















Luminosidade Baixa			Escalar: <i>Força</i>		Nadar: <i>Força</i>	
Luminosidade	Penalidade		Superfície	Dificuldade	Ocasão	Dificuldade
Normal	0		Corda c/ nós	8	C/ Correnteza	10 a 14
Pouca Luz	-1		Corda comum	10	Perto de Desfiladeiro	16
Penumbra	-2		Com apoio ou Buracos	10	<b>Saltar: <i>Força</i></b>	
Escuridão	Inaptidão		Tijolos desregulados	12	Distância	Dificuldade
<b>Luminosidade Alta</b>			Tijolos normais	16	1m	6
Intensidade	Exemplo	Penalidade	Liso	---	1,5m	8
Alta / Fogueira de execução		-1	<b>Puxar/Empurrar: <i>Força</i></b>		2m	10
Forte/ Sopro de Fogo		-2	Abri porta de Madeira pesada	10 a 14	2,5m	12
Extrema/ Lava		Inaptidão	Puxar amigo De abismo	10 a -- (Peso)	3m	14
<b>Cavalar: <i>Agilidade</i></b>			Empurrar Pedra pesada longe	12 (3 vezes)	4m	17
Domesticado		8	<b>Acrobacia: <i>Agilidade</i></b>		<b>Equilíbrio: <i>Agilidade</i></b>	
Selvagem		12 a 16	Dificuldades		Material	Dificuldade
Desconhecido		+2 na Dif	Lugar alto	12	Madeira 20Cm a cada 4m	8
Não é de Montaria		+4 na Dif	Desviar de escombros	12 a 14	Corda normal a cada metro	12
<b>Medicina: <i>Inteligência</i> (Improviso)</b>			Pequena avalanche		<b>Conhecimento arcano: <i>Inteligência</i></b>	
Gravidade		Dificuldade	<b>Histórias e Lendas: <i>Inteligência</i></b>		Itens Mágicos	
Ferido		8	Conhecimento	Dificuldade	Raridade	Dificuldade
Moribundo		14	Viveram ou Estudaram	8 a 12	Comum	10
Cada falha a dificuldade aumenta +2					Incomum	12
<b>Intimidação: <i>Variável</i></b>			Pesquisar ou Conversando	+2 na Dificuldade	Raro	14
Físico( <i>força</i> ) ou Mental( <i>Inteligência</i> ) Faça esse teste, e o resultado será a dificuldade que a vítima terá que passar em um teste de Vontade. Fazer oponente fugir de combate 2 Testes seguidos Informações secretas 4 Testes seguidos					Possível história e Funcionamento	
			<b>Investigar: <i>Inteligência</i></b>		<b>Escrita Arcana: <i>Inteligência</i></b>	
			Passagens secretas		8 a 16	De Feiticeiro para Feiticeiro
Pistas		Desconhecida ou Rara		12 a 20		

<b>Armadilha: <i>Inteligência</i></b>	<b>Arrombamento: <i>Inteligência</i></b>	<b>Navegação: <i>Inteligência</i></b>
<p>Varia com a armadilha (A habilidade Sentidos Aguçados pode influenciar neste teste). Se não perceber a armadilha, não será possível desarmar. Para desarmá-la, requer "Armadilhas 1" (caso contrário será Inaptidão). A dificuldade varia com a armadilha.</p> <p>Falhar neste teste significa que a armadilha acionou. Para armar uma armadilha deve ter os materiais necessários e a habilidade Armadilhas 2 (caso contrário será Inaptidão). O personagem então fará um teste de Inteligência. O valor total do teste será a dificuldade de detectar e desarmar a armadilha.</p>	<p>Precisa usar um Kit de Arrombamento e a habilidade "Arrombamento". Caso contrário é impossível abrir qualquer fechadura ou cadeado. Se tiver apenas uma destas duas coisas, pode fazer o teste usando inaptidão. A dificuldade depende do tipo da fechadura a ser aberta. A maioria das fechaduras convencionais tem dificuldade <b>12</b>. Portas que guardam coisas importantes ou fechaduras de baús de tesouros podem variar entre <b>12 a 14</b>. E algumas fechaduras construídas por profissionais habilidosos e que protegem objetos ou locais de extremo valor podem chegar até dificuldade <b>20</b>.</p> <p>Nota: Isto não inclui fechaduras mágicas. Falhar em um teste significa perder 15 minutos de trabalho. Pode tentar quantas vezes a mais quiser. <b>Mas cada vez que falhar, além de perder 15 minutos, aumentará a dificuldade em +1.</b></p>	<p>É possível se localizar geograficamente através das estrelas, do sol e até mesmo da natureza a sua volta. A dificuldade é calculada escolhendo a fonte de informação de navegação e a informação a ser desejada. Para saber as <b>coordenadas</b> polares (norte, sul, leste e oeste) basta um teste simples com dificuldade <b>8</b> e pode conseguir a informação através do sol ou das estrelas (se tiver uma bússola não é necessário teste). Para saber a <b>latitude</b> (distância entre os pólos) é necessário um astrolábio e vencer um teste com dificuldade <b>12</b>. E para saber a <b>longitude</b>, é necessário um astrolábio e vencer um teste com dificuldade <b>14</b>, além de ter que estudar as estrelas por pelo menos 2 horas.</p>

