


Mestre Matheus RPG • 2026 • www.mestrematheusrpg.com.br



MESTRE MATHEUS RPG

# ENTROPIA

Daggerheart™ Compatible


| | | | |
|---|---|---|---|
| Guia e preparação | 03 | Tripulação e pistas | 15 |
| Investigação e horror | 05 | Mapas do Paralaxe | 21 |
| Prelúdio e quatro dias | 06 | Créditos e fontes | 24 |
| Os Observadores | 11 | Consulta rápida da tripulação | 25 |


mestrematheusrpg.com.br

01 GUIA DO MESTRE

# A verdade entre as memórias

**UMA AVENTURA ONE-SHOT DE DAGGERHEART RPG**
**5 JOGADORES • NÍVEL 1 • 4–5 HORAS**

## Sinopse para os jogadores

Vocês despertam acorrentados no convés inferior do Paralaxe, um navio mágico que atravessa caminhos entre mundos. As últimas lembranças são fragmentadas, e a tripulação acredita que um de vocês pode ter sabotado a embarcação. Antes do confinamento, vocês faziam parte da missão. Agora precisam escapar, provar sua inocência e descobrir por que as certezas de todos a bordo começam a se desfazer.

## Premissa e segredo do mestre

O Paralaxe partiu do Porto da Vigília em busca do Farol da Última Esperança, uma torre localizada em um plano interdimensional, portadora da Luz Sagrada Protetora. Sua chama eterna precisa ser trazida de volta ao reino para, assim, restaurar as barreiras mágicas que protegem o território dos terrores umbrais. Durante a travessia pelo éter, dois Observadores psíquicos se infiltraram na embarcação. Invisíveis à percepção comum, eles alteram memória, percepção e comportamento para transformar a tripulação contra si mesma.

Antes do início da história, alguém sabotou o velame sob influência dos Observadores, talvez um dos personagens de jogador. No Dia 2, ocorre um assassinato misterioso: Sava mata Liri durante um apagão psíquico. Na noite seguinte, Zigfur serra parcialmente o mastro sem se lembrar do ato. As pistas materiais são reais. As memórias podem ser falsas, mesmo quando o tripulante fala com absoluta sinceridade.

## Verdades suficientes para conduzir

• O Paralaxe é a única garantia de retorno: perder a embarcação significa ficar preso entre planos.

• Os personagens lembram quem são, mas precisam reconstituir a missão e lembrar quem são os demais tripulantes.

• Sob a pressão psíquica, todo depoimento soa sincero. Se alguém testar Instinto para detectar uma mentira, deixe rolar: com qualquer resultado, o personagem acredita que o NPC fala a verdade.

• Os equipamentos dos personagens foram confiscados e estão presos no depósito.

• O horror deve crescer por incoerências pequenas até a ruptura completa da realidade.

## Estrutura e ritmo

A estrutura está dividida em dias. Trate-os como cenas da sessão. Toda a mecânica de condução anterior ao combate gira em torno da investigação e do roleplay dos personagens com os variados NPCs. Cada NPC tem uma ficha com sua descrição, personalidade, função, informação fixa e informação que fornece a cada dia. A aventura deve ser conduzida acompanhando essas fichas a todo o tempo. Inconsistências e erros de continuidade e de lógica devem ser abraçados e incorporados à condução das investigações. Os jogadores devem ser expostos a esse tipo de ruptura para que possam fazer conjecturas sobre o que está acontecendo.

Prelúdio. PJs acordam presos e acusados de sabotagem. Tom: desorientação.

Dia 1. Investigação social; nada “grande” acontece. Eles conhecem os NPCs e o navio. Tom: suspeita.

Noite 1. Pesadelo: corrida pelo navio, dor na base do crânio. Tom: intrusão.

Dia 2. Liri desaparece e é encontrada morta por um golpe de adaga na base do crânio. Tom: medo.

Noite 2. Liri aponta para o mastro principal. Tom: presságio.

Dia 3. Versões incompatíveis. O mastro cai e mata Maelis. Tom: paranoia.

Dia 4. Revelação do inimigo e combate.

02 PREPARAÇÃO

# Antes de zarpar

| Personagem(*) | Classe / ancestralidade | Papel | Evasão | Limiares | Armadura | Ataque principal |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Marlowe Fairwind | Feiticeira elfa | Magia / explosão | 10 | 7 / 14 | 3 | 1d6+3 mág |
| Barnacle | Ladino quacho | Furtividade / dano | 13 | 6 / 12 | 3 | 1d8+1 fís + furtivo |
| Garrick Reed | Guerreiro humano | Pressão corpo a corpo | 11 | 7 / 14 | 3 | 1d10+3 fís |
| Khari Nix | Guardiã gigante | Tanque / proteção | 8 | 9 / 17 | 4 | 1d10+3 fís |
| Varian Soto | Patrulheiro katari | Distância / controle | 13 | 7 / 14 | 3 | 1d6+3 fís |

## Preparação rápida

• Separe as fichas e as cartas de cada jogador.

• Esta aventura pode ser jogada com as fichas de personagem prontas (*) que acompanham o kit introdutório de Daggerheart, publicado no Brasil pela Jambô Editora, mas você e seus jogadores podem criar seus próprios personagens.

• Tenha à mão as três plantas do Paralaxe, as 12 miniaturas ou marcadores da tripulação, dois para os Observadores e um para cada jogador que estiver participando.

• O principal material de leitura para compreensão e condução da aventura são as fichas de NPCs. Sinta-se à vontade para distribuir os NPCs por toda a embarcação como preferir e altere a localização deles à medida que os dias passam. Por exemplo, o capitão pode estar no leme durante o primeiro dia e em sua cabine privativa no segundo dia.

## Conteúdo e segurança

Entropia trabalha com paranoia, alteração de memória, perda temporária de agência, assassinato, violência gráfica e possibilidade real de morte de personagens. Antes de iniciar, alinhe linhas e véus de forma rápida e objetiva.

## O Paralaxe em três níveis

Convés inferior. Grande área contínua; a cela onde os personagens começam confinados fica na proa. Nos fundos, há uma cozinha/taverna.

Nível intermediário. Depósito/despensa, área externa com escadas, cabine do capitão e varanda privativa do capitão nos fundos.

Deques superiores. Deque de proa com sino/alarme; deque de popa maior, com o leme.

Essa distribuição dos espaços não está fixada nos mapas em anexo para que você tenha liberdade de ajustar e escolher onde fica cada área do navio.

## Material de consulta

Os três mapas estão nas páginas 21–23. A tripulação está organizada por personagem nas páginas 15–20, com todas as pistas e dificuldades sociais do material de mesa. As fichas e cartas dos jogadores são materiais separados. As fichas e as cartas podem ser adquiridas com o Livro Básico de Daggerheart no site da Jambô Editora. Não estão incluídas neste volume.

03 MECÂNICAS

# Investigação e horror

## Informação básica x aprofundamento

NPCs oferecem a informação básica naturalmente quando o assunto é pertinente. Um teste social entra em jogo quando os personagens pressionam, conquistam confiança, percebem uma incoerência ou tentam obter detalhes que o NPC preferiria esconder. A tabela-mestra indica a dificuldade e as vantagens possíveis.

Sucesso com Esperança. Receba a informação aprofundada sem custo adicional.

Sucesso com Medo. Receba a informação, mas acrescente tensão: o NPC se fecha, outra pessoa interfere ou a memória vem acompanhada de um detalhe perturbador.

Falha com Esperança. Entregue a informação básica e mantenha a pista disponível por outra abordagem.

Falha com Medo. A memória contaminada do NPC domina a conversa; avance a Pressão Entrópica ou imponha uma consequência narrativa.

## Pressão Entrópica

Depois de aproximadamente três interações relevantes com NPCs — ou quando uma grande batida de cena terminar — todos fazem um teste de reação de Instinto. Testes de reação não geram Esperança nem Medo; aqui eles representam resistência à intrusão psíquica.

• Falha: marque 1 PF. Falha por 5 ou mais: marque 2 PF.

• Se o personagem já tiver 4 ou mais PF marcados ao falhar, entregue uma Memória Intrusa: uma certeza falsa e breve que contradiga outra pista.

• Sucesso crítico: o personagem tem um instante de lucidez e recebe vantagem (1d6) no próximo teste de investigação ou interação deste ciclo.

## Dificuldades por etapa

Dia 1: 12.

Dia 2 — antes de Liri: 13.

Dia 2 — após encontrar Liri: 14.

Dia 3 — antes da queda do mastro: 15.

Dia 3 — após a queda: 16.

## Memórias Intrusas

Role 1d6 ou escolha uma lembrança adequada ao momento.

1. “Eu vi Zigfur saindo do depósito.”

2. “Liri nunca embarcou no Paralaxe.”

3. “Dagna me entregou minha arma ontem.”

4. “Maelis confessou que cortou as cordas.”

5. “O capitão mandou abandonar a missão.”

6. “Eu estive acordado a noite inteira; não sonhei.”

04 PRELÚDIO

# Os acorrentados

Os personagens despertam no convés inferior, na parte frontal do Paralaxe. Estão sem equipamentos e presos por correntes. Perto deles, Dagna conversa com Lorde Aurelian. Ele observa os prisioneiros, balança a cabeça, murmura “lamentável” e se afasta. Dagna deixa claro que a segurança do navio está acima de qualquer pessoa e retorna ao convés superior.

**LEIA OU PARAFRASEIE**

“A madeira geme ao redor de vocês. O ar tem cheiro de ferro e óleo de lamparina. Os sons vindos de fora do navio não parecem vir do oceano, mas de uma turbulência sonora constante. Não há umidade no ar. As últimas horas são um borrão — mas vocês reconhecem o Paralaxe, reconhecem uns aos outros e sabem que deveriam estar cumprindo uma missão, não presos no porão.”

