

AGON

PLAYER KIT

AGON foi criado por John Harper e Sean Nittner

EDIÇÃO: Rafael Ferreira TRADUÇÃO: Gabriela Araújo

DIAGRAMAÇÃO: Douglas Lopes

Dezembro / 2022



Bem-vinde ao *player kit* de **AGON**, o novo mundo da EDITORA **VANISHING POINT**. Este é um jogo de aventuras rápido, ambientado em um mundo antigo, de fantasia e mitos, onde você cria e interpreta heróis que transformarão suas histórias épicas em uma lenda imortal. Você encontrará monstros titânicos, espíritos vingativos do submundo, saqueadores implacáveis, reis traiçoeiros, deuses cruéis e todos os outros elementos de fábulas e poemas épicos antigos.

Um *player kit* é o que o nome diz: um kit para que você tenha todas as ferramentas para experimentar este RPG. Nas próximas páginas, num formato reduzido, estão as instruções necessárias para criação de personagens heróicas e as regras para que superem os desafios e conflitos de Kryos, a ilha de conflito incluída nesta prévia.

Bem... quase tudo. Você ainda precisa reunir algumas pessoas para jogar! AGON é um jogo para 3 a 6 jogadores – 4 é o número ideal. Enquanto a maioria interpreta as personagens, um de vocês assumirá o papel de Jogador da Discórdia – seu papel é apresentar a ilha e testar os heróis para que, juntos, criem a sua própria narrativa mítica. Também vai precisar de dados! Cinco tipos são usados aqui: **d4s** (quatro lados), **d6s** (seis lados), **d8s** (oito lados), **d10s** (dez lados) e **d12s** (doze lados). Cada jogador precisará de, ao menos, um dado de cada.

Lembre-se: este cenário é seu para jogar como quiser. Não há necessidade de precisão histórica ou literária (é fortemente desencorajado, na verdade). Deixe-se inspirar por essas histórias encantadoras, mas faça deste o seu mundo mítico. **TODAS, TODOS E TODES PODEM SER HERÓIS.**

APROVEITE ESTA PRÉVIA E DEPOIS CORRA ATÉ [CATARSE.ME/AGON](https://catarse.me/agon) PARA APOIAR O FINANCIAMENTO DA VERSÃO COMPLETA DO JOGO E GARANTIR OUTROS BRINDES DA CAMPANHA!

GLÓRIA

Diagram illustrating a network structure with four parallel horizontal chains of five squares each, connected by vertical lines. The vertical lines are labeled "NONE" on the right side.

☐ 40 ☐ 80 (**D8**) ☐ 120 (**D10**)
☐ 160 ☐ 200 ☐ 240 (**D12**)

DOMÍNIOS

**VONTADE
& ESPÍRITO**

FAVOR DIVINOVISUAL & ANOTAÇÕESRECITE SUAS FAÇANHAS

VIRTUDES

Como seu **EPÍTETO, PATHOS** (um Domínio adicionado), ou **FAVOR DIVINO** se manifestaram na disputa?

ARTE & ORATÓRIA

Quais palavras sedutoras
você usou?
Como a beleza se manifestou?
Como despertou paixões ou
confirmou verdades?

OFÍCIO & RAZÃO

Como demonstrou
conhecimento ou criatividade?
Como a trapaça e a intriga
foram reveladas?
Como desvendou tudo?

SANGUE & BRAVURA

Como o sangue foi
derramado?
Como demonstrou sua
força, agilidade ou coragem?
Como empoçou a mesa?

VONTADE & ESPÍRITO

Como vimos sua
determinação em ação?
Como aguentou firme?
Como o arcano ou o oculto
se manifestaram?

SOFRA—*Como você falhou? Excedeu suas capacidades? O adversário era forte demais? Foi o destino cruel?*

PERSPICÁCIA

CORAGEM

PATHOS

SINA

VÍNCULOS

[illegible]

Ao usar um Vínculo, peça para

REVIGORAR VOCÊ

BLOQUEAR DANO OU SINA

SEGUIR SUA LIDERANÇA

Technical drawing of a circular flange with 8 holes. The drawing includes the following labels and dimensions:

- Dimensions:**
 - Overall diameter: $\varnothing 100$
 - Inner diameter: $\varnothing 60$
 - Distance between hole centers: $\varnothing 80$
 - Radius of hole circle: $R 40$
 - Radius of inner circle: $R 30$
 - Radius of outer circle: $R 50$
 - Distance from center to hole center: $R 40$
 - Distance from center to hole center: $R 30$
 - Distance from center to hole center: $R 20$
- Labels:**
 - to
 - GRASA

| GRANDES FACANHAS E TROFÉUS

[illegible]DÁDIVAS

☐ Avance um dado de Domínio d8 para d10

☐ ☐ Avance um dado de Domínio d6 para d8

☐ Avance seu dado de Epíteto para d8

□ Adicione outro Epíteto

☐ Quando revigorar ou apoiar, o dado que oferece conta com um avanço.