### Loja

<b>Itens</b>	<b>Custo</b>	<b>Descrição</b>
Kit Arrombamento	100	Necessário para arrombar fechaduras.
Kit para Escalada	50	Corda (15m), gancho e pinos para escalada.
Kit Primeiros SOS	50	Bandagens, agulha, linha e pasta de ervas medicinais. (Quantidade suficiente para 5 usos)
Mochila de Viagem	100	Possui Cantil, Tenda, Pederneira (para fazer fogo), panela pequena, tocha, corda, pá, anzol e linha.
Astrolábio	300	Instrumento de navegação usado para medir a altura dos astros acima do horizonte.
Lamparina	50	Esta lamparina funciona a óleo e pode ficar muito tempo acesa.
Provisões	50	Suficiente para 10 refeições
Aljava de Flechas (20)	50	20 Flechas
Cinturão de Adagas	3	Cinto para o peito com espaço para 10 adagas.
Kit para Escrita	23	Possui Pena, Frasco de Tinta, Mata borrão e Papiro.
Bússola	150	Instrumento de navegação para determina direções.

Arma de Distância						
Arma	Custo	Dano	Tipo	FN	Grupo	OBS
Estilingue/Funga	50	4	Contusão	1	Arma Simples	
Zarabatana	50	4	Perfuração	1	Arma Simples	
Arco Simples	100	6	Perfuração	1	Arma Complexa	2 Mãos
Arco Composto	150	8	Perfuração	2	Arma Complexa	2 Mãos
Arco de Guerra	200	10	Perfuração	3	Arma Complexa	2 Mãos
Arco Élfico	250	10	Perfuração	2	Arma Complexa	2 Mãos
Besta de Manga	200	6	Perfuração	1	Arma Simples	DragonCave4
Besta de Mão	200	8	Perfuração	2	Arma Simples	Carregar
Besta Pesada	250	12	Perfuração	6(3)	Arma Simples	Carregar
Besta de Repetição	350	10	Perfuração	2	Arma Simples	DragonCave4
Itens para Conjuradores						
Itens		Custo	Descrição			
Cajado Simples		50	Canalizador; Pode ser usado como Bastão.			
Orbe de Cristal		50	Canalizador; Globo com 20cm de diâmetro.			
Varinha Simples		50	Canalizador; Varinha feita de Carvalho nobre.			
Tomo de Magia (Nível 1)		300	Contem uma magia qualquer de primeiro nível.			
Tomo de Magia (Nível 5)		1000	Contem uma magia qualquer de quinto nível.			
Tomo de Magia (Nível 10)		3000	Contem uma magia qualquer de décimo nível.			
Grimório Simples (Em Branco)		1000	Pode ser escrito até 4 magias de nível 1 ou uma de nível 5			
Grimório Pesado (Em Branco)		3000	Pode ser escrito até 4 magias de nível 5 ou uma de nível 10			
Armas Corporais						
Arma	Custo	Dano	Tipo	FN	Grupo	OBS
Soco	--	Força	Contusão	0	Desarmado	
Adaga	50	6	Corte ou Perfuração	1	Arma Simples	Arremesso
Espada Curta	100	8	Corte ou Perfuração	2	Arma Simples	
Espada Longa	150	10	Corte ou Perfuração	4(2)	Arma Complexa	
Espada Grande	200	12	Corte ou Perfuração	8(4)	Arma Complexa	
Katar	150	8	Corte ou Perfuração	1	Arma Simples	
Sabre	200	10	Corte ou Perfuração	3	Arma Simples	
Bastão	50	6	Contusão	1	Arma Simples	2 Mãos
Cimitarra	250	11	Corte	5(3)	Arma Complexa	
Claymore	300	13	Corte ou Perfuração	8(4)	Arma Complexa	
Machadinha	100	8	Corte	1	Arma Simples	Arremesso
Machado d Guerra	150	10	Corte	4(2)	Arma Complexa	
Machado Pesado	200	12	Corte	8(4)	Arma Complexa	
Clava	50	6	Contusão	2	Arma Simples	
Martelo Leve	100	8	Contusão	4(2)	Arma Complexa	
Martelo de Guerra	150	10	Contusão	6(3)	Arma Complexa	
Martelo Pesado	200	12	Contusão	8(4)	Arma Complexa	
Maça Leve	100	8	Contusão	4(2)	Arma Simples	
Maça Pesada	150	10	Contusão	6(3)	Arma Complexa	
Lança	100	8	Perfuração	2	Arma Complexa	Arremesso
Tridente	150	10	Perfuração	3	Arma Complexa	2 Mãos; Arremesso
Foice	200	11	Perfuração	3	Arma Complexa	2 Mãos