## Apresentação dos personagens

"Ative" os personagens um por um. Cada jogador descreve a sua aparência, postura ao despertar e a primeira sensação ou fragmento de memória que atravessa sua mente. Evite explicar a sabotagem antes que eles tenham se apresentado. Após algum tempo, Liri aparece.

## O que Liri conta

• Liri vai levar água para os personagens.

• Alguém tentou sabotar o velame durante o turno de vigília dos personagens no convés.

• Korvarimm ordenou o confinamento preventivo porque ninguém conseguiu explicar o que aconteceu.

• Os equipamentos do grupo foram recolhidos e guardados no depósito.

• Se quiserem sair sem piorar a situação, precisam convencer o capitão de que não são culpados.

## Escapar ou ser solto

Arrebentar corrente ou tranca da cela — Força 18. Falha: barulho. Marque 1 PF ou atraia atenção.

Manipular a fechadura com objeto improvisado — Agilidade 15. Falha: a ferramenta quebra ou fica presa.

Encontrar fraqueza no mecanismo — Acuidade 14. Em sucesso, dê vantagem à próxima tentativa física.

Escapar da algema — Agilidade 16. Possível para personagens pequenos/flexíveis; falha causa dor e barulho.

Convencer Liri a chamar Korvarimm — Presença 13. Ela hesita, mas retorna com água e mais informação.

Convencer Liri a soltá-los — Presença 16. Ela arrisca a própria posição; em Medo, Dagna fica sabendo.

**PRIMEIRA RACHADURA**

Se escaparem sem autorização, nem todos reagem como deveriam. Um tripulante pode dizer “Então provaram que eram inocentes?”. Outro pode perguntar “Presos? Quem estava preso?”. Ainda é sutil: ninguém percebe a própria contradição/esquecimento. Jogue com isso sempre que for conveniente para a manutenção da história. Assim, os jogadores vão continuar tendo a sensação de "mundo aberto" sem perder o fio narrativo. Esquecimento e memórias distorcidas serão seus aliados. Se um jogador pedir um teste de Instinto para saber se alguém mente, você pode permitir a rolagem. Resolva o ganho de Esperança ou Medo como de costume. Sob a pressão psíquica, tanto no sucesso quanto na falha, o depoimento soa sincero ao personagem. Para descobrir o que aconteceu, o grupo precisa confrontar o relato com as outras pistas.

05 DIA 1

# O Paralaxe



## Função da cena

Apresentar a tripulação, a missão e o espaço físico do navio. O terror permanece em segundo plano: pequenas incoerências, lapsos e versões ligeiramente diferentes da sabotagem.

## A missão

O Paralaxe partiu de Porto da Vigília. A chama que protege a cidade da invasão dos horrores da umbra está se apagando. Registros antigos falam do Farol da Última Esperança, um observatório perdido fora do plano atual, onde existe uma chama eterna que poderia alimentar as barreiras mágicas de todo o Reino. Recuperá-la pode salvar o mundo.

## Condução

• Deixe os jogadores explorarem livremente e use a tabela de NPCs para distribuir as pistas.

• Korvarimm proíbe armas. Desde o primeiro dia, os PJs podem tentar recuperá-las por conta própria ou negociar a devolução. A resposta do capitão depende da conversa.

• Priorize as pistas que mostram a sabotagem como real, porém estranhamente amadora ou interrompida.

• Encerre o dia quando quase todos os NPCs tiverem sido apresentados ou quando a investigação começar a repetir informações.

• Se necessário, crie lapsos temporais abruptos para aumentar a sensação de memória interrompida. Ao fim de uma interação com um NPC, narre: “Vocês acordam novamente no convés inferior. Um novo dia começa, porém vocês sentem que o tempo passa de forma estranha, diferente. É difícil saber se passou uma noite ou uma semana inteira.”

• Recomenda-se que você use as 3 cenas/dias que antecedem o combate para ir fazendo os jogadores gastarem recursos. Então, como condição especial, essas noites mal dormidas não permitem fazer descansos. Se, ao chegar ao terceiro dia, você achar que eles gastaram muitos recursos, deixe-os fazer um descanso curto.

## Noite 1 — o sonho

**LEIA OU PARAFRASEIE**

“O Paralaxe desaparece sob uma névoa avermelhada. Vocês se veem caminhando pelo navio. Depois correm. Sobem, descem, atravessam o mesmo corredor de novo e de novo — como se estivessem em muitos lugares ao mesmo tempo. Então uma pontada aguda atravessa a base do crânio. Vocês acordam de uma vez.”

06 DIA 2

# Onde está Liri?

## Antes da descoberta

A rotina começa quase normal no navio, mas Liri não aparece. O desaparecimento surge organicamente: Maura precisa dela na cozinha; Aurelian reclama que sua refeição não chegou; Korvarimm esperava uma mensagem. Depois de explorarem o navio, o único lugar ainda fechado é o depósito.

• Dagna tem a chave principal; Liri também possuía autorização de acesso.

• Os jogadores podem convencer Dagna/Korvarimm, roubar a chave ou usar algum acesso obtido anteriormente.

• Ao abrir o depósito, encontram Liri morta. A porta não apresenta sinais claros de arrombamento.

## O corpo de Liri

Liri tem uma perfuração na base do crânio, no mesmo ponto da dor do sonho. Há sangue e poucos sinais de luta. A arma sumiu. As marcas no piso indicam que alguém maior que ela esteve ali. Sava matou Liri durante um apagão psíquico e não se lembra do ato. Variante opcional: se a resposta parecer óbvia demais e você quiser complicar o mistério, escolha outro tripulante para o papel de Sava no crime. Ajuste o lapso de memória, os depoimentos e o gesto de Mícel.

## Assembleia da tripulação

Todos vão ao convés diante do toque do sino/alarme. Pim tenta aliviar o clima com uma poesia/discurso em homenagem a Liri e inevitavelmente estraga o momento com alguma piada inapropriada. Após a despedida, Korvarimm diz:

> “Quem fez isso ainda está neste navio. E vai responder por seus crimes. Maelis e Sava conduzirão a investigação sob minha supervisão. Quem não tiver trabalho no convés superior permanece embaixo. Ninguém anda sozinho.”

Os jogadores podem agir na surdina ou tentar convencer Korvarimm a participar da investigação. Korvarimm pode estar mais suscetível a aceitar caso eles já o tenham convencido de que não são sabotadores. De qualquer maneira, ele enfatiza que todos devem ser investigados.

## Noite 2 — o presságio

**LEIA OU PARAFRASEIE**

Sonho: “Liri atravessa o navio sorrindo, saltitando com uma bandeja cheia de comida e rum. Ela para. O sorriso desaparece. As roupas estão manchadas de sangue. Os olhos se arregalam. Sem dizer uma palavra, ela ergue a mão e aponta para o mastro principal.”



**AS PISTAS SÃO VERDADEIRAS. AS MEMÓRIAS NÃO CONCORDAM.**

07 DIA 3

# Ela esteve aqui?

## Memórias incompatíveis

A partir daqui, a realidade social se fragmenta. Alguns NPCs lamentam Liri. Outros dizem que foi uma pena ela não ter embarcado. Outros acreditam que está viva realizando alguma tarefa. Não corrija as contradições: interprete cada memória como sincera.

## A queda do mastro

Em qualquer momento em que os PJs deixarem a área externa do convés, faça a madeira do Paralaxe rugir. O mastro principal se parte e despenca, matando Maelis. A investigação física revela que a base foi serrada parcialmente horas antes; o movimento do navio terminou o trabalho.

• Dagna entra em colapso emocional e se torna mais agressiva: duas mortes ocorreram sob sua proteção, além de um grave dano ao navio.

• Orven confirma que o corte exigiu tempo e boa ferramenta.

• Zigfur reconhece marcas compatíveis com uma serra de sua oficina e encontra serragem nas próprias roupas.

• Zigfur foi o sabotador, mas agiu em transe e acredita que realizou manutenção normal. Não se lembra de nada.

## Quem vocês acham que foi?

Korvarimm chama o grupo à cabine ao final do dia e pede um nome. Depois de ouvir a teoria dos jogadores, manda prender o suspeito escolhido sumariamente. Não importa se eles “acertaram”: a escolha vira parte da tragédia do Dia 4. Korvarimm vai insistir até que os jogadores digam pelo menos uma suspeita, mesmo que incerta, e vai agir desproporcionalmente ao mandar prender qualquer pessoa cujo nome eles mencionem.

**RECUPERANDO OS EQUIPAMENTOS**
Os PJs podem recuperar o equipamento a qualquer momento: roubar a chave, entrar no depósito às escondidas ou convencer alguém com acesso a devolver as armas. Korvarimm pode autorizar a devolução conforme o rumo da conversa. Se o grupo continuar desarmado no início do combate, use a orientação da página 10.

## Noite 3

Nenhum sonho. Nenhuma névoa. Nenhuma voz. Eles fecham os olhos e o dia seguinte simplesmente começa, sem descanso, só um silêncio horrível. Depois de duas noites de intrusão, a ausência completa de sonhos deve parecer errada.

08 DIA 4

# Entropia

## A execução

Os personagens acordam com movimentação no convés superior. A tripulação está reunida e Korvarimm conduz o suspeito apontado no Dia 3 até a prancha.

As falas ao redor não combinam. Alguém pergunta o que está acontecendo. Outro diz que o condenado matou um dos próprios personagens dos jogadores — mesmo com esse personagem vivo diante dele. Alguém trabalha como se nada estivesse ocorrendo. Outro chora por Liri. A realidade compartilhada acabou.

**KORVARIMM**

“Pelos crimes cometidos contra esta tripulação e contra o Paralaxe, eu condeno você à morte na prancha.”

## A manifestação

Quando o condenado chega à extremidade da prancha, um solavanco impossível o lança para fora do navio, a menos que os jogadores intervenham rapidamente. Subitamente, Dagna é atingida pelo Raio de Aniquilação de um dos Observadores e desintegrada de imediato.

