**Habilidades Raciais**

Luta em bando – A cada aliado com essa habilidade no combate, os ataques recebem +1 no acerto.

Sentido aguçados - +1 para qualquer teste que envolva uso preciso dos 5 sentidos, como: distinguir cheiros e gostos, ouvir ou perceber coisas a distância notar elevações em superfícies

Imunidade a sono – Imunidade a magias e feitos naturais de sono, o personagem para descansar apenas reduz as funções corporais para organizar a mente ainda estando consciente.

Visão no escuro – 30m de visão no escuro/pouca luz

Sangue ancestral – descendentes dos filhos de Draka, são capazes de interagir com os elementos fogo, terra, ar e água melhor que os outros. Ganha um sopro elemental (menor) de fogo, ácido, elétrico ou gelo.

Sopro Elemental (Menor)

Alcance: Linha 3M

Dano: 1d4 + Mod Carisma (Do tipo selecionado)

Sangue primal – descendentes do plano primal, a bênção de divola ainda percorre seu sangue. Essas criaturas são capazes de se comunicarem de forma limitada com qualquer criatura não social (em geral animais) através de seus sentimentos percorrendo o plano primal e tocando a criatura.

Ferocidade – Ao receber dano que nocautearia, consegue continuar lutando por mais um turno. Caso continue em condições que levaria ao nocaute, o personagem cai.

Estômago forte – Capaz de se alimentar de comida em qualquer condição, estragada, seca, podre sem sofrer danos quanto a isso.

Corpo esguio – Consegue passar por locais como se fosse uma criatura de um tamanho menor.

Corpo inorgânico – Imune a efeitos de doenças.

Imitar sons – Consegue reproduzir qualquer som desde que já tenha escutado, sons complexos ou incomuns podem não ser reproduzidos com perfeição, como a voz de alguém ou todas os sons de uma banda.

Escalador – Consegue escalar utilizando apenas metade de seus membros + 1, permitindo que tenha membros livres.

Anfíbio – Capaz de respirar tanto na terra quanto na água.

Alterar forma – O personagem possui duas formas e é capaz de transacionar livremente entre elas

Galopar – Capaz de servir como montaria para personagens de um tamanho menor.

Vôo – Capaz de realizar seu deslocamento voando ao invés de andar

Autótrofo – Desde que haja sol e água consegue produzir seus alimentos sem necessidade de comida

Corpo forte – Capaz de utilizar equipamentos para criaturas de um tamanho maior como se fosse adequada ao seu tamanho.

**IDIOMAS**

**Todo personagem começa com o idioma correspondente ao da sua raça**

Élfico – Elfos, Centauros

Silvestre - Kenkus, Grippli

Pequine - Halflings

Gnômico – Gnomos, Sprite

Ankarin – Autômatos, Humanos

Órquico – Orcs, Gnolls

Goblinico - Goblins

Dracônico– Kobolds, Homens Lagarto

Planti - Leshy

Enânico – Anões

Jotun – Golias

**Tamanhos**

Diminuto: Sprite.

Deslocamento: 4.5m, +2 CA, +2 esconder, -2 atletismo, 0.5 carga.

Pequeno: Halflings, Gnomos, Goblins, Kobolds, Leshys, Homens Rato, Grippli.

Deslocamento: 6m, +1 CA, +1 esconder, -1 atletismo,0.75 carga.

Médio: Elfos, Autômatos, Humanos, Kitsunes, Orcs, Gnolls, Homens Lagarto, Anões, Golias, Kenkus,

Deslocamento: 9m, +0 CA, + 0 esconder, +0 atletismo, 1 carga.

Grande: Centauros.

Deslocamento: 10.5m, -1CA, -1 esconder, +1 atletismo, 2 carga.

**Atributos derivados**

Modificador de atributo = (atributo – 10) /2

Classe de armadura = modificador destreza + mod tamanho + 10 + nivel

Pontos de vida = modificador de constituição \* (nível +1) + base raça

Ataque corpo a corpo = nível + força

Ataque a distância = nível + destreza

Capacidade de carga = (5 + mod força) \* mod tamanho.

**Mecânicas**

**Cobertura:**

Se uma unidade está com metade de seus quadrados cobertos, ele recebe cobertura parcial, +2 na CA.

