

RPG Below

Guilherme Below

February 2024







# Contents

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Modelo de Personagem</b>	<b>7</b>
2.1	Valores Básicos do Personagem . . . . .	7
2.2	Atributos . . . . .	7
2.3	Tamanho . . . . .	8
2.4	Personalidade e Caracterização . . . . .	8
2.4.1	Traços de Personalidade . . . . .	8
2.5	Raças e Idade . . . . .	9
2.5.1	Raças . . . . .	9
2.5.2	Envelhecimento . . . . .	9
2.6	Proficiências, habilidades e progressão . . . . .	9
2.7	Criação de personagens . . . . .	10
2.7.1	Ajudantes, seguidores e escudeiros . . . . .	10
<b>3</b>	<b>Jogando o Jogo</b>	<b>11</b>
3.1	Materiais e Dados . . . . .	11
3.2	Turnos e Ações . . . . .	11
3.3	Dano . . . . .	12
3.4	Como as perícias funcionam . . . . .	12
3.5	Movimento . . . . .	12
3.6	Habilidades Básicas . . . . .	13
3.6.1	Combate . . . . .	13
3.6.2	Físico . . . . .	14
3.6.3	Intelectual . . . . .	15
3.7	Mecânicas de Combate . . . . .	17
3.7.1	Tipos de Ataque . . . . .	17
3.7.2	Ações Especiais: . . . . .	17
3.7.3	Posicionamento de Combate . . . . .	18
3.8	Lançamento de Feitiços . . . . .	18
3.8.1	Aprimoramentos de Feitiços . . . . .	18
3.8.2	Potencializar e Tipos de Feitiços . . . . .	19
3.8.3	Grimório e Aprendizado de Feitiços . . . . .	19
3.8.4	Efeitos de status . . . . .	19
3.9	Dano Localizado e Ferimentos . . . . .	20
3.9.1	Por que ter ferimentos e dano localizado? . . . . .	20
3.9.2	Mecânica de Ferimentos . . . . .	20
3.9.3	Cura de Ferimentos . . . . .	21
3.10	Sobrevivência . . . . .	21
3.10.1	Noções Básicas . . . . .	21
3.10.2	Fome e sede . . . . .	21
3.10.3	Sono e Descanso . . . . .	21
3.10.4	Marcha e Viagem . . . . .	21
3.10.5	Exposição a elementos . . . . .	21
3.10.6	Marcha e Exploração . . . . .	22
3.10.7	Eventos e Encontros . . . . .	22
3.10.8	Sobrevivência Simplificada . . . . .	23



<b>4</b>	<b>Riqueza e Equipamento</b>	<b>25</b>
4.1	Armas e Escudos . . . . .	25
4.2	Armaduras . . . . .	27
4.3	Recipientes e Carga . . . . .	27
4.4	Riqueza e dinheiro . . . . .	28
4.4.1	Salários, Custos de vida e treinamento . . . . .	28
4.4.2	Itens Mágicos . . . . .	28
4.4.3	Poções . . . . .	28
4.4.4	Utilidade e sobrevivência . . . . .	28
<b>5</b>	<b>Habilidades</b>	<b>29</b>
5.1	Alquimia . . . . .	29
5.2	Animancia . . . . .	29
5.3	Atletismo . . . . .	31
5.4	Biomancia . . . . .	32
5.5	Combate à distância . . . . .	33
5.6	Combate Corpo a Corpo . . . . .	33
5.7	Educação . . . . .	34
5.8	Sabedoria . . . . .	36
5.9	Transformações . . . . .	37
<b>6</b>	<b>Feitiços</b>	<b>39</b>
6.1	Alquimia . . . . .	39
6.2	Animancia . . . . .	42
6.3	Biomancia . . . . .	44
<b>7</b>	<b>Bestiário</b>	<b>49</b>
7.1	Humanoides . . . . .	49
7.2	Animais . . . . .	51



# Chapter 1

## Introduction

Combate de D&D é chato, resolvi consertar.  
Habilidades tem resultados aleatórios de mais,  
fazendo o dado importar mais que o personagem.

Exploração tem mecânicas maçantes que raramente  
são usadas por dar trabalho de mais.







## Chapter 2

# Modelo de Personagem

### 2.1 Valores Básicos do Personagem

Existem valores que representam as habilidades do personagem e seu estado físico e mental. Os três recursos mais importantes são os **Pontos de Vida**, **Pontos de Ação** e a **Estamina**.

**Pontos de Vida (PV)** representam a capacidade de um ser resistir a dano antes de perder sua funcionalidade. No caso de um personagem, indicam o quanto ele pode suportar antes de ficar incapacitado. Os PV de um personagem são calculados usando força e constituição, através da função:  $2x \text{ FOR} + 2x \text{ CON}$ . Quando os PV atingem 0, o personagem fica **incapacitado**. Se atingir um valor igual à metade negativa do máximo, o personagem morre.

**Vida** representa o total de recursos vitais que um personagem possui. Seu valor é igual a  $2x \text{ PV}$ . A vida pode ser interpretada como toda a reserva de músculos, gordura e nutrientes no corpo. Ela é esgotada por esforço físico extensivo e reabastecida ao comer. A Vida define um limite máximo para a quantidade que um personagem pode se curar antes de necessitar de recuperação.

**Resiliência** define quanto dano um personagem pode suportar de uma única vez antes de sofrer efeitos adicionais, como interrupções e ferimentos. É definido pela força (FOR) do personagem.

**Pontos de Ação (PA)**: representam o tempo. Um turno em batalha dura 5 segundos. A quantidade de coisas que podem ser feitas nesse tempo é dada pela quantidade de PA que um personagem tem, determinada pela sua agilidade (AGI).

**Estamina (STA)**: representa o total de fôlego e de energia espiritual do personagem. Se a estamina atingir um valor negativo menor que a regeneração de estamina, o personagem desmaia. Se atingir um valor igual à metade negativa do máximo, o personagem morre. A mesma energia usada para alimentar as funções corporais é usada para fazer magia. Ela é estabelecida dobrando o valor da constituição ( $2x \text{ CON}$ ).

**Velocidade de Movimento** é o quanto um personagem pode se mover com um PA. Existem vários tipos

de movimento: normal, correr, cuidadoso, rastejar, acrobático e nadar.

**Atributos** representam as características gerais do personagem, como força física ou inteligência. Um humano saudável regular é considerado ter atributos por volta de 10.

**Habilidades** são coisas que um personagem pode fazer e melhorar. O valor base de habilidade é dado pela soma de dois valores de atributo divididos por 2. Outros bônus e penalidades podem ser aplicados por habilidades, proficiências, equipamentos e buffs.

**Habilidades Especiais** são específicas e variadas. Podem dar ao personagem novas maneiras de usar habilidades, algumas podem dar movimentos completamente novos, algumas melhoram os atributos do personagem ou dão bônus de habilidade. A lista pode ser encontrada no capítulo de habilidades.

### 2.2 Atributos

Atributos se referem a características gerais de um personagem, como força e inteligência. As pontuações médias de Atributos são 10 para raças humanoides.

Os atributos são separados entre físicos e mentais. Força, Agilidade e Constituição são os físicos. Percepção, Poder e Inteligência são os mentais. Eles podem ser referenciados por sua abreviação (FOR, AGI, CON, POD, INT, PER).

**Força (FOR)** representa a força física e volume do personagem. Força é usada para determinar bônus de dano de ataque, agarrar, vigor, PV e resistência. Personagens com alta força têm uma estrutura ampla e físico robusto. Cada ponto em FOR dará +2 PV máx., +4 Vida máx. e +1 Resistência.

**Agilidade (AGI)** representa a velocidade física e agilidade do movimento. Agilidade dá bônus para reflexo, prestidigitação, furtividade, precisão em combate corpo a corpo e à distância e algumas das habilidades atléticas. Também aumenta o PA máximo em 1 por AGI.

**Constituição (CON)** representa saúde e vigor. Cada CON fornece +2 PV máx., +4 Vida máx. e +2 Estamina. Ela também contribui para a habilidade de



saúde, e cada 2 pontos em CON darão 1 de regeneração de Estamina.

**Inteligência (INT):** a capacidade de aprender coisas novas, memorizar fatos, fazer deduções lógicas e entender conceitos. Também ajuda nas interações sociais e na conjuração de feitiços.

**Poder (POD):** A proficiência mágica de um personagem. Melhora a resistência a efeitos mágicos, habilidade de lançar magias e torna os feitiços mais poderosos. Também aumenta a percepção de efeitos mágicos.