Um segundo pulso psíquico faz os NPCs combatentes restantes da tripulação enxergarem inimigos uns nos outros, e inicia-se uma briga generalizada; os não combatentes fogem para o convés inferior. Pela primeira vez em quatro dias, todos os jogadores veem a mesma coisa: dois Observadores flutuando sobre o Paralaxe.

**SE AS ARMAS AINDA ESTIVEREM NO DEPÓSITO**

A chave de Dagna cai entre seus restos. Os personagens podem recuperá-la ou tentar arrombar o depósito. Trate isso como uma ação relevante: enquanto parte do grupo corre atrás do equipamento, os Observadores ganham espaço para agir. Garanta uma ou duas ações para os Observadores enquanto os jogadores recuperam suas armas (algo como dois turnos).



09 COMBATE FINAL

# O olhar no vazio



## Um encontro severo

Combate para cinco personagens de 1º nível. A intenção é uma luta longa, severa e potencialmente letal. Os dois adversários usam estatísticas de Solo de 2º patamar, propositalmente acima do patamar do grupo.

## Referência de balanceamento

Grupo: 5 personagens de 1º nível.

PB base: 17 PB.

Dois ou mais Solos: –2 PB.

Combate perigoso/duradouro: +2 PB.

## Estatísticas da mesa

Dificuldade 16, limiares 12/22, 15 PV, 8 PF, ataque +3 e raio padrão de 2d8+3 mágico.

Os PB não compensam automaticamente a diferença de patamar. A dupla é um encontro específico desta aventura.

## Consulta durante o combate

Os dois Observadores compartilham a Contagem 7. Quando ela chega a zero, o mestre pode gastar 1 Medo para ativar o Raio Desintegrador da dupla. O disparo se resolve na narrativa. Quando um dos dois cai, a contagem e o raio se encerram.

ADVERSÁRIOS • FICHA DE CONSULTA

# Observador da Dissonância

**SOLO • 2º PATAMAR**

O predador das memórias. Uma entidade flutuante do éter que invade lembranças e distorce a percepção das vítimas.

Motivações e táticas: isolar, manipular a percepção, alimentar o pavor, quebrar a resistência.

**Dificuldade: 16 | Limiares: 12/22 | 15 PV | 8 PF**

ATQ: +3 | Raio padrão: distante | 2d8+3 mág

Experiência: Conhecimento Cósmico +3

## HABILIDADES

**Sincronia Aberrante (passiva):** enquanto os dois vivem, cada Observador pode ser posto em foco no máximo uma vez por turno do mestre.

**Brincar com as Vítimas (passiva): Contagem 7** compartilhada. Ative-a na primeira vez que um Observador entrar em foco. Diminua a contagem sempre que um deles entrar em foco. Ao chegar a zero, a dupla pode usar o Raio Desintegrador.

**Raio Desintegrador (ação combinada): quando** a Contagem 7 chegar a zero, gaste 1 Medo.
Os dois Observadores miram o mesmo ponto no ar e disparam ao mesmo tempo. Onde os feixes se encontram, forma-se uma esfera de energia. Dela salta um único raio.
Escolha ou sorteie um alvo ao alcance do raio (distante). O disparo acerta sem rolagem de ataque. Um NPC é desintegrado. Um personagem de jogador faz um Movimento de Morte.
Após o disparo, reinicie a Contagem 7.
Assim que um dos Observadores cair, encerre a contagem: o sobrevivente não pode formar a esfera nem disparar o Raio Desintegrador.

**Vínculo Rompido (reação):** quando um gêmeo marca o último PV, o sobrevivente recupera 2 PV e 2 PF e recebe Inclemente (2): pode ser posto em foco duas vezes por turno do mestre. Gaste Medo normalmente para os focos adicionais.

**Alimentar-se do Pavor (passiva):** na primeira vez em cada turno do mestre que um Observador acertar um personagem ou fizer um personagem marcar PF por uma habilidade, receba 1 Ponto de Medo. Limite compartilhado pela dupla: 1 Medo por turno do mestre.

**Raio da Dissonância (ação):** marque 1 PF e ataque um alvo distante. Em sucesso, cause o dano padrão; o alvo faz reação de Instinto (14). Se falhar, marca 1 PF e fica temporariamente Vulnerável.

**Memória Fraturada (ação):** gaste 1 Medo. Um alvo distante faz reação de Presença ou Instinto (14). Em falha, perde 1 Esperança e recebe uma Memória Intrusa; se não possuir Esperança, marca 1 PF.

**Tentáculos Psíquicos (reação):** quando for atingido em corpo a corpo, marque 1 PF para causar 1d8+3 de dano mágico ao atacante e empurrá-lo para alcance muito próximo.

**Raio Fulminante (ação):** marque 1 PF e faça um ataque padrão. Em sucesso, o dano é direto.

**Raio de Aniquilação (ação):** gaste 2 Medo para eliminar ou retirar de cena um NPC visível e vulnerável. Contra NPCs relevantes, descreva um ferimento mortal ou incapacitante em vez de resolver PV. Dagna é a demonstração inicial deste poder.

**Cauda de Ruptura (reação):** quando um personagem entra em alcance corpo a corpo, marque 1 PF e faça um ataque. Em sucesso, cause 2d8+4 de dano físico e empurre o alvo para alcance próximo.

ADVERSÁRIOS • FICHA DE CONSULTA

# Observador da Ruptura

**SOLO • 2º PATAMAR**

O executor do vazio. Uma entidade flutuante do éter que invade lembranças e distorce a percepção das vítimas.

Motivações e táticas: isolar, manipular a percepção, alimentar o pavor, quebrar a resistência.

**Dificuldade: 16 | Limiares: 12/22 | 15 PV | 8 PF**

ATQ: +3 | Raio padrão: distante | 2d8+3 mág

Experiência: Conhecimento Cósmico +3

## HABILIDADES

**Sincronia Aberrante (passiva):** enquanto os dois vivem, cada Observador pode ser posto em foco no máximo uma vez por turno do mestre. Depois da morte de um deles, você pode gastar Medo para colocar o que restou em foco até duas vezes.

**Brincar com as Vítimas (passiva): Contagem 7** compartilhada. Ative-a na primeira vez que um Observador entrar em foco. Diminua a contagem sempre que um deles entrar em foco. Ao chegar a zero, a dupla pode usar o Raio Desintegrador.

**Raio Desintegrador (ação combinada): quando** a Contagem 7 chegar a zero, gaste 1 Medo.
Os dois Observadores miram o mesmo ponto no ar e disparam ao mesmo tempo. Onde os feixes se encontram, forma-se uma esfera de energia. Dela salta um único raio.
Escolha ou sorteie um alvo ao alcance do raio (distante). O disparo acerta sem rolagem de ataque. Um NPC é desintegrado. Um personagem de jogador faz um Movimento de Morte.
Após o disparo, reinicie a Contagem 7.
Assim que um dos Observadores cair, encerre a contagem: o sobrevivente não pode formar a esfera nem disparar o Raio Desintegrador.

**Vínculo Rompido (reação):** quando um gêmeo marca o último PV, o sobrevivente recupera 2 PV e 2 PF e recebe Inclemente (2): pode ser posto em foco duas vezes por turno do mestre. Gaste Medo normalmente para os focos adicionais.

**Alimentar-se do Pavor (passiva):** na primeira vez em cada turno do mestre que um Observador acertar um personagem ou fizer um personagem marcar PF por uma habilidade, receba 1 Ponto de Medo. Limite compartilhado pela dupla: 1 Medo por turno do mestre.

**Raio da Dissonância (ação):** marque 1 PF e ataque um alvo distante. Em sucesso, cause o dano padrão; o alvo faz reação de Instinto (14). Se falhar, marca 1 PF e fica temporariamente Vulnerável.

**Memória Fraturada (ação):** gaste 1 Medo. Um alvo distante faz reação de Presença ou Instinto (14). Em falha, perde 1 Esperança e recebe uma Memória Intrusa; se não possuir Esperança, marca 1 PF.

**Tentáculos Psíquicos (reação):** quando for atingido em corpo a corpo, marque 1 PF para causar 1d8+3 de dano mágico ao atacante e empurrá-lo para alcance muito próximo.

**Raio Fulminante (ação):** marque 1 PF e faça um ataque padrão. Em sucesso, o dano é direto.

**Raio de Aniquilação (ação):** gaste 2 Medo para eliminar ou retirar de cena um NPC visível e vulnerável. Contra NPCs relevantes, descreva um ferimento mortal ou incapacitante em vez de resolver PV. Dagna é a demonstração inicial deste poder.

**Cauda de Ruptura (reação):** quando um personagem entra em alcance corpo a corpo, marque 1 PF e faça um ataque. Em sucesso, cause 2d8+4 de dano físico e empurre o alvo para alcance próximo.

10 DESFECHO

# O Farol da Última Esperança



## Epílogo

**LEIA OU PARAFRASEIE**

“O silêncio após a batalha é quase tão estranho quanto os gritos. O Paralaxe segue ferido, mas segue. Horas depois, no horizonte impossível entre os mundos, uma luz aparece: distante, regular e quente. Pela primeira vez desde que partiram, ninguém discorda do que está vendo. O Farol da Última Esperança.”

## Depois da travessia

A batalha encerra a história de Entropia. A chegada ao Farol abre espaço para uma nova aventura. Retome os nomes de quem sobreviveu e as consequências das decisões do grupo; deixe que os jogadores contem como seus personagens encaram o silêncio depois da batalha. O estranho personagem Mícel pode ser uma carta na manga caso você queira ressuscitar algum personagem de jogador. Ao final do combate, a estranha criatura pode ressurgir por entre as madeiras do navio, primeiro como uma pequena muda de planta que rapidamente cresce, envolvendo o corpo do personagem caído e trazendo-o de volta à vida.

**MESTRE MATHEUS RPG**

Mais aventuras, mapas e conteúdos gratuitos em mestrematheusrpg.com.br.

