

(Cenário)

A história se passa em um mundo medieval, onde os sonhos podem se tornar em realidade, medos e pesadelos também.

Existem pessoas chamadas "Conjuradores", pessoas que são capazes de manifestar as habilidades dos sonhos na realidade, essas habilidades são chamadas de "Encantamentos".

O combate do RPG é com a utilização de lâminas (como espadas, machados, foices, flechas, facas, etc) e Encantamentos.

Atributos

Pontos [12]

Vigor:

Ataque:

Esquiva:

Conjurar:

Vida: 00/10

Resistência: (0/0)

Energia: (0/0)

[Tipos de Corpos]

(Equilibrado)

Resistência: (Vig x10)+5

Energia: (Vig+[Conj x2])x3 (+5)

(Resistente)

Resistência: (Vig x15)+5

Energia: (Vig+Conj)x3 (+5)

(Energético)

Resistência: (Vig x8)+5

Energia: (Vig+[Conj X3])x4 (+5)

Equipamentos:

Arma: 2 (até duas armas, desconte o custo delas, dos pontos de atributos)

Encantamento: 2 (a quantidade normal são dois mas, pode ser aumentada)

Habilidade: 1 (somente uma por personagem)

Habilidades:

Curandeiro: 1d8+2 de cura

Uso: 3 (Ação de movimento para criar +1).

Caçador: +1d8 por dano furtivo.

Durão: -2 de dano ao ser atacado.

Porradeiro: 1d6 no corpo a corpo.

Conjurador: +5 de energia.

+1 Encantamento.

Briguento: Durante o combate, pode usar movimento para atacar.

Uso: 3

Sentinela: 1 dado de vantagem no ataque, caso um aliado próximo seja atacado.

Armas:

(as lâminas podem ser livremente alterados visualmente,
por exemplo: espadas, machados, foices, flechas, facas, etc)

(Lâminas custam pontos de atributos)

{Custo de 0 pontos de atributos}

Arco e Flecha 1d6+1 [Crítico 18] (5 flechas)

Lâmina pequena: 1d6+1

Lâmina: 1d8

{Custo de 1 pontos de atributos}

3 Flechas: 1d6+1

6 Facas Arremesso: 1d4 (+2 de ataque)

4 Machados Arremesso: 1d6 (+1 de ataque)

{Custo de 2 pontos de atributos}

Arco longo: 2d6+2 [Crítico 18] (5 flechas)

Lâmina: 1d12

Lâmina: 1d10+2

Lâmina Dupla: 2d6+1

{Custo de 3 pontos de atributos}

Duas lâminas: 1d12+1d6

Lâminas Duplas: 2d8+2

Lâmina de Duas Mãos: 3d6+1

Encantamentos:

(os encantamentos podem ser livremente alterados visualmente)

Descrições:

Uso: após o efeito ser aplicado, o encantamento se dissipa.

Combate: o efeito permanece ativo, enquanto o combate decorrer

Cena: diálogos, ou até uma série de combates em sequência. (Determinado pelo mestre)

1d#: duração aleatória baseada em um dado. O resultado corresponde à quantidade de rodadas do efeito.

Ação completa: Ação padrão + Ação de movimento

Reação: é usada no lugar da esquiva

Afiação: (+3) ou (+6) de dano em uma lâmina

Gasto: 2 / 5(P.E) Duração: cena

Picotar: Pequenos cortes que dilaceram um alvo. **(Ataca usando Ataque ou Conjurar)**

Dano: 1d4+(1d4 por ponto de energia)

Gasto: 2(P.E)+1(por ponto adicional. Máximo igual ao valor de ataque)

Duração: Uso

Ocultar/conjurar Lâmina: Transforma sua lâmina em um encantamento, fazendo com que, a pegue como uma **ação livre**

Gasto: 1(P.E) Duração: Uso

Corrupção: envenena uma lâmina, concedendo +1d6 (de Dano), causando dano contínuo por 1d4+1 rodadas ao acertar o alvo.