**Percepção (PER):** A habilidade de notar elementos no ambiente e manter consciência de si mesmo e do entorno. Representa o nível de vigilância do personagem, não a qualidade dos sensores. Melhora a capacidade de detecção, auxilia a não ser pego de surpresa, na furtividade, no equilíbrio e na precisão dos movimentos.

## 2.3 Tamanho

Tamanho é uma característica que define quanto espaço uma criatura ocupa na grade e modifica as qualidades físicas de personagens, armas e armaduras.

Para fins de interpretação, considere que o peso de uma criatura aumenta 10 vezes a cada 2 categorias ou 3 vezes para cada categoria. Um humano é uma criatura de tamanho 3 e pesa cerca de 50kg. Portanto, uma criatura de tamanho 1 seria um gato com 5kg e um cavalo seria uma criatura de tamanho 5, já que pesa cerca de 500kg.

Uma criatura de tamanho 3 em forma humana ocupa 1 quadrado ou hexágono. A cada 2 categorias de tamanho, um personagem em uma grade quadrada aumentará suas dimensões em 1 quadrado e uma grade hexagonal ocupará 3 espaços (colocando o token no meio de 3), depois 7, depois 19 (com o token no hexágono central e se expandindo para fora 1 hexágono).

**Deflexão padrão (DP):** é a dificuldade padrão para atingir um alvo, que é baseado exclusivamente em seu tamanho. Quanto maior o alvo, mais fácil é atingi-lo. A deflexão padrão é igual a 5+MP para alvos imóveis e 8+MP para alvos em movimento.

**Multiplicador de dano (MD):** multiplica os PV de um personagem, Resiliência, dano de arma, RD de armadura e magnitudes de feitiços, como dano, cura e volume.

**Modificador de precisão (MP):** é um modificador adicionado à evasão, golpear, tiro, reflexo e DP.

**Modificador de habilidade (MH):** é um modificador adicionado à força, saúde e agarrar e subtraído de prestidigitação, escalada e furtividade.

**Multiplicador de movimento (MM):** multiplica todas as velocidades de movimento e o alcance de todas as armas.

Cat. de Tamanho	1	2	3	4	5	6	7
Mult. de dano	0.5	0.75	1	1.5	2	3	4
Mod de precisão	+4	+2	0	-2	-4	-6	-8
Mod de habilidade	-6	-3	0	+3	+6	+9	+12
Mult. de movimento	0.5	1	1	1.5	1.5	2	2.5

## 2.4 Personalidade e Caracterização

### 2.4.1 Traços de Personalidade

Um personagem tem três traços de personalidade que os definem. Esses funcionarão como um guia para interpretação de papéis, mas também fornecem algumas vantagens e desvantagens mecânicas. Escolha três traços entre:

- Agradável
- Desagradável
- Cruel
- Bondoso
- Confrontativo
- Diplomático
- Assertivo
- Inseguro
- Orgulhoso
- Humilde
- Tímido
- Extrovertido
- Narcisista
- Altruísta
- Estranho

Para cada um desses, enquanto o personagem estiver esboçando pelo menos um deles, ele recebe +3 em seu ND contra testes sociais de astúcia. Quando agindo de forma diretamente oposta a um deles, recebe -3. Sempre um efeito se aplica de cada vez, sempre preferindo o bônus e não a penalidade.

- **Mente Aberta:** Jogue dois dados para testes de dedução e use o melhor resultado a menos que tenha um erro. Neste caso, fique com o erro.
- **Mente Fechada:** Jogue dois dados para testes sociais de astúcia, mas é impossível tirar um crítico ou erro.
- **Intuitivo:** Jogue dois dados para testes sociais de astúcia e use o melhor resultado a menos que tenha um erro. Neste caso, fique com o erro.
- **Pragmático:** Jogue dois dados para testes sociais de astúcia mas é impossível tirar um crítico ou erro.
- **Desatento:** Não pode realizar testes sociais de astúcia, mas recebe +1 para vontade.
- **Astuto:** Recebe +3 para testes sociais de astúcia, mas recebe -1 para vontade.
- **Irracional:** Não pode realizar testes de dedução, mas recebe +1 para vontade.
- **Racional:** Recebe +3 para dedução, mas recebe -1 para vontade.



- **Agressivo:** Recebe +3 contra medo, -3 contra raiva.
- **Evasivo:** Recebe +3 contra raiva, -3 contra medo.

Os traços de personalidade de um personagem podem mudar com o tempo, de acordo com o decorrer do jogo e como o personagem se desenvolve. Isso deve ser decidido pelo Mestre e pelos jogadores, mas os traços só podem mudar durante os intervalos e um personagem deve sempre ter pelo menos 3 e no máximo 6.

## 2.5 Raças e Idade

### 2.5.1 Raças

Cada raça jogável vem com seus próprios bônus para atributos. A tabela abaixo mostra as raças jogáveis:

Raça	FOR	AGI	CON	INT	POD	PER
Elfo	0	0	+1	+2	+3	+1
Surbit	+1	+2	+1	+1	0	+3
Anão	+1	-1	+2	+2	+1	-1
Humano	0	0	0	0	0	0
Erectus	0	+3	+1	-1	0	+1
Erthal	+2	0	+3	-1	+1	-1

#### Elfo

- Possui a técnica Belo
- Possui a técnica Elfo (Já adicionada ao bloco de estatísticas)

#### Surbita

- Criatura de tamanho pequeno
- Possui a técnica Nariz de urso
- Possui a técnica Hibernação

#### Anões

- Possui a técnica Estrutura forte
- Possui a técnica Incansável

#### Humanos

- Recebe +4 pontos para a fase de compra de pontos e pode escolher um atributo para receber +1
- Pode escolher entre Incansável, Glutão e Belo

#### Erthal

- Possui a técnica Raiva
- Possui a técnica Glutão

#### Erectus

- Possui a habilidade Estrutura ágil
- Possui a habilidade Sobrevivente

### 2.5.2 Envelhecimento

A idade de um personagem influencia seus atributos e capacidade de aprender coisas novas. Um personagem pode ser criado como uma criança, um adolescente, um adulto ou mais velho. Cada uma dessas idades tem suas características.

- Criança: -3 FOR, POD. Considerado uma criatura de tamanho 2.
- Adolescente: -2 FOR, POD.
- Adulto: Padrão.
- Envelhecendo: Recebe -1 para todos os atributos em cada estágio.

O período de tempo necessário para avançar na categoria de idade pode variar entre as raças.

Estágio	Humano
Criança	8-13
Adolescente	14-18
Adulto	19-39
Maduro	40-49
Velho	50-59
Mais velho	60-69
Mais velho ainda	70-mort

## 2.6 Proficiências, habilidades e progressão

As proficiências são coisas em que um personagem pode ser treinado. Elas fornecem bônus de perícia e preenchem requisitos para muitas habilidades.

O nível mínimo de proficiência para todos os personagens é Novato. Melhorar as proficiências e aprender habilidades requer treinamento durante o tempo livre. O tempo necessário depende do talento natural do personagem e do nível de treinamento.

**Nível de treinamento:** Habilidades e proficiências têm um nível mínimo de treinamento para poderem ser melhoradas. Uma forma básica de treinamento, como um treinador de habilidades baixas ou oponentes fracos, é suficiente para XP de proficiência baixa, mas não para níveis mais altos. Por exemplo, XP de atletismo de nível 2 não pode ser usada para aprender uma habilidade de atletismo de nível 3 ou para aprimorar de atletismo 3 para 4.

**Talento:** O talento é medido pelos atributos do personagem. Cada nível de proficiência tem um limite mínimo de atributos. Um personagem que estiver 3 pontos abaixo desse nível levará o dobro do tempo para aprender, e um que estiver ainda mais 3 pontos abaixo dobrará esse tempo novamente. Se um personagem estiver mais de 6 pontos abaixo do requisito para alcançar



um certo nível, ele não será capaz de aprender, não importa quanto tente. A mesma lógica se aplica no sentido contrário. Estar em um nível de talento mais alto reduz os custos pela metade e estar em 2 níveis reduz para um quarto.

Categoria	Nível	XP	Atributo
Novato	0	0	0
Aprendiz	1	8	15
Autônomo	2	8	15
Profissional	3	12	18
Especialista	4	12	20
Mestre	5	16	22
Grande Mestre	6	20	25

A coluna de XP na tabela representa a quantidade de XP necessária para chegar a esse nível.