APÊNDICE A • TRIPULAÇÃO 1/6

# Vozes do Paralaxe

## Dagna Ferrabrava

PERFIL • PISTAS • MEMÓRIAS

Protetora do Paralaxe; responsável pela segurança; guarda a chave do depósito

Anã, baixa e muito robusta; armadura pesada, motivos de carneiro e enorme martelo. Austera, disciplinada, protetora. O navio vem antes de qualquer indivíduo.

### Informação fixa

Equipamentos dos PJs estão no depósito. Apenas ela e Liri têm acesso autorizado. Foi ela quem prendeu o grupo por ordem do capitão.

### Mecânica social

Presença 16 para admitir lapsos de memória. Argumentos sobre segurança do Paralaxe dão vantagem.

**DIA 1**

Confirma que houve sabotagem no turno dos PJs. **Aprof.: ninguém realmente viu o ato, mas os PJs** estavam desorientados próximos ao mastro do navio.

**DIA 2 • ANTES DA DESCOBERTA**

Está mais cansada. Diz ter feito ronda dobrada. **Aprof.:** por alguns minutos não sabe dizer onde estava sua chave.

**DIA 2 • APÓS A DESCOBERTA**

Furiosa e culpada. Afirma que ninguém poderia entrar no depósito. **Aprof.:** Sua chave desapareceu de seu cinto por um curto período e depois reapareceu. Ela simplesmente não consegue lembrar daquele intervalo.

**DIA 3 • ANTES DO MASTRO**

Lembra perfeitamente da morte de Liri e se irrita com quem a esquece. Está ficando obsessiva.

**DIA 3 • APÓS O MASTRO**

Examina o mastro: foi sabotagem. **Aprof.:** aceita que o corte exigiu ferramenta apropriada e começa a desconfiar de Zigfur.

**DIA 4**

Está completamente convencida de que a execução é necessária. Pode afirmar ter ouvido uma confissão que nunca aconteceu. É pulverizada pelo primeiro ataque dos Observadores.

## Liri Três-Nós

PERFIL • PISTAS • MEMÓRIAS

Ajudante, mensageira, limpeza, cozinha e pequenas tarefas; acesso ao depósito

Halfling, pequena, ágil, cabelos presos, roupas simples cheias de bolsos. Prestativa, curiosa, discreta; sabe tudo porque ninguém percebe que ela está presente.

### Informação fixa

Circula praticamente pelo navio inteiro e conhece horários e rotinas.

### Mecânica social

Presença 15 para fazê-la contar algo que acredita poder causar problemas. Gentileza ou ajuda com seus afazeres dá vantagem.

**DIA 1**

Explica por que estão presos e onde estão os equipamentos. **Aprof.:** viu um dos PJs andando próximo às velas durante a madrugada “como se estivesse dormindo de olhos abertos”.

**DIA 2 • ANTES DA DESCOBERTA**

Último avistamento: está ocupada e parece apressada. Comenta que precisa ir ao depósito mais tarde. **Aprof.:** Dagna estava procurando a chave por alguns minutos naquela manhã. Durante a busca, Liri já desapareceu.

**DIA 2 • APÓS A DESCOBERTA**

Morta no depósito.

APÊNDICE A • TRIPULAÇÃO 2/6

# Vozes do Paralaxe

## Korvarimm

PERFIL • PISTAS • MEMÓRIAS

Capitão e construtor do Paralaxe

Anão, maciço, barba longa, roupas e armadura de comandante, grande machado. Autoritário, experiente, racional; ama o navio como lembrança da filha falecida.

### Informação fixa

Conhece toda a missão do Farol da Última Esperança e as regras do navio. Confia plenamente em Zigfur.

### Mecânica social

Presença 15 para negociar; 16 para fazê-lo admitir insegurança. Argumentos técnicos ou proteção da missão dão vantagem.

**DIA 1**

Explica a missão, o Farol e a proibição de armas. **Aprof.:** A rota interplanar foi corrigida. A sabotagem só pode ser um trabalho interno.

**DIA 2 • ANTES DA DESCOBERTA**

Está preocupado com pequenos atrasos e desaparecimentos de ferramentas. **Aprof.:** lembra de ter chamado Liri, mas não lembra se ela chegou.

**DIA 2 • APÓS A DESCOBERTA**

Faz o discurso pela morte de Liri e coloca Maelis e Sava na investigação. **Aprof.:** está assustado porque não consegue reconstruir parte da manhã.

**DIA 3 • ANTES DO MASTRO**

Alterna entre lembrar claramente de Liri e hesitar diante do nome. Tenta esconder isso.

**DIA 3 • APÓS O MASTRO**

Chama os PJs à cabine e pergunta de quem suspeitam. Ordena a prisão da pessoa indicada. Pode devolver as armas aos jogadores.

**DIA 4**

Está presidindo a execução. Afirma possuir “provas” que, quando questionado, não consegue explicar.

## Maelis Varga

PERFIL • PISTAS • MEMÓRIAS

Bucaneira mercenária; especialista em navegação marítima e velame

Humana, alta, atlética, roupas leves de combate, espada e equipamentos navais. Pragmática, sarcástica, profissional; não tem apego emocional à missão.

### Informação fixa

Entende cordame, mastros, velas e sabotagem naval melhor que quase todos.

### Mecânica social

Presença ou Conhecimento 14; 16 para obter análise técnica. Conversa profissional sobre navegação dá vantagem.

**DIA 1**

Diz que o ocorrido realmente não foi um acidente. De fato, há alguém tentando sabotar a missão. **Aprof.:** o corte nos cordames foi estranho e pouco eficiente, como se feito por alguém agindo sem saber o que fazia.

**DIA 2 • ANTES DA DESCOBERTA**

Ajuda a verificar o convés. Diz que Liri provavelmente está fazendo alguma tarefa.

**DIA 2 • APÓS A DESCOBERTA**

Examina o depósito com Sava. **Aprof.:** considera possível que alguém tenha usado uma chave, pois não há sinais claros de arrombamento.

**DIA 3 • ANTES DO MASTRO**

Diz que o mastro “está cantando diferente”. **Aprof.:** sente vibração irregular, mas não localiza o problema.

**DIA 3 • APÓS O MASTRO**

Morre quando o mastro desaba.

APÊNDICE A • TRIPULAÇÃO 3/6

# Vozes do Paralaxe

## Sava Nahr

PERFIL • PISTAS • MEMÓRIAS

Bucaneira mercenária e batedora

Katari, esguia, felina, capuz, duas lâminas, movimentos silenciosos. Observadora, desconfiada, econômica nas palavras; sempre procura saídas.

### Informação fixa

Recém-contratada, sabe pouco sobre relações internas da tripulação.

### Mecânica social

Presença 15; 17 para penetrar suas defesas. Instinto pode ser usado para perceber contradições.

**DIA 1**

Considera possível que os PJs sejam inocentes. **Aprof.:** acha a sabotagem “errada demais”, muito amadora para guerreiros experientes.

**DIA 2 • ANTES DA DESCOBERTA**

Afirma ter visto Liri levando coisas para a cozinha. **Aprof.:** tem um lapso de cerca de vinte minutos na própria manhã e fica irritada ao perceber.

**DIA 2 • APÓS A DESCOBERTA**

Assume a investigação com Maelis. Aprof.: conhece um detalhe da posição do corpo antes que alguém o mencione; imediatamente justifica dizendo que “deduziu”.

**DIA 3 • ANTES DO MASTRO**

Está visivelmente mais fechada. Nega ter entrado no depósito. **Aprof.:** não consegue explicar os vinte minutos perdidos.

**DIA 3 • APÓS O MASTRO**

Após a morte de Maelis, fica furiosa e muito vulnerável a acusações. Não encontra ligação entre as duas sabotagens.

**DIA 4**

Dependendo das memórias alteradas, pode jurar que Liri estava viva naquela manhã ou dizer que nunca a conheceu.

## Orven Rusk

PERFIL • PISTAS • MEMÓRIAS

Estivador, agricultor, caçador, pescador e especialista em obtenção de alimento

Humano, forte, barbudo, roupas de trabalhador e ferramentas simples. Prático, paciente, atento a detalhes físicos; pensa sempre em sobrevivência.

### Informação fixa

Controla parte dos suprimentos e conhece madeira, cordas, rastros e matéria orgânica.

### Mecânica social

Presença 12; Instinto/Conhecimento 13 para análise; 14 para fazê-lo contrariar publicamente outro tripulante.

**DIA 1**

Diz que os mantimentos são suficientes para a viagem de ida e de volta se não houver atrasos. **Aprof.:** encontrou fibras cortadas no convés; não estavam arrebentadas pelo vento.

**DIA 2 • ANTES DA DESCOBERTA**

É um dos primeiros a notar que uma tarefa de Liri não foi cumprida.

**DIA 2 • APÓS A DESCOBERTA**

No depósito, observa que nada indica luta longa. **Aprof.:** percebe marcas recentes no piso que não combinam com os pequenos pés de Liri.

**DIA 3 • ANTES DO MASTRO**

Lembra claramente da morte. Mais tarde, durante a mesma conversa, pode dizer “se Liri tivesse vindo conosco...” e não notar a contradição.

**DIA 3 • APÓS O MASTRO**

Examina o mastro e afirma categoricamente: “Isso foi serrado.” Aprof.: o mastro é resistente e grosso. Seriam necessários bastante tempo e uma boa ferramenta para serrá-lo assim.

**DIA 4**

Está tentando organizar água e comida enquanto o caos ocorre; parece ser um dos poucos ainda focados em tarefas concretas.

APÊNDICE A • TRIPULAÇÃO 4/6

# Vozes do Paralaxe

## Zigfur Brasa Ardente

PERFIL • PISTAS • MEMÓRIAS

Ferreiro, armeiro e responsável pela manutenção

Anão, musculoso, armadura de trabalho, capacete, martelo e ferramentas. Rabugento, brilhante, direto; prefere máquinas e metal a pessoas.