Gasto: 3(P.E) Duração: Cena

Combustão: Uma flecha de fogo, que queima tudo que acertar. **(Ataca usando Conjurar)**

Dano: 2d4 (+1d4 por toda vez que acertar um alvo, se errar, a contagem recomeça)

Gasto: 2(P.E) Duração: Uso

Oportunista: faz com que, dois aliados possam atacar no seu lugar, eles atacam usando 1d20+(metade do seu conjurar)

Gasto: 3(P.E)+(ação completa) **Duração:** uso

Fortalecer: concede a si mesmo ou a um aliado temporariamente concedendo resistência adicional. **8+(conjurar)** de Resistência temporária.

Gasto: 3(P.E) **Duração:** cena

Restauração: permite que você ou um aliado recupere **2d6** de Resistência.

Gasto: 2(P.E) **Duração:** uso

Sangue Quente: Enfurece a si ou a um alvo, fazendo o sangue dele borbulhar, concedendo **Vantagem teste de Ataque**, e **+1d4+1** (Dano por ataque)

Se não atacar ninguém, sofre **1d4** de dano.

Gasto: 3(P.E)+(1 Vida) **Duração:** Combate

Conceito da Lâmina: Transforma parte do seu corpo em uma "lâmina"

1d8+2 (de Dano)

Gasto: 1(P.E) **Duração:** Cena

Pesadelo lúcido: conjura uma criatura/entidade para atacar o seu alvo em seu lugar

4d8+2 (de Dano)

Gasto: 3(P.E)+(vida:1) **Duração:** uso

Aprisionar: Aprisiona um alvo, restringindo seu movimento.

Se passar no teste de conjurar, contra a **D.T** do alvo, o tal não conseguiria se descolar no próximo turno, após isso ele se moverá na metade do deslocamento. O Alvo também recebe **-2 D.T.**

Gasto: 3(P.E) **Duração:** 1d6

Espinhos: caso seja atacado, o atacante sofre **1d4** (de Dano)

Gasto: 3(P.E) **Duração:** Combate

Sumiço: Este encantamento permite que você transforme a furtividade em uma ação de movimento ou em uma ação livre.

Gasto: 3 / 5 **Duração:** Cena

Vestir Ilusão: Esse encantamento permite que a aparência seja distorcida, permitindo até mesmo se tornar outra pessoa.

(em termos mecânicos, os atributos, permanecem os mesmos)

Gasto: 2(P.E) Duração: Cena

Fluxo energético: Este encantamento acelera o movimento do conjurador, permitindo que uma ação de movimento valha por duas.

Também concede vantagem nos testes de esquiva.

Gasto: 5(P.E) Duração: Cena (efeito acaba, se não conseguir se movimentar).

Afugentar: Esse encantamento permite que você se mova rapidamente, deslocando-se o equivalente a 3 ações de movimento em uma única ação. Você também pode mover um aliado ou inimigo. (+1 / 2 P.E. para mover um aliado / inimigo)

Gasto: 2(P.E) Duração: Uso

Encarando o Abismo

Usando um **teste de Vigor** contra a D.T., prende a atenção do alvo o forçando a somente te atacar.

(Concede vantagem nos testes de esquiva)

Gasto: 5(P.E) Duração: 1d4

Decadência: Apodrece um alvo de dentro pra fora. (**Ataca usando Conjurar**)

Dano: 2d8+2

Gasto: 3(P.E) Duração: Uso

Mercenário: Permite conjurar um encantamento como ação de movimento.

Gasto 3(P.E) Duração: Uso

Carniceiro: Adiciona 1d8 de dano em um encantamento (*é uma Ação livre*)

Gasto: 3(P.E) Duração: Uso

Boneco de pano: Cria uma pequena versão de seu alvo, toda vez que o alvo for atacado, a miniatura acumula 1d6 (de dano.)

O boneco pode ser esmagado causando todo o dano acumulado no alvo original.

Gasto: 5(P.E)+(ação completa)

Duração: 3 Rodadas

Conjurar Algoz: Invoca uma entidade, que ataque em troca de um sacrifício

Dano: 10d12+5

Gasto: 8(Vida) Duração: Uso

Invocar Criatura: Trás uma criatura para a realidade, em troca de algo daqui (ou seja, pontos de vida) a criatura não é de fato um aliado.