Se uma unidade tem todos os seus quadrados cobertos, ele recebe cobertura total, +4 na CA.

**Ataque conjunto:**

Quando todas as entidades de uma unidade estiverem atacando da mesma forma (corpo a corpo ou a distância) o mesmo alvo, uma única rolagem é feita utilizando o maior bônus de ataque possível.

O dano causado é o dano do atacante de maior bônus multiplicado pela quantidade de entidades - 1.

**Glossário**

Unidade: uma entidade ou conjunto de entidades com ações e atributos.

Nocautear: deixar uma entidade inconsciente por meio de dano.

**Ocupações**

Ocupação: Minerador

Arma: Picareta

Item: Carvão

Ocupação: Escriba

Arma: Adaga

Item: Pergaminho

Ocupação: Guarda

Arma: Espada curta

Item: Lanterna

Ocupação: Arqueiro

Arma: Arco curto

Item: Faca de amolar

Ocupação: Ladrão

Arma: Adaga

Item: Capa

Ocupação: Lenhador

Arma: Machado

Item: Lenha

Ocupação: Pastor

Arma: Bordão

Item: Ovelha (viva)

Ocupação: Caçador

Arma: Lança Curta

Item: Corda

Ocupação: Ferreiro

Arma: Martelo

Item: Barra de ferro

Ocupação: Músico

Arma: Adaga

Item: Instrumento musical

Ocupação: Ourives

Arma: Adaga

Item: Balança

Ocupação: Comerciante

Arma: Espada curta

Item: Saco

Ocupação: Escravo

Arma: Clava

Item: Correntes

Ocupação: Padre

Arma: Bordão

Item: Símbolo Religioso (madeira)

Ocupação: Agricultor

Arma: Espada curta

Item: Batatas

Ocupação: Barbeiro

Arma: Adaga

Item: Tesoura

Ocupação: Médico

Arma: Adaga

Item: Ataduras

Ocupação: Açougueiro

Arma: Machadinha

Item: Carne

Ocupação: Jogador

Arma: Clava

Item: Baralho

Ocupação: Mercenário

Arma: Espada Longa

Item: Corda

Ocupação: Carcereiro

Arma: Clava

Item: Algemas de ferro (simples)

Ocupação: Linguista

Arma: Clava

Item: Dicionário (Língua-Nativa) x (Língua escolhida)

Ocupação: Cartógrafo

Arma: Adaga

Item: Mapa da região

Ocupação: Guia

Arma: Bordão

Item: Bússola

**Raças**

Raça: Humano

Força: 0

Destreza: 0

Constituição: 0

Inteligência: 0

Sabedoria: 0

Carisma: 0

Habilidade racial:

Idiomas: Ankarin e Idioma Adicional

Vida Base: 8

Tamanho: Médio

Raça: Anão

Força: 1

Destreza: -1

Constituição: 2

Inteligência: 0

Sabedoria: 0

Carisma: -2

Habilidade racial: Visão no escuro

Idiomas: Enânico

Vida Base: 10

Tamanho: Médio

Raça: Elfo

Força: -1

Destreza: 1

Constituição: -2

Inteligência: 2

Sabedoria: 0

Carisma: 0

Habilidade racial: Imunidade a sono

Idiomas: Élfico

Vida Base: 8

Tamanho: Médio

Raça: Halfling

Força: -2

Destreza: 2

Constituição: 0

Inteligência: 0

Sabedoria: -1

Carisma: 1

Habilidade racial: Sentidos aguçados

Idiomas: Pequine

Vida Base: 6

Tamanho: Pequeno

Raça: Goblin

Força: 0

Destreza: 1

Constituição: 2

Inteligência: -2

Sabedoria: 0

Carisma: -1

Habilidade racial: Luta em bando

Idiomas: Goblínico

Vida Base: 6

Tamanho: Pequeno

Raça: Kobold

Força: -2

Destreza: 0

Constituição: -1

Inteligência: 0

Sabedoria: 1

Carisma: 2

Habilidade racial: Sangue ancestral

Idiomas: Draka

Vida Base: 6

Tamanho: Pequeno

Raça: Gnomo

Força: -2

Destreza: 0

Constituição: -1

Inteligência: 0

Sabedoria: 2

Carisma: 1

Habilidade racial: Sangue primal

Idiomas: Gnômico

Vida Base: 8

Tamanho: Pequeno

Raça: Orc

Força: 2

Destreza: 0

Constituição: 1

Inteligência: -1

Sabedoria: 0

Carisma: -2

Habilidade racial: Ferocidade

Idiomas: Órquico

Vida Base: 10

Tamanho: Médio

Raça: Gnoll

Força: 2

Destreza: 0

Constituição: 1

Inteligência: -2

Sabedoria: 0

Carisma: -1

Habilidade racial: Estômago forte

Idiomas: Órquico

Vida Base: 8

Tamanho: Médio

Raça: Homem Rato

Força: -1

Destreza: 2

Constituição: 1

Inteligência: 0

Sabedoria: 0

Carisma: -2

Habilidade racial: Corpo esguio

Idiomas: Enânico

Vida Base: 6

Tamanho: Pequeno

Raça: Autômato

Força: 2

Destreza: 1

Constituição: 0

Inteligência: -1

Sabedoria: -1

Carisma: -1

Habilidade racial: Corpo inorgânico

Idiomas: Ankarin

Vida Base: 8

Tamanho: Médio

Raça: Kenku

Força: -1

Destreza: 2

Constituição: -2

Inteligência: 0

Sabedoria: 1

Carisma: 1

Habilidade racial: Imitar sons

Idiomas: Silvestre

Vida Base: 6

Tamanho: Médio

Raça: Homem Lagarto

Força: 1

Destreza: 1

Constituição: 1

Inteligência: -2

Sabedoria: 0

Carisma: -1

Habilidade racial: Escalador

Idiomas: Dracônico

Vida Base: 10

Tamanho: Médio

Raça: Grippli

Força: -1

Destreza: 2

Constituição: 1

Inteligência: 0

Sabedoria: -2

Carisma: 0

Habilidade racial: Anfíbio

Idiomas: Silvestre

Vida Base: 8

Tamanho: Pequeno

Raça: Kitsune

Idiomas: Ankarin

Força: -2

Destreza: 0

Constituição: -1

Inteligência: 0

Sabedoria: 1

Carisma: 2

Habilidade racial: Alterar Forma

Vida Base: 6

Tamanho: Médio

Raça: Centauro

Força: 2

Destreza: 0

Constituição: 1

Inteligência: -2

Sabedoria: 0

Carisma: -1

Habilidade racial: Galopar

Idiomas: Élfico

Vida Base: 10

Tamanho: Grande

Raça: Sprite

Idiomas: Gnômico

Força: -2

Destreza: 1

Constituição: 0

Inteligência: -1

Sabedoria: 0

Carisma: 2

Habilidade racial: Vôo

Vida Base: 6

Tamanho: Diminuto

Raça: Leshy

Força: 0

Destreza: -1

Constituição: 1

Inteligência: -1

Sabedoria: 2

Carisma: -1

Habilidade racial: Autótrofo

Idiomas: Planti

Vida Base: 6

Tamanho: Pequeno

Raça: Golias

Força: 1

Destreza: 1

Constituição: 1

Inteligência: -1

Sabedoria: -1

Carisma: -1

Habilidade racial: Corpo forte

Idiomas: Jotun

Vida Base: 10

Tamanho: Médio

**Criação de personagem:**

1- Rolar 1d9 para as tendências. (Ver tabela de tendências)

2- Rolar 3d6 para cada um dos atributos, em ordem.

3- Rolar 1d18 para a raça. (Ver tabela de raças)

As raças alteram os atributos, definem o valor base de hp, o idioma inicial, e o tamanho altera valores de CA, atletismo, esconder, carga e deslocamento.

4- Rolar 1d100 para a idade e multiplicar pelo coeficiente de idade (Ver coeficientes de idade)

5- Rolar 1d21 para a ocupação. (Ver tabela de ocupações)

6 – Rolar 5d10 para o valor inicial de peças de cobre do personagem. (Todos os personagens começam com uma mochila, além do cobre e dos itens definidos pela ocupação).

**Comentários:**

Cada jogador começa com uma equipe que é inicialmente composta por 4-6 personagens.

Cada jogador precisa ter no mínimo um personagem ativo.

O tesouro inicial do personagem não pode ser unido ao dos personagens de sua equipe para compra de itens no início do jogo.

Caso um dos jogadores perca todos os seus personagens, basta criar uma equipe do zero.