### Informação fixa

Tem acesso irrestrito à cabine de Korvarimm e às ferramentas de manutenção.

### Mecânica social

Presença 13; 16 para falar de seus próprios lapsos. Conhecimento técnico compartilhado dá vantagem.

**DIA 1**

Confirma que a sabotagem do velame foi manual. **Aprof.:** considera o trabalho estranho, como se o sabotador tivesse “esquecido no meio” o que queria fazer, largado tudo e saído às pressas.

**DIA 2 • ANTES DA DESCOBERTA**

Reclama que uma serra fina de manutenção está fora do lugar. Acha que algum idiota pegou sem pedir.

**DIA 2 • APÓS A DESCOBERTA**

Inspeciona a fechadura do depósito: não foi forçada. **Aprof.:** isso exige chave ou alguém extremamente habilidoso.

**DIA 3 • ANTES DO MASTRO**

Está irritado e cansado. **Aprof.:** tem serragem nas roupas e não sabe explicar exatamente de onde veio. Foi quem serrou o mastro durante um apagão psíquico.

**DIA 3 • APÓS O MASTRO**

Reconhece as marcas do mastro como compatíveis com uma ferramenta de sua oficina. Isso o deixa genuinamente apavorado.

**DIA 4**

Pode alternar entre confessar que “deve ter feito alguma coisa” e negar violentamente tudo.

## Lorde Aurelian Voss

PERFIL • PISTAS • MEMÓRIAS

Financiador da expedição e passageiro privilegiado

Humano, roupas luxuosas, postura aristocrática, sempre impecável. Vaidoso, condescendente, egocêntrico, fascinado pela própria imagem de inovador.

### Informação fixa

Financiou grande parte do Paralaxe e considera a missão parte de seu legado.

### Mecânica social

Presença 12; 15 para separar verdade de autopromoção. Bajulá-lo dá vantagem; confrontá-lo frontalmente dá desvantagem.

**DIA 1**

Afirma que sempre desconfiou dos PJs. **Aprof.:** viu apenas uma silhueta de um deles caminhando. Não viu sabotagem nenhuma.

**DIA 2 • ANTES DA DESCOBERTA**

Está furioso porque Liri não trouxe sua refeição. Isso ajuda a perceber o desaparecimento.

**DIA 2 • APÓS A DESCOBERTA**

Imediatamente tenta culpar mercenários e “gente sem pedigree”. **Aprof.:** admite que sua própria lembrança da noite anterior está borrada.

**DIA 3 • ANTES DO MASTRO**

Afirma com convicção que Liri não embarcou e que todos estão confundindo-a com uma ajudante de outra viagem.

**DIA 3 • APÓS O MASTRO**

Depois da queda do mastro, quer prisão imediata e execução para “restaurar a ordem”.

**DIA 4**

Pode afirmar que um dos PJs foi assassinado, mesmo falando diretamente com ele.

APÊNDICE A • TRIPULAÇÃO 5/6

# Vozes do Paralaxe

## Mícel

PERFIL • PISTAS • MEMÓRIAS

Mascote/tripulante sem função oficial

Fungril, pequeno corpo fúngico, grande chapéu, matéria vegetal e coralina. Curioso, dócil, indecifrável; comunica-se por sons e gestos.

### Informação fixa

Move-se livremente e reage de maneira incomum às alterações do éter.

### Mecânica social

Não é exatamente social: Instinto 10 para compreender intenção; 19 para interpretar padrão específico de sons/gestos.

**DIA 1**

Fica inquieto perto do mastro e produz duas notas discordantes. **Aprof.:** imita alguém andando rigidamente durante a madrugada.

**DIA 2 • ANTES DA DESCOBERTA**

Procura Liri em seus lugares habituais e emite sons interrogativos.

**DIA 2 • APÓS A DESCOBERTA**

Ao aproximar-se do depósito, retrai o corpo e produz um ruído agudo. **Aprof.:** aponta para Sava e depois cobre o próprio rosto, sem acusação compreensível.

**DIA 3 • ANTES DO MASTRO**

Encosta no mastro e faz com as mãos um movimento repetitivo semelhante a serrar.

**DIA 3 • APÓS O MASTRO**

Após a queda, passa a evitar Zigfur, mas também tenta se aproximar dele como se estivesse assustado por ele, não dele.

**DIA 4**

Momentos antes da revelação, olha para um ponto aparentemente vazio acima do convés e começa a gritar.

## Pim Luarte

PERFIL • PISTAS • MEMÓRIAS

Bardo, bobo e entretenimento da tripulação

Humano, baixo, atarracado, roupas extravagantes, instrumentos e adereços. Afável, inconveniente, compulsivamente engraçado; usa humor para negar o horror.

### Informação fixa

Ouve fofocas de todo mundo e circula livremente durante momentos de descanso.

### Mecânica social

Presença 10; 13 para fazê-lo falar sério. Entrar na brincadeira primeiro dá vantagem.

**DIA 1**

Faz piadas sobre os PJs presos. **Aprof.:** diz ter visto “um sonâmbulo cortando cabelo das velas”; se pressionado, admite que era um dos PJs, mas não viu o rosto direito.

**DIA 2 • ANTES DA DESCOBERTA**

Brinca que Liri deve ter fugido para não servir Aurelian.

**DIA 2 • APÓS A DESCOBERTA**

Faz uma homenagem genuína e depois estraga o momento com uma piada: “Não dá para chamar de grande perda. Afinal, ela só tinha uns 60 cm de altura.” **Aprof.:** lembra de ouvir passos leves e depois passos bem mais pesados perto do depósito.

**DIA 3 • ANTES DO MASTRO**

Faz piadas sobre pessoas esquecerem Liri, mas está claramente assustado. “Daqui a pouco esquecem de mim.”

**DIA 3 • APÓS O MASTRO**

Após a morte de Maelis, seu humor começa a falhar. Pela primeira vez, uma piada termina em silêncio.

**DIA 4**

Ri e chora ao mesmo tempo durante a execução; não consegue distinguir rumor de lembrança.

APÊNDICE A • TRIPULAÇÃO 6/6

# Vozes do Paralaxe

## Dario Tonne

PERFIL • PISTAS • MEMÓRIAS

Mestre do Rum; auxiliar de cozinha

Humano, roupa simples e organizada, garrafas e instrumentos de fermentação. Cordial, metódico, observador; acredita que bebida mantém o moral.

### Informação fixa

Passa grande parte do tempo na cozinha e vê quem atravessa o convés inferior.

### Mecânica social

Presença 10; 13 para detalhes; oferecer ajuda na cozinha ou beber com ele dá vantagem.

**DIA 1**

Lembra que um dos PJs apareceu na cozinha muito tarde e parecia confuso. **Aprof.:** o PJ não lembrava por que tinha ido até lá.

**DIA 2 • ANTES DA DESCOBERTA**

Reclama que Liri ainda não apareceu para buscar a bandeja de Aurelian.

**DIA 2 • APÓS A DESCOBERTA**

Diz ter visto Sava pouco antes da descoberta do corpo. **Aprof.:** ela estava pálida, não tocou no rum que pediu e parecia não reconhecer onde estava.

**DIA 3 • ANTES DO MASTRO**

Serve bebidas tentando acalmar todos. **Aprof.:** viu Zigfur circulando antes do amanhecer carregando ferramentas.

**DIA 3 • APÓS O MASTRO**

Depois da queda, lembra que Zigfur cheirava a resina e madeira fresca naquela manhã.

**DIA 4**

Está distribuindo rum enquanto pessoas discutem se alguém morreu ou não. Torna-se completamente passivo diante do absurdo.

## Maura Tonne

PERFIL • PISTAS • MEMÓRIAS

Cozinheira-chefe

Humana, postura firme, cabelos presos, avental, faca sempre próxima. Forte, amigável, mandona; trata a cozinha como território soberano.

### Informação fixa

Conhece os horários de quase todos porque controla refeições e turnos de alimentação.

### Mecânica social

Presença 11; 14 para fazê-la compartilhar suspeitas. Ajudar na cozinha ou demonstrar respeito por Liri dá vantagem.

**DIA 1**

Diz que os PJs nunca lhe pareceram sabotadores. **Aprof.:** um deles entrou na cozinha durante a madrugada parecendo “com febre, mas sem febre”.

**DIA 2 • ANTES DA DESCOBERTA**

É quem primeiro pergunta: “Onde está Liri?” **Aprof.:** Liri deveria ter ido ao depósito buscar mantimentos pouco antes de desaparecer.

**DIA 2 • APÓS A DESCOBERTA**

Fica devastada. **Aprof.:** lembra que Liri saiu depois de ouvir alguém chamá-la, mas não consegue lembrar a voz.

**DIA 3 • ANTES DO MASTRO**

É uma das pessoas que sempre se lembram de Liri e ficam agressivas com quem afirma que ela não existiu.

**DIA 3 • APÓS O MASTRO**

Depois do mastro, conclui que ninguém deveria ficar sozinho. Reúne os não combatentes na cozinha.