Uma sessão regular de treinamento para habilidades e proficiências de nível 1 e 2 leva 5 dias para 1 XP. Nos níveis 3 e 4, leva 10 dias para 1 XP. Nos níveis 5 e 6, leva 20 dias para obter 1 XP.

O treinamento pode ser acelerado com ajuda externa, que pode ser na forma de um treinador muito bom, drogas especiais, orientação espiritual, rituais especiais, regimes de treinamento especiais e outros mecanismos de melhoria. Isso deve ser implementado no mundo pelo Mestre.

Prêmios especiais de XP podem ser dados durante o jogo se um personagem realizar alguma ação que deva promover seu avanço em uma proficiência. Isso fica a critério do Mestre.

### **Atletismo ( CON+ POD/2 )**

Escolha entre musculação, agilidade ou resistência para aumentar força, agilidade ou constituição em 1.

### **Combate Corpo a Corpo ( PER+ INT/2 )**

Cada nível aumenta golpear, evasão, agarrar e bloqueio em +1.

### **Combate à Distância( PER+ INT/2 )**

Cada nível aumenta precisão e reflexos em +1.

### **Sabedoria( PER + INT/2 )**

Cada nível aumenta PER em +1.

### **Educação( INT + INT/2 )**

Cada nível aumenta INT em +1.

### **Alquimia (POD + INT/2)**

Os alquimistas utilizam energia espiritual para alimentar substâncias magicamente ativas. Eles podem usar componentes alquímicos para criar efeitos físicos como explosões, ventos, congelamentos, raios. Eles podem manipular energias primordiais para desencadear even-

tos naturais.

### **Biomancia (POD + INT/2)**

Os biomantes podem usar seus poderes mágicos para controlar a biologia. Seus poderes permitem que curem a si mesmos e aos outros, controlem plantas e aprimorem seus corpos para se adaptar às suas necessidades.

### **Animancia (POD + INT/2)**

A animancia é magia pura, envolvendo muito poucos ou nenhum componente material. Os animantes podem ver espíritos, ter experiências fora do corpo, ler mentes, alterar mentes de outras criaturas, possuir outros corpos e permitir que espíritos possuam o seu próprio corpo.

## **2.7 Criação de personagens**

**Passo 1:** Escolha a personalidade do personagem.

**Passo 2:** Fase de compra de pontos, onde os jogadores personalizam os atributos de seus personagens. Todos os atributos começam em 8 na criação do personagem. Os jogadores recebem 12 pontos que podem distribuir entre seus atributos como desejarem, mas sem passar de 12 em qualquer atributo.

**Passo 3:** Escolha uma raça e idade, que concede habilidades aos personagens e atributos extras além do que foi escolhido no Passo 2.

**Passo 4:** Pegue as proficiências e habilidades iniciais. Recomendado: 40 XP para proficiências e habilidades de nível 1 e 2. Cada magia custa 2XP.

**Passo 5:** Equipe-se.

### **2.7.1 Ajudantes, seguidores e escudeiros**

Ajudantes podem ser criados assim como um personagem normal ou podem ser copiados da sessão de monstros. A diferença de um ajudante para um personagem principal é que ele não está inteiramente sob controle do jogador. O ajudante é interpretado pelo Mestre e possui seus próprios traços de personalidade, suas próprias motivações para estar com o grupo e pode decidir ir embora a qualquer momento.

Ajudantes não tomam iniciativa em situações sociais e não tomam decisões pelo grupo, mas ainda respondem perguntas e podem realizar atividades individuais tanto a pedido do personagem de jogador quanto espontaneamente. Eles também podem se negar a fazer coisas quando são muito perigosas ou moralmente más.

Em combate, o jogador tem controle sobre o ajudante, mas algumas ações podem ser vetadas pelo Mestre. Por exemplo, fazer o ajudante testar a comida para ver se está envenenada ou andar na frente do grupo para cair em armadilhas. O que será vetado depende da personalidade do ajudante e de sua história.

É possível treinar o ajudante da mesma forma que ao personagem de jogador.



## Chapter 3

# Jogando o Jogo

### 3.1 Materiais e Dados

**Dados:** Neste sistema é utilizado um dado de seis lados (d6) e um dado de dez lados (d10). Eles são os geradores de números aleatórios usados para adicionar incerteza ao jogo. Qualquer resultado de qualquer divisão é sempre arredondado para baixo a menos que o contrário for especificado.

**Grade:** Cenas de combate requerem que a posição dos personagens esteja bem definida, portanto devem ser jogadas em uma grade com espaços quadrados ou hexagonais. Cada espaço é considerado ter um lado de 1 metro ou 1 jarda. Os personagens ocupam um ou mais espaços, dependendo do seu tamanho.

**Ficha de personagem:** Cada jogador precisa ter sua própria ficha de personagem.

**Miniaturas:** Representam os personagens na grade. Podem ser qualquer coisa, contanto que se encaixem na grade e identifiquem adequadamente o personagem.

**Blocos de estatísticas de monstros:** Não é necessário que o Mestre crie fichas de personagem para cada monstro, eles podem usar os blocos de estatísticas do bestiário.

### 3.2 Turnos e Ações

**Início:** O combate acontece quando um grupo decide lutar contra outro. Um combate é jogado em rodadas, que representam 5 segundos de tempo de jogo cada.

**Preparação:** No início do combate, as miniaturas são posicionadas em suas localizações e cada personagem começa com toda a estamina e metade dos PA como padrão. Eles também recebem um token de turno, que podem gastar para ter seu turno.

**Ordem de turnos:** É definida em uma regra de "primeiro a pedir, primeiro a jogar". Quando um personagem começa seu turno, perde seu token até a próxima rodada. Se vários jogadores quiserem jogar ao mesmo tempo, todos os interessados fazem um teste resistido de astúcia e o que tirar a maior ganha a vez.

**Surpresa:** Um combate pode começar com personagens sendo surpreendidos. Nesse caso, todos os person-

agens que estiverem surpresos só receberão seu token de turno quando todos os outros já tiverem gasto os seus.

**PA e regeneração:** Pontos de Ação são um recurso usado para representar o tempo. Como as ações levam tempo, custam PA para serem realizadas. No início do turno de cada personagem, eles transferem da estamina para o PA um número de pontos igual ou menor que seu PA máximo, então regeneram estamina igual à sua regeneração de estamina. Isso acontece na ordem mais vantajosa para o personagem. Se o personagem não puder respirar por algum motivo, perde 2 de estamina por rodada em vez de regenerá-la. O PA pode se tornar um número negativo, mas nunca por via de se realizar uma ação ou reação.

**Efeitos ao longo do tempo:** Qualquer efeito que ocorra periodicamente por turno tem seu efeito após a regeneração de PA e antes que quaisquer ações sejam realizadas. Em seguida, sua duração total deve ser reduzida.

**Efeitos ambientais:** No início de seu turno, antes de realizar qualquer ação, os personagens devem sofrer quaisquer efeitos ambientais, como dano por estar em pé sobre fogo ou cegueira por uma nuvem tóxica. Efeitos ambientais só podem afetar o personagem uma vez por rodada.

**Terminar um turno:** Uma vez que todas as ações desejadas tenham sido realizadas ou preparadas, um personagem pode encerrar seu turno. Eles podem poupar quantos PA quiserem.

**Reações:** São ações que podem ser realizadas no turno de outro personagem, mas devem ser desencadeadas por algo. Um exemplo é tentar evadir um ataque, que é desencadeado ao ser atacado. Uma reação tem seu efeito antes da ação que a causou.

**Preparar uma reação:** Qualquer ação pode ser preparada no turno de um jogador, mas fazer isto gasta 1 AP. Isso permite que o jogador crie qualquer gatilho que possam imaginar para uma reação. Eles devem ter PA suficientes para realizar a reação quando o gatilho ocorrer. Uma ação preparada pode ser composta de um movimento e um uso de perícia e pode ser repetida múltiplas vezes desde que o gatilho aconteça novamente. Ações preparadas só são desencadeadas fora do turno do personagem que as preparou



**Compulsões:** São ações forçadas. Custam PA normalmente. Quando o personagem compelido tem PA suficientes, a ação é realizada imediatamente; caso contrário, ocorre no início de seu próximo turno, logo após regenerar PA e processar efeitos ao longo do tempo.

**Fim da rodada:** Uma rodada termina quando ninguém tem um token de turno. Neste ponto, todos recuperam seus tokens e outra rodada começa.

### 3.3 Dano

**Armadura** fornece redução de dano (RD) adicional além da armadura natural. Usar armadura é essencial para sobrevivência, já que as armas são bastante letais para personagens sem redução de dano.

