Radicais**, que regem o sucesso em manobras de risco e confrontos diretos. Por fim, as **Ações de Narrativa** representam o intelecto e a interação técnica com o mundo, mensurando a eficiência e o conhecimento acumulado pelo sobrevivente em sua jornada.





# SISTEMA DE DEFESA

## BLOQUEIO

O **Bloqueio** é a manifestação da resistência bruta. Ao utilizar a **Força** ou o **Vigor**, o personagem se interpõe ao perigo, buscando anular o impacto inimigo por completo. Esta ação não se restringe apenas ao corpo, podendo ser aplicada no reforço de estruturas defensivas ou em cenários onde a contenção física é necessária.

**Exemplos de Teste:** Conter a investida de um Trike com um escudo; escorar uma porta sob pressão; absorver o impacto de um destroço em queda.



## CONTRA ATAQUE

O **Contra-ataque** surge como uma resposta técnica e agressiva. Diferente de uma defesa passiva, ele exige que o personagem supere o ataque adversário usando sua **Força** como base. Se bem-sucedido, o sobrevivente anula o dano e cria uma abertura para o revide imediato. Esta manobra é situacional e exige meios adequados, como armas de curto ou longo alcance prontas para o uso.

☛ **Exemplos de Teste:** Desviar de um golpe de clava e golpear simultaneamente; interceptar um projétil em voo; reagir a um ataque de garra com uma estocada de faca.





# ESQUIVA

A **Esquiva** representa a agilidade pura e a mobilidade de cena. É a ferramenta mais versátil do sobrevivente, sendo utilizada para evitar danos do ambiente ou ataques que não podem ser bloqueados. Já a **Fortitude** e a **Vontade** atuam como defesas internas, onde a primeira foca na superação da dor física e efeitos debilitantes, enquanto a segunda protege a mente contra medos e influências arcanas.

- ☛ **Exemplos de Teste (Esquiva):** Rolar para fora da área de um sopro de fogo; saltar de uma armadilha de solo; desviar de uma flecha em movimento.

# FORTITUDE E VONTADE

A **Fortitude** é a capacidade de resistir à dor física e anular efeitos negativos no organismo através do vigor físico. Já a **Vontade** atua como a blindagem mental, sendo utilizada para repelir influências arcanas, resistir ao medo paralisante ou evitar controles mentais impostos por entidades ou tecnologias.

- ☛ **Exemplos (Fortitude):** Ignorar o efeito de um veneno paralisante; manter-se de pé após um trauma físico grave; resistir ao frio extremo.
- ☛ **Exemplos (Vontade):** Manter o foco diante de uma criatura aterrorizante; resistir a uma sugestão mental arcana; dissipar uma ilusão que tenta enganar os sentidos.





# SISTEMA RADICAL



## LUTA E PONTARIA

A **Luta** envolve o uso de armas brancas, técnicas de combate corpo a corpo e manobras onde a força e a precisão física são cruciais. A **Pontaria** foca no domínio de armas de longo alcance, como arcos e armas de fogo. Em distâncias muito curtas, o uso da pontaria coloca o personagem em situação de "À Queima-Roupa", exigindo maior controle sob pressão.

**Exemplos (Luta):** Desferir um golpe de machado; aplicar uma imobilização; usar táticas de esgrima.

**Exemplos (Pontaria):** Acertar o ponto fraco de um alvo distante; disparar uma flecha em movimento; realizar um tiro de precisão sob cobertura.

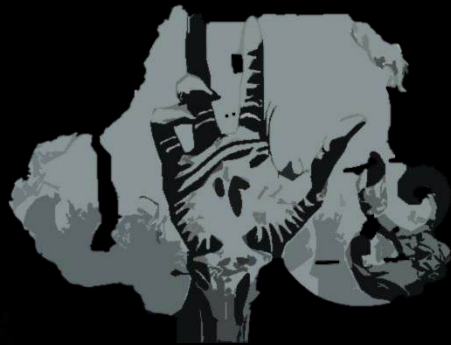




## REFLEXO E ACROBACIA

O **Reflexo** mede a velocidade de reação pura em situações de disputa de agilidade instantânea, como sacar uma arma primeiro. A **Acrobacia** foca na flexibilidade e movimento atlético, sendo essencial para escalar terrenos acidentados ou realizar manobras evasivas complexas que exigem controle total do corpo.

- ☞ **Exemplos (Reflexo):** Pegar um objeto que cai antes de atingir o chão; reagir a uma emboscada; sacar uma faca antes do inimigo.
- ☞ **Exemplos (Acrobacia):** Escalar um paredão rochoso; saltar entre telhados; realizar um rolamento após uma queda.



## FORÇA BRUTA

A **Força Bruta** é utilizada para manobras de ataque que não dependem de armas, como agarrar e empurrar, além de medir a capacidade de carga.

- ☞ **Exemplos (Força Bruta):** Arrombar uma porta reforçada; segurar uma criatura menor;







# MOBILIDADE

Para o deslocamento, as ações de **Nadar**, **Voar** e **Correr** definem o sucesso em perseguições ou competições de velocidade onde a resistência física é testada.

Estas ações definem a **Mobilidade Dinâmica** do sobrevivente nos diversos biomas do Ark. Mais do que simples deslocamento, elas regem a eficiência do fôlego, o gerenciamento de energia e a eficácia em situações de vida ou morte, como perseguições por predadores Apex ou travessias de longa distância. O sucesso nesses testes determina quem dita o ritmo da cena, permitindo que o personagem ganhe vantagem posicional ou escape de emboscadas fatais.

- ♥ **Exemplos (Movimento):** Cruzar um rio com correnteza; realizar uma investida veloz; manter o voo estável sob ventos fortes.





# FURTIVIDADE

A **Furtividade** é a arte de se tornar invisível aos olhos e ouvidos do inimigo. No Ark, onde a fauna possui sentidos aguçados, esta ação envolve o uso inteligente do terreno, o controle da respiração e a camuflagem. Ela determina o sucesso em infiltrações em bases inimigas, a aproximação silenciosa para o abate de uma presa ou a simples sobrevivência ao passar por um território de carnívoros sem ser detectado.

## Exemplos de Teste:

- ☛ **Rastejar** pela vegetação alta para observar o acampamento de uma tribo rival.
- ☛ **Mover-se** silenciosamente entre cavernas escuras para evitar acordar criaturas adormecidas.
- ☛ **Aproximar-se** pelas costas de uma criatura para realizar um taming passivo ou um golpe crítico.
- ☛ Se **esconder** em uma praia abandonada ou floresta densa enquanto procuram alguma pista.



# INICIATIVA

A **Iniciativa** mede o tempo de reação e a prontidão mental do sobrevivente no exato momento em que a paz é quebrada. Ela reflete não apenas a velocidade física, mas a disposição do personagem e seu estado de alerta constante no dia a dia. Uma Iniciativa alta permite que o personagem dite o primeiro passo no combate, estabelecendo defesas ou desferindo golpes antes que o inimigo consiga processar a ameaça.





- ♥ **Exemplo (Iniciativa):** Agir primeiro em um Combate ou ter maior velocidade de tomada de decisão na Luta.



## INTIMIDAÇÃO

Esta ação foca na projeção de poder, seja através da força física, do olhar ou da reputação. A **Intimidação** é usada para dobrar a vontade alheia sem a necessidade de um confronto físico, forçando recuos, extraindo informações ou desmoralizando oponentes. Ela transforma a presença do sobrevivente em uma arma psicológica tão letal quanto uma lança de metal.

- ♥ **Exemplo (Intimidação):** Encarar um sobrevivente rival para que ele desista de disputar um recurso escasso.



## ELEMENTO



A **Manipulação de Elemento** representa o conhecimento técnico e a afinidade com as energias fundamentais do sistema. É a capacidade de moldar o fogo, a água ou a energia pura em manobras ofensivas ou utilitárias. Já a **Conjuração** é a execução formal: o rigor de realizar rituais, canalizar bônus e manter a estabilidade de poderes estudados, servindo como o pilar de eficiência para qualquer manifestação arcana complexa.

- ♥ **Exemplo (Manipulação):** Usar uma canalização de sua mutação com um elemento base
- ♥ **Exemplo (Conjuração):** Moldar uma barreira de chamas para bloquear um acesso estreito em uma caverna.





# PERCEPÇÃO

No **Ark**, ver é sobreviver. A percepção é dividida para atender às diferentes camadas da realidade:

**Percepção (Geral):** Focada no ambiente e na narrativa. Usada para notar entidades escondidas, detalhes no cenário e pistas visuais.

♥ **Exemplo (Percepção):** Encontrar pegadas frescas na lama ou ver um inimigo camuflado.

**Percepção-Inimiga:** Uma análise tática que permite ler a ficha do adversário. Identifica pontos fracos, fraquezas elementais, habilidades especiais e o estado de saúde do inimigo.

♥ **Exemplo (Percepção-Inimiga):** Perceber que o Rex possui uma ferida na perna que reduz sua movimentação.





**Percepção Arcana:** O uso dos sentidos espirituais para identificar rituais, rastros de energia elemento e a presença de seres que habitam o plano arcano ou utilizam furtividade mágica.

♥ *Exemplo (Percepção-Arcana): Sentir a oscilação na energia de um elemento na região ou descobrir um tipo de elemento dominante.*



## MANOBRAS

As manobras são variações específicas das ações básicas que permitem ao sobrevivente alterar o fluxo do jogo através de escolhas estratégicas. Elas utilizam os mesmos nichos de perícias, mas oferecem formas distintas de afetar o ambiente e os inimigos.

## ATAQUE

O **Atacar (Padrão)** é o golpe direto contra a defesa do inimigo. Já o **Finalizar (Padrão)** é a execução de um alvo debilitado. No sistema do Ark, um personagem com 50 de vida entra em estado de "Morrendo" ao chegar a 0 PV. Ele possui uma sobrevivência negativa equivalente à metade de sua vida máxima (ex: -25). Se um golpe ultrapassar esse limite ou se a manobra de Finalização for aplicada com sucesso, a morte é instantânea, ignorando estados de estabilização.





# COMBO



## Combo (Completa)

Permite atacar com armas ou golpes diferentes em uma única sequência devastadora.

- ☞ **Requisito:** O atributo de **Força** deve ser igual ou superior à soma do peso de todas as armas utilizadas (ex: Espada [Peso 2] + Pistola [Peso 1] = Força 3 necessária).
- ☞ **Penalidade:** Cada acerto sucessivo aplica um redutor acumulativo de **-5** no próximo ataque do combo.
- ☞ **Ignorando a Penalidade:** O acúmulo negativo é anulado se o alvo estiver sob **Efeitos Pesados** (Atordoado, Enraizado), se o personagem possuir uma **Mutação** específica para combos, ou se a criatura for **Tamanho 3x Maior** que o atacante, facilitando o acerto por sua massa colossal.





# MANOBRAS CORPO A CORPO

- ☛ **Desarmar (Movimento):** Usando **Luta** ou **Reflexo**, o personagem tenta retirar o objeto de poder do inimigo. O teste é realizado contra a **Percepção** do alvo. Se vencer, a arma cai em um quadrado adjacente ou é roubada pelo atacante (caso tenha mãos livres).
- ☛ **Agarrar (Padrão):** Através de **Luta** ou **Força Bruta**, você trava um ser menor em um combate corporal desajeitado. O alvo agarrado sofre **-1 em sua Forma de Reagir** (perda de bônus em defesas) e uma penalidade severa de **-5 em qualquer teste de Mobilidade**, incluindo esquivas e fugas.
- ☛ **Imobilizar (Padrão):** Diferente do simples agarrar, a **Imobilização** utiliza técnicas de submissão. O personagem usa o peso do próprio corpo para anular o inimigo. **Custo** para o personagem que imobiliza também fica vulnerável, recebendo **-5 em seus testes de Agilidade** (Atributo).
- ☛ **Custo para o Alvo:** O alvo fica **incapaz de realizar qualquer ação de movimento**. Ele retém sua **Ação Padrão** e **Reação**, mas apenas para tentar resistir à imobilização através de uma disputa de **Força Bruta, Luta ou Acrobacia**.
- ☛ **Empurrar (Movimento):** Baseado puramente em **Força Bruta**. O alvo é deslocado para trás, perdendo **1 ponto de Agilidade** por uma rodada devido ao desequilíbrio. A distância é calculada multiplicando a metade do tamanho do personagem pelo seu valor de **Força**.
- ☛ **Quebrar (Padrão):** O uso da força contra o inanimado. O mestre define uma **DT (Dificuldade)** baseada na dureza do material. É possível focar esta manobra para quebrar a arma do inimigo em combate, forçando um teste de **Força Bruta** contra a resistência do item.





**Queima-Roupa (Padrão):** Exclusiva para armas de fogo em combate corpo a corpo. O projétil é disparado tão próximo que o acerto é tratado como **crítico**. Se o dado natural já for um crítico, o dano total final é multiplicado por **1,5x**, representando o dano devastador de um disparo à queima-roupa em órgãos vitais.

**Finta (Padrão):** é uma manobra de engano baseada em **Luta ou Reflexo**, exigindo um bônus de +5 em **Enganação**. O atacante declara se vai trocar de posição ou manter o ataque original. O defensor deve adivinhar a intenção. Se o defensor falhar, o atacante recebe +5 de vantagem no golpe real. Se o defensor ler a finta corretamente, ele ganha +5 em sua **Reação** de defesa, pois antecipou o movimento falso. Esta Manobra pode ser usada por **Cena**, sendo o mesmo valor da **Int** do personagem.

**Manobra de Bloqueio (1 Reação + Movimento):** Esta manobra permite que o personagem aja fora de seu turno para proteger um aliado. Se você não usou seu movimento no turno anterior, pode gastá-lo junto com sua reação para interceptar um ataque destinado a um companheiro e receber o ataque para si mesmo. Você pode escolher bloquear, esquivar ou até contra-atacar o agressor, mas o custo será sempre a perda do movimento e da reação daquele ciclo.







# MANOBRAS ADICIONAIS

**Mirar (Movimento):** Ao gastar tempo estabilizando a arma, o personagem recebe **+5 no próximo acerto** dentro da mesma rodada. O custo é a imobilidade absoluta.

**Analisar (Movimento):** O personagem gasta um instante para observar a anatomia ou o estilo do alvo. Isso revela mecanicamente uma fraqueza (como um bônus de dano extra em um ponto específico) ou uma informação narrativa crucial.

**Intimidar (Padrão):** Uma demonstração de poder bruto. O inimigo faz um teste de **Vontade**. Se falhar, o terror o consome: ele perde **um de seus ataques principais** e sofre **-5 em todos os testes** realizados contra o intimidador durante a rodada.

## Canalização e Conjuração de Rituais

**Manipulação de Elemento** é a base do conhecimento. Para ativar mutações, usa-se a **Canalização (Padrão)** através do atributo **Sentidos**.

Para **Rituais** maiores, a ação principal é **Manipulação de elemento**. Se o ambiente for favorável (ex: usar água natural para uma conjuração de gelo), o mestre pode conceder bônus cumulativos.

## Manobra de Dissipação (Reação Livre)

Uma manobra de alto nível para especialistas no arcano em **Conjuração**. É possível tentar anular um ataque arcano inimigo quando ele ocorre.

O personagem deve ter pelo menos **+5 de conhecimento** no elemento que está tentando dissipar ou Usar como Defesa. Se bem-sucedido, o ataque inimigo é cancelado ou convertido em energia inofensiva, criando e usando uma reação extra do personagem.





# MANOBRAS NARRATIVAS

---

## ACASALAMENTO

O **Acasalamento** no sistema Ark não é apenas um processo biológico, mas uma gestão estratégica de recursos genéticos. Esta ação representa a capacidade do sobrevivente de identificar o momento fértil, o ambiente ideal e a compatibilidade entre criaturas domesticadas para gerar descendentes superiores. Envolve o controle de temperatura, nutrição e segurança do recinto.

**Manobra: Seleção Genética (Padrão/Narrativa):** O personagem analisa os pais e, com um sucesso crítico, pode garantir que a melhor característica de um dos progenitores seja passada obrigatoriamente para o filhote.

## ADESTRAMENTO DOMESTICAÇÃO

Enquanto o **Adestramento** foca no ensino de comandos, truques e funções específicas para uma criatura já mansa (como carregar peso ou atacar alvos específicos), a **Domesticação** é o processo exaustivo de quebrar a vontade de um animal selvagem. A domesticação envolve o uso de sedativos, alimentos preferidos e a manutenção do estado de inconsciência da criatura até que ela aceite o sobrevivente como seu mestre.

**Manobra: Comando de Resgate (Reação):** Uma manobra de adestramento que permite ao dono emitir um assobio específico, fazendo com que a criatura se mova até sua posição ignorando ataques de oportunidade ou ter a possibilidade de criar e coordenar ataques novos com a criatura.





## CARISMA

### DIPLOMACIA

O **Carisma** é a força da personalidade, usado para causar primeiras impressões e exercer magnetismo pessoal. A **Diplomacia** é a aplicação técnica desse magnetismo em negociações, buscando acordos entre tribos ou apaziguando conflitos internos, além de ser eficiente em convencer ou retirar aliados da loucura. No Ark, onde os recursos são escassos, uma palavra bem-dita pode valer mais que um suprimento de metal.

**Manobra: Salvar da Loucura (Narrativa):** O personagem pode realizar um teste de diplomacia para acalmar ou ajudar uma pessoa a superar um trauma ou motivar suas ações.

## CONHECIMENTOS

Conhecimento (Ciências, Químico, Mecânica e Botânico)

Essas ações representam o saber acadêmico aplicado à sobrevivência. **Ciências** lida com biologia e geologia geral; **Químico** foca na criação de narcóticos, estimulantes e pólvora; e **Botânico** permite identificar plantas medicinais, venenosas ou raras, além de otimizar plantações. A **Mecânica** foca na manutenção e reparo de tecnologias, desde ferramentas de metal até geradores elétricos e torretas.

## FORJAR

O **Forjar** é a aplicação prática do calor e da metalurgia para criar itens a partir de lingotes de metal, exigindo precisão e força.

**Manobra: Forjar Arma (Narrativa):** O personagem usa os materiais e itens da forja para criar um tipo de arma.





# CONHECIMENTO NARRATIVOS

---

## CONSTRUIR E COZINHAR

---

**Construir** rege a edificação de bases e defesas estruturais, garantindo que o abrigo suporte intempéries e ataques. **Cozinhar** é a ciência de misturar ingredientes para criar receitas que não apenas saciam a fome, mas concedem bônus temporários de resistência e vigor.

**Manobra: Culinária de Campanha (Movimento):** O personagem consegue improvisar uma refeição nutritiva com recursos mínimos, garantindo que o grupo ignore penalidades de fome por mais tempo.

## ENGANAÇÃO

---

A **Enganação** é a habilidade de ocultar intenções, mentir de forma convincente ou criar distrações sociais para obter vantagem.

**Manobra: Distração Social (Padrão):** O personagem utiliza lábia ou gestos para prender a atenção de um alvo, concedendo vantagem a um aliado que esteja tentando realizar uma ação de Furtividade ou Roubo contra aquele alvo.

## SOBREVIVÊNCIA

---

A **Sobrevivência** é a base de todo o conhecimento prático no Ark. Ela não se resume a saber o que comer, mas a entender a linguagem do ambiente. Esta ação engloba a capacidade de prever mudanças climáticas (como ondas de calor ou frentes frias), identificar biomas seguros para acampamento, localizar fontes de água em locais improváveis e saber quais recursos naturais podem ser extraídos de cada tipo de rocha ou vegetação. É a perícia que impede que o clima mate o personagem antes mesmo de ele encontrar uma criatura.





**Manobra: Instinto de Campo (Movimento):** O personagem gasta sua ação de movimento para analisar o ambiente imediato. Se bem-sucedido, ele identifica a rota de fuga mais segura ou o recurso mais raro em um raio de 20 metros, recebendo um bônus de +5 para alcançar esse objetivo na mesma rodada.