- Quando marcar Pathos por Domínio extra, pegue dois dados extras em vez de um.

- ❑ Quando gastar Favor Divino, role +2d4 e mantenha o valor mais alto.

PAIXÃO



Você é um herói das lendas antigas. No retorno após a guerra, você e seus companheiros se perderam entre ilhas estranhas. Os deuses colocaram diante de você uma série de desafios para que você possa se provar digno de glória e lenda. Superar esses desafios e os deuses permitirão que você volte para casa.

Como jogador, seus objetivos são:

- ◆ Criar uma poderosa personagem heróica cujas façanhas deixam sua mesa empolgada em testemunhar.
- ◆ Jogar seu herói em desafios épicos para que se mostre digno de glória.
- ◆ Competir com outros heróis para provar quem se destacará.
- ◆ Incorporar as virtudes lendárias da Perspicácia, da Coragem, da Graça e da Paixão.

ORIGEM

1. Anote o **Nome** do seu herói (veja sugestões à direita). Seu dado de Nome é **d6**.
2. Anote o **Epíteto** do seu herói (veja a lista abaixo). Seu dado de Epíteto é **d6**.
3. Anote sua **linhagem** (nomeie um ancestral mortal ou escolha uma divindade como antepassada). Escolha um **Domínio** que combine com a sua linhagem e atribua a ele um **d8**. Seus outros Domínios são **d6**. Se você é um semideus, marque **1 Vínculo** com o seu ancestral divino.
4. Escolha a atual **divindade venerada** do seu herói e faça duas marcações de Favor Divino com ela: **◆◆**. *Você pode escolher uma divindade de outro panteão como uma divindade honrada se quiser.* Marque outros três pontos de Favor Divino entre as divindades: **◆◆◆**.
5. Descreva o **visual** do seu herói: aparência, armadura e arma de preferência.
6. Quando todos estiverem prontos, apresente sua personagem. Escreva os nomes dos outros heróis na seção de Vínculos da ficha de herói. Heróis semideuses marcam **1 Vínculo** com cada um dos outros heróis. Heróis mortais marcam **2 Vínculos** com cada um dos outros Heróis.
7. Resolva a disputa por liderança na fase da Viagem antes de começar a aventura na ilha.

EPÍTETOS

Escolha abaixo ou crie o seu próprio:

<i>Cabeça Dura</i>	<i>Membros Ágeis</i>
<i>Conhecedor das Sombras</i>	<i>Mente Sanguinária</i>
<i>Conhecedor de Caminhos</i>	<i>Mestre da Forja</i>
<i>Coração Indomável</i>	<i>Olhar Astuto</i>
<i>Coração Puro</i>	<i>Olho de Águia</i>
<i>Grande Caçador</i>	<i>Pés Velozes</i>
<i>Guerreiro Instruído</i>	<i>Porte Robusto</i>
<i>Impetuoso</i>	<i>Rugir Estrondoso</i>
<i>Líder de Guerra</i>	<i>Visionário</i>
<i>Língua de Prata</i>	<i>Voz da Razão</i>

NOMES

Personalize um nome mudando seu final: Adrasta/Adrastos/Adrastor. Demetria/Demetrion/Demetrios. Etc.

Adrasta	Kyriakos
Agathon	Kyrina
Aimia	Kythia
Aklios	Leontios
Alexios	Lykos
Alkaios	Meloton
Anthys	Menodorra
Antiochos	Metrophanes
Archaleos	Mythekia
Aristeides	Nassas
Aristos	Nemaios
Arkadios	Nikanor
Armaios	Pantheras
Arras	Pelon
Artemisia	Phaidros
Chenaios	Pharos
Chiona	Sithas
Demetria	Sophia
Diothos	Straton
Domon	Sythia
Draos	Thais
Eionon	Thenas
Eirenaios	Theodora
Eklaios	Theoton
Hathor	Thrasyllus
Helene	Timaos
Heraios	Tryphania
Hesperos	Tychon
Iocaste	Xanthe
Isidora	Xanthos
Kalantha	Xenon
Kallias	Zendra
Kassander	Zenobia
Kleon	Zephyros

VISUAL

APARÊNCIA

Escolha alguns descritores que se aplicam ou crie os seus próprios. Qual(is) característica(s) notamos à distância?