**Dano:** Quando alguém sofre dano, ele é primeiro reduzido pelo RD e o restante é aplicado aos PV.

**Tipos de dano:** Os tipos de dano são: cortante, contundente, queimadura e espiritual. Todos esses tipos, exceto o espiritual, podem ter seu valor reduzido pela armadura.

**Interrupção:** Receber qualquer dano aos PV faz o personagem ser interrompido. Se isto acontecer enquanto faz algo, a ação falha e todos os seus custos de PA e STA são perdidos.

**Atordoamento:** Se dano contundente igual ou maior que a resiliência for aplicado efetivamente aos PV, o personagem é interrompido e também fica atordoado, perdendo 4 PA.

**Sangrar e Queimar:** Todo dano de corte e queimadura deixa suas vítimas queimando ou sangrando em valor igual à metade do dano original aplicado aos PV.

**Confusão:** A menos que seja especificado o contrário, o dano espiritual é aplicado à Estamina, não aos PV. Se o dano espiritual recebido for maior que o POD, o alvo fica confuso.

**Cura:** Efeitos de cura retiram pontos de Vida e os repõem nos PV. Existem itens, como poções de cura, que podem substituir a Vida nesse processo.

**Morte:** ocorre quando os PV ou estamina negativos são iguais ou menores do que 50% do máximo ou quando um ferimento mortal leva à morte.

**Tipos múltiplos:** Quando um ataque causa múltiplos tipos de dano, reduza cada um pelo seu próprio valor de redução de dano separadamente.

### 3.4 Como as perícias funcionam

Perícias são coisas que um personagem pode fazer e se tornar melhor. Para obter a medida de quão bom alguém é, um valor de perícia é calculado.

**Teste de perícia:** Um teste de perícia consiste em um lançamento de dados para definir o grau de sucesso na realização da perícia. Eles podem ser solitários ou resistidos. Seja qual for o tipo, produzem uma pon-

**tução de perícia**, que é usada para determinar o resultado da ação.

**Graus de sucesso:** Crítico, acerto, raspão e erro são os graus de sucesso. Crítico é o melhor sucesso e erro é a pior falha. Independentemente do tipo de teste de perícia, uma pontuação que ultrapassa um ND ou defesa em 10 ou mais é um crítico, 5 ou mais é um acerto, 0 ou mais é um raspão e qualquer coisa menos que isso é um erro.

**Valor de perícia:** é a soma de atributos, efeitos raciais, equipamentos, efeitos de status e bônus que afetam a perícia específica. Em outras palavras, todos os fatores não circunstanciais adicionados juntos. Os atributos que compõem cada valor de perícia são marcados em cada descrição de perícia.

**Nível de dificuldade (ND):** Um nível que define o quão difícil é superar algo. É o número contra o qual os testes de perícia são feitos para determinar o grau de sucesso.

**Teste de perícia solitário:** Teste para ações como um salto ou um teste de memória, que têm baixa variabilidade entre as tentativas. Role um d6 mais o valor da perícia e bônus para determinar a pontuação.

**Teste de perícia resistido:** Teste para ações como ataques. Pegue a diferença entre os valores de perícia ofensiva e defensiva e role 1d10 para adicionar a ele e determinar a pontuação.

**Natural 10 e 1:** Em testes de perícia resistidos, se o resultado do d10 for 10, role 1d6 e some isso à pontuação e continue adicionando enquanto o resultado for 6. No caso do resultado do d10 ser 1, não adicione nada e depois inverta o dado para subtrair 1d6 em vez de adicionar ao valor da perícia. Continue subtraindo enquanto 6.

**Fracasso Especial:** Se o valor total da perícia for menor que 5 devido a um 1 natural, algo especialmente ruim pode acontecer, como quebrar uma arma, derrubar todas as flechas do aljava ou cair. Essa é uma regra opcional e sua aplicação é inteiramente decisão do Mestre.

**Observação sobre dificuldades:** Ao projetar DLs, para colocar as coisas em perspectiva, considere que um ND de 5 é trivial, 10 é médio, 15 é difícil e 20 é muito difícil.

### 3.5 Movimento

Personagens humanoides têm uma velocidade de movimento básica igual a 1m por PA. Um personagem deve sempre terminar seu turno no centro de um quadrado ou hexágono, o que significa que mover apenas uma fração de um espaço é impossível.

Um personagem do mesmo tamanho pode passar por um espaço ocupado por outro contanto que não resistam à passagem, mas não podem terminar uma ação no mesmo espaço.

Tipos de movimento:

- **movimento básico:** os personagens moverão sua



velocidade de movimento para cada PA gasto com esse tipo de movimento.

- **corrida:** a corrida é um movimento contínuo em linha reta com a velocidade de movimento triplicada e um custo de estamina de 2 por PA gasto. O movimento não pode ser interrompido no meio de 1 PA de corrida, o que significa que se 1 PA for gasto para correr 3m, eles só podem parar no final desse a menos que o personagem se choque com algo.
- **movimento cuidadoso:** os jogadores podem reduzir pela metade sua velocidade de movimento para evitar quedas ao tentar passar por terreno difícil.
- **levantar-se:** custa 2 PA normalmente e 3 PA em armadura pesada.
- **rastejar:** a velocidade de movimento é reduzida em três vezes para rastejar. Um personagem rastejando está sob o efeito de **deitado**.
- **saltar:** um salto básico custa 1 PA e permite mover 1m. Um salto longo custa 2 PA e cobre 1m verticalmente e 2m horizontalmente. Se realizado no final de uma corrida, aumente a distância horizontal do salto longo em 1m. O movimento não pode ser interrompido no meio de um salto.
- **nadar:** a velocidade de natação normal para humanoides é metade do movimento básico. Nadar rapidamente custa 2 de estamina por PA e dobra a velocidade de natação. Um personagem nadando está sob o efeito de **deitado**.
- **Atropelar:** Personagem tenta passar por um espaço ocupado. Se o movimento for contestado, o oponente deve realizar uma ação de empurrão para parar o movimento.
- **Movimento montado:** O movimento montado tem seus próprios números dependendo do montante. Mover-se enquanto montado é considerado como correr para desencadear reações, a menos que indicado de outra forma. Ser deslocado à força enquanto montado fará com que o personagem seja desmontado.

## 3.6 Habilidades Básicas

### 3.6.1 Combate

#### Golpear

**Valor:** (PER+AGI)/2

**Descrição:** Golpear consiste em um ataque de arma corpo a corpo em um alvo usando a teste de perícia de golpear. O custo de PA depende da arma usada e do tipo de ataque realizado. Críticos e acertos causam dano total da arma reduzido pelo RD, mas os críticos

acionam características especiais da arma. Um raspão causará metade do dano total da arma reduzido pelo RD, e um erro não faz nada.

#### Precisão

**Valor:** PER

**Descrição:** Precisão consiste em um arremesso ou disparo em direção a um alvo usando o teste de perícia de precisão em combate à distância. O custo de PA depende da arma usada e do tipo de ataque realizado. Críticos e acertos causam dano total da arma reduzido pelo RD, mas os críticos acionam características especiais da arma. Raspões causam metade do dano total da arma reduzido pelo RD, e um erro não faz nada.

#### Agarrar

**Valor:** (FOR+PER)/2

**Descrição:** Usado para agarrar e subjugar outros. Quando um personagem é agarrado, ele está sob o efeito de agarrado e não pode se mover sem arrastar o outro agarrador. Além disso, a lista de coisas que um personagem agarrado pode fazer é limitada aos pontos abaixo:

**Iniciar o Agarrar:** os atacantes devem realizar um ataque corpo a corpo com uma arma apropriada fazendo um teste de agarrar em vez de golpear. Este ataque também pode ser defendido usando agarrar em vez de outros meios. Em um acerto ou crítico, todos os personagens envolvidos estão agarrados e o movimento do bloqueio em retirada ou da pulo evasivo é cancelado.

**Atacar e Defender:** Atacar e defender funcionam da mesma forma que fora do agarrar, mas só podem ser feitos com armas pequenas ou de uma mão. Ao atacar e defender contra outra criatura envolvida no agarrar, pode-se escolher usar agarrar em vez de golpear para atacar e também em vez de evasão para se defender.

**Arrastar e Empurrar:** Agarrar alguém habilita as ações de arrastar e empurrar, que usam força como perícia.

**Movimentos de Agarrar:** Estes são realizados como ataques com uma arma de agarrar gastando 2 PA para tentar **escapar, desarmar ou derrubar** um oponente. Essas ações devem ser defendidas com a perícia de agarrar e exigem que o defensor gaste 1 PA ou sofra uma penalidade de -5.