Gasto: 5(P.E.)+(2 vida)

Duração: combate

Duplicata: Invoca um clone, com seus equipamentos e metade dos seus atributos. (Ele só tem a ação padrão)

Gasto: 5(P.E.)+2(vida)

Duração: Combate

Otimização: permite rolar novamente um teste, como também dados de dano.

Gasto: 2(P.E.)+(1 por cada vez usado no mesmo combate, custo máximo 5 P.E.)

Duração: Uso

Absorção: Permite conjurar uma barreira de proteção, que absorve o dano de um ataque recebido.

A barreira tem (5+Conjurar) de vida

Gasto: 3(P.E.)

Duração: Reação (não poderá esquivar)

Não desobedeça: Todos a sua frente (em uma distância de 3 ações) escutam a sua voz ecoar dando um comando, caso desobedeçam são castigados.

O comando pode ser por exemplo "não se mova" ou "fique em silêncio" até mesmo "corra" (a ordem precisa ser possível de ser realizada)

Dano: 2d4 de dano (toda vez que descomprimir a ordem)

Gasto: 3(P.E.)

Duração: 1d6

Tempestade Devastadora: Conjura uma poderosa tempestade, lançando raios e trovões, causando destruição em um raio de três ações ao redor do conjurador. **Acertando todos** na área (aliados inclusos)

Dano: 2d8. Realiza um teste (Conjurar) contra a D.T. dos alvos, caso passe, os atingidos perderão sua ação de padrões por uma rodada.

Gasto: 5(P.E.)

Duração: Uso

(Regras do Sistema)

Sistema utiliza 1d20 como base das rolagens

Tipos de Ações:

Os personagens têm duas ações: uma ação padrão e uma ação de movimento.

- - A ação padrão pode ser usada para conjurar encantamentos ou atacar.
- - A ação de movimento permite que o personagem se mova, ou saque equipamentos, ou conjure alguns encantamentos específicos.
- Uma ação livre é quando não é necessário gastar nenhuma ação.
- - Entrar em furtividade gasta uma ação padrão.
- Para retirar alguém de furtividade gasta uma ação padrão.
(Quando alguém em furtividade for atacado, o atacante rolará o teste com Desvantagem)
- - Chorar para o mestre da mesa, conta como ação livre.

R. Combate:

- Utiliza 1d20 como base das rolagens.
- 1d20+(o Ataque), caso se iguale, ou ultrapasse a D.T. do alvo, o dano será dado.
- Em combate, D.T. é usada para acertar inimigos.
- Quando um player sofre um Ataque, ele pode realizar um teste 1d20+(Esquiva), se ultrapassar o valor de quem realizou o ataque, o dano é completamente anulado.

R. Pontos de Atributos:

- - Os personagens têm pontos de atributos distribuídos entre Vigor, Ataque, Esquiva e Conjurar.
- - Os pontos totais iniciais são 12.

R. Vida/Resistência:

- Os personagens têm uma quantidade de pontos de vida.
- A quantidade inicial é 10/10 pontos de vida.
 - Resistência: Representa a capacidade de um personagem absorver dano antes que os pontos de Vida sejam afetados. A Resistência pode ser recuperada durante o combate.
 - Pontos de Vida: Indica a saúde física do personagem. Uma vez que os pontos de Vida sejam perdidos, eles não são tão facilmente recuperados, e danos significativos podem resultar em cicatrizes permanentes.
 - (pontos de Vida podem ser recuperados com um longo descanso e tratamentos médicos.)

Resistência e Energia:

- - Existem três tipos de personagens com diferentes valores de resistência e energia: **Equilibrado**, **Resistente** e **Energético**.
- - A fórmula para calcular a resistência e a energia depende dos atributos Vigor e Conjurar.
- - Para recuperar é necessário um período de descanso (determinado pelo mestre).
- Os valores são os seguintes para cada tipo de corpo:
- **Vida** recupera 1 ponto por descanso.
- - Recuperação do **Equilibrado**: Resistência (valor de Vigor em #d4(+5)) Energia (valor de Vigor+Conjurar em #d4(+5))
- - Recuperação do **Resistente**: Resistência (valor de Vigor*2 em #d4) Energia (valor de (Vigor+Conjurar) dividido por 2 em #d4)
- - Recuperação do **Energético**: Resistência (valor de Vigor dividido por 2 em #d4) Energia (valor de (Vigor+Conjurar)*2 em #d4)