Aspectos Animais

de- Águia, Cabra, Carneiro, Cavalo, Cão de Caça, Cervo, Corvo, Elefante, Gazela, Gavião, Leão, Lobo, Pantera, Rinoceronte, Serpente, Tigre, Touro, Tubarão, Urso, Veado

Olhos

Acentuados, Bondosos, Brilhantes, Buscando, Calmos, Cansados, Claros, Doces, Duros, Escuros, Estreitos, Frios, Gêntis, Ocos, Pálidos, Penetrantes, Profundos, Rápidos, Reluzentes, Tristes, Um

Forma

Atlética, Com Cicatrizes, Compacto, Corpulento, Curvilíneo, Desgastado, Encorpado, Enorme, Esguio, Forte, Gordo, Gracioso, Grande, Magricela, Magro, Musculoso, Pesado, Resistente, Rijo, Robusto, Sólido

Cabelo

Belo, Brilhoso, Bizarro, Cachos, Caracóis, Careca, Coque, Cortado, Curto, Crespo, Desgrenhado, Despenteadado, Escuro, Espetado, Esvoaçante, Longo, Natural, Oleado, Ondulado, Pintado, Rabo de Cavalo, Raspado, Trançado

ARMADURA

Acobreada, Brilhosa, Cintilante, Decorada, Desgastada, Dourada, Escura, Fragmentada, Mínima, Nenhuma, Opulenta, Ornada, Prateada

ARMA DE PREFERÊNCIA

Animal de Luta (Falcão, Lobo, Pantera, etc.), Arco, Cajado, Corrente, Dardo, Espada, Estilingue, Lança & Escudo, Lanças Emparelhadas, Martelo, Porrete, Punhos & Pés, Tridente

AGON

GUIA DE REFERÊNCIA DO JOGADOR HERÓI

AGON é um jogo de aventuras heróicas em ritmo acelerado, inspirado nas lendas da antiguidade. Os Heróis Jogadores criam heróis que, vagando de ilha em ilha, participam de desafios e resolvem conflitos, apaziguando os deuses e buscando o caminho de casa. O Jogador da Discórdia apresenta cada ilha — seus conflitos, oponentes e outros personagens — *revelando* a situação, *fazendo* perguntas importantes e *arbitrando* disputas.

Uma sessão de jogo consiste em uma aventura em uma ilha perigosa. Cada ilha sofre com conflitos que os heróis são capazes de superar. Os deuses os observam e julgam, concedendo favor ou dispensando sua ira, a depender de como os heróis resolvem a situação.

Quando os heróis partem e continuam sua viagem, os deuses iluminam seu caminho nas estrelas da Abóbada Celeste, guiando-os para a próxima ilha e mais perto de casa.

ILHAS

Uma ilha consiste em vários elementos:

- ◆ Os Sinais dos Deuses — Mensagens oraculares que o líder dos heróis pode usar para interpretar a vontade dos deuses à medida que a ilha se revela.
- ◆ Chegada — Uma situação inicial que introduz o conflito da ilha e algumas disputas iminentes.
- ◆ Testes — Disputas que os Jogadores Heróis podem enfrentar para resolver os conflitos da ilha (ou podem forjar seu próprio caminho).
- ◆ Batalha — Um confronto final para resolver a situação.

Antes da primeira ilha, resolva a fase de Liderança da Viagem (consulte a página 4) para determinar o líder do bando heróico.

TESTES

O Jogador da Discórdia propõe uma disputa quando os heróis tentam atingir um objetivo bloqueado por um oponente digno ou quando um oponente digno age contra os heróis. A competição decide qual lado consegue o que quer.

Em AGON, quase tudo pode ser um adversário. Uma disputa pode ocorrer contra uma tempestade furiosa, uma montanha perigosa, um javali gigante, um exército de bandidos, um rei ardiloso ou o canto encantador de uma sereia. Contudo que o adversário seja digno, use uma disputa para definir o resultado.

Se não houver um adversário digno em uma situação, os heróis simplesmente conseguem o que estão tentando conquistar — é um sucesso automático que não requer rolagens de dados, nem oferece Glória.

Para estabelecer uma disputa, os Jogadores Heróis dizem o que as personagens estão fazendo para superar um adversário digno e o Jogador da Discórdia diz a eles qual o **Domínio** da disputa. Existem quatro Domínios: Artes & Oratória, Ofício & Razão, Sangue & Bravura e Vontade & Espírito.