## MÉDICINA

Diferente da regeneração passiva do corpo, a **Medicina** é a aplicação técnica de tratamentos para traumas graves. No sistema Ark, isso envolve o uso de suprimentos médicos, bandagens, estimulantes e antibióticos naturais. Um médico habilidoso pode reverter estados de envenenamento, estabilizar fraturas que impediriam a locomoção e tratar doenças tropicais contraídas em pântanos ou cavernas.

**Manobra: Estabilização de Emergência (Padrão):** Quando um aliado cai em estado de "Morrendo" (0 PV ou menos), o personagem pode gastar sua reação para estabilizá-lo imediatamente, impedindo que ele perca mais vida negativa naquela rodada e garantindo que ele não morra por sangramento.

## SABEDORIA

A **Sabedoria** no Ark representa a intuição afiada e a percepção espiritual/instintiva. É a capacidade de "ler" o que não está escrito: o silêncio repentino de uma floresta, a tensão no ar antes de um terremoto ou o comportamento errático de uma criatura que indica algo maior se aproximando. É também o repositório de experiências passadas que permite ao sobrevivente tomar decisões morais ou lógicas sob pressão extrema.

**Manobra: Sexto Sentido (Reação Livre):** O personagem pode utilizar esta manobra uma vez por cena para forçar o mestre a revelar se uma decisão iminente é "Perigosa" ou "Segura", representando o instinto de preservação acumulado em anos de Arca.





# TÁTICA

A **Tática** é a mente estratégica aplicada ao caos. Enquanto a Luta lida com o golpe, a Tática lida com a vitória. Esta ação é usada para coordenar o grupo, identificar o melhor terreno para uma emboscada, analisar as falhas na defesa de uma base inimiga ou prever o próximo movimento de uma criatura Apex. Um bom estrategista transforma um grupo de sobreviventes desorganizados em uma unidade de combate letal.

**Manobra: Comando de Fogo Focado (Padrão):** O personagem escolhe um alvo e emite uma ordem direta. Todos os aliados que atacarem esse mesmo alvo até o próximo turno do tático recebem um bônus de +5 no acerto, representando a coordenação de esforços.

# PILOTAGEM

A **Pilotagem** rege o controle de qualquer máquina de transporte ou tecnologia de locomoção avançada. Isso inclui desde a navegação básica de balsas e barcos a motor até a operação complexa de Robôs, trajes ou veículos Tek e veículos de exploração pesada. Testes de pilotagem determinam a capacidade de evitar obstáculos em alta velocidade, realizar pousos de emergência e manter a integridade do veículo sob fogo inimigo.

**Manobra: Manobra de Sobrecarga de Motor (Movimento):** O piloto força os motores do veículo para ganhar o dobro de velocidade por uma rodada. Após o uso, o veículo sofre uma penalidade de -5 em todos os testes de Pilotagem até ser reparado, devido ao desgaste das peças.

# PESO

Diferente da Força Bruta, o **Peso** como ação narrativa refere-se à **Logística de Carga**. É a habilidade de organizar mochilas, selas de carga e estoques para que o peso seja distribuído de forma eficiente. Um especialista em logística consegue carregar mais itens sem comprometer o centro de gravidade, evitando que o personagem fique "travado" por excesso de carga.





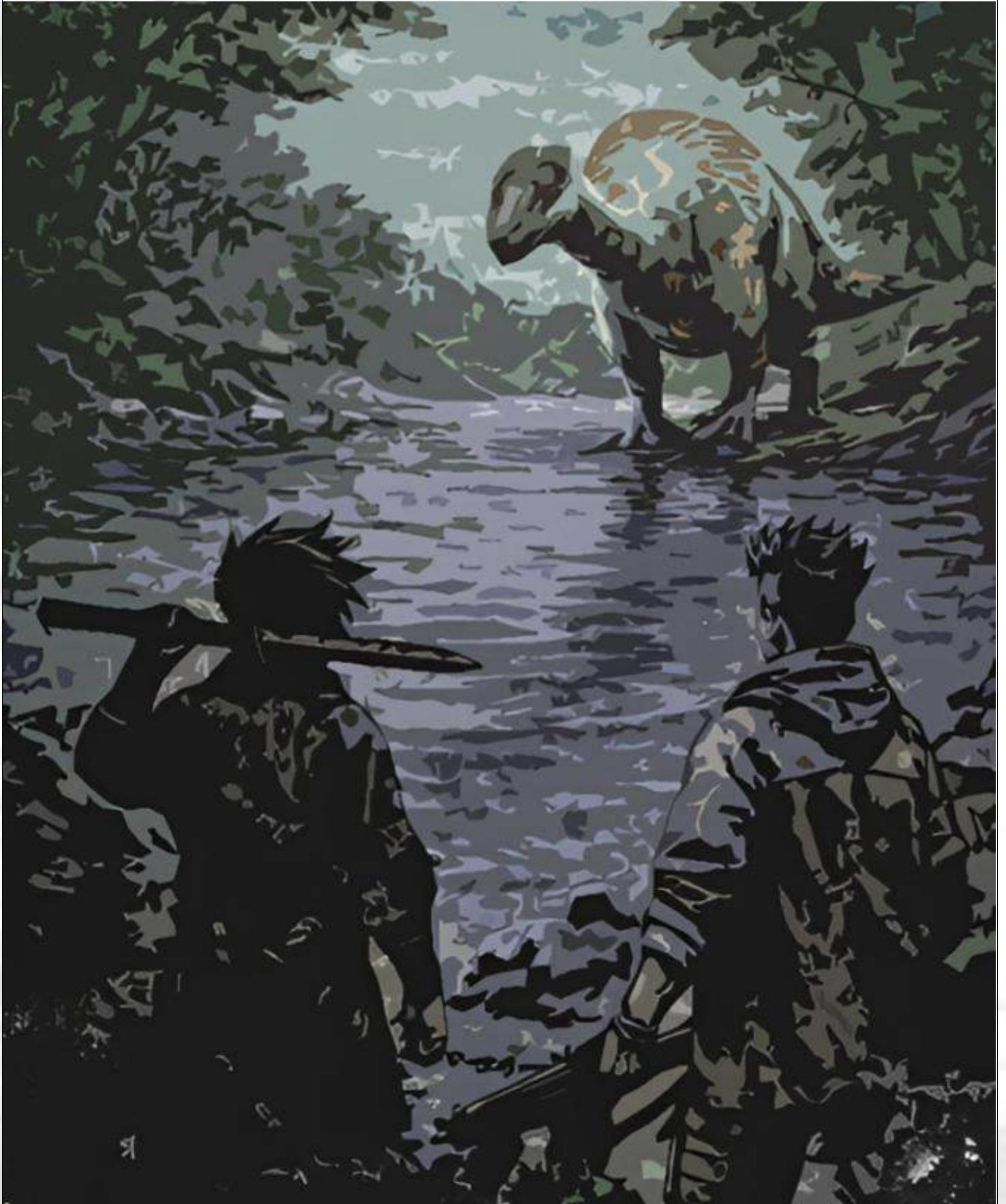
**Manobra: Distribuição de Carga (Narrativa):** O personagem gasta 10 minutos organizando os inventários do grupo. Isso permite que todos ignorem a primeira penalidade de lentidão por excesso de peso por uma hora.

## ARTES E RELIGIÃO

**Artes** é a capacidade de expressar a história da sobrevivência através de pinturas, esculturas ou música, servindo para manter o moral e a cultura da tribo. **Religião** é a interpretação dos "Deuses das Arcas" (os Supervisores), onde o personagem busca entender os mitos por trás dos Obeliscos e rituais que alguns acreditam garantir a benevolência do sistema.

**Manobra: Iconografia Inspiradora (Narrativa):** Ao criar uma obra de arte ou realizar um rito religioso, o personagem concede a todos os presentes um bônus de +2 em testes de **Vontade** até o próximo descanso longo.









# CAPÍTULO 4

## MECÂNICAS E

### CENAS

*Agora, vamos apresentar o Capítulo 3 do sistema do Ark, onde será explicado como o jogo funciona na prática, de acordo com as mecânicas em Cenas, Rodadas e Ações. Este capítulo é fundamental para entender a estrutura do jogo, desde a sessão até a resolução de desafios no campo de batalha ou na exploração.*





# AVENTURA

Conforme a aventura acontece, durante as sessões, o personagem é apresentado no universo e, por uma questão de tempo, age em um cenário livre, com ações divididas entre intervalos de tempo entre os jogadores e foco em explorar a zona ou superar os desafios.

Nas **Cenas Livres**, os personagens são soltos no mundo e o mestre dá o foco para os jogadores ou os grupos, ordenando a ordem de agir pela agilidade do personagem e a iniciativa. Caso haja um impasse, a ordem também pode ser decidida pela ordem de importância na Cena ou ações que demoram são feitas primeiro para que os outros jogadores façam suas ações rápidas.

Dentro desse cenário, o personagem possui desafios como DT (Dificuldade de um teste), cuja o personagem propõe fazer um desafio ou uma ação que pode ser fácil ou complexa e precisa chegar na DT desse cenário ou obstáculo. Além disso, os elementos narrativos da história, problemas secretos da ilha, a descrição do cenário e o diálogo preenchem a maioria das cenas livres e outras na grande maioria.

As DTs são geradas pelo nível de dificuldade de uma ação ou que o cenário cobra para o personagem. Os tipos de dificuldade são:

- ☛ **Fácil** - DT 10
- ☛ **Comum** - DT 15
- ☛ **Média** - DT 20
- ☛ **Difícil** - DT 25
- ☛ **Complexa** - DT 30 ou Superior.

O cenário, a atmosfera podem dificultar e aumentar os tipos de testes, somando uma possível dificuldade com a DT padrão que será cobrada. (Ex: DT 20 em furtividade com Agilidade, porém o personagem está fedendo e a criatura está farejando, aumentando a dificuldade).





Situações em que a Cena é diabólica dificultam os testes de alguns tipos de inimigos, como Chefes ou algum personagem com maior peso narrativo, aumentando a dificuldade de passar em seus testes.

- ☛ **Cena** de dificuldade livres: +0 de pressão.
- ☛ **Cena** de dificuldade diabólica: +5 de pressão.
- ☛ **Cena** de dificuldade da Caveira: 2x +5 situações de pressão.

## PERIGOS

As dificuldades em uma Cena são medidas de acordo com o tamanho do peso em que a Cena está se desequilibrando em ambos os lados. **Cenas livres** se tornam **diabólicas** quando um grupo maior de personagens ou criaturas (Apex contam como 4x de peso) são categorizadas com a dificuldade diabólica. Caso tenha números maiores de um lado do grupo, a situação se torna diabólica, podendo usar ações específicas que são liberadas em cenários diabólicos na cena, além de habilidades específicas.

Quando a cena se torna diabólica, o mestre anuncia aos jogadores, fazendo com que DT que envolvam alguma interação com criaturas diabólicas sejam mais complexas.

Testes diretos de ações como luta, pontaria, ações usadas em combates não aumentam a dificuldade, porém DT que utilizam o cenário e interagem com a criatura aumentam a dificuldade, como correr de uma perseguição, domesticar uma criatura ou tentar recuperar um aliado que entrou no estado morrendo. Ações que seriam para confrontar a criatura não são mais difíceis. O conceito da cena diabólica é quando a situação começa a ficar desequilibrada pelo grande peso de uma criatura forte entrar na Cena.





**Exemplo:** "Vocês acabaram de encontrar um Apex Predador diabólico, sendo um grupo de 4 pessoas, a cena se torna diabólica...". Neste caso, um Apex encontrou o grupo ou entrou na Cena em que eles estão. Se a maioria dos jogadores não forem acima ou igual de nível 50, a situação se torna diabólica. Caso fossem, o peso seria maior contra a criatura, tornando a cena ainda livre. Agora, se o exemplo é que a criatura Apex encontrou 3 personagens ou está na mesma Cena em que eles, os personagens são menores que o peso da criatura, virando a balança para o Apex predador, se tornando uma Cena diabólica.

Como cenas em RPG variam em dificuldade, desde **diabólicas** (extremamente desafiadoras) até **livros de dificuldades** (fáceis e seguras). O nível mais alto é a **Cena da Caveira**, que surge em situações críticas e representa o "pior cenário possível".

#### Quando uma Cena da Caveira ocorre?

- ☛ Quando uma criação de dificuldade "Caveira" ou originária da "Ilha da Caveira" entra na cena.
- ☛ O mestre (narrador) pode ativá-la ao cobrar elementos narrativos importantes com rigor extra, aplicando desvantagens ou ações rápidas baseadas no que os jogadores declararam anteriormente (sem chance de voltar atrás).

#### Características de uma Cena da Caveira:

- ☛ Dificuldades ambientais (DTs) são as mais altas possíveis.
- ☛ Confronto direto com alto risco de morte para os personagens.
- ☛ Narrativa importante: ações rasas ou desatento dos corredores podem gerar problemas arrependidos.

Nessas cenas, o mestre exigência atenção total à narrativa, priorizando o realismo e consequências graves.

*Exemplo:* Um jogador diz "O personagem caminha em direção a árvore" sem mencionar furtividade ou vigilância. O mestre pode narrar uma emboscada surpresa, pois a declaração foi vaga.





# AÇÕES EM CENAS



Durante qualquer tipo de **Cena**, os personagens podem fazer suas ações, é importante fazer a separação das vezes em que o personagem pode realizar suas ações, de forma igual para o grupo e também que as ações que ainda estejam sendo executadas dentro do universo levem o tempo que iria demorar na narrativa, caso o personagem tenha um motivo específico, ele pode parar ação no meio do processo para realizar outras que o personagem queira fazer. Ex: um personagem vai construir uma casa, então vai procurar recursos, porém um membro do grupo grita próximo da floresta um pedido de ajuda, os outros podem parar o que estão fazendo e chegar a Cena, dependendo da distância o personagem pode chegar antes ou depois das ações da Cena. A ordem dos tipos de ações que os jogadores podem fazer é baseada em 4 tipos de ações.

**Padrão-Movimento-Reação-(Livre)**





A **Ação padrão** de um personagem representa a ação em que o personagem vai realizar de principal na rodada, sendo o ataque, ação complexa ou teste principal em que a situação pede ou o personagem propõe ao fazer.

☛ **Ações padrões** são uma ação principal na rodada, usar um ataque de uma mutação, como habilidade, atacar com uma arma ou usar um ritual ou conjuração simples conta como uma ação padrão na execução.

**Ação de movimento** representa uma ação secundária baseada no movimento do personagem, toda as ações que possuem o foco em se mover, podendo realizar ações enquanto se move, voa ou nada, nessas situações, principalmente nas perseguições. Ações de movimento como correr, voar, nadar ou até mesmo acrobacia, usam em pontos importantes na narrativa, o fôlego para medir a estamina ou quanto o personagem consegue persistir. Usar mutações que favorecem esses bônus, como ter asas e possuir +5 em voar, ainda conta como uma ação convencional de voar, aplicando-se para todas as ações de movimento ou interações com mutações.



**Ação de reação** é a defesa do personagem, quando ele pode reagir a certa situação, em uma cena de combate ou cenas livres, sendo cobrada e usada normalmente em ações de combate. As ações de reação normalmente se baseiam nas 5 defesas- **Esquiva, Contra-ataque, bloqueio, Fortitude e Vontade**. Sendo as 3 primeiras (Esquiva, Contra-ataque, bloqueio) únicas no uso, a defesa de Fortitude e Vontade são defesas Passivas.

**Ação Livre** é a ação que o personagem pode realizar a qualquer momento durante a Cena, como falar, ouvir e outros casos específicos.

---

Cada personagem possui **uma ação de cada tipo** naturalmente, além de sempre poder usar a ação livre. Na ordem de qual ação segue ou é a mais impactante.





## Descrição das Ações

A seguir, a descrição completa de cada tipo de ação, seus usos possíveis e exemplos de aplicação durante as Cenas.

| <i>Tipo</i>      | <i>Definição</i>  | <i>Exemplos de Uso</i>  | <i>Limitação</i>    |
|------------------|---|---|---------------------|
| <i>Padrão</i>    | <b>Ação principal da rodada.</b> Representa o ato central que o personagem executa.                     | Atacar com uma arma; usar uma habilidade de mutação; executar um ritual ou conjuração simples; realizar um teste principal exigido pela situação. | <b>1 por rodada</b> |
| <i>Movimento</i> | <b>Ação secundária de deslocamento.</b> Foco em se mover pelo cenário enquanto outras coisas acontecem. | Correr, voar, nadar; realizar acrobacias; perseguições e fugas. Consome <i>fôlego</i> para medir a estamina e a persistência do personagem.       | <b>1 por rodada</b> |
| <i>Reação</i>    | <b>Ação de defesa.</b> Resposta imediata a uma ameaça ou situação, em combate ou em cenas livres.       | Usar uma das cinco defesas disponíveis (ver abaixo). Normalmente acionada quando o personagem é alvo de um ataque ou efeito adverso.              | <b>3 por rodada</b> |





|              |  |  |                     |
|--------------|--|--|---------------------|
| <i>Livre</i> | <b>Ação instantânea e informal.</b> Pode ser declarada a qualquer momento, sem custo de turno. | Falar, gritar, ouvir, observar brevemente, soltar um objeto. Ações que não exigem esforço significativo do personagem. | <b>- Por rodada</b> |
|--------------|--|--|---------------------|

## As Cinco Defesas – Ação de Reação

A Ação de Reação baseia-se em cinco defesas fundamentais, divididas em dois grupos: **defesas ativas**, que exigem uma decisão consciente do jogador no momento da ameaça, e **defesas passivas**, sempre presentes independentemente de qualquer escolha.

**Esquiva/Ativa**

**Contra-Ataque/Ativa**

**Bloqueio/Ativa**

**Fortitude/Passiva** ----- **Vontade/Passiva**

As três defesas ativas são de **uso único por rodada**: uma vez que o personagem utiliza uma delas, não poderá recorrer às outras duas até o início de seu próximo turno. A escolha de qual defesa acionar é feita no instante em que a ameaça se apresenta, exigindo leitura rápida da situação.

## Defesas Passivas: Fortitude e Vontade

**Fortitude** e **Vontade** são defesas passivas – atuam automaticamente sem consumir a Ação de Reação do personagem. A Fortitude resiste a efeitos físicos e corporais, enquanto a Vontade protege contra influências mentais, mágicas e emocionais.







As defesas ativas (Esquiva, Contra-ataque e Bloqueio) são mutuamente exclusivas em cada rodada, usada uma por vez em ataques. As defesas passivas (Fortitude e Vontade) não consomem a Ação de Reação e estão sempre disponíveis. Mutações que forem uma Reação, são +1 unidade usável das reações convencionais, podendo reagir 3 vezes normalmente e usando as suas outras reações de mutação adicionais na rodada.