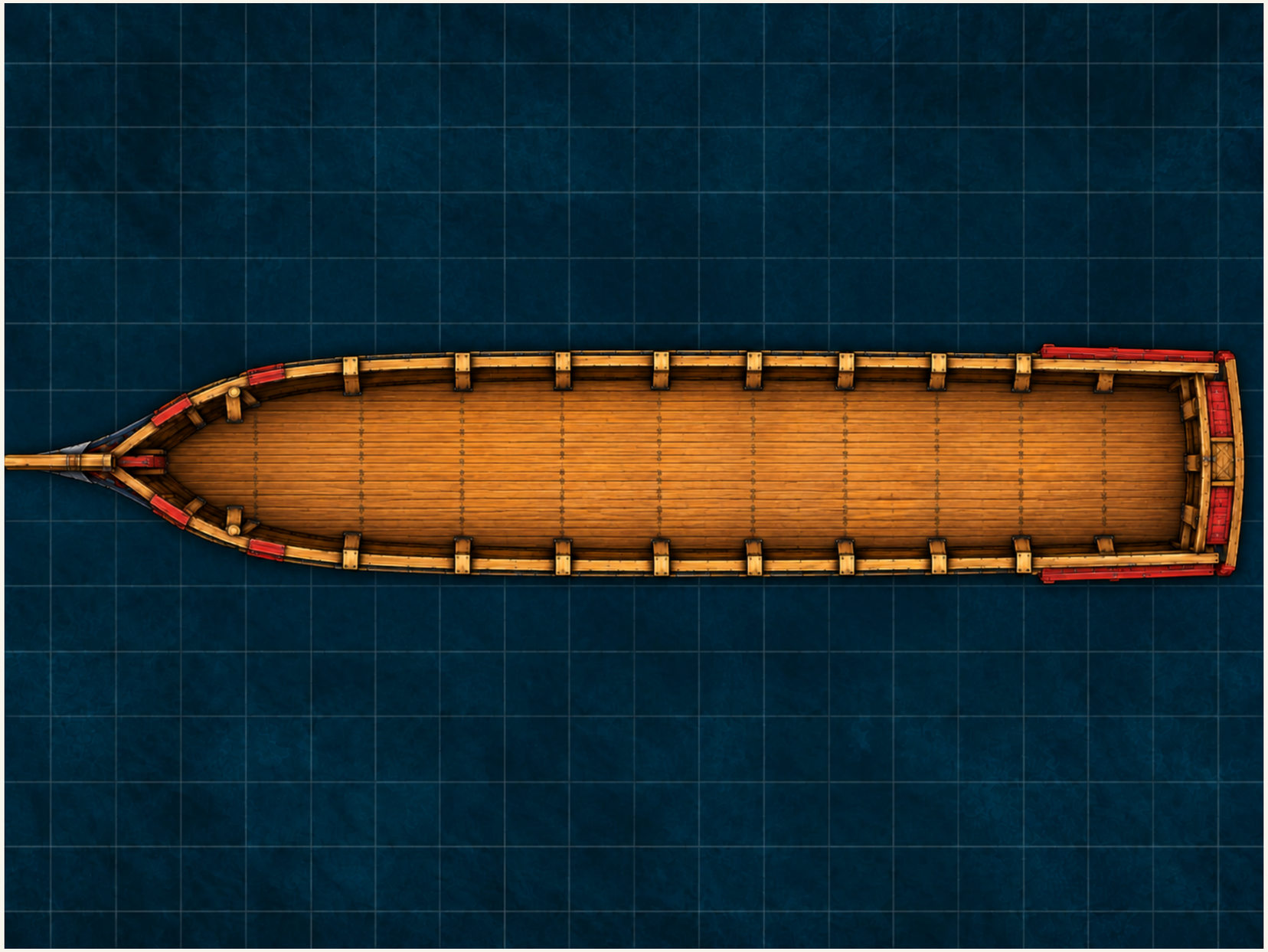
**DIA 4**

Quando a execução começa, percebe imediatamente que todos estão “falando histórias diferentes” e tenta tirar pessoas dali.

APÊNDICE B • MAPA 1

# Convés inferior

Convés inferior: área contínua ao longo do casco; cozinha/taverna nos fundos e espaço de confinamento na proa.

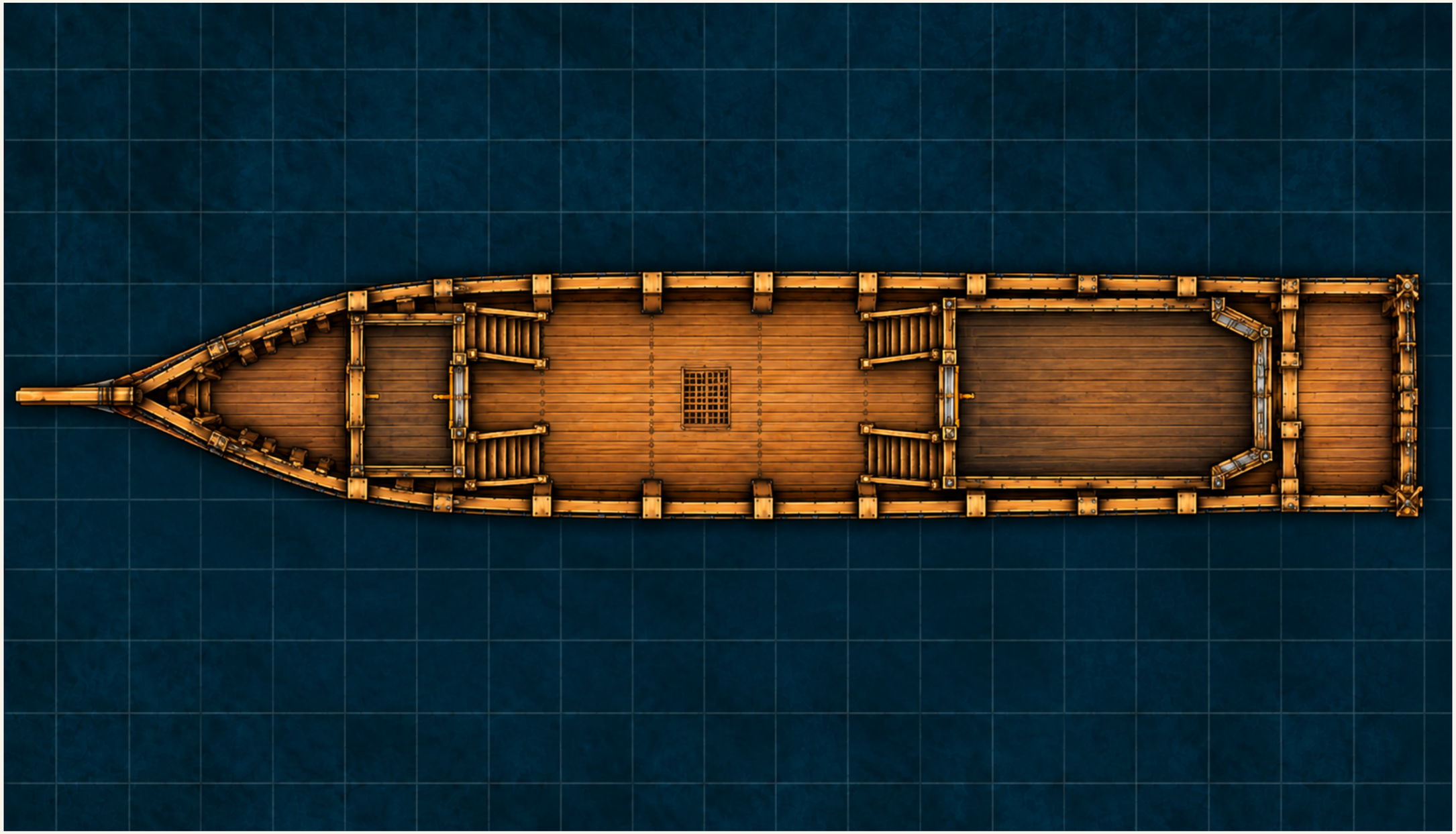


Grade de referência visual. Use os alcances narrativos do sistema; ajuste a escala na impressão.

APÊNDICE B • MAPA 2

# Nível intermediário

Nível intermediário: depósito/despensa, área externa, cabine do capitão e varanda privativa.