O Jogador da Discórdia resume a situação e o **que está em jogo** na disputa. Disputas em AGON são abrangentes e definitivas. Se os heróis tentarem convencer a Rainha de Nímos de que ignore tabus antigos, ela o fará se eles vencerem. Se os heróis perderem, no entanto, a Rainha pode jogá-los na masmorra por sua blasfêmia. Após cada disputa, a situação muda drasticamente.

PROCEDIMENTO DA DISPUTA

O Jogador da Discórdia faz o rolagem pelo adversário — seu Nome, Epítetos e quaisquer dados de bônus. Mantenha o **dado com resultado mais alto** e adicione o **Nível de Conflito** (começando em +5) para estabelecer o **número alvo** para os heróis. Então o Jogador da Discórdia pergunta: "Quem enfrentará [Nome e Epíteto(s) do adversário] nesta disputa de [Domínio]?"

Cada Jogador Herói anuncia sua participação na disputa **dizendo seu nome**. Comece com o líder e vá ao redor da mesa. Na sua vez, recite o nome do seu herói e pegue os dados um a um: Adicione seu dado de Nome e o dado do Domínio da disputa quando você disser seu Nome e linhagem. Se o seu Epíteto se aplicar à disputa, pegue o dado.

- ◆ Você pode marcar Pathos (O) para adicionar ao lance um dado de outro Domínio.
- ◆ Você pode invocar Favor Divino ao convocar a força de uma divindade — se fizer isso, adicione +1d4 ao seu rolagem e gaste .
- ◆ Se usar um Vínculo, peça àquele jogador que lhe dê o dado de Nome dele para incluir no seu rolagem.

"Vou enfrentar esta disputa! Sou Adrastos Pés Velozes, filho de Circe! Convoco a Precisão de Ártemis para me ajudar." O jogador pega 1d6 para seu Nome, 1d6 para seu Epíteto, 1d6 para seu Domínio e 1d4 para a Precisão de Ártemis (que gasta uma marca de Favor Divino).

Uma vez que todos tenham falado seus nomes e reunido seus dados, cada Jogador Herói rola seu conjunto de dados e soma os dois resultados mais altos (sem contar o d4). Adicione o resultado do +1d4 ao total.

O Jogador Herói rola 3d6 e obtém 3, 3, 4. Os dois dados mais altos somam 7. Seu 1d4 rola um 3, que é adicionado ao total, para um resultado final de 10.

Cada Jogador Herói compara o seu resultado ao do Jogador da Discórdia:

- ◆ Igual ou maior: Você **triunfa**. Sua ação é bem sucedida.
- ◆ Menor que: Você **sofre**. Sua ação falhou.

A começar pelo Jogador Herói com o menor resultado, cada jogador narra suas ações na disputa e descreve o resultado (prevaleceu ou sofreu). Se todos os heróis sofrerem, o adversário vence a disputa.

Depois que os Jogadores Heróis tiverem narrado, o Jogador da Discórdia descreve a resolução e a nova situação que resulta da disputa. O resultado de uma disputa é final - você não pode tentar da mesma maneira novamente.

RECOMPENSAS

Uma disputa sempre resulta em Glória para os heróis. O herói que prevalece com o maior resultado é considerado **triunfante** e recebe Glória igual ao número alvo obtido pelo Jogador da Discórdia. Os outros heróis que prevaleceram ganham metade deste valor. Os heróis que sofreram ganham 1 Glória (e podem sofrer dano - veja na página 5).

Os heróis também podem ganhar outras recompensas, a depender da natureza da disputa, incluindo um Vínculo com um personagem (ou divindade), Favor Divino ou um dado de Vantagem (d10) para usar em uma disputa futura.

BATALHAS

Uma batalha é uma série de disputas conectadas para derrotar um adversário de uma vez por todas. Batalhas são jogadas em três fases:

1. **Embate:** Os heróis e oponente fazem os movimentos iniciais, buscando uma posição superior para obter uma vantagem na batalha. Quem vencer esta disputa (opponente ou herói triunfante) ganha o dado de Vantagem 1d10, que pode usar durante a batalha.
2. **Ameaça:** Na fase de Ameaça, o oponente ataca, causando desastres a personagens nomeados e/ou não nomeados, à ilha e/ou ao mundo. Cada herói escolhe ou **tomar Controle** da batalha ou se **Defender** contra um desastre causado pelo adversário. Se os heróis tomam o controle, eles determinam o Domínio e o que está em jogo na fase de Desfecho da batalha (e o destino do adversário). Caso contrário, o adversário define o Domínio e o que está em jogo no Desfecho. Cada herói que prevalecer ao Defender pode impedir um desastre.
3. **Desfecho:** Os heróis enfrentam o adversário em uma disputa final para determinar o resultado da batalha e o destino do adversário. Se os heróis tomarem o Controle, eles escolhem o Domínio e estabelecem os termos - morte, uma mudança de opinião, concessões, expulsão etc. Caso contrário, o adversário pode escolher seu próprio destino.