## Fôlego – Medida de Estamina no Movimento



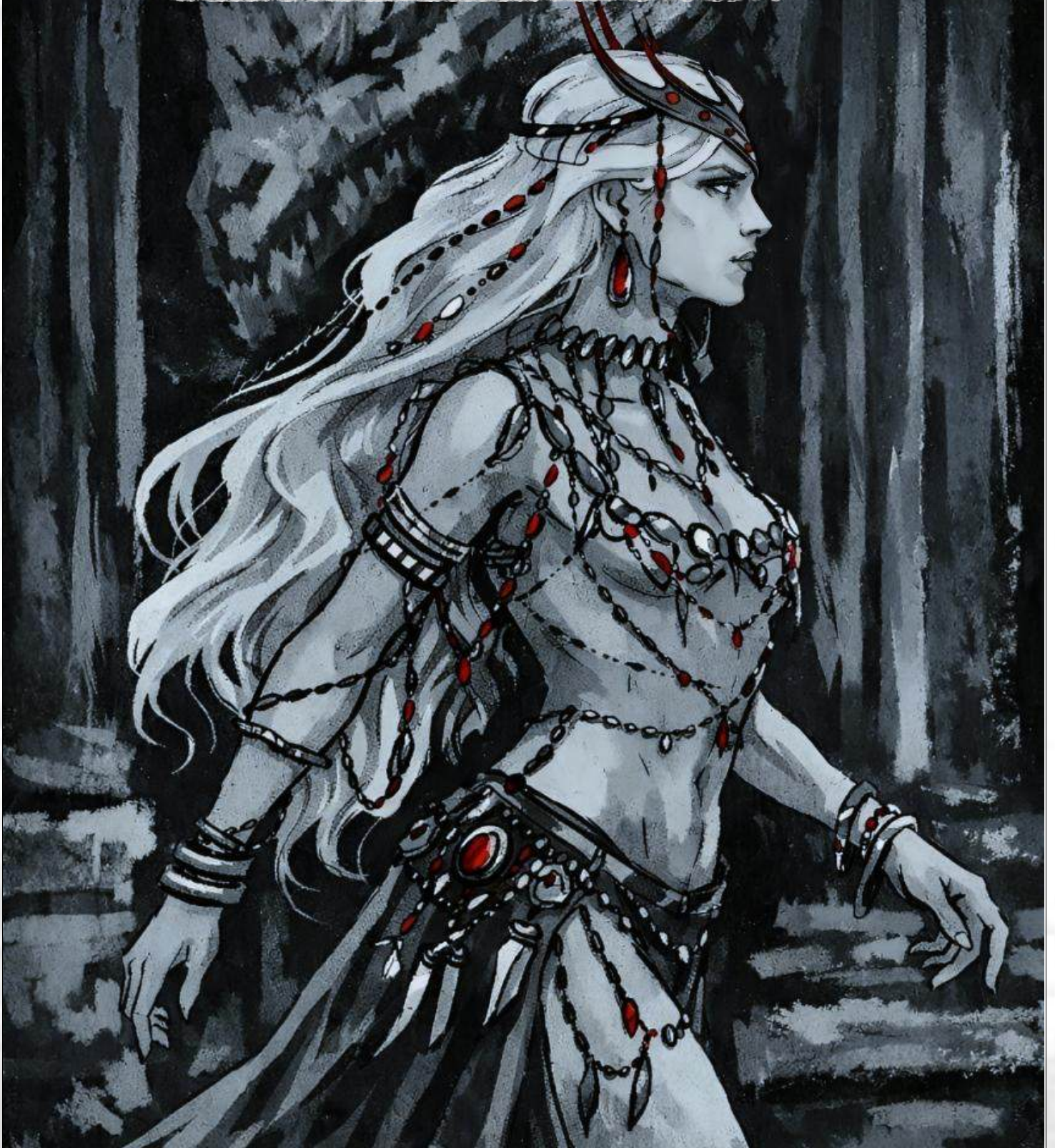
O **Fôlego** é o recurso utilizado para medir a estamina e a persistência física do personagem durante ações de Movimento. Ações como correr, voar, nadar ou executar acrobacias consomem Fôlego em pontos críticos da narrativa – especialmente em perseguições prolongadas.

Quando o Fôlego se esgota, o personagem passa a sofrer penalidades crescentes até que possa descansar ou se recuperar. O uso estratégico do Fôlego é, portanto, parte essencial do gerenciamento tático em cenas dinâmicas.





# CENAS NARRATIVAS





## Narrativa Padrão

O coração da aventura. A Narrativa Padrão é a Cena-base do sistema ARK, voltada para exploração, diálogos e resolução de mistérios. O Mestre intercala as ações dos jogadores, dando foco especial aos atos cruciais que podem gerar conflito ou perigo.

É fundamental garantir que todos os participantes tenham pelo menos 4 a 5 interações significativas antes de um grande evento, mantendo o engajamento coletivo e o ritmo da narrativa.

**Nota do Mestre** – Construindo a Narrativa: O ARK se destaca pela sobrevivência. Use o próprio cenário, criaturas, flora, fauna, civilizações próximas – para mostrar ao grupo que tipo de ambiente habita: pacífico ou hostil. Narre elementos de sobrevivência, itens e recursos, criando situações em que os jogadores precisem decidir o que buscar e o que carregar. Testes de Sobrevivência Geral ou Conhecimento Primordial permitem criar armas primais, itens únicos e mecânicas especiais para cada tipo de ambiente.

## Pontos de Interesse na Narrativa

O Mestre pode usar pontos de interesse para motivar os personagens: NPCs com histórias próprias, inimigos com propósito, objetivos construídos ao longo da aventura. O mundo do ARK é vivo, mesmo quando os personagens não agem diretamente, biomas evoluem, criaturas migram e civilizações se movem. Mostre isso aos jogadores.





A **Narrativa Padrão** é o coração pulsante do ARK. Diferente das cenas de combate ou furtividade, onde o tempo é fragmentado em rodadas, a narrativa padrão flui através do diálogo, da exploração e da contemplação. É neste espaço que o mundo respira e os personagens evoluem. O papel do Mestre aqui é atuar como o guia de um ecossistema vivo, garantindo que o grupo não apenas atravesse o cenário, mas interaja com ele de forma significativa.

## O Ritmo da Jornada

As transições não devem ser meros "cortes de cena". Viagens de barco cruzando oceanos desconhecidos, o balanço de uma carroça em estradas de terra ou a marcha silenciosa de uma expedição são momentos de ouro para o desenvolvimento de personagens.

**A Regra das Interações:** É vital que, em cenas de transição, cada jogador tenha espaço para ao menos **4 ou 5 interações significativas**. Isso inclui diálogos internos do grupo, reações ao cenário ou o compartilhamento de experiências passadas no Ark.

**Construção de Diálogo:** O Mestre deve incentivar o "Roleplay de Descanso". Ao redor de uma fogueira, a narrativa deve ser calma e fria, permitindo que os jogadores processem os traumas e vitórias da jornada. Se a noite for tensa, o diálogo deve ser sussurrado, intercalado com descrições da fauna noturna e predadores que observam além da luz das brasas.

**Visibilidade do Cenário:** Durante viagens, narre a fauna e a flora não como um pano de fundo estático, mas como

entidades ativas. Mostre um grupo de herbívoros migrando, o desabrochar de plantas bioluminescentes ao entardecer ou eventos climáticos que mudam a cor do céu. Para viagens de diferentes durações (Pequenas, Médias ou Longas), o Mestre deve utilizar o **Rolar Aleatório** para introduzir eventos que tragam cor à narrativa, como um achado histórico ou um encontro pacífico.

No Ark, os animais não são "mobs" de videogame; eles são indivíduos. Mesmo dentro da mesma família (como dois *Raptors*), o comportamento deve ser único.

**Vivências Diferentes:** Um animal pode ser cicatrizado e agressivo por ter sobrevivido a um ataque de um Apex, enquanto outro da mesma espécie pode ser curioso e cauteloso. Ao narrar um encontro, descreva a postura, as cicatrizes e o olhar da criatura. Isso ensina aos jogadores que o conhecimento sobre a espécie é apenas o primeiro passo; entender o *indivíduo* à frente deles é o que garante a sobrevivência.





## Condições de Ambiente

O ambiente do ARK impõe condições físicas reais aos sobreviventes. Zonas climáticas extremas exigem preparo adequado — sem ele, o desempenho do personagem deteriora progressivamente.

| <i>Condição</i>             | <i>Causa</i>   | <i>Penalidade</i>                                      |
|-----------------------------|--|--|
| <b><i>Frio Extremo</i></b>  | Explorar zonas frias ou nevasdas sem proteção adequada       | −5 em testes de Vigor; −1 dado na rolagem de atributos |
| <b><i>Calor Extremo</i></b> | Usar armaduras pesadas, muita roupa ou pelo em zonas quentes | −5 em testes de Vigor; −1 dado na rolagem de atributos |

Exposição Prolongada — Dano por Rodada: Permanecer em condições extremas de frio *ou* calor por tempo prolongado causam danos crescente ao sobrevivente. O dano escala a cada rodada de exposição:

**2d6**-Rodada 1

**4d6**-Rodada 3

**3d6**-Rodada 2

**+1d6** por rodada

*O dano inicia em 2d6 e aumenta em +1d6 a cada rodada subsequente de exposição contínua.*

## Perigos do Ambiente

Ao longo da aventura, sobreviventes podem encontrar perigos naturais de grande magnitude — lava, gelo e quedas de altura. Por serem de origem natural e praticamente inevitáveis nessas situações, seus danos são aplicados integralmente, sem possibilidade de redução convencional.





## Lava e Queimaduras Extremas

O contato com lava convencional aplica 60 pontos de dano imediato, afetando tanto a armadura quanto a vida do personagem simultaneamente.

| <i>Situação</i>                                | <i>Efeito</i>   |
|--|---|
| <i>Contato inicial com lava</i>                | 60 pontos de dano (armadura e vida)   |
| <i>Permanecer na lava por mais de 1 rodada</i> | 60 + 15 pontos adicionais por rodada e queima de 1 item do inventário por rodada, tornando-o inutilizável |

## Gelo e Dano por Congelamento

O contato com uma situação extrema de gelo – capaz de congelar pelo frio ou aprisionar fisicamente – aplica o efeito Atordoado imediatamente ao personagem, além de causar dano por cada ação realizada enquanto preso.

**Estado Congelado:** Um personagem congelado é incapaz de falar, mover-se (ações de Movimento) ou reagir. Sua única ação disponível é atacar o gelo que o aprisiona, usando arma, mutação, conjuração ou ritual capaz de quebrá-lo.

Vida do Gelo – O gelo gerado em cena possui uma quantidade de pontos de vida variável conforme a escala da situação:

PV: 35-50

PV: 100

PV: 150

PV: 200

PV: 300 - PV: (acima...)





| <i>Situação</i>                                    | <i>Dano Recebido</i>                 |
|--|--------------------------------------|
| <i>Aprisionamento inicial</i>                      | 35 pontos de dano + efeito Atordoado |
| <i>Ação que não quebra o gelo (movimento leve)</i> | 35 pontos de dano por rodada         |
| <i>Ação custosa que falha em quebrar o gelo</i>    | 65 pontos de dano por rodada         |

## Dano por Impacto

Situações em que o personagem cai de uma árvore, precipício ou grande monte têm o dano escalado conforme a **Dificuldade (DT) do ambiente** e a distância percorrida na narrativa.

| <i>Nível de Dificuldade</i>     | <i>Dano Inicial</i> | <i>Escalonamento</i>                    |
|---------------------------------|---------------------|---|
| <i>Baixo (DT 20)</i>            | 20 pontos           | Multiplica conforme aumento de DT       |
| <i>Moderado (DT 30)</i>         | 30 pontos           | Multiplica conforme aumento de DT       |
| <i>Extremo (DT acima de 30)</i> | 40+ pontos          | Definido pelo Mestre conforme proporção |

## ABRIGO

Quando o grupo se torna algo populoso – uma civilização, uma facção ou um conjunto de sobreviventes com objetivos compartilhados – o **Abrigo** torna-se uma chave fundamental no desenvolvimento da narrativa.

Após superar a **Era Inicial** (era das armas de Pedra) e estabelecer um abrigo fixo, os jogadores têm acesso a mecânicas de expansão e evolução de base. O Mestre deve criar **incentivos claros** – NPCs, missões, facções – para que os personagens queiram melhorar, expandir e defender sua base.



RPG-ARK



RPG-ARK







**Nota do Mestre – Evolução da Base:** Incentive os jogadores a construir novas áreas, domesticar criaturas, criar alianças ou **conquistar novos territórios**. Aprofunde as histórias dos NPCs ligados à base, criando motivos orgânicos para o grupo investir nela. A base deve sentir-se viva – não apenas um depósito de recursos.

## Pontos de Investimento

Cada área do Abrigo é medida por **Pontos de Investimento (PI)**. Ao alocar recursos coletados na narrativa em áreas específicas, os jogadores aumentam sua **capacidade, eficiência e utilidade**. A quantidade de recursos disponíveis é definida pelo tipo de universo ARK do Mestre e pelo contexto da narrativa, mas as **categorias de recursos são pré-definidas pelo sistema**.

Em Cenas narrativas cujo foco é a base e seu desenvolvimento, o grupo pode investir recursos para construir e evoluir **áreas especializadas**. Cada área libera **engramas exclusivos**, receitas temáticas e utilidades únicas – quanto maior o investimento, maior a capacidade, eficiência e o impacto daquela área na narrativa.

Os **Pontos de Investimento (PI)** são a moeda de progresso da civilização – representam bônus, vantagens e avanços conquistados coletivamente. Eles são concedidos pelo Mestre sempre que o grupo realiza um **marco significativo** dentro da narrativa.

**2 - 3 PI** mínimos por ação importante.

**7 - 8 PI** máximos por ação importante.

**Nota do Mestre – O que gera Pontos de Investimento**, sendo pontos que justificam a concessão de PI incluem: uma **grande coleta de recursos** bem executada, um **acordo político ou pacto firmado** com outra facção, uma vitória em combate de alto risco ou a conclusão de um objetivo central da narrativa. O valor exato é definido pelo Mestre de acordo com o peso do feito.





## Áreas do Abrigo

Cada área escala por **níveis de eficiência** via investimentos, aumentando capacidade. Abaixo, detalhes exatos por área e pontos gastos.

# FORJA

As **Áreas de Forja** são o coração industrial voltado para o combate e a defesa. O nível de investimento aqui determina a **Era Tecnológica** das armas e armaduras produzidas. Inicialmente, a forja é capaz de trabalhar apenas com ferro e materiais rudimentares. Para elevar o nível de eficiência e alcançar novas eras tecnológicas, criando armas novas, o custo inicial é de **2 Pontos de Investimento**, acrescido de **+1 ponto para cada nível subsequente, aumentando o nível da Era da Forja** (níveis 3, 4 e 5 tornam-se progressivamente mais caros). Além da produção básica, o investimento em forjas permite **Melhorias de Eficiência**, concedendo um bônus de **+5 na criação de itens**. O sistema





permite a implementação de fendas para **Jóias em Armas** e a aplicação de **Encantamentos com Conjurações Pré-feitas**, criando uma sinergia única entre o ritualístico e o material. Uma das funções mais avançadas é a **Área de Suporte Biológico**, onde o ferreiro pode forjar partes de criaturas diretamente no equipamento, gerando **Mutações Passivas** ou habilidades parciais baseadas na anatomia do animal utilizado. O desenvolvimento de novos tipos de armas, criados em conjunto entre jogador e Mestre, possui dados baseados em armas pré-existentes, mas com passivas inéditas, custando **2 Pontos de Investimento** por cada nova categoria ou melhoria específica.



### Inicial

**Incrustação de Jóias** – Adiciona pedras preciosas a armas, concedendo efeitos especiais.

**2 PI**

**Encantamento** – Funde conjurações pré-realizadas a uma arma, criando interação entre magia e equipamento.

**2 PI**

**Implante de Partes de Criaturas** – Incorpora fragmentos de mutação passiva ou meia habilidade de um animal ao item forjado.

**2 PI**

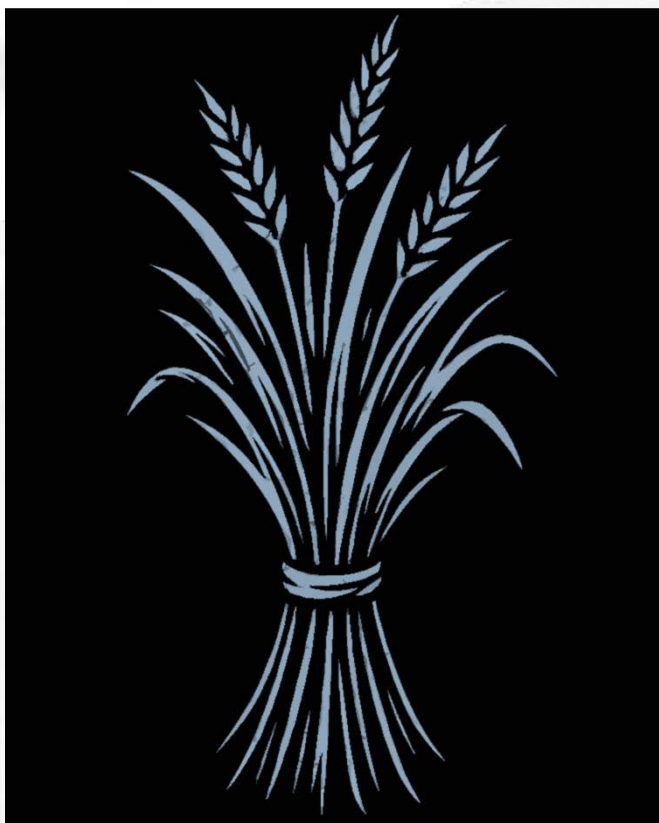
**Criação de Arma Nova** – Desenvolve arma inédita com dados baseados em armas existentes, acrescida de passivas exclusivas (criação entre jogador e Mestre).





# FAZENDA

As **Áreas de Fazenda** dedicam-se à produção de alimentos e filtragem de água, garantindo a estabilidade vital da população. Inicialmente, uma fazenda é uma área modesta de cultivo de frutas e pequena criação de animais. Aprimorar essa estrutura custa **2 pontos por nível de progressão**. Nos níveis medianos, a fazenda suporta de **6 a 8 tipos de**



**sementes ou carnes**, exigindo trabalhadores dedicados para a manutenção cotidiana do campo. Ao investir **6 Pontos de Investimento**, a fazenda torna-se um polo de atração, com várias unidades de plantação e capacidade para até **10 tipos de recursos vegetais ou animais**. Este nível de produção gera fama, atraindo novos sobreviventes e transformando o abrigo em um ponto de encontro para Guildas em busca de missões. A **Fazenda Aprimorada (8 PI)** representa o ápice da distribuição, gerando até **30 tipos de recursos e carnes únicos**, capazes de sustentar criaturas de porte **Alfa ou Apex**. Esse nível reduz a necessidade de mão de obra manual através do

preparo tecnológico, criando estoques que duram ciclos inteiros dentro do Ark e protegendo a população em todas as estações. É possível ainda investir **2 pontos** para adaptar o ambiente para que criaturas treinadas (como animais marinhos com pescadores) produzam recursos de forma passiva, ou **4 pontos** para que criaturas Apex gerem recursos com **Mutações Elementais** ou itens exclusivos.

## Melhorias Adicionais da Fazenda

**2 PI - Comércio Especializado** – Uma unidade produz para atrair civilizações específicas, aumentando as chances de aliança por unidade investida.

**2 PI - Criaturas Trabalhando** – Adapta ambiente para criaturas Médias ou Alfas caçarem, pescarem ou produzirem recursos passivamente. Ex: criaturas marinhas com pescadores treinados.





**4 PI - Apex Produtivo** – Eleva a melhoria anterior: uma criatura Apex gera recursos com potencial de **mutações elementais, prêmios raros ou itens exclusivos**.

**2 PI -Controle de Pragas** – Protege contra doenças, reduz riscos de desastre

e concede **+5 em defesas** nas unidades (acumulativo por unidade).

**2 PI -Melhoria do Solo** – Investe em qualidade do solo, reduz desperdício urbano e diminui riscos de desastres naturais do ARK.

## SANTUÁRIOS

As **Áreas de Santuário** são cruciais para a harmonia entre humanos e feras. No nível inicial, permitem o controle de animais pequenos, focando em comportamento e saúde. O investimento de **2 Pontos** permite a criação de unidades para lidar com **Filhotes, Ovos e Mães Ferozes**, suportando o controle de criaturas medianas, embora ainda existem riscos de incidentes ou contrabando.