**Escapar:** Escapa do agarrão em críticos e acertos. Sempre que um dos agarradores for interrompido, o outro pode tentar escapar como uma reação. Se o ataque de agarrar tiver algum dano, cause esse dano sempre que o oponente não conseguir escapar.

**Desarmar:** Remove algo das mãos do oponente em um crítico. A arma cai no chão.

**Derrubar:** O oponente cai no chão em um crítico.

Múltiplos personagens podem ajudar outro no agarrar. Qualquer teste de perícia feita por vários personagens usa o maior valor de perícia entre eles mais 4/3/2/1 por personagem adicional, até um máximo de 5. Todos os personagens envolvidos devem gastar o PA necessário. Personagens de uma categoria de tamanho



menor adicionam no máximo 2.

### Bloqueio

**Valor:** (PER+AGI)/2

**Descrição:** Gaste 2 PA para usar o bloqueio em vez da ND padrão para se defender contra um ataque. Em raspão e erros, o dano do ataque é sempre cheio, porém, é reduzido pelo RD do objeto de bloqueio em um raspão e 2xRD em um erro.

**Bloqueio em Retirada:** Contra ataques corpo a corpo, o personagem também pode realizar um bloqueio em retirada, que exige que ele se mova para longe do ataque sem custo extra de PA pelo equivalente a 1 PA de movimento básico. Este movimento não pode ser seguido, e se ele quebrar o engajamento corpo a corpo com o atacante, dá +3 ao teste de perícia.

**Bloqueio de Projéteis:** Ataques à distância só podem ser bloqueados por escudos, não por armas. É possível preparar o bloqueio contra ataques à distância, o que custa 4 AP e dá um bônus de +3 ao bloqueio.

**Proteger:** É possível defender um aliado ficando em alcance corpo a corpo do aliado e do ataque ao mesmo tempo. O defensor pode usar sua reação de bloqueio em nome do aliado. Um bloqueio bem-sucedido aciona uma riposte normalmente, se aplicável.

### Evasão

**Valor:** (AGI+PER)/2

**Descrição:** Gaste 2 PA para usar a evasão em vez da ND padrão para se defender contra ataques corpo a corpo. Alternativamente, é possível realizar um **pulo evasivo**, que exige que o personagem pule para longe do ataque. Isso só pode ser usado se houver espaço para pular para longe da fonte do ataque, e o personagem for capaz de pular para longe do ataque. Este movimento não pode ser seguido, e se o movimento quebrar o engajamento corpo a corpo com o ataque, ganhe +3 na teste de perícia.

### Reflexo

**Valor:** (AGI + PER)/2

**Descrição:** Usado para reagir o mais rápido possível a algo. Isso pode ser usado para evitar explosões, projéteis e outros efeitos que exigem reações rápidas. Pode-se gastar 1 AP para preparar uma reação de reflexo, o dá a ela um bônus de +5.

**Evitando projéteis,** gaste 2 PA para se defender usando reflexo. Ao receber um crítico ou acerto, receba o ataque normalmente. Em um raspão, o personagem pode realizar um salto básico e tentar se esconder. Caso o movimento o dê cobertura, a cobertura recebe o ataque. Em um erro, o personagem não recebe o ataque e pode realizar um salto longo para escapar.

**Evitando uma explosão.** Gaste 2 PA para realizar uma teste de perícia de reflexo contra a ND da explosão. Em um crítico, realize um salto longo para escapar antes que o ataque atinja. Em um acerto, realize um salto normal para tentar escapar da área da

explosão. Em um raspão, apenas mova-se 1 espaço. Em um erro, não faça nada.

## 3.6.2 Físico

### Saúde

**Valor:** END

**Descrição:** Representa o quão forte o corpo do personagem é contra doenças, venenos, exposição aos elementos, privação de comida, água e sono.

### Escalada

**Valor:** (FOR+AGI)/2

**Descrição:** Faça uma teste de perícia de escalada solitária para superar um ND e escalar uma superfície. Considere se a superfície está se movendo, qualidade das aderências e distância a ser escalada. A velocidade de escalada é igual à velocidade de rastejar, mas é possível pular antes de começar a escalar. Em um crítico, a velocidade de escalada é aumentada para metade da velocidade de movimento normal em vez de um terço. Em um acerto, escalar normalmente. Em um raspão, decida ir duas vezes mais devagar ou desistir. Em um erro, o personagem simplesmente cai da superfície.

Um personagem que está escalando é considerado deitado. Um ataque que interrompe o escalador fará com que ele refaça sua teste de escalada com uma penalidade de -5. No caso de muitas verificações de escalada em um único turno, sempre leve o pior resultado.

Uma escalada fácil, com chances mínimas de queda, é considerada uma ND 5. Uma ND de 15 é razoável para fora de combate, mas bastante desafiadora em uma situação difícil. DLs maiores que 20 exigirão personagens equipados e especializados e dificilmente poderão ser realizadas durante o combate. Como regra geral, considere que a cada metro aumenta a dificuldade em 1.

### Equilíbrio

**Valor:** (PER+AGI)/2

**Descrição:** Perícia para evitar cair e mitigar danos ao cair. Pode ser usada ativamente com uma teste de perícia solitária ou passivamente quando algo tenta derubar.

**Terreno difícil** Toda vez que o personagem se move através de terreno difícil, ele deve fazer uma teste de equilíbrio. O ND é baseado em quão escorregadio, instável, longo e estreito é o caminho. O personagem decide o tipo de movimento que deseja usar, então faz a teste de perícia solitário. Em um crítico, todo movimento é inconsequente. Em um acerto, mover-se a uma velocidade normal é seguro. Em um raspão, mover-se a uma velocidade cuidadosa. Em um erro, apenas rastejar. Se o personagem entrar ou se movimentar no terreno difícil usando um tipo de movimento que não conseguiu usar bem o suficiente, ele cai.

Ao cair, a ND para cair adequadamente é arbitrária, mas geralmente é mais alta para quedas baixas de



posições ruins, médias para quedas muito altas e baixas para quedas pequenas de uma posição controlada. As DLs devem ser de cerca de 20 no máximo e 5 no mínimo.

**Danos por queda** dependem da velocidade de queda e do local de pouso. O local de pouso padrão é uma superfície plana e dura. A velocidade de queda pode ser considerada instantânea para quedas abaixo de 2m, nesse caso, causa 10xDM de dano contundente. 5m por segundo para os primeiros 10m, causando 30xDM de dano contundente. Em seguida, aumenta para 15m por segundo até 30m, causando 100xDM de dano. Qualquer coisa acima disso causa 200xDM de dano. Um crítico no teste de equilíbrio reduz o dano em 75%, um acerto em 50%, um raspão em 25% e um erro recebe o dano total. Se o dano recebido for maior que a Resiliência, o personagem cai de deitado.

### Força

**Valor:** FOR

**Descrição:** Usado para realizar feitos de força, como empurrar, arrastar, puxar e levantar coisas.

**Empurrar:** Pode ser usado gastando 2 PA durante um agarrão ou como reação a um atropelamento. Também em sequência a entrar com sucesso no agarrão, mas sem custo de PA. Faça uma teste de força resistida pela força do oponente. O defensor também deve gastar 2 PA para resistir, caso contrário, ele recebe -5 no teste. Um acerto empurra o inimigo 1 espaço, enquanto um crítico o derruba. Ganha +3 ao ser realizado durante uma corrida.

Múltiplos personagens podem participar de um conflito de força. Qualquer teste de perícia feito por múltiplos personagens usa os melhores atributos de qualquer um deles, o que significa que só pode usar a força de um personagem, mais 4/3/2/1 por personagem adicional. Todos os personagens envolvidos devem gastar os PA necessários. Personagens de tamanho menor adicionam no máximo 2.

### Furtividade

**Valor:** (AGI+PER)/2

**Descrição:** Perícia para permanecer despercebido. A perícia de furtividade é usada como ND para qualquer um tentando localizar o personagem. O mestre sabe os valores das detecções dos personagens. Quando a detecção mais alta for igual à ND de furtividade, um teste de detecção é desencadeado para todos.

Permanecer despercebido e fora de vista por 1 rodada fará com que o personagem fique não detectado novamente. Para estar fora de vista, um personagem deve estar invisível, escondido atrás de algo ou camuflado.