DISPUTAS

O Jogador da Discórdia escolhe o **Domínio** e faz o primeiro rolamento. Então, pergunta: “Quem vai enfrentar esta disputa?”

Cada Jogador Herói anuncia sua participação na disputa ao **falar seu nome**. Comece com a pessoa líder e deixe que cada um tenha a vez na mesa. Na sua vez, recite o nome do seu herói e pegue dados enquanto se anuncia: Adicione seu dado de **Nome** e o dado do **Domínio** da disputa quando você disser sua **linhagem**. Se o seu **Epíteto** se aplicar à disputa, pegue o dado.

- ◆ Você pode marcar **Pathos** (○) para adicionar ao lance um dado de outro Domínio.
- ◆ Você pode invocar **Favor Divino** ao convocar a força de uma divindade — se fizer isso, adicione **+1d4** ao seu rolamento e gaste um ponto de Favor Divino.
- ◆ Se usar um **Vínculo**, peça àquele jogador que lhe dê o dado de Nome dele para incluir no seu rolamento.

Cada Jogador Herói rola seus dados e **soma os dois com maior valor** (sem contar o d4). Então, **adicione o resultado do +1d4** ao total.

Cada herói compara o resultado ao do Jogador da Discórdia:

- ◆ **Igual ou maior:** Você triunfa.
- ◆ **Menor:** Você sofre. *Se o adversário for Perigoso ou Sagrado, você sofre dano (veja ao lado).*

O herói que vence com o maior resultado é **triunfante**, e ganha Glória igual ao resultado do Jogador da Discórdia. Os outros heróis que **triunfam** ganham a metade desse valor cada. Heróis que **sofrem** ganham 1 de Glória.

Alguma divindade observa esta disputa? Conceda 1 de Favor Divino aos heróis que se esforçam em honra a ela.

DANO

Épico: Marque Pathos (○) para enfrentar um inimigo *Épico*.

Mítico: Gaste para enfrentar um inimigo *Mítico*.

Perigoso: Marque ○ se sofrer.

Sagrado: Gaste se sofrer.

Além disso, um herói pode escolher morrer em uma disputa para vencê-la, independentemente de seu lance de dados.

VÍNCULOS

Ao usar um Vínculo, peça à personagem para:

- ◆ **Revigorar você:** Ela lhe dá a cópia do próprio dado de Nome para rolar. *Divindades tem um Nome d12.*
- ◆ **Bloquear dano dirigido a você:** A personagem descreve como pode lhe defender e nenhum de vocês sofre dano.
- ◆ **Seguir sua liderança:** A personagem endossa seu plano.

APOIO

Um Jogador Herói pode escolher não rolar os dados em uma disputa e, em vez disso, oferecer **apoio**. Ele passa o dado de Domínio ao Jogador Herói de sua preferência (que inclui o dado no próprio rolamento). O herói que ofereceu apoio ganha **1 Vínculo** com o herói apoiado e também **1 Glória**.

AGONIA & O FIO DO DESTINO

Quando um herói entra em **agonia**, marque Sina. Quando sofrer Pathos em agonia, marque Sina. Quando o Jogador Herói registrar , escolha uma **dádiva**.

ÊXODO

Quando os heróis deixam a ilha, complete os quatro estágios do Êxodo:

1. O Jogador da Discórdia determina o **destino** da ilha.
2. Cada Jogador Herói pode registrar uma **Grande Façanha** conquistada na ilha.
3. Cada herói recebe uma **virtude** de cada jogador.
4. Um Jogador Herói pode, se desejar, **mudar o próprio Epíteto** para refletir uma transformação em seu herói.

VIAGEM

Enquanto seguem as estrelas para uma nova ilha, os heróis se recuperam. Complete os estágios da Viagem:

1. **Convívio:** Os heróis relaxam e aproveitam o tempo um com o outro. Revezando em turnos, cada Jogador Herói faz uma pergunta a outro herói. Aquele jogador responde, e então ambos os jogadores formam um Vínculo entre suas personagens heróicas. Em seguida, outro Jogador Herói tem seu turno, fortalecendo Vínculos e fazendo perguntas a jogador que ainda não respondeu.

Ao fim deste estágio, todos os heróis apagam seus **Pathos**.