Com **4 Pontos de Investimento**, o santuário torna-se capaz de conter **Criaturas Alfas** em pequena escala e elimina os riscos operacionais com animais medianos. O salto para **6 Pontos** permite o suporte a múltiplas criaturas Alfas e até **uma criatura Apex**, garantindo que o controle seja absoluto, exceto em Cenas específicas onde o Apex esteja diretamente envolvido. O nível máximo, custando **8 Pontos**, gera **Total Harmonia**, garantindo bônus de **+5 em todas as Cenas envolvendo criaturas** neste ambiente e facilitando o uso de qualquer animal doméstico. Melhorias adicionais de **2 pontos** podem ser compradas para criar berçários de mutações elementais, santuários aéreos sem risco de fuga ou ambientes adaptados para criaturas de natureza **Diabólica ou da Caveira**, reduzindo drasticamente sua agressividade natural.

### Melhorias Adicionais dos Santuários

**2 PI - Santuário Aquático** – Suporte a criaturas grandes em ambiente aquático.

**2 PI - Santuário Aéreo** – Controle de criaturas voadoras sem risco de fuga, desastres ou acidentes.

**2 PI - Criaturas Diabólicas** – Capacidade de habituar criaturas do tipo Caveira ou

Diabólico ao ambiente, reduzindo riscos.

**2 PI - Berçário Elemental** – Criação de criaturas com mutações elementais ou chocagem de ovo em condições especiais.





**4 PI - Criatura para a População** — Fornece uma criatura mediana a grande à maior parte da população como montaria/parceira padrão. Ex: Cão-Orc.



## LABORATÓRIO

As **Áreas de Laboratório** são as mais complexas e caras do sistema, funcionando como o cérebro tecnológico da civilização. O investimento básico de abertura é alto devido à infraestrutura necessária.

- ♥ **Laboratório de Química (4 PI):** Focado na criação de pólvora, venenos e tranquilizantes, sendo o começo inicial da fabricação de recursos e itens com criação de elementos ou reações químicas. Com um upgrade de **+6 Pontos**, torna-se um centro de energia química e explosivos em massa, permitindo a fusão do **Arcano com recursos convencionais**, como bombas de água e fogo arcanas e reagentes para operações complexas.
- ♥ **Laboratório de Genética (4 PI):** Inicialmente focado em modificações biológicas básicas. O investimento de **6 Pontos** permite a criação de criaturas a partir de **Dna, Sangue ou Fósseis**, além de desbloquear a criação de **Híbridos (2 a 6 genomas)**. No nível máximo (**+6 pontos adicionais**), é possível padronizar mutações elementais, criar plantas vivas arcanas e predadores Apex de forma padronizada, reduzindo as Dificuldades de Teste (DT) de fabricação.





- ❖ **Laboratório Industrial (4 PI):** Focado na produção tática e eletrônica. Libera engramas de rastreamento, comunicação e luz de itens, armas ou recursos que usam esses aparelhos como base. Com **+4 Pontos**, permite a criação de **Automóveis e Trajes Mecânicos** (Robôs, Submarinos). Podendo assim ter a possibilidade de criar novos tipos de automóveis ou armas bélicas de acordo com os recursos. O ápice tecnológico (**+6 Pontos**) libera a **Tecnologia Tek**, utilizando a energia do Elemento para criar implantes corporais e dispositivos de alta complexidade, podendo instalar espaço de jóias em Trajes, Robôs ou criar Criaturas Tek.

**Suporte Genético (+2 PI):** Reduz a DT de criaturas criadas naturalmente no ARK em **-5**. Disponível após instalar a sub-área de Genética.

**Suporte a Híbridos (+2 PI):** Reduz a DT de fabricação de híbridos em **-5** adicionais. Disponível após desbloquear híbridos no laboratório genético.

**Suporte Industrial (+2 PI):** Reduz a DT de criação de armas industrializadas do ARK em **-5**. Disponível após instalar a sub-área de Indústria.

**Suporte Industrial (+2 PI):** Reduz a DT de criação de itens que utilizam compostos químicos ou venenos do ARK em **-5**. Disponível após instalar a sub-área de Indústria.





# TREINAMENTO

**Foco:** Desenvolvimento de habilidades de combate, disciplina de guardas e evolução de criaturas aliadas. Os personagens podem treinar tipos específicos de ação para elevar seus bônus progressivamente.

**Área de Treinamento (4 PI):** Focada no aprimoramento de habilidades. Permite elevar bônus de treinamento de +5 para +10. Em níveis avançados (+4 PI adicionais), o treino ultrapassa o bônus de +15, tornando a guarda e os dinos da civilização unidades de elite com rotinas estruturadas.



# ENTRETENIMENTO

Controle do humor e coesão da civilização. Tavernas, coliseus, áreas esportivas e artísticas, comércio. Sem essa área: riscos de migração, rebelião e frustração. Com +2 PI: +5 em ações cotidianas da população. Com +3 PI: atrai novos sobreviventes e forma pontos de liderança. Com +4 PI: múltiplas unidades, bônus em recuperação de Determinação e bem alimentado para todos.

**Centro de Entretenimento (4 PI):** Essencial para o humor da população. Tavernas e Coliseus garantem que a população se sinta estimulada, concedendo +5 em ações de rotina e bônus na recuperação de Determinação. Evita rebeliões e frustração social.







# ÁREA MÉDICA

**Foco:** Recuperação de vida e sanidade, cura de doenças, tratamento de traumas e aprimoramento biológico. Vital para a longevidade da população e centro de resposta a desastres e combates de alto risco.

**Sem Área Médica:** Doenças e infecções têm **+5 de dificuldade** para serem curadas. A população fica vulnerável a pragas e ferimentos simples podem evoluir para condições graves.

**Inicial (4 PI)** - Posto de socorro básico com ervas, bandagens e primeiros socorros. Garante que ferimentos leves não infectem. Permite recuperação de vida fora de combate com segurança.

**+3 PI** - Clínica equipada. Trata doenças medianas e venenos comuns do ARK. Bônus de +5 em testes de Medicina ou Sobrevivência para estabilizar aliados. Reduz risco de morte por pragas em 1 chance de 1d4.

**+4 PI** - Hospital avançado com cirurgias complexas e tratamento de traumas severos. **+10 de bônus** em recuperação. Criação de **Soros de Recuperação** para missões. Reduz tempo de recuperação de ferimentos graves pela **metade**.

**+6 PI** - Centro de Regeneração com tanques de clonagem de tecidos ou suporte de Elemento. Trata condições de Alfas e Apex. **+15 em Cenas** de tratamento no ambiente. Mortalidade da civilização reduzida drasticamente – recuperação em ciclos recorde mesmo após desastres.

## Melhorias Adicionais da Área Médica

**2 PI - Unidade de Quarentena** – Impede que epidemias externas se espalhem pelo Abrigo. **+5 em defesa** contra pragas vindas de fora.

**2 PI - Próteses e Implantes Básicos** – Cria substitutos para membros perdidos usando ferro ou polímero, restaurando funcionalidade ao personagem.

**2 PI - Farmácia de Campo** – Produção de antídotos específicos para biomas explorados. Ex: Resistência a frio extremo ou gases venenosos.





# ÁREA CERIMÔNIAS

**Foco:** Fé, moral coletiva, influência política, rituais arcanos e coesão social. É o coração espiritual e ideológico da civilização — onde se celebram vitórias, enterram-se os mortos e invocam-se poderes além da tecnologia.

**Área de Cerimônias (4 PI):** O coração ideológico. Com o **Santuário das Eras (7 PI)**, a civilização se conecta à essência do Ark, tornando a lealdade da população inabalável e permitindo "bençãos" temporárias para expedições através de rituais com jóias raras.

**Inicial (4 PI)** - Altar, praça de fogueira ou pequeno templo. Mantém a esperança da população. A moral não cai em situações de escassez leve. Permite rituais simples de passagem ou sorte.

**+3 PI** - Templo ou memorial imponente. Atrai devotos e seguidores. Aumenta a **Sanidade máxima** dos frequentadores enquanto no Abrigo. **+5 em testes** de Persuasão ou Intimidação com membros da mesma civilização.

**+5 PI** - Catedral de Engramas ou Centro Ritualístico. Fusão entre tecnologia e crença. Rituais que concedem **buffs temporários a expedições** (Ex: +2 em Dano ou Resistência por 1 ciclo). Atrai figuras importantes: Profetas, Sacerdotes, Líderes Renegados.

**+7 PI** - Santuário das Eras — Área monumental. Comunhão com memórias de criaturas Apex. Uso de jóias raras para **abençoar a base**. **+15 em Cenas** de influência social. Em guerras ou invasões: lealdade inabalável, impossibilidade de rebelião ou traição interna.

## Melhorias Adicionais da Área de Cerimônias

**2 PI - Cemitério de Heróis** — A memória dos mortos gera bônus passivo de Determinação. **Bônus em testes de Vontade** para novos sobreviventes.

**2 PI - Salão de Alianças** — Área diplomática que facilita acordos com tribos ou raças. Reduz o custo de recursos em trocas comerciais.

**2 PI - Observatório Arcano** — Prevê desastres naturais do ARK com antecedência, permitindo preparação e reduzindo danos à infraestrutura.





# MINI-CHEFES

**Chef:** Esta unidade representa o ápice da força do grupo, possuindo uma ficha de combate superior, equiparada a um **Apex Predador**. Cada **Mini-Chefe** custa 10 **Pontos de Investimento** e serve como um marco narrativo de autoridade e peso em grandes batalhas.

Além das áreas, o grupo pode investir em uma **mecânica externa de prestígio**: criar uma unidade de elite temática da própria civilização – um modelo de guarda, ser ou criatura que representa o ápice do poder e da identidade daquele grupo. Esses são os **Mini-Chefes**.

Um **Mini-Chefe** possui **ficha reforçada** e é tratado como um **inimigo chefe**, **Apex predador** ou **ser de alto escalão** em termos de poder. Em batalhas, representam o peso e o prestígio da civilização – e marcam momentos cruciais dentro da narrativa.





# CENAS ESPECIAIS

## Rolar Aleatório

Quando o personagem se aventura além dos limites do território seguro, entra em uma zona de possibilidades abertas. O **Rolar Aleatório** é a mecânica que representa o mundo vivo e imprevisível do ARK – eventos, encontros e descobertas que acontecem independentemente dos objetivos do grupo.

Os acontecimentos aleatórios são contextualizados pelo ambiente: um corpo de guerreiro encontrado próximo à capital tem grandes chances de pertencer àquela civilização. Um item abandonado na floresta pode ser rastro de uma missão ainda em curso. O Mestre adapta os resultados conforme a lógica do universo que habita a narrativa.

**Nota do Mestre – Como usar o Rolar Aleatório** O rolar aleatório pode ser feito **manualmente à mesa** ou através da **tabela de dados aleatórios no site oficial do ARK-RPG**. Use filtros específicos por tipo: armas, drops, animais, tipos de criaturas ou acontecimentos gerais. Em cenas de exploração livre, adapte os resultados conforme o estado atual da narrativa, incentivando o grupo a investigar, seguir pistas ou interagir com o elemento encontrado.

## Tipos de Acontecimentos Aleatórios

**Criaturas da Região** - Encontro com uma criatura, disputa territorial, visão à distância, rastro fresco, criatura dormindo, caçando ou executando comportamentos naturais de acordo com sua espécie.

**Achados** - Tesouro escondido, pista narrativa, pedaço de mapa, corpo com itens, partes de armas quebradas, itens abandonados, rastros de combate anterior – flechas, lanças, marcas de luta. Possível encontro com recursos, jóias ou itens raros.

**Encontros** - Um personagem importante, uma emboscada surpresa, uma caravana de camponeses vinda de civilização próxima ou um cenário inédito que os personagens ainda não haviam presenciado na jornada.





# DESCANSO

O Interlúdio é a Cena de descanso e transição narrativa. Os personagens vivem o cotidiano: dormem, comem, relaxam e interagem livremente. É o momento ideal para aprofundar personalidades, motivações e relacionamentos dentro do grupo.

## Recuperação durante o Descanso

**Recuperação de Vida  $15 \times \text{Vigor}$**  - Por noite de sono. O valor de Vigor é o atributo do personagem, multiplicado por 15.

**Recuperação de Determinação+ 20 por dia** - Recuperação natural de Determinação por dia de descanso completo.

**Fôlego Máximo** - O Fôlego retorna ao seu valor máximo após descanso ou sono completo.

**Descanso Consecutivo+ 20 +  $(\text{Vig} \times 5)$**  - Bônus de Resistência-T acumulado ao dormir vários dias consecutivos.

## Condições Especiais de Descanso

**Bem Alimentado: +5 no valor base** de recuperação de vida, *antes* da multiplicação por Vigor. Requer dieta acima da média ou alimento preferido. Ex:  $20 \times \text{Vigor}$ .

**Cerimônia / Desabafo: +25 em Determinação.** O personagem dorme com sentimento revigorado – realizou uma cerimônia, se limpou espiritualmente ou se afastou da adrenalina.





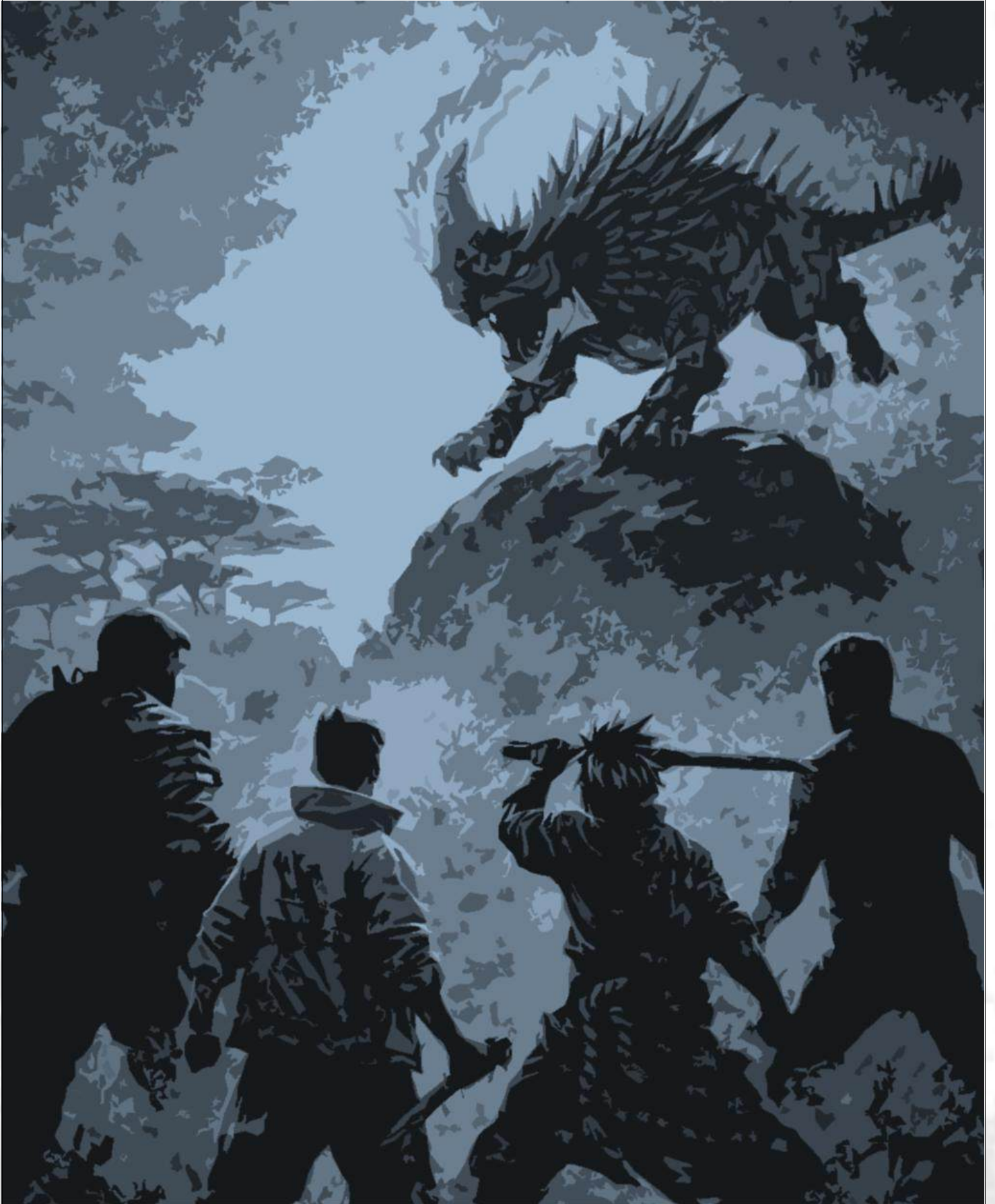
# CENAS DE CRIAÇÃO

A Cena de Criação é o momento em que o Mestre abre espaço para que os jogadores utilizem os **materiais e conhecimentos acumulados** ao longo da jornada. É uma Cena de **consenso criativo** entre jogador e Mestre.

**Objetivo da Cena:** Desenvolver um novo item, equipamento ou objeto de importância crucial para a jornada, utilizando **recursos já coletados** e **engramas já desbloqueados** pelo personagem. O que pode ser criado é sempre determinado em conjunto entre o jogador e o Mestre, com base no que o ARK já disponibiliza no sistema de engramas.

**Nota do Mestre – Criação como Narrativa:** Use a Cena de Criação como um momento de protagonismo. Deixe o jogador descrever o processo, as escolhas que faz e os recursos que usa. Um item criado com intenção narrativa tem muito mais peso dramático do que um adquirido por compra ou saque. Permita variações, improvisações e resultados únicos – sempre dentro do que o sistema de engramas e a lógica do universo permitem.







# FURTIVIDADE

A sobrevivência no Ark nem sempre é garantida pelo poder de fogo, mas pela capacidade de se tornar invisível. A **Furtividade**, definida aqui como "A Dança nas Sombras", é uma cena narrativa focada em testes rigorosos de infiltração e manutenção da discrição. Esta mecânica não é estática; a descrição do cenário e a narrativa do Mestre alteram diretamente a Dificuldade de Teste (DT), tornando cada bioma – seja a densa selva tropical, as cavernas abissais ou os picos gelados – um desafio único de adaptação.

Em cenas de furtividade, o grupo geralmente se encontra em desvantagem numérica ou de poder contra uma criatura que desejam evitar. O sucesso da infiltração depende de superar os sentidos da ameaça. O Mestre deve examinar a formação do grupo e suas ações para determinar qual dos três sentidos fundamentais a criatura utilizará para caçá-los:

- ❖ **Percepção Visual:** Focada na linha de visão, iluminação do ambiente e camuflagem das armaduras.
- ❖ **Percepção Sonora:** Focada no ruído de passos, equipamentos metálicos e a própria respiração dos sobreviventes.
- ❖ **Percepção Olfativa:** Focada na direção do vento e nos odores biológicos ou químicos que o grupo exala.







**A Margem de Erro Civilizatória:** Cada criatura possui um limiar de tolerância antes de identificar o grupo. Criaturas de porte **Médio ou Grande** operam com uma margem de **3 a 4 erros** antes de serem alertadas. No entanto, se a ameaça possuir a natureza da **Caveira** ou se a cena evoluir para um estado **Diabólico**, o nível de perigo é drasticamente elevado, permitindo apenas **2 a 3 erros** antes da revelação total da posição do grupo.

## CONSTAURANDO A FURTIVIDADE

A Furtividade no **Ark** não é um teste isolado de dados, mas uma progressão dramática. Para o Mestre, construir uma **Cena de Furtividade** exige a manipulação do ambiente, dos sentidos da criatura e da tensão constante do erro. Este capítulo detalha como estruturar mecanicamente o cenário e a narrativa para transformar uma simples infiltração em um evento memorável de sobrevivência.

### O AMBIENTE COMO ADVERSÁRIOO

Antes de posicionar a criatura, o Mestre deve definir a **Dificuldade Base (DB)** do bioma. O ambiente no Ark é vivo e reativo, e sua descrição dita os modificadores dos jogadores.