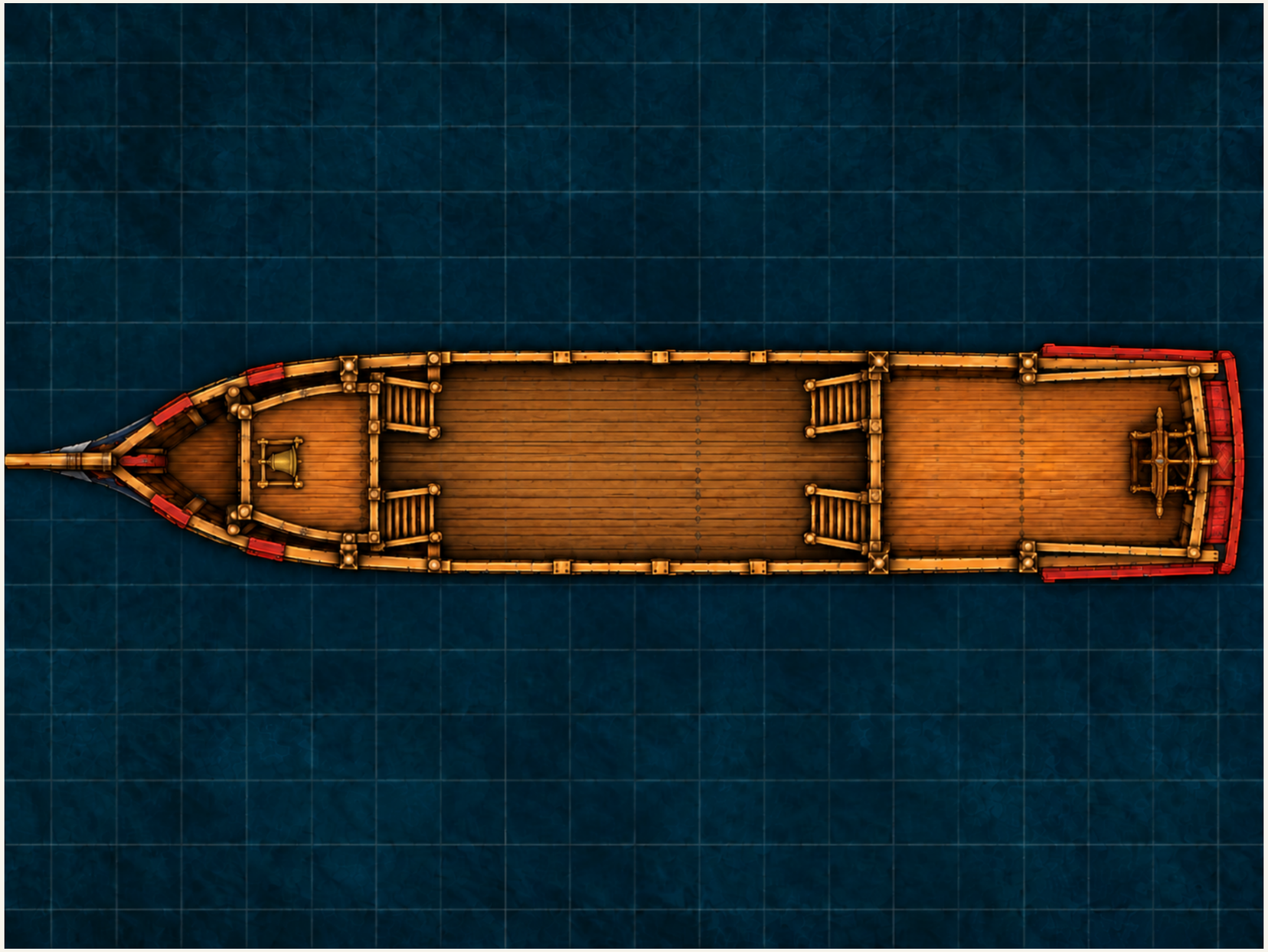


Grade de referência visual. Use os alcances narrativos do sistema; ajuste a escala na impressão.

APÊNDICE B • MAPA 3

# Deques superiores

Nível superior: deque de proa com sino e deque de popa com o leme.



Grade de referência visual. Use os alcances narrativos do sistema; ajuste a escala na impressão.

FICHA EDITORIAL

# Créditos e fontes

## Entropia

Uma aventura entre mundos
Outubro de 2026

## Autoria

Matheus — Mestre Matheus RPG. Criação da história da aventura, dos personagens não jogáveis (NPCs) e dos materiais de mesa. Playtest.

Revisão, diagramação e ilustrações realizadas com assistência de inteligência artificial.

**Agradecimento:** Aurora Games Hobby Store. https://auroragames.com.br/

## Contato

mestrematheusrpg.com.br
Instagram: @mestrematheusrpg

## Direitos

© 2026 Matheus — Mestre Matheus RPG, quanto às contribuições originais. Os direitos dos materiais de terceiros permanecem com seus titulares. Esta indicação não impõe restrições adicionais ao conteúdo abrangido pela DPCGL.

## Compatibilidade e licença

Daggerheart™ Compatible. Publicação independente para distribuição gratuita, sem endosso da Darrington Press ou da Critical Role.

This product includes materials from the Daggerheart System Reference Document 2.0 © Critical Role, LLC. All rights reserved.

As regras de referência são de autoria da Darrington Press e usadas sob a Darrington Press Community Gaming License 2.0. Esta aventura adapta essas regras em mecânicas próprias de investigação e adversários.

SRD: www.daggerheart.com/srd/
Licença: darringtonpress.com/license/
Consulta: 26 de outubro de 2026.

## Referências

DARRINGTON PRESS. Daggerheart System Reference Document 2.0. 2026. Regras gerais, adversários e construção de encontros.

DI BENEDETTO, Davide; CERQUEIRA, José; ROSA, Thiago. Bestiário do Medo. Porto Alegre: Jambô, 2026. 1ª ed., v1. “Tiranos Místicos”, p. 104–105. Referência de desenvolvimento da mesa; não constitui conteúdo licenciado pelo SRD.

STARKE, Spenser et al. Daggerheart: livro básico. Tradução de Jaime de Andruart et al. 1. ed. Porto Alegre: Jambô Editora, 2025.

# A tripulação do Paralaxe

| Tripulante | Função, aparência e personalidade | Informação fixa | Mecânica social |
|---|---|---|---|
| **Dagna Ferrabrava · p. 15** | Protetora do Paralaxe; responsável pela segurança; guarda a chave do depósito. Anã, baixa e muito robusta; armadura pesada, motivos de carneiro e enorme martelo. Austera, disciplinada, protetora. O navio vem antes de qualquer indivíduo. | Equipamentos dos PJs estão no depósito. Apenas ela e Liri têm acesso autorizado. Foi ela quem prendeu o grupo por ordem do capitão. | Presença 16 para admitir lapsos de memória. Argumentos sobre segurança do Paralaxe dão vantagem. |
| **Liri Três-Nós · p. 15** | Ajudante, mensageira, limpeza, cozinha e pequenas tarefas; acesso ao depósito. Halfling, pequena, ágil, cabelos presos, roupas simples cheias de bolsos. Prestativa, curiosa, discreta; sabe tudo porque ninguém percebe que ela está presente. | Circula praticamente pelo navio inteiro e conhece horários e rotinas. | Presença 15 para fazê-la contar algo que acredita poder causar problemas. Gentileza ou ajuda com seus afazeres dá vantagem. |
| **Korvarimm · p. 16** | Capitão e construtor do Paralaxe. Anão, maciço, barba longa, roupas e armadura de comandante, grande machado. Autoritário, experiente, racional; ama o navio como lembrança da filha falecida. | Conhece toda a missão do Farol da Última Esperança e as regras do navio. Confia plenamente em Zigfur. | Presença 15 para negociar; 16 para fazê-lo admitir insegurança. Argumentos técnicos ou proteção da missão dão vantagem. |
| **Maelis Varga · p. 16** | Bucaneira mercenária; especialista em navegação marítima e velame. Humana, alta, atlética, roupas leves de combate, espada e equipamentos navais. Pragmática, sarcástica, profissional; não tem apego emocional à missão. | Entende cordame, mastros, velas e sabotagem naval melhor que quase todos. | Presença ou Conhecimento 14; 16 para obter análise técnica. Conversa profissional sobre navegação dá vantagem. |
| **Sava Nahr · p. 17** | Bucaneira mercenária e batedora. Katari, esguia, felina, capuz, duas lâminas, movimentos silenciosos. Observadora, desconfiada, econômica nas palavras; sempre procura saídas. | Recém-contratada, sabe pouco sobre relações internas da tripulação. | Presença 15; 17 para penetrar suas defesas. Instinto pode ser usado para perceber contradições. |
| **Orven Rusk · p. 17** | Estivador, agricultor, caçador, pescador e especialista em obtenção de alimento. Humano, forte, barbudo, roupas de trabalhador e ferramentas simples. Prático, paciente, atento a detalhes físicos; pensa sempre em sobrevivência. | Controla parte dos suprimentos e conhece madeira, cordas, rastros e matéria orgânica. | Presença 12; Instinto/Conhecimento 13 para análise; 14 para fazê-lo contrariar publicamente outro tripulante. |
| **Zigfur Brasa Ardente · p. 18** | Ferreiro, armeiro e responsável pela manutenção. Anão, musculoso, armadura de trabalho, capacete, martelo e ferramentas. Rabugento, brilhante, direto; prefere máquinas e metal a pessoas. | Tem acesso irrestrito à cabine de Korvarimm e às ferramentas de manutenção. | Presença 13; 16 para falar de seus próprios lapsos. Conhecimento técnico compartilhado dá vantagem. |
| **Lorde Aurelian Voss · p. 18** | Financiador da expedição e passageiro privilegiado. Humano, roupas luxuosas, postura aristocrática, sempre impecável. Vaidoso, condescendente, egocêntrico, fascinado pela própria imagem de inovador. | Financiou grande parte do Paralaxe e considera a missão parte de seu legado. | Presença 12; 15 para separar verdade de autopromoção. Bajulá-lo dá vantagem; confrontá-lo frontalmente dá desvantagem. |
| **Mícel · p. 19** | Mascote/tripulante sem função oficial. Fungril, pequeno corpo fúngico, grande chapéu, matéria vegetal e coralina. Curioso, dócil, indecifrável; comunica-se por sons e gestos. | Move-se livremente e reage de maneira incomum às alterações do éter. | Não é exatamente social: Instinto 10 para compreender intenção; 19 para interpretar padrão específico de sons/gestos. |
| **Pim Luarte · p. 19** | Bardo, bobo e entretenimento da tripulação. Humano, baixo, atarracado, roupas extravagantes, instrumentos e adereços. Afável, inconveniente, compulsivamente engraçado; usa humor para negar o horror. | Ouve fofocas de todo mundo e circula livremente durante momentos de descanso. | Presença 10; 13 para fazê-lo falar sério. Entrar na brincadeira primeiro dá vantagem. |
| **Dario Tonne · p. 20** | Mestre do Rum; auxiliar de cozinha. Humano, roupa simples e organizada, garrafas e instrumentos de fermentação. Cordial, metódico, observador; acredita que bebida mantém o moral. | Passa grande parte do tempo na cozinha e vê quem atravessa o convés inferior. | Presença 10; 13 para detalhes; oferecer ajuda na cozinha ou beber com ele dá vantagem. |
| **Maura Tonne · p. 20** | Cozinheira-chefe. Humana, postura firme, cabelos presos, avental, faca sempre próxima. Forte, amigável, mandona; trata a cozinha como território soberano. | Conhece os horários de quase todos porque controla refeições e turnos de alimentação. | Presença 11; 14 para fazê-la compartilhar suspeitas. Ajudar na cozinha ou demonstrar respeito por Liri dá vantagem. |