2. **Sacrifício:** O herói com a maior quantidade de Glória lidera um sacrifício aos deuses para buscar orientação e favor. Cada herói faz um lance de Vontade & Espírito. **O Jogador da Discórdia rola 2d6** e mantém o dado mais alto (não há Nível de Conflito). Vencedores conquistam Glória como de costume. O herói triunfante também ganha um Vínculo com a divindade. Cada herói marca **2 Favor Divino** com a(s) divindade(s) de sua escolha.

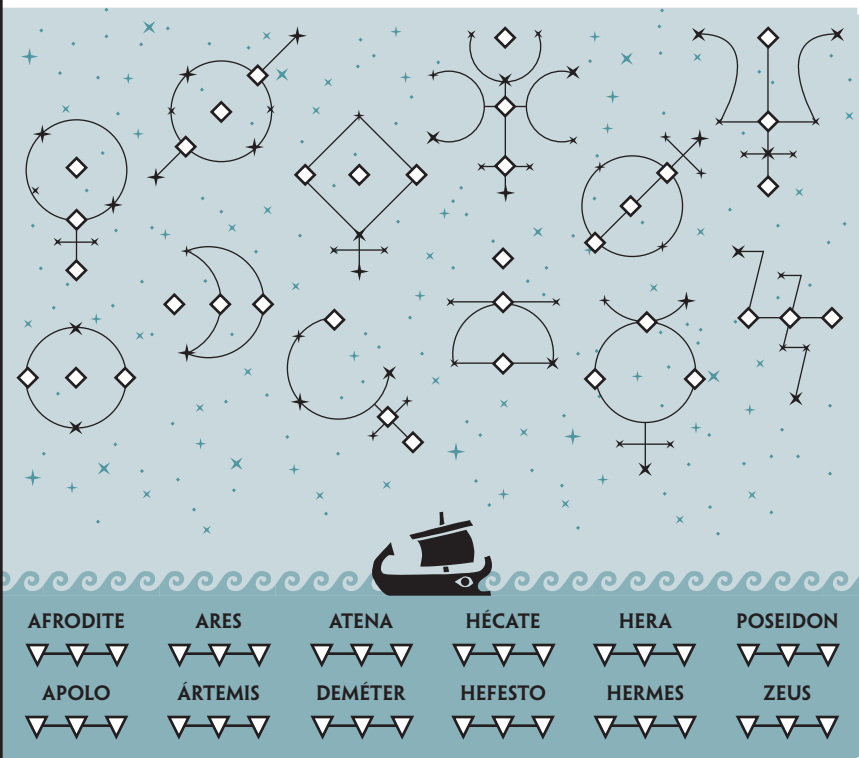
3. **Liderança:** Durante a viagem, o navio e a tripulação enfrentam um desafio que os heróis precisam vencer. **O Jogador da Discórdia rola 2d6** e mantém o dado de valor mais alto (não há Nível de Conflito). O herói triunfante escolhe o líder da próxima ilha – que também interpretará o desejo dos deuses.

4. **Abóbada Celeste:** O Jogador da Discórdia registra o progresso na Abóbada Celeste. Marque uma estrela (◇) se os heróis honraram ou agradaram a divindade enquanto estavam na ilha (marque duas estrelas se os heróis agradaram muito aquela divindade). Marque Irá (▽) se os heróis desonraram ou desagradaram aquela divindade.

Para cada estrela registrada, cada herói recebe Favor Divino (◇) com aquela divindade. Para cada três estrelas marcadas, cada herói ganha uma **dádiva**. Quando uma constelação for preenchida, cada herói anota um Vínculo com aquela divindade.



ABÓBADA CELESTE



ADVERSÁRIO	IRA DIVINA	DADO MAIS ALTO
NOME, EPÍTEO(S), DADO BÔNUS	▼ D8 ▼ D10 ▼ D12	
VANTAGENS		MAIS O NÍVEL DE CONFLITO
		+4 +5 +6

O LANCE DO JOGADOR DA DISCÓRDIA

Lance os dados de Nome, Epíteto(s) e bônus do adversário.

Mantenha o dado com maior resultado e adicione o Nível de Conflito atual para chegar ao resultado definitivo.

Se qualquer herói tiver um resultado igual ou maior que o do Jogador da Discórdia, os heróis ganham. Cada Jogador Herói recita suas façanhas na disputa e seus resultados, a começar com os heróis que **sofreram**, depois os que **prevaleceram** e, por fim, o que é **triunfante**. Se todos os heróis fracassaram, eles perdem a disputa e o adversário consegue o que quer. O Jogador da Discórdia descreve o resultado.