- ❖ **Biomass Densos (Selvas, Florestas de Cogumelos):** Oferecem cobertura visual abundante, mas punem o som (folhas secas, galhos quebradiços). **Bônus de +2 em Furtividade Visual / Penalidade de -2 em Furtividade Sonora.**
- ❖ **Biomass Estéreis (Desertos, Planaltos de Gelo):** A visibilidade é total, exigindo que o grupo use a topografia. **Penalidade de -5 em Furtividade Visual.**
- ❖ **Zonas Abissais (Cavernas, Profundezas Marinhas):** Onde a visão é nula, os sentidos de **Cheiro** e **Som** tornam-se as DTs dominantes da cena.





Para que a cena seja justa e estratégica, o Mestre deve declarar (ou deixar pistas narrativas) sobre qual é o **Sentido Dominante** da criatura na rodada. Uma criatura não percebe tudo ao mesmo tempo; ela foca sua atenção.

- ☛ **O Olhar do Predador (Visual):** A criatura vasculha a área. Jogadores devem descrever como usam a cobertura. Se o grupo se mover em campo aberto, o erro é imediato.
- ☛ **A Escuta Atenta (Sons):** O inimigo para e inclina a cabeça. Nesta fase, o uso de armaduras pesadas de metal aumenta a DT em +5.
- ☛ **O Faro Sanguinário (Cheiro):** O Mestre deve considerar a direção do vento. Se os jogadores estiverem "contra o vento" em relação à criatura, a dificuldade de serem detectados pelo cheiro diminui.

O Mestre deve preparar a transição para a perseguição de forma fluida. Assim que o limite de erros é atingido, a rodada de Furtividade termina e inicia-se a contagem de **Agilidade (AGI)** da criatura para determinar a duração da fuga.

**Dica para o Mestre:** Use o cenário para criar **Pontos de Vantagem** narrativos. Um tronco caído pode ser usado para um teste de **Acrobacia** que concede 1 Ponto de Vantagem automático, enquanto um terreno lamacento pode gerar um **Ponto de Aproximação** imediato se o teste de resistência falhar.





## PERSEGUIÇÃO

Uma vez que a furtividade falha e a cena se torna uma perseguição, a dinâmica muda de discrição para **Ação Dominante**. Os personagens devem utilizar todos os meios de locomoção disponíveis — correr, voar ou nadar — para despistar o predador. Nesta fase, o Mestre pode autorizar testes de **Acrobacia** ou outros bônus de movimento, desde que justificados pela narrativa e pelo ambiente.





A perseguição é disputada em uma série de rodadas igual ao valor de **Agilidade (AGI)** da criatura caçadora. Os jogadores devem vencer a DT da ação dominante da criatura para manter a distância. O progresso é medido por pontos:

- ☛ **Ponto de Vantagem:** Representa um sucesso, colocando o personagem em uma posição segura ou ganhando distância.
- ☛ **Ponto de Aproximação:** Representa um fracasso, aproximando a criatura de sua presa.
- ☛ **Limite Crítico:** Caso um personagem acumule **3 pontos de aproximação**, a criatura atinge o alcance de combate, desferindo um ataque imediato com **100% de seu dano base**.

Durante a perseguição, os sobreviventes podem executar manobras específicas. Estas ações custam **1 Ponto de Fôlego adicional**, mas permitem o uso de mutações, rituais ou itens do arsenal para garantir bônus de sobrevivência.

---

### ATRAPALHAR A CRIATURA

O personagem utiliza o ambiente ou itens para distrair ou reduzir a velocidade do perseguidor.

**Sucesso:** Concede um bônus de **+5 no próximo teste** da rodada para todos os aliados envolvidos.

**Fracasso:** O personagem se atrapalha na execução, recebendo uma penalidade de **-5 em seu próximo teste** na rodada seguinte.

### FUGA ABSOLUTA

Um ato de desespero onde o personagem ignora aliados e o ambiente para focar apenas em sua própria segurança.

**Sucesso:** Garante imediatamente **2 Pontos de Vantagem** contra a criatura. No entanto, se o personagem decidir voltar para ajudar o grupo ou esperar em rodadas seguintes, ele perde **1 Ponto de Vantagem** por rodada de hesitação.

**Fracasso:** O personagem fica vulnerável e exposto ao ambiente, recebendo **2 Pontos de Aproximação**.





## OCULTAÇÃO EM FUGA

Esta manobra é restrita a situações em que há mais de um alvo na cena. Como dita a regra: *"Não há como se esconder se a única presa é você"*.

**Sucesso:** O personagem torna-se despercebido, utilizando pontos de furtividade disponíveis e ganhando **+2 Pontos de Vantagem**. Qualquer ação subsequente (ataque ou movimento brusco) revela a posição e converte os bônus em aproximação.

**Fracasso:** O personagem tenta se esconder sem sucesso, ganhando **1 Ponto de Aproximação** e uma desvantagem de **-5 em todos os valores** da próxima rodada.

## MANTER CORRIDA

Esta é a única ação que **não custa Pontos de Fôlego**. O personagem foca apenas em manter seu ritmo padrão.

**Resultado:** Utiliza o teste padrão da cena. Garante **1 Ponto de Vantagem** em caso de sucesso ou **1 Ponto de Aproximação** em caso de fracasso.

# CONSTAURANDO A PERSEGUIÇÃO

A **Perseguição** é o clímax do erro. Quando a furtividade falha, o ambiente deixa de ser um esconderijo e se torna uma pista de obstáculos mortal. Para o Mestre, o desafio é manter a urgência sem perder a coesão narrativa. Uma perseguição no Ark deve ser sentida nos ouvidos (o som de árvores quebrando atrás do grupo) e na pele (o calor do hálito do predador). Abaixo, detalhamos como construir essa estrutura, utilizando a **Agilidade (AGI)** da criatura como o metrônomo do perigo.

### A Narrativa da Ameaça

Para que a perseguição seja impactante, o jogador deve sentir que a criatura é uma força da natureza. Não diga apenas "ela está correndo atrás de você". **Mostre a ameaça através do impacto ambiental:**





- ☛ **Destrução de Cenário:** Narre como um *Rex* não desvia das árvores, ele as atravessa. O som de troncos de madeira de lei estalando como gravetos serve como um aviso auditivo da proximidade.
  - ☛ **Interação com a Fauna Menor:** Mostre criaturas pequenas (como *Dodos* ou *Compsognathus*) fugindo em pânico na mesma direção dos jogadores, ou sendo esmagadas sem que o perseguidor sequer diminua o passo.
  - ☛ **Alteração de Atmosfera:** Em perseguições aéreas, a batida das asas de um *Quetzal* ou *Wyvern* deve criar correntes de ar que dificultam o voo dos jogadores, balançando a vegetação abaixo e obscurecendo a visão com poeira.
- Durante a fuga, o Mestre deve apresentar o cenário como uma série de escolhas rápidas. O ambiente deve oferecer riscos, mas também oportunidades de **Vantagem**.
- ☛ **Terreno Acidentado:** Um rio caudaloso à frente pode ser um obstáculo que gera um **Ponto de Aproximação** (fracasso no teste de natação), ou uma oportunidade de despistar o cheiro se o jogador for criativo.
  - ☛ **Verticalidade:** Ofereça raízes expostas para escalada rápida ou encostas íngremes para deslizar. O uso estratégico da verticalidade pode converter um teste padrão em uma **Manobra de Vantagem**.
  - ☛ **Zonas de Afunilamento:** Crie fendas em rochas onde apenas humanos passam, mas criaturas Grandes não. Isso força a criatura a dar a volta, garantindo automaticamente **1 Ponto de Vantagem** para o grupo, mas aumentando a tensão pois o inimigo "sumirá" da vista por alguns instantes.

Um dos maiores bônus de um Mestre experiente no Ark é a capacidade de guiar os jogadores para a "ação certa" ou o "caminho de saída" de forma orgânica, sem quebrar a imersão. Isso é feito através de **Pistas Sensoriais**:

**A Trilha Visual (Luz e Cor):** Se o grupo precisa encontrar uma caverna para se esconder, narre o brilho de **cogumelos bioluminescentes** ou a ausência de poeira vinda de uma fenda específica. O olho humano é atraído pelo contraste; use o neon do Ark para sinalizar rotas de fuga.





**O Guia Auditivo:** O som de água corrente indica um rio (fuga pelo cheiro ou natação). O silêncio repentino de pássaros em uma direção específica pode indicar que aquele caminho está livre de outras ameaças menores.

**Dicas Cinéticas:** Se o chão começa a vibrar de forma diferente à direita, pode indicar solo instável que colapsaria sob o peso de uma criatura Grande — uma oportunidade perfeita para o jogador atrair o monstro para uma armadilha natural.

---

### Ação Dominante

Durante as rodadas baseadas na **AGI da criatura**, o Mestre deve intercalar a mecânica de pontos com momentos de decisão pura.

**Pontos de Vantagem Narrativos:** Se um jogador descreve que usa uma mutação de salto para alcançar um galho alto e observar a rota, ele não está apenas "correndo"; ele está ganhando inteligência de campo. Isso deve ser recompensado com **Vantagem**.

**Aproximação Crítica:** Quando o personagem atinge **2 Pontos de Aproximação**, a narrativa deve mudar. O predador está a um bote de distância. Descreva o cheiro do animal, o som da saliva e o brilho dos olhos. Este é o momento em que o gasto de **Pontos de Fôlego** para manobras táticas torna-se uma necessidade de sobrevivência, não uma opção.





# COMBATE

A cena de combate no sistema **Ark** não deve ser vista como uma interrupção da narrativa, mas como o seu ponto mais crítico e honesto. É o momento em que todas as habilidades de sobrevivência, táticas e modificações arcanas são colocadas à prova em um ambiente que não perdoa erros. Construir um combate exige que o Mestre entenda que a luta é uma entidade viva, composta por uma fase de antecipação, um estopim de ação e um desenrolar de manobras que testam os limites da resistência física e mental dos sobreviventes.

A base de qualquer confronto reside na preparação do cenário. Em um mundo onde a vegetação pode ocultar um predador do tamanho de um furgão, o campo de batalha é o primeiro elemento a ser construído. O Mestre deve descrever não apenas o que os personagens veem, mas o que sentem: o calor abafado da selva que dificulta a respiração, o solo instável de uma caverna que ameaça ceder sob o peso de um combate pesado ou a interferência eletromagnética de um obelisco que faz os implantes nos braços dos sobreviventes arderem.

O combate começa tecnicamente na fase de **Iniciativa**, mas narrativamente ele se inicia na **Prospecção**. Antes de os dados rolaem para a ordem de ataque, existe uma tensão onde as manobras de **Percepção** e **Análise em Combate** definem quem terá a vantagem estratégica. Um sobrevivente que percebe o inimigo primeiro pode preparar uma emboscada, transformando uma luta que seria desesperada em um abate coordenado. A verticalidade é outro fator crucial; o uso de **Acrobacia** para ganhar terreno elevado ou de **Furtividade** para flanquear o oponente define a sobrevivência antes mesmo do primeiro disparo de **Pontaria**.







Os confrontos no sistema são divididos pela natureza da ameaça, cada um exigindo um estado mental diferente dos jogadores. O **Combate de Predação** é aquele onde a fauna local ataca por instinto ou fome. Nestas cenas, o combate é visceral e focado em reações imediatas; o inimigo não usa táticas complexas, mas compensa com força bruta e manobras de **Agarrar** ou **Imobilizar**, forçando os jogadores a usarem intensamente sua **Fortitude** e **Esquiva** para não serem devorados em segundos.



O combate contra feras deve ser narrado como um evento catastrófico. No sistema Ark, os animais não agem por turnos lógicos e frios, mas por impulsos biológicos. Para construir esse perigo, o Mestre deve abandonar a ideia de "inimigo parado" e adotar a **Fera como uma Extensão do Cenário**. Quando um Rex rugue, a terra treme e a poeira cai do teto da caverna; quando um bando de Raptors se move, eles não são apenas unidades separadas, mas uma sombra coletiva que flanqueia e isola a presa.

Diferente de um oponente humanoide, a fera não teme a morte até que esteja gravemente ferida; ela teme a perda de dominância. O comportamento deve seguir a origem da espécie: predadores de emboscada, como o Thylacoleo, focarão em manobras de **Agarrar** e **Imobilizar** partindo de pontos cegos, enquanto herbívoros territoriais, como o Triceratops, usarão o **Bloqueio** e o **Empurrar** de forma agressiva para expulsar os invasores de seu perímetro. A atuação do Mestre deve enfatizar sons guturais, o cheiro de almíscar e o olhar fixo. Um animal ferido torna-se mais perigoso, muitas vezes entrando em um estado de "Frenesi" onde ignora a **Fortitude** para desferir ataques desesperados.





Para agilizar o jogo e aumentar a escala de perigo, grupos de animais menores (como Compys, Wolves ou Raptors) não devem ser tratados como indivíduos isolados, mas como **Enxames** ou **Matilhas**. Mecanicamente, eles fundem suas barras de vida e bônus em uma única entidade de ação.

- ☛ **Funções Coletivas:** Dentro da matilha, o grupo se divide em "Batedores" (que aumentam a **Iniciativa** do grupo), "Opressores" (que garantem bônus de **Agarrar**) e o "Líder Alpha" (que fornece o dano principal).
- ☛ **Vantagem de Grupo:** Enquanto a vida da matilha estiver acima de 50%, eles recebem bônus cumulativos de **Furtividade** e **Luta**. Conforme os jogadores causam dano, a narração descreve membros do grupo sendo abatidos ou fugindo, reduzindo gradualmente os bônus e a quantidade de ataques por rodada.

Em um combate contra grandes feras, o cenário é descartável. Um ataque de um Brontossauro que erra os personagens deve obrigatoriamente destruir as árvores ou rochas que serviam de cobertura. O uso de **Força Bruta** por parte da fera serve para remodelar o mapa: um golpe pode criar uma nova cratera, derrubar um pilar de pedra que muda as rotas de **Acrobacia** ou incendiar a vegetação seca. Isso força os sobreviventes a estarem em constante movimento, pois a segurança de um obstáculo é puramente temporária. O ambiente torna-se um recurso finito, aumentando o senso de urgência e perigo real.

## ALFAS

Para tornar as lutas contra criaturas colossais ou "Alphas" mais dinâmicas, o sistema adota a **Destruição de Partes**. Os jogadores podem declarar ataques focados em membros específicos para reduzir a periculosidade da fera.

- ☛ **Retirada de Ameaça:** Cortar os tendões de um Rex pode reduzir sua manobra de **Correr** pela metade; ferir gravemente os olhos de um Spino aplica penalidades severas em sua **Percepção-Inimiga**; destruir a crista de um Dilofossauro anula sua capacidade de cuspir veneno.
- ☛ **Elementos de Conquista:** Retirar uma parte única da fera durante o combate (como um chifre, uma placa dérmica ou uma glândula de elemento) pode ser usado narrativamente para garantir um sucesso automático em uma **Manobra de Dissipação** posterior ou como ingrediente crítico para uma **Conjuração** de emergência no meio da luta.





A construção do perigo real começa muito antes do primeiro golpe. A mecânica de **Caça** envolve o rastreio através de **Investigação** e **Sabedoria**, onde os jogadores devem interpretar sinais de carcaças, marcas de garras e o silêncio da fauna. O combate contra uma fera nunca deve parecer uma "luta justa"; deve parecer uma tentativa de sobrevivência. O uso de armadilhas, iscas e o conhecimento botânico para criar sedativos são o que define se o sobrevivente voltará com o troféu ou se tornará parte da cadeia alimentar. No Ark, a vitória sobre uma fera não é medida apenas pela morte do animal, mas pela quantidade de recursos e partes intactas que o grupo conseguiu extrair antes que a carcaça atraísse predadores ainda maiores.

## EQUIPES





Cada grupo dentro das Arcas desenvolve uma doutrina de combate baseada em sua cultura e recursos disponíveis. A narrativa do combate deve mudar drasticamente dependendo de quem está do outro lado:

- ☛ **Tribos Primitivas/Essencialistas:** Focam na simbiose com a fauna. Seus guerreiros lutam em conjunto com montarias, utilizando o ambiente natural para emboscadas. Eles priorizam manobras de **Furtividade** e ataques de sangramento, usando o cenário para ocultar sua presença até o momento do golpe fatal. Suas armas são de materiais orgânicos, mas imbuídas de venenos potentes vindos do Conhecimento Botânico.
- ☛ **Facções Tecnológicas (TEK/Militares):** Combatem com disciplina e precisão. Utilizam o cenário como uma rede de dados e controle, empregando torretas, drones e trajes que permitem **Voo** e **Reflexos** sobre-humanos. O combate contra eles é um quebra-cabeça de supressão de fogo, onde os jogadores precisam lidar com barreiras de energia e manobras de **Analisar em Combate** que expõem suas fraquezas em tempo real.
- ☛ **Cultos Arcanos/Mutantes:** Utilizam o próprio corpo e o Elemento como arma. Suas estratégias giram em torno da **Manipulação de Elemento** e **Conjuração**. Eles não buscam cobertura física, mas criam suas próprias defesas místicas. O combate contra esses grupos exige que os jogadores dominem a **Manobra de Dissipação**, transformando a luta em um duelo de canalização de energia.

Um combate entre seres inteligentes raramente acontece no vácuo. A narrativa precisa estabelecer o **Motivo**, que dita o comportamento dos inimigos:

- ☛ **Recursos Críticos:** A luta por uma fonte de Elemento ou um drop de suprimentos. Aqui, o inimigo pode não querer matar os jogadores, mas apenas expulsá-los usando **Intimidação** e **Empurrar**.
- ☛ **Vingança ou Honra:** O combate é pessoal. Os inimigos usarão as manobras sem piedade e focarão em alvos específicos que causaram ofensas anteriores.
- ☛ **Desespero:** Grupos famintos ou doentes lutam de forma errática. Eles podem tentar a manobra **Desarmar** ou **Agarrar** para roubar suprimentos e fugir, em vez de lutar até o fim.





A narrativa de Ark sobrevive no choque. De um lado, o couro, o suor, o sangue e a pedra lascada. Do outro, o brilho frio do azul neon, o metal inquebrável e os hologramas que piscam entre as árvores.

- ☛ **Como narrar:** Ao descrever uma cena, sempre contraste o orgânico com o artificial. Não diga apenas que há um dinossauro na selva. Descreva como as luzes do seu implante refletem nas escamas molhadas da fera, ou como o som mecânico de uma torreta ao longe quebra o silêncio natural da floresta.
- ☛ **O Sentimento:** A narrativa deve passar a sensação de que os personagens são "anomalias" — seres de uma era que não pertence àquele lugar, tentando entender uma tecnologia que os trata como meros dados biológicos.

## CENÁRIO

No Ark, o ambiente nunca é neutro. Se os personagens estão em uma luta, o cenário deve estar "lutando" contra eles também.

- ☛ **Construção de Tensão:** Use o clima e a geologia para ditar o ritmo. Uma luta sob um calor de 45°C deve ser narrada com foco na exaustão, na visão turva e no metal das armas queimando as mãos. Em uma caverna, a narrativa deve ser claustrofóbica, focando no eco das gotas de água que escondem o som de algo rastejando nas paredes.
- ☛ **Interação Narrativa:** Se um animal grande erra um ataque, ele não apenas "falha". Ele estrçalha a árvore onde o jogador estava, mudando a iluminação da cena porque agora o sol entra por aquele buraco na copa. O cenário deve ser destruído e transformado durante a narração.





Ao narrar criaturas, fuja do antropomorfismo. Animais não "querem ser maus"; eles seguem programas biológicos ou ordens de um sistema maior.