R. Equipamentos:

- - Os personagens possuem equipamentos, incluindo armas, encantamento e habilidade.
 - - Cada equipamento custa uma quantia específica de pontos de atributos.
 - - Cada equipamento tem uma quantidade de durabilidade
 - Ao tirar **[1]** no dado, ele perde 1 ponto de durabilidade, se chegar a 0, o equipamento se quebra ao fim do combate
1. Equipamentos tem 2 pontos de durabilidade.
 2. A durabilidade aumenta em um ponto, para cada 1 de custo de atributo do equipamento

Regras de Habilidades:

- - Existem várias habilidades disponíveis, como **Curandeiro**, **Caçador**, **Durão**, **Porradeiro**, **Conjurador**, **Briguento** e **Sentinela**.
- - Cada habilidade possui um efeito específico durante o combate.

Explicações de Habilidades:

1. Curandeiro:

- Descrição: Tem a capacidade de curar aliados feridos. Cura 1d8+2 pontos de Resistência.
- Uma maior Facilidade para retirar aliados do Estado Crítico
- Uso: Pode ser usado como ação padrão. A habilidade pode ser usada 3 vezes antes de requerer uma Ação de Movimento, para recarrega (+1ª cura por ação).

2. Caçador:

- Descrição: Especialista em ataques furtivos. Ganha um bônus de +1d8 em danos ao realizar um ataque furtivo contra um alvo desavisado.

- Para entrar em furtividade, é necessário usar uma Ação Padrão.

- Para retirar alguém de furtividade, é também necessário usar uma Ação Padrão

- Ao realizar um ataque, a furtividade acaba

3. Durão:

- Descrição: Tem maior resistência a danos. Reduz em 2 pontos o dano recebido ao ser atacado.

- Pode ser acumulado com itens ou encantamentos.

4. Porradeiro:

- Descrição: Habilidade de causar dano extra com ataques desarmados. Tem 1d6 em danos ao realizar um ataque corpo a corpo.

- Essa habilidade se aplica apenas a ataques desarmados, podendo ser acumulados com itens ou encantamentos. (Como o por exemplo "Conceito da lâmina")

5. Conjurador:

- Descrição: Habilidade de canalizar energia para maior rendimento. Ganha +5 de energia, para uso em encantamentos.

- Também recebe +1 encantamento adicional.

6. Briguento:

- Descrição: Durante o combate, o personagem pode usar a habilidade Briguento para realizar ataques adicionais. O personagem pode substituir sua ação de movimento por um ataque usando Briguento.

- Essa habilidade pode ser usada uma vez por rodada de combate, até três usos por combate.

7. Sentinela:

- Descrição: O personagem com a habilidade Sentinela possui um senso aguçado de proteção em relação a aliados. Sempre que um aliado dentro da distância de duas ações de movimento for atacado.

- O personagem com a habilidade Sentinela ganha um dado de vantagem em seu próximo teste de ataque. Ou seja, rola duas vezes, e pega o maior valor. O bônus é concedido apenas uma vez por rodada e se aplica ao ataque subsequente do personagem com a habilidade Sentinela

R. Armas:

- - Existem várias armas disponíveis, com diferentes dados de dano e características.
- - As armas têm custos em pontos, que são descontados da quantidade inicial de pontos de atributos.

R. Encantamentos:

- - Existem diferentes encantamentos disponíveis, cada um com seus próprios efeitos e custos em **Pontos de Energia** (P.E).
- - Os encantamentos têm durações específicas e podem conferir benefícios ou causar efeitos negativos aos alvos.
- Bônus de um mesmo Encantamento, não podem ser acumulados!
- Não se pode usar "Fortalecer" em cima de fortalecer para aumentar seu resultado.
- Se dois diferentes Conjuradores usarem "Fortalecer" em um alvo, o efeito que prevalecerá, será o maior.