O PROCESSO DO JOGADOR DA DISCÓRDIA

- ◆ **Revele** a situação aos Jogadores Heróis. Conte o que os heróis sabem e o que suspeitam. Seja sincero e direto.
- ◆ **Faça perguntas** e desenvolva com base nas respostas para manter o ritmo do jogo. Pergunte sobre **obstáculos, ameaças, mistérios e personagens**. Pense no que **está em jogo**.
- ◆ **Arbitre** disputas. Sugira uma disputa quando os heróis entrarem em conflito com um **adversário digno**. Defina o Domínio.

Após uma disputa, revele a nova situação. Então pergunte, em seguida arbitre, e assim por diante.



AGON





KRYOS

Kryos é uma ilha fria e rochosa, famosa por minas de ouro. A lenda diz que a ilha é protegida por um anel de perpétuas nuvens de tempestade que mantêm as riquezas do reino a salvo de saqueadores.

SINAIS DOS DEUSES

Quando as névoas se dissipam, os Deuses revelam seus desejos por meio de sinais...

Hera: Rainha dos Deuses. Seu sinal é o pavão sagrado, guiando os devotos a recuperarem o que foi perdido.

Zeus: Senhor dos Céus. Seu sinal é a ruína — as obras da humanidade postas abaixo, pilares de pedra arremessados ao mar.

Hermes: Deus dos Ladrões. Seu sinal é um corvo sobre uma fatura de riquezas — espólios para aqueles que o merecerem.

CHEGADA

Quando chegam ao assentamento de mineração na ilha, as famigeradas nuvens de tempestade não estão à vista. Tudo o que existe é caos — pessoas correndo para todos os lados, gritando em pânico. “Sumiu!”, berram. “A rainha pirata roubou o Pilar das Tempestades! Estamos vulneráveis! As harpias vão nos dizimar!”

As duas lideranças do reino reconhecem vocês como grandes heróis e cada uma suplica que vocês as escutem.

Meletia, a chefe da mina, quer se livrar da magia e dos caprichos dos deuses — ela diz que é bom que o Pilar das Tempestades tenha sumido. Agora o povo precisa aprender a se defender.

Ionestes, sacerdote de Hera, sabe que sem a bênção de Hera, a ilha está condenada. O templo e seu pilar sagrado precisam ser recuperados — até mesmo aprimorados! — para demonstrar sua devoção ímpar.

CAOS

- ♦ *Vocês ordenarão que Meletia use o ouro da ilha para restaurar o templo destruído de Hera e receber a proteção divina? Arte & Oratória vs. Meletia.*
- ♦ *Ou ordenarão que Ionestes pare de fazer promessas falsas de auxílio divino e em vez disso apoie a formação de defesas práticas? Arte & Oratória vs. Ionestes.*

TESTES

A RAINHA PIRATA

O navio veloz de Thesekyra se movimentava ao longe em alto-mar, dando a ela tempo para dominar o poder do Pilar das Tempestades. *Conseguem detê-la?* **Ofício & Razão** vs. **Thesekyra**. Dê a Thesekyra um dado de Vantagem se os heróis tiverem se demorado na caçada (quanto maior a demora, maior o dado).

AS HARPÍAS

Vocês podem afugentá-las e dar ao povo uma segurança temporária ou os ataques das criaturas continuarão sem trégua? **Sangue & Bravura** vs. **As Harpias**. Se os heróis deixarem as pessoas indefesas, o povo será massacrado (avance o Nível de Conflito).

A VERDADE

Como descobrirão a origem da raiva vingativa das harpias e o verdadeiro desejo dos Deuses neste lugar? Como Thesekyra roubou o pilar?

O PILAR

Vocês jogarão o pilar ao mar, o devolverão a Kryos ou o manterão como recompensa pelos esforços? O pilar é um item de magia antiga, que subverte o poder de Zeus. **Vontade & Espírito** vs. **O Pilar das Tempestades** (2d10 Mítico) para lidar com tal seu poder.

BATALHA

- ♦ *Vocês entrarão em batalha com Thesekyra e a tripulação dela?* Se os heróis conseguirem alcançá-la depressa, podem entrar em batalha normalmente. Do contrário, os heróis precisam enfrentá-la, com poder do Pilar das Tempestades sob o comando da rainha pirata (dado de Vantagem d10). **Ameaças:** A perversa tripulação de piratas de Thesekyra massacra sua tripulação. O contra-ataque de Thesekyra com flechas flamejantes afunda o seu navio.
- ♦ *Ou tentarão enganar a Rainha Pirata?* Talvez o pilar possa ser roubado de volta? Ou talvez a Rainha Pirata considere uma proposta tentadora?
- ♦ *Erradicarão as harpias?* **Ameaças:** Várias harpias passam por vocês e massacram a maior parte do povo de Kryos enquanto batalham. Meletia morre defendendo Kryos.