- ☛ **Narração de Criaturas:** Foque nos sentidos. O estalar de galhos, o odor forte de carniça, o tremor rítmico no chão que faz a água nas poças vibrar. Descreva o comportamento de matilha: o Alpha não ataca primeiro, ele observa enquanto os outros testam as defesas.
- ☛ **O Toque do Sistema:** Deixe pistas narrativas de que aquelas feras são monitoradas. Um brilho estranho nos olhos de um espécime Alpha, ou um comportamento errático que sugere que a "programação" daquele bioma está falhando. Isso instiga a curiosidade sobre os Obeliscos e os Supervisores.

A vitória em Ark deve ser sentida fisicamente. Não narre apenas a redução de pontos de vida; narre a degradação da ameaça.

- ☛ **Visualizando o Dano:** Se os jogadores focam em uma asa de um Wyvern, narre o couro rasgando, o som do osso estalando e a criatura perdendo a elegância do voo para se tornar um monstro desajeitado no chão.
- ☛ **O Espólio Narrativo:** A conquista não termina com a morte. Descreva a importância de retirar aquela glândula de veneno ou aquela placa peitoral. O ato de "lootear" deve ser descrito como uma necessidade de sobrevivência, quase um ritual onde você extrai o poder da fera para si.

**Estratégia Narrada:** Descreva o inimigo usando o que os jogadores têm de mais valioso contra eles. Se o grupo tem uma montaria querida, o inimigo inteligente vai focar nela primeiro para desmoralizar os jogadores. A guerra entre humanos em Ark é fria, calculista e, muitas vezes, silenciosa até o momento da explosão de Elemento.







# CAPÍTULO 5 ARMAS E EFEITOS

A sobrevivência no Ark não é apenas uma questão de força bruta, mas de adaptação tecnológica e engenhosidade. O sistema de armas é estruturado em torno do conceito de **Eras de Evolução**, onde cada nível tecnológico dita não apenas o poder destrutivo, mas a sofisticação dos materiais e o peso que o sobrevivente deve carregar. A jornada começa no solo, com pedras e galhos, e termina na transcendência do Elemento.







Diferente de outros itens, as armas e materiais de construção possuem uma presença física massiva no mundo. Enquanto rituais e recursos básicos são digitalizados no cristal do Ark (o Implante), as armas exigem esforço físico para serem empunhadas. O limite de armas que um sobrevivente pode carregar é definido pela fórmula  $1 + \text{Força}$ . No entanto, o peso real é ditado pela **Era de Evolução** do personagem.

Um sobrevivente que já domina a Era de Ferro enxerga as ferramentas de Pedra como extensões leves de seu corpo, ocupando "peso livre". Contudo, ao tentar empunhar uma arma de uma era superior à sua – como um habitante da Era de Pedra tentando manejar um fuzil de Aço – o peso é dobrado devido à falta de familiaridade e ao peso bruto dos componentes industriais. O **Vigor** do personagem é o que sustenta a capacidade de manter esse arsenal pronto para o combate.

## ERA DA PEDRA

A **Era da Pedra** é caracterizada pela improvisação. Aqui, as armas são extensões da vontade do jogador e da criatividade narrativa. Não existem acertos críticos nesta era, pois a precisão é sacrificada pela urgência da sobrevivência. A criação de armas de pedra deve ser sempre descrita: o mestre não concede apenas um item, mas válida a lógica do jogador ao unir fibras, madeira e rocha.

Nesta era, o conceito de **Torpor** é vital. Muitas criaturas e inimigos são mais valiosos vivos do que mortos. Armas como a Clava e a Marreta são desenhadas para ignorar parte da letalidade direta e focar no choque neurológico. O dano de Torpor é sempre metade do dano original da arma, aplicado contra a **Resistência-T** do alvo. Quando a barra de torpor se enche, o alvo cai em estado de inconsciência, permitindo domesticação ou captura.





| <i>ARMA</i>                  | <i>DANO</i>            | <i>PESO</i>   |
|------------------------------|------------------------|---------------|
| <i>Espada de Pedra</i>       | 3D8+8                  | <i>Peso 1</i> |
| <i>Lança de Pedra</i>        | 2D10+5                 | <i>Peso 1</i> |
| <i>Martelo de Pedra</i>      | 3D8 + <b>Torpor</b>    | <i>Peso 1</i> |
| <i>Machado de Pedra</i>      | 2D12                   | <i>Peso 1</i> |
| <i>Pá de Pedra</i>           | 1D10+5 + <b>Torpor</b> | <i>Peso 1</i> |
| <i>Foice de Pedra</i>        | 1D12+6                 | <i>Peso 1</i> |
| <i>Adaga de Pedra</i>        | 2D6+3                  | <i>Peso 1</i> |
| <i>Clava de Pedra</i>        | 2D10 + <b>Torpor</b>   | <i>Peso 1</i> |
| <i>Tridente de Pedra</i>     | 2D8+6                  | <i>Peso 1</i> |
| <i>Machadinha de Pedra</i>   | 1D12                   | <i>Peso 1</i> |
| <i>Mangual de Pedra</i>      | 2D8+2                  | <i>Peso 1</i> |
| <i>Estilingue</i>            | 2D6+2+ <b>Torpor</b>   | <i>Peso 1</i> |
| <i>Espada Longa de Pedra</i> | 3D10                   | <i>Peso 2</i> |
| <i>Arco de Madeira</i>       | 1D12+10                | <i>Peso 2</i> |
| <i>Marreta de Pedra</i>      | 3d8+2 + <b>Torpor</b>  | <i>Peso 2</i> |

## COMPLEMENTOS

Antes de atingir a industrialização, o sobrevivente pode fundir sua tecnologia de Ferro ou Pedra com a biologia das criaturas mortas. Esses complementos utilizam partes específicas de animais para conceder vantagens únicas:

**Ossos de Grandes Criaturas:** Ao reforçar o cabo ou a lâmina com ossos densos de *Brontossauros* ou *Rex*, a arma ganha um impacto devastador, aumentando o multiplicador de dano em +1,5x fixo.





**Glândulas e Quelíceras:** Usar glândulas de veneno de *Pulmonoscorpilus* ou teias de Aranha permite que a arma aplique estados alterados, como paralisia leve ou dano contínuo de veneno por 3 rodadas, usando o veneno base da criatura como dano e duração.

**Placas de Queratina:** Escudos e armas reforçados com queratina de *Tricerátops* tornam-se excepcionalmente duráveis, reduzindo o dano recebido pelo usuário em -5 sempre que ele realiza uma ação de bloqueio.

**Presas de Predador:** Adiciona Sangramento (1d6 por rodada por 3 rodadas) ao causar dano ou de acordo o tipo de ataque da Criatura.

**Ossos de Grandes Feras:** Aumenta o dano base da arma em um degrau de dado (ex: 1d10 para 1d12).

## ERA DE FERRO

Ao atingir a Era do Ferro, o sobrevivente deixa de ser um coletor para se tornar um ferreiro. Armas de Ferro só podem ser fabricadas em Forjas e Bigornas, utilizando metal fundido. É nesta era que o sistema de **Jóias de Mutação** se torna ativo. O cristal do Ark começa a reagir com o metal purificado, permitindo que jóias brutas sejam incrustadas nas armas.

Cada joia fornece uma **Linha de Mutação Passiva** de acordo com o elemento Arcano temático que preenche o seu próprio interior na Narrativa.





Nesta era, o metal bruto é moldado. As armas são pesadas, brutais e confiáveis. Exigem mineração de metal e processamento em forja.



| ARMA                           | DANO                   | CRÍTICO                 | PESO          |
|--------------------------------|------------------------|-------------------------|---------------|
| <i>Espada de Ferro</i>         | 3D10+5                 | <i>Crítico: 19</i>      | <i>Peso 1</i> |
| <i>Lança de Ferro</i>          | 3D8+10                 | <i>Crítico: 18/1,5x</i> | <i>Peso 1</i> |
| <i>Martelo de Ferro</i>        | 4D8 + <b>Torpor</b>    | <i>Crítico: 20</i>      | <i>Peso 1</i> |
| <i>Machado de Ferro</i>        | 3D12+5                 | <i>Crítico: 20/1,5x</i> | <i>Peso 1</i> |
| <i>Pá de Ferro</i>             | 2D10+8 + <b>Torpor</b> | <i>Crítico: 20</i>      | <i>Peso 1</i> |
| <i>Foice de Ferro</i>          | 2D12+6                 | <i>Crítico: 18</i>      | <i>Peso 1</i> |
| <i>Adaga de Ferro</i>          | 3D6+10                 | <i>Crítico: 17</i>      | <i>Peso 1</i> |
| <i>Clava de Ferro</i>          | 3D10 +5+ <b>Torpor</b> | <i>Crítico: 20</i>      | <i>Peso 1</i> |
| <i>Tridente de Ferro</i>       | 4D8+8                  | <i>Crítico: 19</i>      | <i>Peso 1</i> |
| <i>Machadinha de Ferro</i>     | 2D12+3                 | <i>Crítico: 20/2x</i>   | <i>Peso 1</i> |
| <i>Gládio de Ferro</i>         | 3D8+6                  | <i>Crítico: 18/1,5x</i> | <i>Peso 1</i> |
| <i>Katana de Ferro</i>         | 3D10                   | <i>Crítico: 18</i>      | <i>Peso 1</i> |
| <i>Manoplas de Ferro</i>       | 2D8+For+ <b>Torpor</b> | <i>Crítico: 20</i>      | <i>Peso 1</i> |
| <i>Espada Longa de Ferro</i>   | 4Dd8+12                | <i>Crítico: 20</i>      | <i>Peso 2</i> |
| <i>Maça de Guerra de Ferro</i> | 4D8+8+ <b>Torpor</b>   | <i>Crítico: 19</i>      | <i>Peso 2</i> |
| <i>Claymore</i>                | 4d10+15                | <i>Crítico: 20/1,5x</i> | <i>Peso 3</i> |





|  |                |                         |               |
|--|----------------|-------------------------|---------------|
| <i>Pistola de Pederneira</i>             | 5D6            | <i>Crítico: 20/2x</i>   | <i>Peso 1</i> |
| <i>Besta de Repetição</i>                | 3D8            | <i>Crítico: 19</i>      | <i>Peso 2</i> |
| <i>Mosquete de Pederneira</i>            | 4D10           | <i>Crítico: 20/2x</i>   | <i>Peso 2</i> |
| <i>Espingarda de Cano Serrado</i>        | 6D6+10         | <i>Crítico: 20</i>      | <i>Peso 2</i> |
| <i>Arcabuz Pesado</i>                    | 5D10           | <i>Crítico: 20/1,5x</i> | <i>Peso 2</i> |
| <i>Pistola de Mão</i>                    | 4D8            | <i>Crítico: 20</i>      | <i>Peso 1</i> |
| <i>Escopeta de Mão</i>                   | 5D6            | <i>Crítico: 20</i>      | <i>Peso 1</i> |
| <i>Olho do Alcance (Rifle Primitivo)</i> | 4D12           | <i>Crítico: 20</i>      | <i>Peso 1</i> |
| <i>Granada de Pólvora</i>                | 6D6            | -----                   | <i>Peso 1</i> |
| <i>Frasco de Óleo Flamejante</i>         | 3D6+Fogo       | -----                   | <i>Peso 1</i> |
| <i>Dardo Tranquilizante</i>              | 1D6+ 15 Torpor | <i>Crítico: 20</i>      | -----         |
| <i>Arco de Madeira Refinado</i>          | 5D6+10         | <i>Crítico: 20/1,5x</i> | <i>Peso 2</i> |
| <i>Canhão de Mão</i>                     | 6D10           | <i>Crítico: 20</i>      | <i>Peso 3</i> |





# ERA DE AÇO

A Era do Aço marca o momento em que o sobrevivente deixa de ser um artesão de forja para se tornar um engenheiro de precisão. Nesta etapa, a força física bruta começa a ser suplementada por sistemas hidráulicos, combustíveis fósseis e eletricidade. O acesso a este nível tecnológico exige a construção de um **Centro de Usinagem** ou uma **Bancada Industrial**, equipamentos que demandam o refinamento de Petróleo em Gasolina e a criação de eletrônicos a partir de Sílica e Metal.

Diferente das eras anteriores, as armas de aço não são apenas ferramentas de corte ou impacto; elas são máquinas. O uso de Polímeros (substitutos sintéticos da Obsidiana e Queratina) permite que o armamento seja mais leve e resistente, permitindo que sobreviventes com menos Vigor operem arsenais extremamente letais. É nesta era que o combate deixa de ser puramente frontal e passa a envolver tática, supressão e controle de ambiente.

---

As armas brancas de aço são forjadas com ligas de alto carbono, permitindo fios de corte que nunca perdem o gume, enquanto as armas de fogo utilizam sistemas de culatra e carregadores que permitem disparos em sequência.

Diferente das eras anteriores, onde o projétil era apenas chumbo ou pedra, a Era do Aço permite a criação de munições com funções específicas, produzidas no Laboratório Químico.

- ☛ **Dardos Tranquilizantes de Choque:** Utilizam toxinas biológicas refinadas e uma pequena carga elétrica. Eles causam 30 do dano da arma como Torpor imediato, sendo a ferramenta definitiva para domesticação de grandes feras, além de cancelar habilidades de alta mobilidade.
- ☛ **Projéteis Perfurantes (AP):** Balas com ponta de aço endurecido e núcleo de polímero. Ignoram até 10 pontos de RD de armaduras ou escudos.
- ☛ **Munição Incendiária:** Projéteis que explodem em chamas ao impacto. Causam dano de fogo (5D6) contínuo por 3 rodadas e são extremamente eficazes contra alvos orgânicos.





- ☛ **Dardos de Rastreamento:** Não causam dano significativo, mas marcam o alvo no visor do cristal do Ark (HUD), permitindo que o sobrevivente veja a silhueta do alvo através de paredes ou folhagem durante a Cena.
- ☛ **Granadas de Atordoamento:** Equipamento tático que não foca em matar, mas em cegar e ensurdecer todos em um raio de 6 metros, reduzindo a defesa e os ataques dos afetados para zero por uma rodada, atordoando todos os alvos por 1 rodada e deixando Cegos com o primeiro contato.
- ☛ **Silenciador Industrial:** Reduz o ruído do disparo a quase zero, permitindo ataques furtivos que não revelam a posição do atirador por causa do som da arma.
- ☛ **Mira Holográfica:** Utiliza a interface do cristal do Ark para projetar um ponto de mira, concedendo +5 em testes de Pontaria.
- ☛ **Lanterna Tática:** Acoplada sob o cano, cega inimigos em ambientes escuros e permite exploração de cavernas sem a necessidade de tochas.
- ☛ **Lançador de Gancho:** Pode ser acoplado a bestas ou rifles específicos, permitindo que o sobrevivente se desloque verticalmente ou prenda criaturas menores ao solo.
- ☛ **Projéteis de Fragmentação:** Estilhaçam ao impacto, causando dano reduzido em alvos com armadura pesada, mas infligindo ferimentos atrozes em alvos desprotegidos (Adiciona +2 dados de dano contra alvos sem armadura).
- ☛ **Dardos de Feromônio:** Criados a partir de vísceras de criaturas Alfa. Ao atingir um alvo, todas as criaturas selvagens próximas tornam-se agressivas contra ele por 1 rodada.
- ☛ **Cargas Criogênicas:** Munição experimental que utiliza polímeros térmicos para reduzir a temperatura do alvo. Três acertos consecutivos congelam o inimigo, impedindo ações de movimento por 1 rodada.
- ☛ **Munição Sônica:** Utilizada em Rifles de Longo Alcance para desorientar. Não causa dano letal, mas força o alvo a realizar um teste de Vigor; em caso de falha, o alvo fica atordoado e perde a próxima ação.

Na **Era do Aço**, o sobrevivente deixa de ser um mero usuário de tecnologia para se tornar um arquiteto do próprio destino. Diferente das Eras de Pedra e Ferro, onde a criação era limitada pela maleabilidade bruta dos materiais, o aço e os polímeros permitem uma modularidade sem precedentes. Este sistema introduz a mecânica de **Prototipagem de Campo**, que permite ao grupo de sobreviventes dedicar tempo, lógica e recursos industriais para criar aparatos customizados que não constam nos engramas básicos do cristal do Ark.





Quando um grupo decide criar um equipamento único — seja uma modificação para uma arma existente ou um aparato tático inédito — eles devem apresentar um plano lógico ao mestre, detalhando os recursos necessários (como Circuitos Eletrônicos para sensores ou Pasta de Cimento para selagem pneumática). Se o projeto for viável dentro das leis da física e da tecnologia industrial, o item é forjado com uma **Habilidade Passiva Customizada** ou uma **Meia-Habilidade Ativa**. Essas criações funcionam no mesmo patamar de equilíbrio das Mutas de Joias, mas são fruto da narrativa e da estratégia dos jogadores. A criação de novos cosméticos ou de itens precisam de um nível alto da área responsável pela sua criação dentro do Abrigo.

Um exemplo dessa aplicação seria um sobrevivente que decide acoplar um sistema de injeção pneumática em sua *Machete de Polímero* para que, ao atingir um inimigo, ela injete automaticamente narcóticos líquidos. O mestre poderia validar essa ideia criando a passiva "Injeção Traumática", que adiciona um valor fixo de Torpor a cada golpe bem-sucedido, consumindo munição de narcótico do inventário. Esse nível de liberdade incentiva o uso tático do cenário e dos recursos, transformando o Centro de Usinagem em um **laboratório** de inovações letais.

| ARMA                                  | DANO     | CRÍTICO          | PESO   |
|---------------------------------------|----------|------------------|--------|
| <i>Pistola Moderna</i>                | 4D8      | Crítico: 20/2x   | Peso 1 |
| <i>Fuzil de Assalto</i>               | 4D10     | Crítico: 20/2x   | Peso 2 |
| <i>Espingarda Moderna</i>             | 8D6      | Crítico: 20/2,5x | Peso 2 |
| <i>Rifle de Longo Alcance</i>         | 6D12     | Crítico: 20 3x   | Peso 2 |
| <i>Arco Composto</i>                  | 4D10     | Crítico: 20      | Peso 2 |
| <i>Motosserra Industrial</i>          | 3D12     | Crítico: 20/1,5x | Peso 2 |
| <i>Harpão Industrial</i>              | 4D10+15  | Crítico: 20      | Peso 2 |
| <i>Lança-Foguetes Moderno</i>         | 6D12+20  | Crítico: 20      | Peso 3 |
| <i>Granada de Pólvora Moderna</i>     | 12D6     | -----            | Peso 1 |
| <i>Minigun Moderna (Metralhadora)</i> | 6D6+Fogo | Crítico: 18/2,5x | Peso 1 |







## ERA DE LENDÁRIA

Diferente das eras de Pedra, Ferro e Aço, a **Era Lendária** não pode ser alcançada através de centros de usinagem ou processos industriais. Ela não pertence ao domínio da fabricação, mas ao reino da **conquista e da herança**. Uma arma lendária não é apenas um objeto; é um registro histórico, um fragmento de um evento que alterou a realidade do Ark ou o último suspiro de um sobrevivente que desafiou os deuses do sistema.

Neste patamar, a mecânica se curva à narrativa. Enquanto as armas de aço são ferramentas de precisão, as lendárias são extensões da alma e do destino. Elas possuem números base inspirados no aço, porém elevados ao extremo, e trazem consigo uma **Mutação Única** – uma habilidade que quebra as regras convencionais do jogo, permitindo que o portador realize feitos impossíveis.

---

### Construção da Narrativa Lendária

Para que uma arma lendária surja na mesa, ela deve ser o clímax de um arco narrativo. O mestre e os jogadores devem tratar esses itens como personagens em si mesmos. Abaixo, estão os pilares para introduzir esses artefatos:

- ☛ **O Legado do Sobrevivente Caído:** Muitas dessas armas são encontradas junto aos restos mortais de antigos sobreviventes. Estes não eram apenas jogadores, mas lendas que deixaram marcas no cristal do Ark. A arma retém a memória de suas batalhas, seus traumas e seu estilo de combate.