# Do primeiro dia à descoberta

| Tripulante | Dia 1 | Dia 2 • Antes da descoberta | Dia 2 • Após a descoberta |
|---|---|---|---|
| **Dagna Ferrabrava · p. 15** | Confirma que houve sabotagem no turno dos PJs. Aprof.: ninguém realmente viu o ato, mas os PJs estavam desorientados próximos ao mastro do navio. | Está mais cansada. Diz ter feito ronda dobrada. Aprof.: por alguns minutos não sabe dizer onde estava sua chave. | Furiosa e culpada. Afirma que ninguém poderia entrar no depósito. Aprof.: Sua chave desapareceu de seu cinto por um curto período e depois reapareceu. Ela simplesmente não consegue lembrar daquele intervalo. |
| **Liri Três-Nós · p. 15** | Explica por que estão presos e onde estão os equipamentos. Aprof.: viu um dos PJs andando próximo às velas durante a madrugada “como se estivesse dormindo de olhos abertos”. | Último avistamento: está ocupada e parece apressada. Comenta que precisa ir ao depósito mais tarde. Aprof.: Dagna estava procurando a chave por alguns minutos naquela manhã. Durante a busca, Liri já desapareceu. | Morta no depósito. |
| **Korvarimm · p. 16** | Explica a missão, o Farol e a proibição de armas. Aprof.: A rota interplanar foi corrigida. A sabotagem só pode ser um trabalho interno. | Está preocupado com pequenos atrasos e desaparecimentos de ferramentas. Aprof.: lembra de ter chamado Liri, mas não lembra se ela chegou. | Faz o discurso pela morte de Liri e coloca Maelis e Sava na investigação. Aprof.: está assustado porque não consegue reconstruir parte da manhã. |
| **Maelis Varga · p. 16** | Diz que o ocorrido realmente não foi um acidente. De fato, há alguém tentando sabotar a missão. Aprof.: o corte nos cordames foi estranho e pouco eficiente, como se feito por alguém agindo sem saber o que fazia. | Ajuda a verificar o convés. Diz que Liri provavelmente está fazendo alguma tarefa. | Examina o depósito com Sava. Aprof.: considera possível que alguém tenha usado uma chave, pois não há sinais claros de arrombamento. |
| **Sava Nahr · p. 17** | Considera possível que os PJs sejam inocentes. Aprof.: acha a sabotagem “errada demais”, muito amadora para guerreiros experientes. | Afirma ter visto Liri levando coisas para a cozinha. Aprof.: tem um lapso de cerca de vinte minutos na própria manhã e fica irritada ao perceber. | Assume a investigação com Maelis. Aprof.: conhece um detalhe da posição do corpo antes que alguém o mencione; imediatamente justifica dizendo que “deduziu”. |
| **Orven Rusk · p. 17** | Diz que os mantimentos são suficientes para a viagem de ida e de volta se não houver atrasos. Aprof.: encontrou fibras cortadas no convés; não estavam arrebentadas pelo vento. | É um dos primeiros a notar que uma tarefa de Liri não foi cumprida. | No depósito, observa que nada indica luta longa. Aprof.: percebe marcas recentes no piso que não combinam com os pequenos pés de Liri. |
| **Zigfur Brasa Ardente · p. 18** | Confirma que a sabotagem do velame foi manual. Aprof.: considera o trabalho estranho, como se o sabotador tivesse “esquecido no meio” o que queria fazer, largado tudo e saído às pressas. | Reclama que uma serra fina de manutenção está fora do lugar. Acha que algum idiota pegou sem pedir. | Inspeciona a fechadura do depósito: não foi forçada. Aprof.: isso exige chave ou alguém extremamente habilidoso. |
| **Lorde Aurelian Voss · p. 18** | Afirma que sempre desconfiou dos PJs. Aprof.: viu apenas uma silhueta de um deles caminhando. Não viu sabotagem nenhuma. | Está furioso porque Liri não trouxe sua refeição. Isso ajuda a perceber o desaparecimento. | Imediatamente tenta culpar mercenários e “gente sem pedigree”. Aprof.: admite que sua própria lembrança da noite anterior está borrada. |
| **Mícel · p. 19** | Fica inquieto perto do mastro e produz duas notas discordantes. Aprof.: imita alguém andando rigidamente durante a madrugada. | Procura Liri em seus lugares habituais e emite sons interrogativos. | Ao aproximar-se do depósito, retrai o corpo e produz um ruído agudo. Aprof.: aponta para Sava e depois cobre o próprio rosto, sem acusação compreensível. |
| **Pim Luarte · p. 19** | Faz piadas sobre os PJs presos. Aprof.: diz ter visto “um sonâmbulo cortando cabelo das velas”; se pressionado, admite que era um dos PJs, mas não viu o rosto direito. | Brinca que Liri deve ter fugido para não servir Aurelian. | Faz uma homenagem genuína e depois estraga o momento com uma piada: “Não dá para chamar de grande perda. Afinal, ela só tinha uns 60 cm de altura.” Aprof.: lembra de ouvir passos leves e depois passos bem mais pesados perto do depósito. |
| **Dario Tonne · p. 20** | Lembra que um dos PJs apareceu na cozinha muito tarde e parecia confuso. Aprof.: o PJ não lembrava por que tinha ido até lá. | Reclama que Liri ainda não apareceu para buscar a bandeja de Aurelian. | Diz ter visto Sava pouco antes da descoberta do corpo. Aprof.: ela estava pálida, não tocou no rum que pediu e parecia não reconhecer onde estava. |
| **Maura Tonne · p. 20** | Diz que os PJs nunca lhe pareceram sabotadores. Aprof.: um deles entrou na cozinha durante a madrugada parecendo “com febre, mas sem febre”. | É quem primeiro pergunta: “Onde está Liri?” Aprof.: Liri deveria ter ido ao depósito buscar mantimentos pouco antes de desaparecer. | Fica devastada. Aprof.: lembra que Liri saiu depois de ouvir alguém chamá-la, mas não consegue lembrar a voz. |

# Do mastro à execução

| Tripulante | Dia 3 • Antes da queda do mastro | Dia 3 • Após a queda do mastro | Dia 4 |
|---|---|---|---|
| **Dagna Ferrabrava · p. 15** | Lembra perfeitamente da morte de Liri e se irrita com quem a esquece. Está ficando obsessiva. | Examina o mastro: foi sabotagem. Aprof.: aceita que o corte exigiu ferramenta apropriada e começa a desconfiar de Zigfur. | Está completamente convencida de que a execução é necessária. Pode afirmar ter ouvido uma confissão que nunca aconteceu. É pulverizada pelo primeiro ataque dos Observadores. |
| **Liri Três-Nós · p. 15** | — | — | — |
| **Korvarimm · p. 16** | Alterna entre lembrar claramente de Liri e hesitar diante do nome. Tenta esconder isso. | Chama os PJs à cabine e pergunta de quem suspeitam. Ordena a prisão da pessoa indicada. Pode devolver as armas aos jogadores. | Está presidindo a execução. Afirma possuir “provas” que, quando questionado, não consegue explicar. |
| **Maelis Varga · p. 16** | Diz que o mastro “está cantando diferente”. Aprof.: sente vibração irregular, mas não localiza o problema. | Morre quando o mastro desaba. | — |
| **Sava Nahr · p. 17** | Está visivelmente mais fechada. Nega ter entrado no depósito. Aprof.: não consegue explicar os vinte minutos perdidos. | Após a morte de Maelis, fica furiosa e muito vulnerável a acusações. Não encontra ligação entre as duas sabotagens. | Dependendo das memórias alteradas, pode jurar que Liri estava viva naquela manhã ou dizer que nunca a conheceu. |
| **Orven Rusk · p. 17** | Lembra claramente da morte. Mais tarde, durante a mesma conversa, pode dizer “se Liri tivesse vindo conosco...” e não notar a contradição. | Examina o mastro e afirma categoricamente: “Isso foi serrado.” Aprof.: o mastro é resistente e grosso. Seriam necessários bastante tempo e uma boa ferramenta para serrá-lo assim. | Está tentando organizar água e comida enquanto o caos ocorre; parece ser um dos poucos ainda focados em tarefas concretas. |
| **Zigfur Brasa Ardente · p. 18** | Está irritado e cansado. Aprof.: tem serragem nas roupas e não sabe explicar exatamente de onde veio. Foi quem serrou o mastro durante um apagão psíquico. | Reconhece as marcas do mastro como compatíveis com uma ferramenta de sua oficina. Isso o deixa genuinamente apavorado. | Pode alternar entre confessar que “deve ter feito alguma coisa” e negar violentamente tudo. |
| **Lorde Aurelian Voss · p. 18** | Afirma com convicção que Liri não embarcou e que todos estão confundindo-a com uma ajudante de outra viagem. | Depois da queda do mastro, quer prisão imediata e execução para “restaurar a ordem”. | Pode afirmar que um dos PJs foi assassinado, mesmo falando diretamente com ele. |
| **Mícel · p. 19** | Encosta no mastro e faz com as mãos um movimento repetitivo semelhante a serrar. | Após a queda, passa a evitar Zigfur, mas também tenta se aproximar dele como se estivesse assustado por ele, não dele. | Momentos antes da revelação, olha para um ponto aparentemente vazio acima do convés e começa a gritar. |
| **Pim Luarte · p. 19** | Faz piadas sobre pessoas esquecerem Liri, mas está claramente assustado. “Daqui a pouco esquecem de mim.” | Após a morte de Maelis, seu humor começa a falhar. Pela primeira vez, uma piada termina em silêncio. | Ri e chora ao mesmo tempo durante a execução; não consegue distinguir rumor de lembrança. |
| **Dario Tonne · p. 20** | Serve bebidas tentando acalmar todos. Aprof.: viu Zigfur circulando antes do amanhecer carregando ferramentas. | Depois da queda, lembra que Zigfur cheirava a resina e madeira fresca naquela manhã. | Está distribuindo rum enquanto pessoas discutem se alguém morreu ou não. Torna-se completamente passivo diante do absurdo. |
| **Maura Tonne · p. 20** | É uma das pessoas que sempre se lembram de Liri e ficam agressivas com quem afirma que ela não existiu. | Depois do mastro, conclui que ninguém deveria ficar sozinho. Reúne os não combatentes na cozinha. | Quando a execução começa, percebe imediatamente que todos estão “falando histórias diferentes” e tenta tirar pessoas dali. |