Regra de Morte

- - Quando os pontos de Vida de um personagem atingem 0/0, o personagem entra em "estado crítico".
- - No estado crítico, o personagem não pode realizar ações.
- - O personagem tem três rodadas para ser retirado do estado crítico antes de sofrer consequências mais graves.
- - Um aliado precisa realizar um teste de dificuldade (D.T.) para retirar o personagem do estado crítico. O valor do teste é normalmente 15, mas pode ser reduzido para 13 se o aliado possuir a habilidade de Curandeiro.
- - Se o personagem não for retirado do estado crítico dentro do tempo limite, o personagem morrerá, resultando no fim de jogo para ele.

{Dificuldades de teste}

{D.T}

- As D.T representam o quão "difícil" é realizar certas ações.
- Em combate, D.T são utilizadas para acertar inimigos, ao invés de uma Esquiva, seu alvo tem um valor preestabelecido (para uma maior dinâmica e facilitação do combate)

[Fora de combate]

- Não existem perícias neste sistema então, a dificuldade de um teste será determinada pela forma com que, a ação é realizada
- Exemplos: o personagem quer tentar rastrear pegadas, vamos supor que, isso seria de **D.T:15**, mas o personagem tem a habilidade "Caçador" então, você pode utilizar isso como base para uma redução.
- A D.T se tornaria uma **D.T:12**.
- Assim como certos encantamentos te dariam vantagens em uma tentativa de diálogo, como por exemplo o **Vestir ilusão**, para se disfarçar de um guarda.

[Regras adicionais]

(Não são obrigatórias mas, acrescentam um tempero a mais, ao sistema)

1. Dano Crítico:

- Em um teste de ataque, quando um resultado natural **[20]** é obtido no dado, o dano causado é dobrado. (Exemplo: ao invés de rolar **1d61**, rolaria **2d6+2**)
- Isso representa um golpe crítico que inflige dano extra ao alvo.
-

2. Transformação de Dano com Resistência Zero:

- Quando a resistência de um personagem chega a 0, ele entra em um estado de vulnerabilidade. Nesse estado, os danos causados por ataques contra o personagem são transformados em dados de D6. Isso representa a exaustão e fragilidade do personagem quando sua resistência é esgotada.
-

3. Perda Permanente de Vida no Estado Crítico:

- Ao entrar no estado crítico, um personagem sofre uma perda permanente de pontos de vida. Isso reflete a gravidade do ferimento e representa danos duradouros. A perda exata pode ser [1d4] ou qualquer valor que você considere adequado.
-

4. Perda de Vida Permanente em Troca de Vantagens:

- Os personagens têm a opção de sacrificar pontos de vida permanentes em troca de vantagens adicionais. Por exemplo, perder [3] pontos de vida permanentes pode conceder um Encantamento adicional ou 4 pontos de atributos extras. Essa escolha estratégica pode oferecer benefícios, mas também traz um risco maior.

[Exemplos de Oponentes]

{Genéricos}

[5 inimigos]

D.T: 12

VD: 70/70

Ataque: 3 (dois ataques por turno)

Dano: 2d4+1

[3 inimigos]

D.T: 13

VD: 30/30

Ataque: 2

Dano: 1d8+3

[1 inimigo]

D.T: 14

V.D: 50/50

Ataque: 5

Dano: 1d8+2

[1 inimigos]

D.T: 15

VIDA: 90/90 (-2 físico)

Atque: 4

Dano: 2d6

{Criaturas}

[Devorador de esperança]

D.T: 15 (ataques físicos)

D.T: 14 (encantamentos)

VD: 0/170 (sofre -3 Físico)

Ataque: 4 (2d8 de Dano)

(Especial: duas ações padrões e uma de movimento)

[Habilidades]

Desespero Forçado: Emiti um grande ruído, que amedronta a todos em combate
Reduzindo seu ataque em -2, por duas rodadas
D.T: 17 [teste de vigor]

A Esperança é a primeira a Morrer:

Após atacar um jogador, mostrará o quão inferior ele é, tirando as esperanças de tentar evitar os ataques -3 de Esquiva, por duas rodadas
D.T: 13 [teste de conjurar] (um alvo por vez)