- ☛ **Cicatrizes do Mundo:** Eventos climáticos ou anomalias sistêmicas (como o despertar de um Titã ou a corrupção de uma região) podem fundir energia pura a objetos comuns, elevando-os ao status de lenda. Encontrar essas armas exige que os personagens sobrevivam ao local onde a realidade "quebrou".
- ☛ **O Custo da Simbiose:** Uma arma lendária raramente é "grátis". Ela exige algo do portador: sanidade, sangue, um pacto ou a aceitação de uma maldição. O vínculo entre o sobrevivente e a arma é profundo e, muitas vezes, irreversível.

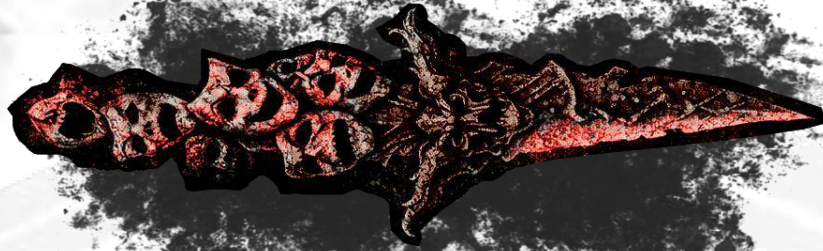
Aqui estão detalhadas algumas das armas que definem a Era Lendária, unindo estatísticas brutais a contextos narrativos densos.

## ADAGA DE MIL CARAS

A Civilização Gládio era conhecida por sua disciplina férrea e exércitos imbatíveis, até o dia em que o céu se tornou da cor de sangue coagulado. O **Demônio Escarlate**, uma entidade de pura entropia, não os atacou com força, mas com o peso de seus próprios pecados. Quando a cidade caiu, o demônio foi finalmente selado por mil sacerdotes que sacrificaram suas vidas para transformar a essência da criatura em uma lâmina.

A Adaga não possui um metal reconhecível. Sua lâmina é feita de um material translúcido que pulsa como um coração exposto. Narrativamente, diz-se que cada vez que a lâmina penetra a carne de um inimigo, o portador ouve um sussurro – uma das mil faces das vítimas do Demônio Escarlate clamando por vingança. Ela não corta apenas a pele; ela corta a "história" da vítima, impedindo que as feridas se fechem através de qualquer meio biológico ou tecnológico. Aqueles que a empunham por muito tempo começam a notar que seus próprios reflexos em superfícies polidas parecem diferentes, como se a adaga estivesse lentamente colecionando a face do portador para sua galeria de horrores.





**Contexto:** Esta adaga não foi forjada; ela brotou da terra onde o sangue do Demônio Escarlata foi derramado durante a queda da Civilização Gládio. Ela é uma manifestação da corrupção e do ódio acumulado.

**Efeito de Mutação:** A adaga anula resistências a sangramento após o segundo ataque bem-sucedido no mesmo alvo. O portador pode conjurar a adaga instantaneamente usando o arcano, ganhando +15 em testes de manipulação do elemento Escarlata.

**Passiva:** O dano de sangramento causado pelo portador recebe um bônus de +2 dados extras de dano.

**Estatísticas:** 7D10+15 (Sangramento) | Crítico: 20 | Peso 1

## ALFANQUE DA TOAMENTA

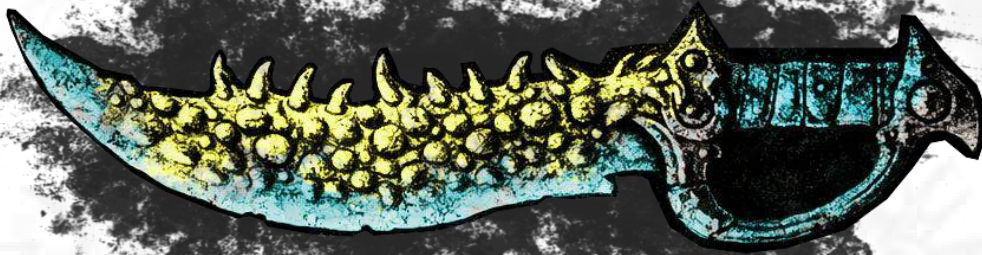
**Caríbdis** não é apenas um lugar; é um erro geográfico no Ark, um redemoinho eterno onde o mar engole a si mesmo. O primeiro pirata a navegar por essas águas, cujo nome foi apagado dos registros por medo, não morreu por afogamento. Ele fez um acordo com as correntes. Quando seu navio foi esvaçalhado, ele emergiu semanas depois





caminhando sobre as ondas, portando um Alfanje que parecia esculpido em coral negro e restos de naufrágios.

O Alfanje da Tormenta possui uma vontade própria ligada às marés. Ele nunca está seco; gotas de água salgada escorrem constantemente de sua ponta, mesmo no deserto mais árido. Narrativamente, encontrar esta arma exige que o sobrevivente sinta o "puxão" do abismo. Ela boia apenas quando o mar está em sua fúria máxima, surgindo entre os destroços como uma promessa de sobrevivência. O portador sente seus pulmões se adaptarem à água de forma dolorosa, como se estivesse se tornando parte da ecologia marinha. A habilidade de copiar ataques animais não é mágica, é uma mimese biológica instantânea: o braço do portador e a lâmina se transformam momentaneamente em tentáculos, presas ou barbatanas para executar o golpe perfeito.



**Contexto:** Pertencente ao primeiro pirata que ousou navegar pelo evento de Caríbdis. O mar nunca devolveu seu corpo, apenas seu alfanje, que boia ocasionalmente no centro de tempestades agressivas como um convite ao fundo do oceano.

**Efeito de Mutação:** O portador torna-se imune à fadiga da água, podendo respirar e nadar livremente com a agilidade de um predador marinho. A arma permite copiar um ataque de qualquer criatura marinha próxima (ou contra a qual esteja lutando) enquanto estiver na água.

**Estatísticas:** 6D12 + (Dano do Ataque Animal Copiado) | Crítico: 18 (1,5x) | Peso 2

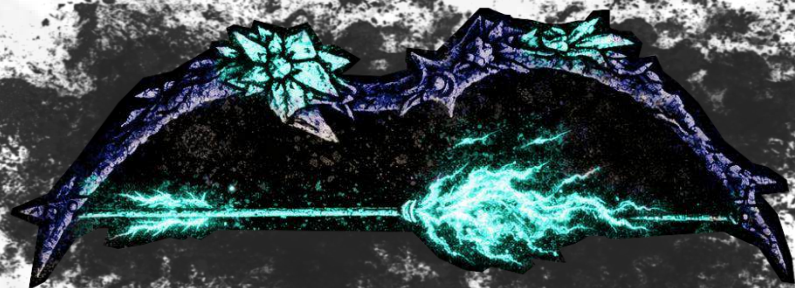




# ARCO CRISTALIZADO DO PROFANO

O Arco não existe em apenas uma linha temporal. Ele é o resultado de uma falha crítica no cristal do Ark, onde um arco de caçador comum foi deixado em uma zona de "vácio de realidade". Ele absorveu a essência de todos os portadores que morreram em um raio de cem metros de sua localização original, fragmentando-se e reagrupando-se em uma estrutura de cristal obsidiana que desafia a geometria.

A verdadeira tragédia do Arco Profano é que ele guarda os ecos de seus antigos donos. O ritual de manipulação da Morte que ele permite não é uma conjuração de energia, mas a abertura de fendas temporais. Ao atirar, o portador não dispara sozinho; as silhuetas translúcidas dos antigos portadores aparecem ao lado de seus aliados, disparando simultaneamente. É uma arma de solidão compartilhada. Narrativamente, o arco é frio ao toque — um frio que queima a alma. O "ângulo completo" que ele concede é o resultado da arma ver o mundo através de olhos que já não pertencem a este plano, permitindo que o portador acerte um alvo escondido atrás de uma montanha como se estivesse cara a cara com ele.





**Contexto:** Fragmentado através de realidades, este arco ceifou tantas almas que os cristais que o formam tornaram-se receptáculos de rostos e memórias de todos os seus antigos donos. Ele não escolhe um portador; ele o observa.

**Efeito de Mutação:** O portador pode conjurar o Ritual da Morte. Durante a cena, após uma ação de movimento, o atirador pode usar seus aliados como "espelhos". O tiro surge da posição de um aliado à escolha, garantindo alcance e ângulo perfeitos de qualquer lugar do campo de batalha.

**Estatísticas:** 8D8+12 | Crítico: 20 | Peso 2

# ESPADADA DE PANDORA

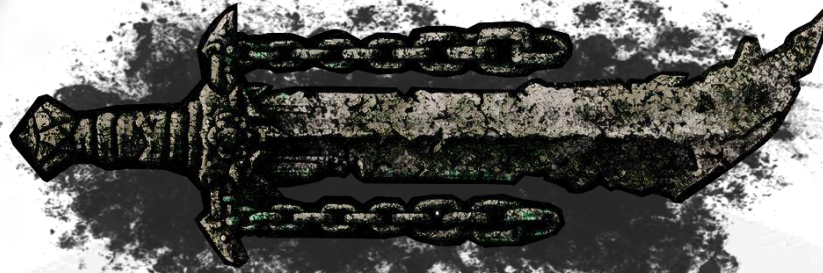
Diz a lenda que Pandora foi a primeira sobrevivente a descobrir o código-fonte das criaturas do Ark. Ela percebeu que tudo possuía uma falha de design, um erro na arquitetura. Para conter esse conhecimento avassalador, ela forjou uma espada e envolveu-a em correntes, prendendo sua própria sanidade à lâmina. A espada não foi feita para matar, mas para expor.

As correntes que descem do punho da Espada de Pandora não são decorativas; elas são simbióticas. Ao empunhá-la, as correntes perfuram o antebraço do portador, selando o vínculo até que o sol se ponha ou a mente se quebre. A marcação do ponto fraco é uma experiência traumática: o portador "enxerga" o fluxo de dados do inimigo, vendo onde a carne é mais fraca e onde a alma é mais podre. Causar o dano triplo é, na verdade, atingir o erro de sistema do inimigo. No entanto, o preço é a sanidade. O portador começa a ver segredos em tudo — o medo nos olhos de seus aliados, a





mentira nas palavras de seus amigos. A espada revela tudo, e a maioria dos sobreviventes prefere a cegueira à verdade que Pandora oferece.



**Contexto:** Uma lâmina envolta em correntes que nunca se soltam. Ela foi desenhada para revelar a verdade, por mais sombria que seja. Aqueles que a empunham perdem a privacidade de sua própria mente em troca da visão absoluta.

**Efeito de Mutação:** Ao custo de 30 pontos de Sanidade no início da luta, o portador marca um ponto fraco absoluto no inimigo. Atacar este ponto específico triplica (3x) o dano final causado. A espada acorrenta-se ao braço do usuário e só se solta se ele entrar em estado de enlouquecimento.

**Estatísticas:** 6d10+25 | Crítico: 20 (2x) | Peso 3

## FUZIL DO HOMEM LOBO

O Homem-Lobo não era um animal, mas um sobrevivente que se tornou uma entidade através de pactos sombrios em tabernas esquecidas pelo tempo. Ele era o cobrador de dívidas do Ark. Quando ele desapareceu, deixou para trás sua ferramenta de trabalho: um fuzil industrial modificado com ranhuras que lembram garras e uma aura que cheira a tabaco velho e pólvora.





Este fuzil é a personificação do julgamento. Ele é silencioso não por causa de um acessório mecânico, mas porque o som do disparo é "roubado" pelo próprio fuzil, transformando o estrondo em um vácuo auditivo. A narrativa desta arma foca na moralidade. Ela é uma arma pesada, com marcas de arranhões que parecem lutar para sair do metal. O dano Verdadeiro contra devedores não é apenas uma mecânica; é o fuzil agindo como um juiz metafísico. Se o alvo quebrou uma promessa ou deve algo ao portador, o fuzil "reconhece" a falha de caráter e ignora qualquer proteção física. É a arma definitiva para aqueles que operam nas sombras da sociedade dos sobreviventes, onde uma palavra vale mais que a vida.



**Contexto:** Uma arma nascida do orgulho e da ganância de um ser híbrido que nunca encontrou paz. Manifestada após o desaparecimento de uma entidade em uma taverna esquecida, a arma carrega a aura de quem caça traidores.

**Efeito de Mutação:** O fuzil possui um silenciador orgânico que não reduz o dano. Contra qualquer ser que possua uma dívida moral, financeira ou contratual com o portador, o dano da arma torna-se **verdadeiro** (ignora todas as formas de RD e proteção) e recebe +3 dados de dano adicionais.

**Estatísticas:** 5d12+15 | Crítico: 18 (2,5x) | Peso 2

---

### O Papel do Mestre na Era Lendária

Ao entregar uma dessas armas, o Mestre deve lembrar que o equilíbrio do jogo mudou. Inimigos comuns não são mais páreo. O desafio agora deve ser moral ou estratégico. Uma arma lendária atrai atenção: outras facções, criaturas colossais e o







próprio sistema do Ark podem tentar "corrigir" a anomalia que o sobrevivente se tornou ao empunhar tal poder.

# INTEGRIIDADE

A evolução de um sobrevivente é medida pela complexidade de suas ferramentas e pela solidez de seu abrigo. Enquanto na Era da Pedra a sobrevivência é individual e reativa, a transição para o Ferro e, posteriormente, para o Aço, exige uma compreensão profunda da metalurgia, da química e da organização social. Este capítulo detalha como as armas são construídas, como a energia das joias pode ser manipulada e como o investimento em infraestrutura transforma um simples acampamento em uma potência regional.

## A Forja e a Integridade do Aço

O processo de criação nas eras superiores deixa de ser uma improvisação narrativa para se tornar um processo técnico de alta precisão. Na Forja de Ferro ou no Centro de Usinagem de Aço, o sobrevivente não está apenas moldando metal; ele está aplicando modificadores que alteram o comportamento da arma no campo de batalha. Através do uso de recursos adicionais durante a fabricação, é possível refinar o equilíbrio da arma, reduzindo o desgaste físico do portador, ou reforçar sua estrutura com polímeros e cimento tático para torná-la quase indestrutível. Além disso, o uso de minérios específicos, como a Obsidiana ou o Cristal, durante o derretimento do metal, pode infundir propriedades térmicas ou de penetração que armas comuns não possuem.

Um conceito vital para todo guerreiro é a **Resistência Estrutural (RE)**. Cada arma possui um limite de estresse físico antes de falhar. Armas de Pedra possuem uma RE base de 15, refletindo a fragilidade das fibras e lascas de rocha. O Ferro eleva esse valor para 20, o Aço para 25 e as Relíquias Lendárias possuem uma RE de 30. A resistência diminui sempre que o portador falha criticamente ou quando a arma é usada para bloquear impactos massivos de criaturas Alfas. Se a RE chegar a zero, a arma quebra, tornando-se um peso morto até que seja levada de volta à forja.





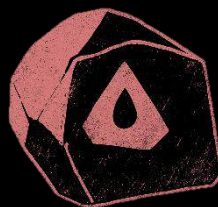
Um detalhe crucial envolve as **Joias de Mutação**. Elas são encaixadas em slots de expansão, mas sua conexão é puramente energética. Se uma arma sofre um dano súbito que reduza sua RE em 5 pontos de uma só vez, ou se a arma for destruída, a joia é "deslocada" ou expelida, perdendo seu efeito passivo imediatamente. No entanto, existe um caminho proibido: a **Drenagem de Essência**. Um sobrevivente pode escolher drenar a energia de uma joia diretamente para seu próprio sistema nervoso ou implante. Ao fazer isso, a joia é consumida e destruída, mas o personagem ganha permanentemente o efeito da mutação (passiva ou reação) em seu próprio corpo, ocupando um slot de habilidade biológica. O custo é alto: a integração de minerais arcanos no corpo humano causa traumas permanentes na sanidade ou no vigor, pois o organismo luta para processar uma energia que não é sua.

---

### Ciclo de Recursos e Engramas Prioritários

A economia dentro do Ark funciona em duas frentes: a coleta de unidades de recursos e o acúmulo de **Pontos de Investimento (PI)**. O crafting de itens básicos, como munição, armaduras de couro ou ferramentas de ferro, consome recursos brutos (metal, polímero, eletrônicos) que o mestre contabiliza de acordo com a raridade e a dificuldade da Narrativa. Contudo, para que o grupo possa fabricar itens de uma nova era, eles devem primeiro desbloquear os **Engramas Prioritários**. Estes são conhecimentos fundamentais que agem como gatilhos de evolução. Por exemplo, você não pode criar uma arma de fogo sem antes investir pontos em uma Refinaria para produzir gasolina e, em seguida, em um Centro de Usinagem. Esses engramas são os pilares que sustentam o progresso tecnológico do grupo.

Para além dos itens individuais, os recursos coletados em grande escala podem ser convertidos em pontos para a mecânica de abrigo. O mestre concede entre 2 a 8 Pontos de Investimento sempre que o grupo realiza um marco narrativo, como derrotar um guardião regional ou estabelecer uma rota comercial segura. Esses pontos são usados para fundar e aprimorar as Áreas de Abrigo, transformando a base em um centro de utilidade e eficiência. Cada área possui um nível de investimento que dita o que ela pode produzir e qual o bônus que ela fornece para a população ou para o grupo de personagens principais.





# DEFESAS E TIPOS DE DANO

No ecossistema implacável do Ark, a diferença entre a vida e o deserto de uma tela de renascimento reside na compreensão de que nem todo ferimento é igual. A letalidade é multifacetada, e o sobrevivente que confia apenas na grossura de seu couro logo descobrirá que o fogo queima, a peste corrói e a eletricidade ignora a força bruta. Para sobreviver, é preciso entender a taxonomia do dano e como a tecnologia de proteção evoluiu para mitigar essas ameaças.

O dano no Ark é classificado pela forma como interage com a matéria e a biologia. O **Dano Físico** e o **Dano de Impacto** representam as ameaças primais: cortes de garras e o peso de uma queda ou esmagamento. Enquanto o físico é reduzido pela defesa bruta da armadura, o impacto foca na transferência de energia cinética, muitas vezes ignorando partes da absorção para abalar o vigor do alvo. O **Dano Balístico**, introduzido com a pólvora, é uma evolução da perfuração; ele viaja em velocidades que as armaduras primitivas não conseguem processar, exigindo materiais mais densos ou táticos para serem parados.



Existem, porém, formas de agressão que burlam a integridade externa. O **Sangramento** é uma condição interna; ele exige que o alvo tenha um sistema biológico funcional para causar estragos, gerando uma perda contínua de vitalidade enquanto a ferida não for estancada. De forma similar, a **Peste** (composta por venenos, ácidos e toxinas) é a maior inimiga da proteção física, pois ela "vaza" pelas juntas da armadura e ataca a vida diretamente, perfurando as defesas como se elas não existissem. O **Fogo**, por sua vez, é um agente de degradação; ele causa dano contínuo e, embora a armadura proteja o usuário do contato imediato, ela sofre um desgaste acelerado enquanto o calor persiste.





As formas mais avançadas e perigosas de dano são o **Elétrico** e o **Verdadeiro**. A eletricidade é a ruína da tecnologia e das armaduras metálicas, causando o dobro de dano diretamente na durabilidade da proteção, sobrecarregando circuitos e condutores. Já o **Dano Verdadeiro** é a manifestação da letalidade absoluta, geralmente vinda de fontes arcanas ou criaturas Apex; ele não reconhece mitigação, reduzindo simultaneamente a vida e a integridade da armadura sem qualquer chance de defesa.