Existem bônus e penalidades a serem adicionados ao ND de furtividade dependendo da ação (múltiplos desses podem ser adicionados juntos em uma única teste):

- corrida: -8

- ataque corpo a corpo: -8
- ataques à distância: -4
- lançamento de feitiços: -4
- movimento básico: -2
- ficar parado: +2
- movimento cuidadoso e rastejando: 0
- +1 a cada 10m de distância

### Prestidigitação

**Valor:** (AGI+PER)/2

**Descrição:** Representa a destreza manual de um personagem. Pode ser usada para tentar roubar um objeto sem ser notado, abrir uma fechadura, fazer boa caligrafia, ocultar objetos pequenos, realizar operações delicadas com as mãos e outras perícias manuais.

**Roubo em Combate:** A prestidigitação pode ser usada durante o combate para roubar um item do cinto de alguém. Isso é feito tendo uma mão livre e gastando 3 AP para realizar uma teste de perícia de prestidigitação defendido por evasão ou bloqueio. Críticos podem roubar qualquer coisa, acertos podem roubar itens de tamanho 5 ou menores. Raspões e erros não fazem nada.

**Manipulação oculta:** Para manipular um item sem ser detectado, o personagem deve estar furtivo e gastar 3 AP para fazer um teste de prestidigitação contra a detecção do oponente. Críticos podem utilizar itens de até tamanho 5 sem ser percebido e acertos até tamanho 2. Raspões são como acertos, mas fazem a pessoa perceber que foi roubada. Erros falham e fazem a pessoa perceber.

**Interagindo com Objetos:** Considere que 1 PA é igual a meio segundo e estime quanto tempo uma ação deve levar. Em geral, pegar um item do cinto ou alça ao redor da armadura deve levar cerca de 3 PA, enquanto abrir uma mochila e pegar algo custa cerca de 5 segundos. O custo padrão de PA é de 3 PA.

Quando a prestidigitação atinge 15, o custo padrão de interações básicas com itens e roubo é de 2. Se atingir 25, ele se torna 1 PA.

### 3.6.3 Intelectual

#### Feitiçaria

**Valor:** (INT+POW)/2

**Descrição:** Os feitiços são perícias especiais exigem um teste de feitiçaria para serem utilizadas. A mecânica exata para lançar feitiços é encontrada na seção de lançamento de feitiços deste capítulo. A lista de feitiços está no capítulo de feitiços.

#### Conhecimento

**Valor:** INT

**Descrição:** Perícia usada para aprender e lembrar fatos. Pode ser usada para buscar ativamente e adquirir informações de qualquer tipo em livros, mapas, artefatos e similares. Ao usá-la, faça uma teste de perícia para aprender o máximo possível do material disponível,



levando em consideração o quão bom é esse material e quanto tempo tem disponível para estudar. Obtenha qualquer informação útil imediatamente e salve o resultado da teste de perícia para mais tarde, caso seja necessário. Caso o personagem tenha estudado aquele tópico no passado como parte da história ou eventos da campanha, faça a teste de perícia para aquele momento no passado.

O conhecimento pode ser usado como uma ferramenta para medir o intelecto de um personagem. Sempre que um jogador afirmar saber algo, o Mestre pode pedir uma teste de conhecimento para determinar se o personagem realmente sabe disso. Também pode ser usado pelo jogador para perguntar ao seu personagem se ele deveria saber ou entender algo, mesmo quando o jogador não sabe daquela coisa.

Para usar esta perícia, faça uma teste de conhecimento solitário contra uma ND arbitrária, representando a dificuldade de chegar a uma boa conclusão a partir das informações disponíveis. Críticos significam que o personagem pode fazer a melhor dedução a partir das informações que possui, determinando até mesmo quais informações estão faltando para fazer uma dedução melhor e lembra-se de tudo o que sabe. Acertos significam que eles têm um palpite bom e lembram-se da maior parte do que sabem. Raspões significam que você não sabe ou não consegue se lembrar, mas pode saber onde pode procurar. Erros significam que você chega a uma conclusão errada ou diferente da correta e não consegue se lembrar de nada.

### Exploração

**Valor:** (INT+PER)/2

**Descrição:** Esta perícia é usada para realizar ações de sobrevivência, como marchar, fazer abrigo, procurar alimento e água. Esta perícia recebe bônus de ter um mapa e ter experiência anterior com esse caminho.

Usar exploração para rastrear requer uma perícia. Ao rastrear alguém, faça uma perícia de exploração de um personagem contra a do outro. Aumente ou diminua a dificuldade de rastreamento conforme desejado, considerando o quão velho é o rastro, quão bom é o terreno para rastrear e quão bom o oponente é em esconder seus rastros e os de seus aliados. Um crítico significa que o oponente foi rastreado sem perceber nada. Um acerto significa que o rastreamento foi bem-sucedido, mas o oponente sabe que está sendo rastreado. Um raspão significa que o oponente pode decidir se quer cobrir seus rastros ou emboscar os jogadores. Um erro significa que nenhuma trilha é encontrada.

### Astúcia

**Valor:** (INT+PER)/2

**Descrição:** A astúcia é usada para determinar a prioridade ao competir para jogar primeiro na ordem de turno.

A astúcia também pode ser usada para perceber se alguém está mentindo, tem segundas intenções ou se

está escondendo ou fingindo algo. Isso equivale a perguntar ao personagem se ele notou algo estranho no comportamento de alguém. Faça um teste de astúcia contra astúcia. Um crítico significa que você sabe qual era a mentira, se houve alguma. Um acerto significa que você detecta a intenção de mentir. Um raspão significa que você não sabe e um erro fornece informações enganosas.

A astúcia também pode ser usada durante uma luta para avaliar um inimigo. Gaste 3 PA para fazer uma teste de astúcia contra um inimigo dentro de 20m defendido pela astúcia para tentar obter informações relevantes sobre um inimigo a partir dos equipamentos visíveis ou características físicas. Em um crítico, aprenda uma informação importante para o combate. Em um acerto, obtenha uma referência vaga de um item perigoso ou nível de poder do oponente. Raspões só oferecem informações óbvias e erros não fornecem nada.

### Vontade

**Valor:** POW

**Descrição:** Pode ser interpretado como o força de vontade do personagem. Isso é usado passivamente e sem custo de PA como defesa contra efeitos que alteram a mente. Também pode ser usado ativamente ao gastar 3 PA para tentar superar medo, raiva, confusão e efeitos que visam uma defesa de vontade. Eles ficam livres dos efeitos em um crítico ou acerto. O ND é a mesma que causou o efeito.

### Sentir

**Valor:** (PER+POW)/2

**Descrição:** Percepção mágica usada para detectar auras e coisas mágicas.

Pode ser usada defensivamente para detectar ilusões e efeitos mágicos. Em um crítico, perceba que algo é uma ilusão e saiba o que é. Em um acerto, percebe que algo mágico está acontecendo, mas não consegue dizer exatamente o que na maioria das situações. Um raspão ou erro significa que nada estranho é detectado.

### Deteção

**Valor:** PER

**Descrição:** Uma teste de detecção é usado para notar coisas, sua natureza e sua localização. É acionado sempre que for desencadeado.

Em um erro, não percebe nada. No raspão percebe algo, mas não identifica nada. Um acerto identifica de onde veio, mas não exatamente o que era. Um crítico identifica o que é e de onde veio. Tentar ver algo escondido de longe terá uma penalidade de -1 para cada 10m de distância do objeto escondido. Recebe -3 se estiver distraído com algo (como combate).



## 3.7 Mecânicas de Combate

### 3.7.1 Tipos de Ataque

**Ataques Corpo a Corpo:** Um ataque corpo a corpo básico é uma teste de perícia de golpear ou agarrão contra o bloqueio ou evasão do inimigo e pode ser feito com qualquer arma. Se o oponente não reagir ao ataque, a ND para acertar é a deflexão padrão (DP). Outros tipos de ataque corpo a corpo estarão disponíveis dependendo do tipo de arma usada. Apenas um tipo de ataque pode ser usado por vez e eles devem ser declarados ao serem usados, incluindo se são pesados ou não.

**Ataque de Oportunidade:** Ataque de arma corpo a corpo que pode ser usado como uma reação quando um oponente tenta realizar uma ação desencadeadora. O ataque requer o custo normal de PA e recebe +3 para acertar. As ações desencadeadoras incluem lançar feitiços, usar armas de longo alcance que requerem tiro, usar consumíveis, levantar-se e correr em alcance corpo a corpo. Também se mover em direção a uma arma corpo a corpo estando dentro do alcance de ataque dela.