## Armas Orientais

### Armas Corporais

Arma	Custo	Dano	Tipo	FN	Grupo	Obs
Katana	250	12	Corte ou Perfuração	5(3)	Arma Complexa	
Wakizashi	100	8	Corte ou Perfuração	2	Arma Complexa	
Naginata	200	12	Corte	4	Arma Complexa	2 Mãos
Kusari-gama	150	10	Todos	3	Arma Complexa	2 Mãos
Kanabo	150	10	Contusão	6(3)	Arma Simples	
Jitte	100	8	Perfuração	3	Arma Complexa	Desarmar
Bo	100	7	Contusão	2	Arma Simples	2 Mãos
Kama	100	8	Corte ou Perfuração	2	Arma Simples	

### Arma de Distância

Arma	Custo	Dano	Tipo	FN	Grupo	Obs
Yumi	250	10	Perfuração	2	Arma Complexa	2 Mãos
Shuriken	25	4	Perfuração	1	Arma Complexa	Arremesso

### Armas da Classe: Lutador

Arma	Custo	Dano	Tipo	FN	Grupo	Obs
Hanbo	50	6	Contusão	1	Arma Simples	
Nunchaku	120	7	Contusão	2	Arma Complexa	+1 Defesa
Sai	100	8	Perfuração	3	Arma Complexa	Desarmar
Tekko	50	6	Contusão	1	Arma Simples	
Tonfa	80	6	Contusão	1	Arma Simples	+1 Defesa
Guan Dao	300	13	Corte	6(3)	Arma Complexa	2 Mãos

### Outras Armas

Arma	Custo	Dano	Tipo	FN	Grupo	Obs
Azagaia	50	6	Perfuração	1	Arma Simples	Arremesso
Boleadeira	50	6	Contusão	2	Arma Complexa	Arremesso
Chicote	50	4	Contusão	1	Arma Complexa	Haste
Fustíbalo	100	6	Contusão	2	Arma Complexa	Corpo a Corpo
Maça-estrela	150	8	Contusão	3	Arma Complexa	Arremesso
Plumbata	50	6	Perfuração	1	Arma Complexa	Dragon Cave 6
Prodd	250	10	Contusão	4	Arma Simples	Carregar/2M
Woomera	50	+2	Perfuração	1	Arma Complexa	Arremesso

### Loja: Poções

Poção	Custo	Raridade	Duração	Descrição
HP (Pequena)	150	Comum	--	Recupera 30 Pontos de Vida
HP (Grande)	300	Comum	--	Recupera 60 Pontos de Vida
MP (Pequena)	150	Comum	--	Recupera 30 Pontos de Mana
MP (Grande)	300	Comum	--	Recupera 60 Pontos de Mana
Explosão (Media)	300	Comum	--	Causa 20 de dano até 5M do frasco
Velocidade	1300	Incomum	1 Minuto	Terá o dobro de ações até Final da Batalha
Retorno	1000	Incomum	--	Teleporta até o ultimo lugar que dormiu
Coragem	300	Comum	1 Minuto	+1 Na rolagem até Final da Batalha
Força	1500	Raro	1 Hora	Força +3
Agilidade	1500	Raro	1 Hora	Agilidade +3
Inteligência	1500	Raro	1 Hora	Inteligência +3
Deuses	3000	Muito Raro	1 Hora	Todos atributos +3
Dragão	1300	Raro		Pode fazer um sopro que causa de 30 de dano até 10M