## QUANTO FOI O DANO?





# CRÍTICOS

Dentro do sistema de evolução do Ark, a transição da Pedra para o Ferro não representa apenas um aumento no dano base, mas a introdução da precisão técnica. Enquanto um pedaço de rocha lascada atinge o alvo de forma bruta e desajeitada, uma lâmina de metal ou um projétil de pólvora permitem atingir pontos vitais com uma eficácia letal.

## A Margem de Ameaça e o Multiplicador

O acerto crítico é composto por dois valores fundamentais: a **Margem de Ameaça** e o **Multiplicador**.

**Margem de Ameaça:** É o valor que você precisa tirar no dado (d20) para que o ataque seja considerado uma potencial ameaça crítica. Na Era de Pedra, essa margem não existe. A partir da Era de Ferro, a maioria das armas possui uma margem padrão de **20**. Armas mais equilibradas ou técnicas, como a Katana ou o Rifle de Precisão, possuem margens menores (como **18** ou **17**), o que significa que é mais fácil obter um crítico.

**Multiplicador:** Indica quantas vezes o dano da arma será somado. Se uma arma possui um multiplicador de **x3**, você deve rolar os dados de dano da arma três vezes (ou multiplicar o resultado final por três, conforme a preferência da mesa).

## A Fórmula do Dano Crítico:

O multiplicador afeta apenas os **dados da arma**. Bônus fixos vindos de Atributos (como Força) ou de Joias de Mutação são somados apenas uma vez ao final, a menos que uma habilidade específica diga o contrário.

$$(Dados \times Multiplicador) + Bônus = Dano \{Total\}$$





# EFEITOS PESADOS

No Ark, o combate não é uma troca estática de valores numéricos, mas um fluxo constante de vantagens e desvios biológicos. Os **Efeitos Pesados** representam as alterações no estado físico e mental do sobrevivente ou da fera, ditando quem mantém a iniciativa e quem está a um passo da morte. Compreender esses estados é essencial, pois eles interagem diretamente com a narrativa e com as limitações reais do ambiente, como a densidade da água ou a exaustão do corpo.

---

O combate é influenciado primariamente pelos efeitos de **Fortalecido e Nerf**. Diferente de outras condições, estes são dinâmicos e representam o ímpeto ou a fraqueza momentânea. Eles favorecem ou diminuem bônus em ações, testes e dados, e possuem a característica única de serem **acumulativos**. Um sobrevivente inspirado por um grito de guerra pode se tornar cada vez mais letal a cada rodada, enquanto um inimigo atingido por toxinas debilitantes pode ver suas chances de acerto minguaem até a total inutilidade.

Quando o foco é a interrupção, entramos no domínio do silêncio e do choque. O efeito **Abalado** retira do alvo a capacidade de reagir; ele ainda pode agir em seu turno, mas suas reações de defesa são anuladas, deixando-o aberto a sequências de ataques. Já o **Silenciado** é o terror dos usuários de Arcano e tecnologia complexa: ele cancela qualquer ação de canalização, habilidades ou rituais em andamento. Para o esforço físico bruto, o efeito **Atordoante** força uma interrupção total; o alvo, atingido por uma força física ou mágica massiva, perde a capacidade de agir em seu turno, restando-lhe apenas a tentativa desesperada de se defender. Nem o Silêncio nem o Atordoamento podem acumular, pois representam um estado absoluto de incapacidade momentânea.





## Posicionamento e Vulnerabilidade

A estratégia de campo é recompensada através do efeito de **Flanqueado**, uma mecânica que une a matemática do jogo à cena narrativa. Um alvo é considerado flanqueado quando gasta todas as suas reações ou quando é pressionado por várias direções simultaneamente. O gatilho mecânico para isso é o número de ataques recebidos: se o alvo sofrer uma quantidade de ataques igual ao seu valor de **Agilidade**, ele perde o equilíbrio tático e recebe -5 em qualquer reação subsequente até que consiga se reposicionar.

A letalidade aumenta drasticamente com os estados de **Exposto** e **Vulnerável**. Um inimigo Exposto sofre o dobro de dano de qualquer fonte, representando um momento de guarda totalmente baixa ou armadura partida. Já o efeito Vulnerável é mais insidioso: ele ignora completamente a proteção da armadura, fazendo com que o dano seja aplicado diretamente aos pontos de vida, como se o golpe encontrasse uma fresta vital no metal ou no couro. Ambos os efeitos são únicos e não acumulam em termos de duração ou intensidade por rodada, mas definem o fim de muitas lutas.

Para os mestres da emboscada, o estado **Furtivo** garante uma vantagem inicial devastadora. Atacar a partir das sombras contra alvos **Desprevenidos** concede bônus em acertos e um adicional de +2D de dano. O efeito colateral é que

qualquer alvo atingido por um ataque furtivo torna-se automaticamente **Desprevenido** para os ataques seguintes daquela sequência, permitindo que um assassino finalize sua presa antes mesmo que ela compreenda a direção do golpe.

O controle de grupo é exercido através do efeito **Agarrado**, que impõe desvantagem em todos os testes de defesa. Este efeito pode acumular conforme mais seres se juntam à contenção: cada aliado adicional tentando segurar o alvo concede um bônus de +2 se forem menores que o alvo, ou +5 se forem maiores. Em contrapartida, os estados de **Enraizado** e **Pesado** tratam da imobilidade; eles impedem o deslocamento e dobram o custo de Vigor para qualquer esforço físico, simulando pés presos na lama, gravidade aumentada ou gavinhas de plantas prendendo os membros.

O limite final do corpo é a **Fadiga**. Quando o fôlego de um sobrevivente acaba, ele entra em um estado de exaustão que reduz todas as suas capacidades pela metade. Se a fadiga persistir ou o oxigênio for cortado, o alvo cai **Desacordado** ou entra em sono profundo. Enquanto **Dormindo**, o alvo é considerado automaticamente Exposto e Vulnerável, e qualquer ataque bem-sucedido contra ele é tratado como um acerto crítico automático, representando a total incapacidade de autopreservação.





## Regras de Concepção

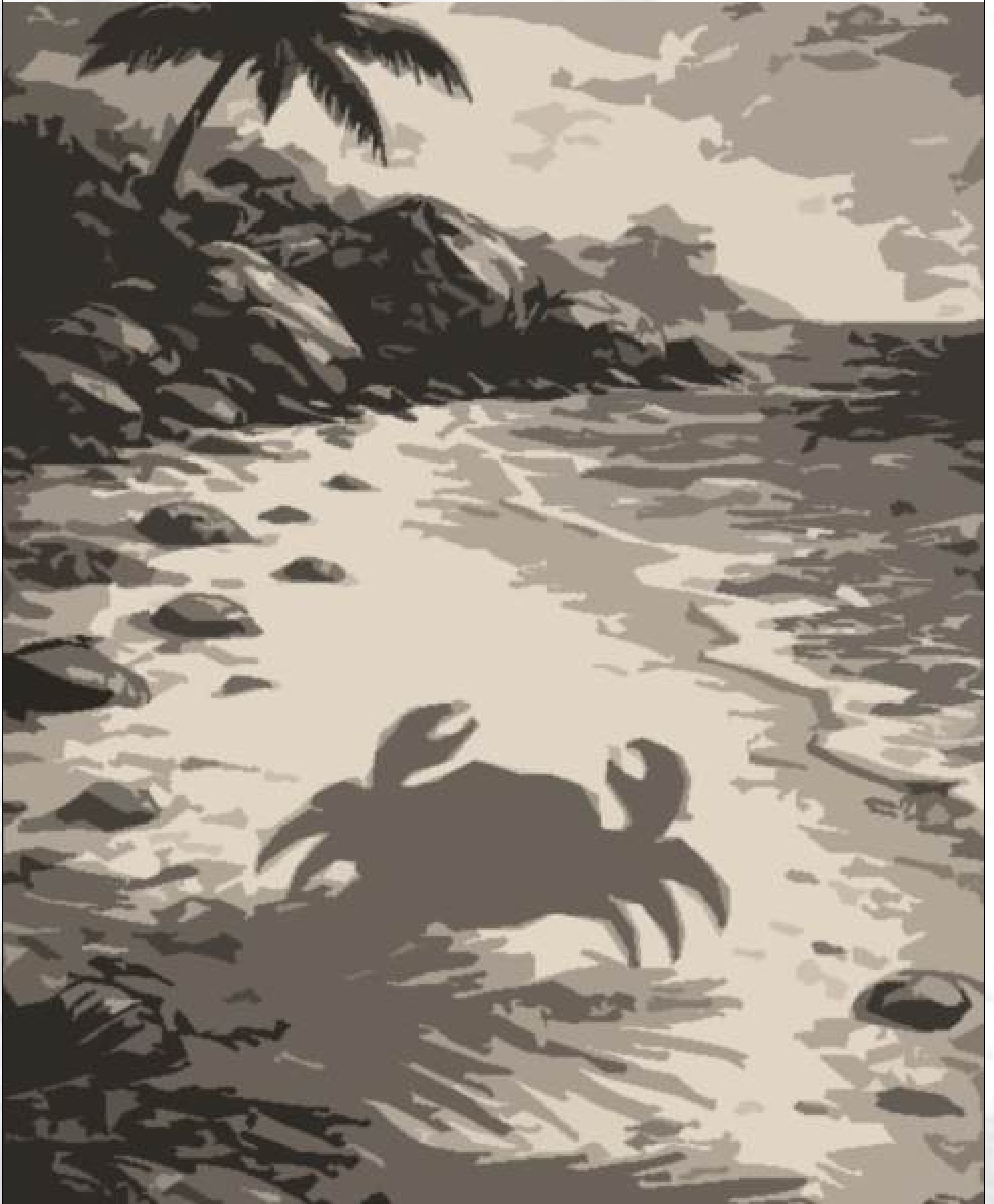
---

A narrativa dita que a física do Ark não pode ser ignorada. Em cenas subaquáticas, por exemplo, as limitações são explícitas: armas de pontaria sem propulsão moderna, como arcos e bestas convencionais, ou armas de arremesso, perdem toda a eficácia. A resistência da água impede que o projétil mantenha força ou direção, tornando-os inúteis a menos que sejam tecnologias específicas de pressurização (como o Arco Composto de Aço ou armas Tek/Lendárias).

Da mesma forma, a concepção da cena impõe dificuldades de acordo com a lógica física: seres pequenos ou extremamente ágeis em voo são inerentemente mais difíceis de atingir em combates corpo a corpo, exigindo testes de precisão muito mais altos do que o normal. O mestre deve sempre avaliar se a ação pretendida pelo jogador respeita a limitação do ambiente antes de permitir a rolagem dos dados, garantindo que a sobrevivência seja tão lógica quanto heróica.









# CAPÍTULO 8

## RECURSOS E ENIGMAS

O Mestre deve enxergar o mapa do Ark não como um cenário estático, mas como um organismo vivo que dita a tecnologia disponível. A narrativa da coleta deve refletir a dificuldade do ambiente. Em biomas iniciais, como as Praias e Selvas Equatoriais, os recursos são abundantes, porém frágeis: a madeira é úmida, a fibra é verde e as pedras são porosas. Aqui, a cobrança sobre os jogadores é baixa, mas o resultado é proporcional: itens da **Era da Pedra** que quebram facilmente e exigem manutenção constante.

À medida que o grupo avança para o interior — pântanos densos, montanhas geladas ou desertos áridos —, o Mestre deve introduzir a **Escassez Narrativa**. No pântano, o metal é raro, mas o **Polímero Orgânico** pode ser extraído de criaturas Mortas. Nas montanhas, a madeira é inexistente, forçando o grupo a levar suprimentos ou queimar **Enxofre** e **Carvão** para sobreviver. O controle da quantidade de recursos coletados é feito através da "Dificuldade da Cena": uma rolagem alta de sobrevivência em um bioma rico pode garantir um **Estoque Médio** em uma única tarde, enquanto no deserto, a mesma rolagem pode render apenas o suficiente para não morrer de sede.





# ESTOQUE

Para que a mesa não se torne uma planilha de contabilidade, o sistema de **Volume de Estoque** organiza a infraestrutura do grupo. O Mestre avalia o depósito da base como um todo, categorizando-o em quatro estágios de capacidade:

- ☛ **Estoque Pequeno (Sobrevivência):** O essencial para o dia a dia. Permite criar ferramentas manuais e manter a forja acesa.
- ☛ **Estoque Médio (Consolidação):** O grupo já possui excedente. Permite a construção de pequenas casas de pedra e o armamento de 2 a 3 pessoas com ferro.
- ☛ **Estoque Grande (Expansão):** A base possui silos e armazéns. É o nível necessário para muralhas, portões e produção industrial de munição.
- ☛ **Acima do Limite (Civilização):** O acúmulo é tanto que o grupo passa a ter **Influência Econômica**. Eles podem usar esse excesso para pagar tributos, subornar facções inimigas ou atrair novos moradores.

O **Valor do Estoque** é a medida de importância. Enquanto a madeira tem valor baixo por ser fácil de repor, componentes como **Eletrônicos** e **Polímero Industrial** possuem um valor de estoque altíssimo. O Mestre deve cobrar que, para construir itens de alta tecnologia (como um Fabricador), o grupo não possua apenas "muitos recursos", mas especificamente um estoque que contenha materiais de **Alto Valor**. Sem eletrônicos, qualquer sistema complexo no Ark é apenas uma carcaça de metal inútil.





A quantidade de recursos disponíveis não é fixa — ela é definida pelo Mestre de acordo com o **tipo de universo ARK** da campanha, o **bioma em que o grupo se encontra** e o **estágio narrativo atual**. O que o Mestre controla não é apenas quanto existe, mas **onde está**, **quão difícil é alcançar** e **quais consequências surgem do uso excessivo**.

**Princípio Narrativo dos Recursos:** Recursos não são apenas números em uma ficha — eles contam a história do lugar. Uma floresta com muita madeira, mas sem pedra diz algo sobre aquele bioma. Uma região com carvão abundante, mas sem água diz algo sobre sua história. Use a distribuição de recursos para guiar os jogadores, criar trade-offs e tornar a exploração significativa.

O Mestre não precisa inventar quantidades exatas para tudo. O método recomendado é trabalhar com **categorias de abundância** por bioma:

| <i><b>Bioma</b></i>              | <i><b>Recursos Abundantes</b></i>          | <i><b>Recursos Escassos</b></i> | <i><b>Exclusivos</b></i>           |
|----------------------------------|--|---------------------------------|------------------------------------|
| <i><b>Floresta Temperada</b></i> | <i>Madeira, Fibra, Frutas, Couro comum</i> | <i>Pedra, Minérios</i>          | <i>Resina, Seda de Inseto</i>      |
| <i><b>Planície Aberta</b></i>    | <i>Fibra dos Campos, Lã, Milho, Trigo</i>  | <i>Madeira, Couro exótico</i>   | <i>Sal, Âmbar</i>                  |
| <i><b>Montanha - Caverna</b></i> | <i>Pedra, Ferro, Cristal, Carvão</i>       | <i>Madeira, Alimentos</i>       | <i>Obsidiana, Titânio, Platina</i> |
| <i><b>Zona Vulcânica</b></i>     | <i>Enxofre, Petróleo, Pólvora</i>          | <i>Água, Madeira</i>            | <i>Óleo Carnesim, Urânio</i>       |
| <i><b>Zona Glacial</b></i>       | <i>Cristal, Lítio, Pele/Lã rara</i>        | <i>Alimentos, Combustível</i>   | <i>Cianita,</i>                    |
| <i><b>Pântano / Litoral</b></i>  | <i>Cimento Natural, Quitina, Peixes</i>    | <i>Pedra, Madeira refinada</i>  | <i>Óleo, Âmbar raro</i>            |
| <i><b>Ruínas Tek</b></i>         | <i>Eletrônico, Polímero Industrial</i>     | <i>Recursos naturais</i>        | <i>Elemento, Magnetita</i>         |





**Como o Bioma Muda o Que os Jogadores Fazem** Em uma floresta, o grupo pensa em madeira e caça. Na montanha, pensa em mineração e abrigo contra o frio. Na zona vulcânica, pensa em combustível e como não morrer. O bioma não é apenas cenário — é uma **restrição que gera decisões**. Quando os recursos mudam, a estratégia do grupo muda junto.

## PROGRESSÃO

### Mesas de Criação – A Progressão Tecnológica

A capacidade de criar itens no ARK depende diretamente das **estruturas de criação disponíveis** no abrigo. Cada era tecnológica libera uma nova mesa, ampliando o que pode ser fabricado. Não existe salto de era sem investimento e progressão narrativa.

- ♥ **Mãos / Fogueira:** Era da Pedra — inicial
- ♥ **Fabricador:** Era do Aço — após investir no Laboratório
- ♥ **Forja e Mesa do Ferreiro:** Era do Ferro
- ♥ **Construtor Tek:** Era Tek — base dos itens avançados

#### Era da Pedra

Tudo é criado com as mãos ou em fogueiras simples. **Pedra, madeira, osso e fibra** são os únicos materiais. Sem estrutura de criação formal — qualquer sobrevivente pode fabricar o básico com o que carrega. É a era da improvisação e da sobrevivência pura.

#### Era do Ferro

A **Forja** e a **Mesa do Ferreiro** são construídas. Ferro, cobre e couro passam a ser trabalhados com precisão. Surgem as primeiras armas de metal, armaduras básicas e ferramentas de longa duração. O grupo começa a pensar em *refinamento*, não apenas em coleta.





## Era do Aço

O **Fabricador** é desbloqueado após o investimento inicial no Laboratório. Aço, titânio, polímero e eletrônicos entram na cadeia de produção. Armas de fogo, compostos químicos e blindagens avançadas tornam-se acessíveis. É a era da *especialização* e da produção em escala.

## Era Tek

O **Construtor Tek** é a base de todos os itens mais avançados do ARK. Requer Elemento e minérios raros. Trajes, armas Tek, automóveis e implantes corporais entram em cena. A linha entre tecnologia e magia começa a se apagar. Apenas civilizações bem estabelecidas chegam aqui.

O **Replicador Tek** é o ápice da criação. Capaz de unir quase todos os recursos e criar itens de forma semi-autônoma. Itens lendários, componentes únicos e projetos que normalmente exigiriam uma civilização inteira passam a ser possíveis para um grupo preparado. É a era do *legado*.

# RECURSOS

Os recursos do ARK são organizados em **seis grandes categorias**, cada uma com materiais que vão do mais simples ao mais raro. A raridade define não apenas o poder do item criado, mas o esforço narrativo necessário para obtê-lo.





# MATERIAIS

♥ Madeira Natural

♥ Pedra

♥ Fibra

♥ Madeira Refinada

♥ Sílex

♥ Seda de Inseto

♥ Palha

♥ Areia

♥ Lã Rara

♥ Couro de Criaturas

♥ Quitina Grossa

♥ Quitina Rara

♥ Ossos de Dinossauro

♥ Fósseis Preservados

♥ Partes de Criaturas

♥ Cimento Natural

♥ Pólvora

♥ Óleo Carmesim

♥ Cimento Industrial

♥ Pólvora Refinada

♥ Polímero Orgânico

♥ Resina

♥ Petróleo Natural

♥ Polímero Industrial

♥ Âmbar

♥ Petróleo Refinado

♥ Eletrônico





- ☞ Narcoberry
- ☞ Stimberry
- ☞ Azulberry
- ☞ Trigo
- ☞ Arroz
- ☞ Soja
- ☞ Milho
- ☞ Batata
- ☞ Limão
- ☞ Manga
- ☞ Cereja
- ☞ Planta X
- ☞ Carne Crua
- ☞ Peixe
- ☞ Ovos
- ☞ Ração Composta
- ☞ Alimentos de Civilização
- ☞ Eletrônico
- ☞ Cristal
- ☞ Polímero
- ☞ Industrial
- ☞ Polímero Orgânico Moderno
- ☞ Componente Tek
- ☞ Elemento
- ☞ Fragmento de Elemento Moderno
- ☞ Módulo de Energia