**Ataque Apoiado:** Ataque corpo a corpo que tenta aumentar a força apoiando a arma firmemente, mas custa 1 PA a mais. Pode ser usado como uma reação quando um alvo estiver se movendo em direção à arma ou como uma ação enquanto montado. Se o ataque acertar ou der crítico, adicione o valor de FOR do atacante ao dano base do ataque. Quando usado como uma ação, causar mais dano do que 2x Resiliência do oponente antes da RD em acertos ou 1x Resiliência em críticos faz com que caiam prostrados.

**Ataque Enganchado:** Ataque corpo a corpo com uma arma de gancho que dá dano extra contra oponentes que tentam se afastar durante o ataque. Em acertos e críticos, adiciona +FOR ao dano base contra inimigos que dão saltos evasivos, bloqueios em retirada e alvos em corrida. Isso pode ser usado como uma reação contra alvos em corrida que se afastam da arma dentro de seu alcance corpo a corpo. Se causar mais dano do que 2x Resiliência do oponente antes da RD em acertos ou 1x Resiliência em críticos, eles caem prostrados ou perdem seu escudo ou arma.

**Ataque Amplo:** Execute um golpe que gasta um PA extra e atinge tudo em um semicírculo. Decida se ataca da direita para a esquerda ou vice-versa e ataque os inimigos nessa ordem em um arco de 180 graus. Se um personagem estiver atrás do outro, sempre atinja apenas o mais próximo. Ataques amplos não atingem inimigos prostrados.

**Ataques à Distância (Projétel):** são verificações de perícia de precisão à distância que usam projéteis. Se o oponente não reagir, a ND para acertar é a DP. Há variações do ataque à distância e o atacante deve declará-lo ao usar.

- **Arremesso:** Ataque à distância básico com uma arma arremessável. Armas arremessáveis ganham +3m de alcance para cada FOR.

- **Atirar:** Ataque à distância básico com uma arma de tiro. Não pode ser bloqueado sem um escudo grande ou de torre. Não pode evadir, esquivar ou bloquear enquanto dispara.
- **Tiro Preciso:** Modifica o disparo para custar 2 PA extras para atirar com +3 para acertar e uma penalidade de -1 de distância em vez de -2.
- **Tiro Rápido:** Modifica o disparo para custar 1 PA a menos para atirar, mas recebe uma penalidade de -3 para acertar e uma penalidade de -3 de distância em vez de -2.

**Ataque Vulnerável:** O alvo recebe um bônus para sua defesa igual à vulnerabilidade de sua armadura, mas o ataque ignora a redução de dano. Pode ser usado em conjunto com qualquer outro ataque corpo a corpo ou à distância. Este ataque equivale a mirar em pontos desprotegidos da armadura. Algumas criaturas podem ter seu ponto vulnerável fora do alcance de outras, o que exige armas longas, pulos e posicionamento adequado para alcançar. Armaduras também podem ter pontos parcialmente desprotegidos, como as dobras da axila e joelhos que só tem proteção de pano e não metal. Quando isto acontecer, aplique metade da penalidade de vulnerabilidade e metade da redução de dano. Estes casos especiais podem ser adicionados onde o Mestre achar que faz sentido.

**Explosões:** Este tipo de ataque é o resultado de algo como uma bomba ou uma área de efeito de feitiço com uma área de explosão. Explosões têm uma ND padrão de 13 para serem defendidas com uma teste de perícia de reflexo.

Explosões têm diferentes magnitudes de efeitos dependendo de onde as coisas estão em relação ao centro. O centro é onde está o eixo do raio do feitiço. Para um círculo, está no meio. Para um cone ou linha, está no primeiro espaço de onde a explosão se irradia. Qualquer um pego no centro recebe o efeito crítico, enquanto em outros lugares dentro da área de efeito eles são acertados, exceto pelo anel externo do feitiço, onde é um raspão. O anel externo de um cone ou linha está no espaço mais distante da origem da explosão. Se uma criatura ocupar vários espaços, aplique o efeito mais forte.

Efeitos de uma explosão, como empurrar inimigos, recebem +3 contra inimigos na área crítica e -3 contra aqueles na área de raspão. O dano das explosões se comporta de forma diferente dos ataques corpo a corpo e à distância. Sempre é reduzido por RD e causa 200% de dano em um crítico, 100% em um acerto, 50% em um raspão e 0 em um erro.

**Efeitos Diretos:** não podem ser evitados, devem ser resistidos com Saúde ou vontade.

### 3.7.2 Ações Especiais:

**Fugir:** É possível se afastar de qualquer pessoa como uma reação para impedi-los de entrar em alcance corpo



a corpo com seu movimento.

**Seguir:** Um personagem pode, como uma reação, seguir outro personagem que estiver engajado em combate corpo a corpo para impedi-los de desengajar.

**Intimidar:** Quando um personagem diz ou faz algo intimidador, ele pode gastar 2 PA para tentar amedrontar inimigos. O teste para resistir a intimidação pode ser tanto de astúcia quanto de vontade, o que couber melhor na situação. A dificuldade do teste depende da avaliação do Mestre do quão intimidadora foi a performance e quanto perigo o oponente percebe.

**Seduzir:** Quando um personagem tenta seduzir outro, ele deve falar e atuar de forma sedutora e gastar 2 PA para tentar seduzir alguém. O teste deve ser resistido por vontade ou astúcia. A dificuldade do teste depende da avaliação do Mestre do quão sedutora foi a performance e fatores como a predisposição do alvo a ser seduzido.

**Provocar:** Quando um personagem tenta enfiar outro, ele deve falar e atuar de forma ofensiva e gastar 2 PA. O teste deve ser resistido por vontade ou astúcia. A dificuldade do teste depende da avaliação do Mestre do quão provocadora foi a performance e fatores como a predisposição do alvo a se enfiar.

### 3.7.3 Posicionamento de Combate

**Cobertura:** Um personagem pode se proteger contra projéteis e ataques de explosão movendo-se atrás de algo, como um aliado ou uma parede. Ficar atrás de algo reduz o dano pelo RD da cobertura. Um personagem tem cobertura se o menor caminho que vai da origem da explosão ou projétil para um destino passar por um espaço que contenha um objeto bloqueador. Cobertura bloqueia visão a menos que seja transparente. A cobertura pode ser parcial, nesse caso ela apenas dá uma penalidade de -3 para acertar por padrão, mas pode dar uma penalidade maior.

**Flanqueamento:** Quando inimigos em alcance corpo a corpo não puderem se encaixar completamente dentro de um semicírculo de 180 graus em torno de um personagem, ele está flanqueado e recebe -3 para evasão e bloqueio.

**Visibilidade:** Importante para determinar a eficácia de ações direcionadas. Os níveis de visibilidade são visível, ofuscado e invisível. Se algo estiver invisível, é impossível reagir a qualquer coisa que ele faça a menos que seja detectado de alguma outra forma. Ainda é possível realizar uma ação direcionada no lugar onde eles estão se o personagem souber onde é. Mesmo assim, a ação terá o efeito de cegueira aplicado a ela. Se o alvo estiver ofuscado, quaisquer ataques contra eles ou reações às suas ações recebem o efeito ofuscado.

## 3.8 Lançamento de Feitiços

**Lançamento de Feitiços:** custa PA e estamina. Em lançamentos prolongados ou magias especiais, pode cus-

tar PV. Para lançar qualquer feitiço, faça uma teste de solitário de feitiçaria contra o **ND de Lançamento do Feitiço**. O resultado pode ser um crítico, acerto, raspão ou erro. Em caso de crítico, o lançamento é bem-sucedido e o feitiço é potencializado ou recebe um aprimoramento gratuito. Em caso de acerto, o lançamento é bem-sucedido. Em um raspão, escolha se o feitiço custa o dobro da quantidade de STA ou falha. Em caso de erro, falha.

**Concentração:** Um personagem decide focar toda sua atenção em uma coisa. A única outra ação que pode ser realizada enquanto se concentra é movimento cuidadoso. Às vezes, o PA de um personagem não será suficiente para cobrir os requisitos da ação. Nesse caso, eles podem manter a concentração e continuar agindo no próximo turno. A perda da concentração faz com que todo o AP e STA gastos sejam perdidos.

**Feitiços Sustentados:** são ações que podem ser realizadas continuamente enquanto a concentração for mantida. Seu efeito termina quando o conjurador deixa de se concentrar nele. Para esses feitiços, o teste de perícia de feitiçaria precisa ser refeito periodicamente, conforme indicado no feitiço. Uma falha no teste de feitiçaria interrompe a magia sustentada.