PERSONAGENS

Meletia, Chefe da Mina (d6). Estóica (d8), Braço-Forte (d6).

Ionestes, Sacerdote de Hera (d6). Fervoroso (d6), Imprudente (d6).

Thesekyra, a Rainha Pirata (d8). Disparo Veloz (d8 *Perigoso*), Perspicácia (d6). **TRIPULAÇÃO AGUERRIDA** (Em combate, com a tripulação a seu lado, Thesekyra é *Épica*).

As Harpias (d10). Garras como Lâminas (d8 *Perigosas*), Tomadas pelo Ódio (d8 *Sagradas*). **NASCIDAS DOS CÉUS** (As Harpias são *Épicas* em qualquer disputa em que possam atacar livremente do céu).

LUGARES

Montanhas enevoadas. Minas de ouro. Fornalhas para fundir metal. Casas populares de estuque e barro pintado em cores vivas.

O Templo de Hera: Uma estrutura em ruínas, caída em desgraça por falta de oferendas. Um de seus pilares — o Pilar das Tempestades, há muito subestimado pelo povo — desapareceu.

As Cavernas do Céu: Ao sul, espirais rochosas se levantam do mar como dentes pontiagudos. No topo, para bem acima das nuvens, as harpias fazem seus covis em cavernas escuras, lascadas da pedra.

RECOMPENSAS ESPECIAIS

O Pilar das Tempestades: Um artefato antigo que pode ser usado para controlar o clima.

MISTÉRIOS

O pilar foi roubado do templo de Hera com a ajuda de Ionestes. *Ele é um falso sacerdote aliado aos piratas pelo lucro? Ele é um crente devoto que quer usar o pânico para renovar a fé do povo?*

As harpias odeiam Kryos por causa do Pilar das Tempestades. *É por que é uma afronta ao poder de Zeus, a quem as harpias amam? É porque o pilar roubou delas o domínio sobre os quatro ventos? É porque o pilar em si outrora fora uma harpia antes que Hera transformasse a criatura em pedra por se envolver com seu marido?*



GLÓRIA

Diagram illustrating a network structure with four parallel horizontal chains of five squares each, connected by vertical lines. The label 'NONE' is on the right.

☐ 40 ☐ 80 (**D8**) ☐ 120 (**D10**)
☐ 160 ☐ 200 ☐ 240 (**D12**)

DOMÍNIOS

 VONTADE
& ESPÍRITO

1 PATHOS

1 VÍNCULOS

Ao usar um Vínculo, peça para

REVIGORAR VOCÊ

BLOQUEAR DANO OU SINA

SEGUIR SUA LIDERANÇA

| GRANDES FACANHAS E TROFÉUS

[illegible]DÁDIVAS

- ☐ Avance um dado de Domínio d8 para d10
- ☐ ☐ Avance um dado de Domínio d6 para d8
- ☐ Avance seu dado de Epíteto para d8
- ☐ Adicione outro Epíteto

- ☐ Quando revigorar ou apoiar, o dado que oferece conta com um avanço.
- ☐ Quando marcar Pathos por Domínio extra, pegue dois dados extras em vez de um.
- ☐ Quando gastar Favor Divino, role +2d4 e mantenha o valor mais alto.

Como seu **EPÍTETO, PATHOS** (um Domínio adicionado), ou **FAVOR DIVINO** se manifestaram na disputa?

ARTE & ORATÓRIA

*Quais palavras sedutoras
você usou?*

Como a beleza se manifestou?
Como despertou paixões ou
confirmou verdades?

OFÍCIO & RAZÃO

Como demonstrou conhecimento ou criatividade?

Como a trapaça e a intriga foram reveladas?
Como desvendou tudo?

SANGUE & BRAVURA

Como o sangue foi derramado?

Como demonstrou sua
força, agilidade ou coragem?
Como empolgou a mesa?

VONTADE & ESPÍRITO

Como vimos sua
determinação em ação?

Como aguentou firme?
Como o arcano ou o oculto
se manifestaram?

SOFRA—Como você falhou? Excedeu suas capacidades? O adversário era forte demais? Foi o destino cruel?

PERSPICÁCIA

CORAGEM

GRACA

PAIXÃO

FAVOR DIVINO

VISUAL & ANOTAÇÕES

RECITE SUAS FAÇANHAS

VIRTUDES