Desesperança: Um Ataque que é capaz de ultrapassar qualquer proteção, causando 1d4 de Dano de **VIDA**.
(3 usos por combate)

Falsa esperança: após sofrer um ataque, se fingirá de morto, assim, pegando seu alvo desprevenido.
Recebe: +5 de ataque e +2d6 de Dano
Duração: 1d4 Rodadas

[O Fracasso]

(Gerado pelo medo de falhar, o medo de não ser bom o suficiente. Uma criatura humanoide que carrega uma clava de madeira. Seu temperamento é extremamente frágil, constantemente está tentando diminuir todos a sua volta, por ser uma criatura fraca. Porém quanto pior ele se sente, mais forte se torna)

[Esta criatura tem três fases! Cuidado!]

(Foi ofendido 0/0 vezes)

1° D.T: 10
1° V.D: 25/25
1° Ataque: [1]

2° D.T: 13
2° V.D: 40/40
2° Ataque: [3]

3° D.T: 11+1(por toda vez que ele for menosprezado/ofendido)
3° V.D: 65/65 (-3 de dano +½ = por toda vez que ele for menosprezado/ofendido)
3° Ataque: [2]+1(por toda vez que ele for menosprezado/ofendido)

(Clava com espinhos)

1° Dano: 1d6
2° Dano: 2d6
3° Dano: 2d8+1(Metade de toda vez que ele for menosprezado/ofendido)

{Habilidades}

Insegurança: usa toda a angústia acumulada para aplicar em sua clava, para desferir um poderoso ataque carregado de incertezas.

Dano: +2d4 (por toda vez que ele for menosprezado/ofendido)

Uso: Pode ser usando **3** vezes por combate

Erro fatal: ao usar essa habilidade, quando o oponente falhar em qualquer teste, ele perderá pontos de energia.

Dano: 1d4 (energia)

Duração: 1d4 rodadas (apenas um alvo por vez)

Falha crítica: caso alguém falhar em qualquer teste, tirando [1] no dado, todos os oponentes vão perder **1d4** (de Vida)

*(A não ser que o personagem esteja em **estado crítico**)*

Incapacidade: se tornar mais resistente porém, seus oponentes se recuperam.

Recebendo **+5** em sua D.T. e recuperando 2d10 de residência

Cura: 2d10 (para a si mesmo)/ 2d8**Ris** ou 2d4**Eng** (para adversários)

Uso: 2 por combate

Duração: 1d4 (rodadas Dadas)

[Exemplos de ficha]

Uilian UUillians

(Tank)

Pontos [10]

Vigor: 5

Ataque: 1

Esquiva: 3

Conjurar: 1

Vida: 00/10

{Resistente}

Resistência: (80/80)

Energia: (23/23)

Equipamentos:

Arma: Lâmina: 1d10+2

Arma: Lâmina: 1d6+1

Habilidade: Durão: -2 de dano ao ser atacado

Encantamento:

Afugentar: Deslocasse o equivalente a 3 ações (+1/2P.E para mover um aliado/inimigo)

Gasto: 2(P.E) Duração: Uso

Absorção: Permite conjurar uma barreira de proteção, que absorve o dano recebido.

A barreira tem (5+Conjurar) de vida

Gasto: 3(P.E)

Duração: Reação (não poderá esquivar)

Miusashi Misamoto

(**Espadachim**)

Pontos [9]

Vigor: 2

Ataque: 4

Esquiva: 3

Conjurar:

Vida: (10/00)

{Resistente}

Resistência: (35/35)

Energia: (11/11)

Equipamentos:

Arma: Lâmina Duas Mãos 3d6+1

Arma: Arco e Flecha 1d6+1 [Crítico 18] (5 flechas)

Habilidade: Briguento: Pode usar a ação de movimento para atacar
Três usos

Encantamentos:

Afiação: +3/6 de dano em uma lâmina

Gasto: 2/5(P.E) Duração: cena

Corrupção: envenena uma lâmina, concedendo 1d6 (de Dano), por
1d4+1 rodadas ao acertar o alvo.

Gasto: 3(P.E) Duração: cena