**Feitiços Carregados:** podem ser carregados em algo e liberados quando um gatilho é ativado. Se o feitiço não for usado dentro da duração da carga, ela se dissipa. Feitiços carregados podem ter seu período estendido.

**Atraso de Feitiços:** Qualquer feitiço pode ser atrasado, o que significa que o lançamento pode ser concluído, mas a liberação é adiada. O personagem deve se concentrar no feitiço até a liberação, que pode ser desencadeada por uma ação preparada previamente. Caso um gatilho não ocorra, libere-o no próximo turno.

**ND do Feitiço:** A ND do feitiço é  $5 + \text{POW}/2$ . Esta é a ND contra a qual os alvos devem fazer suas verificações para resistir ao efeito.

**Requisitos:** Alguns feitiços podem até ser impossíveis de lançar se as condições mínimas não forem atendidas. Fazer chover no deserto é impossível se não houver água no céu.

### 3.8.1 Aprimoramentos de Feitiços

Os aprimoramentos são modificações que os conjuradores podem fazer em seus feitiços para torná-los mais poderosos ou mais adequados às suas necessidades. Aplicar esses a um feitiço altera o quão difícil é lançá-lo.

- **Estender Feitiço:** Aumenta o ND de lançamento em 3 para aumentar a duração de carga de feitiços em +50%, depois +100%, depois +200% e assim por diante na progressão.
- **Acelerar Feitiço:** Aumenta o ND de lançamento em 3 para Acelerar um feitiço em 1 PA. Pode ser usado múltiplas vezes para reduzir o tempo de lançamento para até metade do valor original.



- **Alongar Feitiço:** Aumenta o ND de lançamento em 3 para aumentar o alcance de um feitiço em +50%, depois +100%, depois +200% e assim por diante na progressão.
- **Lançamento Cuidadoso:** Aumenta o tempo de lançamento em 2 PA para reduzir o ND de lançamento em 3.
- **Lançamento Oculto:** Aumenta o ND de lançamento em 3 para fazer com que barulho, luz e aura mágica do lançamento desapareçam e remove a penalidade à furtividade ao lançar um feitiço.
- **Sobrecarregar Feitiço:** Dobra o custo de estamina de um feitiço e aumenta a ND de lançamento em 5 para potencializar o feitiço.

### 3.8.2 Potencializar e Tipos de Feitiços

O poder de um feitiço acontece em quatro situações:

- o personagem faz um crítico na sua teste de lançamento de feitiço
- o personagem usa itens que amplificam o poder do feitiço
- condições ambientais específicas estão presentes
- sobrecarregar o feitiço

Esses quatro podem se acumular e produzir um feitiço muitas vezes mais poderoso. Os efeitos de potencializar variam dependendo do tipo de feitiço:

- **Efeito:** Feitiços que têm efeitos especiais. Potencializar aumenta a ND e o dano ou cura.
- **Explosão:** Feitiços que funcionam como uma explosão. Potencializar aumenta o dano, a ND em 2 e a área em 1m.
- **Ritual:** Leva muito tempo e custa PV para o esforço prolongado em vez de estamina. Potencializar reduz o custo pela metade. Não pode ser sobrecarregado ou acelerado.
- **Ambiental:** O feitiço altera o ambiente. Potencializar aumenta o ND em 2 e a área em 1m.
- **Projétil:** Feitiços que funcionam como um ataque à distância. Assim como projéteis, eles podem ser mirados. Potencializar aumenta o dano e o DL em 3.

O dano e a cura potencializados seguem a mesma progressão que o MD, começando em 1, depois 1,5x no primeiro potencializar, 2x no segundo e assim por diante.

### 3.8.3 Grimório e Aprendizado de Feitiços

**Grimório:** Um mago pode ter um grimório, onde todas as instruções para lançar seus feitiços são armazenadas. Qualquer feitiço que tenha sido inscrito pode ser memorizado para ser usado em combate. O número de feitiços que podem ser memorizados é igual a INT.

**Aprendizado e Inscrição:** Aprender feitiços a partir de pergaminhos e grimórios leva tempo. Para aprender um feitiço, faça uma teste de perícia de lançamento de feitiços solitária. Se a pontuação for exatamente a mesma que 5+ND de lançamento do feitiço, leva 10 dias para aprender. Para cada ponto que exceder a ND do feitiço, reduza 1 dia. Se levar apenas 1 dia, aprenda-o dentro de um descanso longo. Se um feitiço tiver vários tipos de magia, jogue para cada um deles separadamente.

Os feitiços têm requisitos de aprendizado de alquimia, biomancia ou animancia. Para cada nível que um personagem excede o requisito, obtenha +3 para a teste de perícia de aprendizado.

Aprender um feitiço rende 2 XP para o avanço na proficiência mágica se seu requisito estiver no mesmo nível que o do personagem ou mais baixo. Por exemplo, um feitiço com requisito de Alquimia 2 rende 2 XP se o personagem estiver em Alquimia 2 ou inferior e nenhum se estiver mais alto. Isso reduz a quantidade de treinamento necessária para atualizar uma proficiência. É possível melhorar uma proficiência de perícia mágica apenas aprendendo feitiços.

**Memorização:** Um mago pode passar 4 horas para trocar seus feitiços memorizados.

### 3.8.4 Efeitos de status

Os efeitos de status são as condições negativas que podem afetar as criaturas. Eles são padronizados nesta lista para evitar uma grande quantidade de efeitos diferentes que podem ser difíceis de rastrear.

- **Manco:** -3 em todas as perícias de combate. Não pode pular ou correr mais rápido que o movimento cuidadoso.
- **Preso:** Aprimora o manco. Não pode se mover.
- **Caído:** -3 em todas as perícias de combate. Só pode rastejar e levantar-se.
- **Agarrado:** -3 em todas as perícias de combate exceto agarrar.
- **Ofuscado:** Recebe -2 em todas as perícias de combate e detecção.
- **Cego:** Aprimora o obstruído. Recebe -5 em todas as perícias de combate e detecção. Falha em checagens que requerem visão.
- **Queimadura/Sangramento:** O personagem sofre dano no início de seu turno. Este dano ignora todas as reduções de RD e não causa ferimentos. O dano é reduzido pela metade depois de ser aplicado. Qualquer aplicação extra de queimadura ou sangramento simplesmente se acumula com o restante.



- **Amedrontado:** Torna-se imune à raiva, não pode terminar seu turno com menos da metade do PA total, -2 para acertar de combate corpo a corpo e à distância. O medo termina quando o personagem está fora de perigo. O ND padrão para superar é 12.
- **Raiva:** Torna-se imune ao medo, não pode terminar seu turno com mais da metade de seu PA e recebe -2 no bloqueio e evasão. A raiva termina quando a estamina é reduzida a 0 ou menos. O ND padrão para superar é 13.
- **Confuso:** -2 em vontade, exploração, conhecimento e lançamento de feitiços. Torna-se vulnerável a ataques de dominação. Rola um d4: Em 1, move 2 PA em uma direção aleatória. Em 2: perde 3 PA. Em 3: ataca um inimigo aleatório durante 4 PA. Em 4: tenta sair da confusão. O ND padrão para superar é 13.
- **Seduzido:** -3 em astúcia contra seu encantador. Pode realizar favores e não ataca seu encantador a menos que seja traído.
- **Dominado:** Sob o controle de outro personagem.
- **Enfraquecido/Desnutrido** -3/8 de Vida.
- **Doente/Febril:** -2/4 em todas as perícias.
- **Incapacitado:** O personagem não pode gastar nenhum PA. A deflexão padrão torna-se 5+MP.
- **Inconsciente:** O personagem não pode fazer nada além de testes de vontade e saúde.

## 3.9 Dano Localizado e Ferimentos

### 3.9.1 Por que ter ferimentos e dano localizado?

O objetivo de se ter ferimentos melhorar a experiência narrativa de receber dano. Fornece uma descrição muito mais detalhada de como está sendo machucado em comparação com um simples número subtraído dos PV. Também fornece um mecanismo para desabilitar personagens sem matá-los, o que pode forçar rendições devido à forte desvantagem que os ferimentos podem causar.

Alguns ferimentos são mais difíceis de curar do que outros. Isso é útil para aumentar a penalidade por correr grandes riscos ao causar dano duradouro aos personagens, o que pode dar a eles um senso de mortalidade. Também é útil para situações de sobrevivência, onde os jogadores devem superar uma série de desafios e racionar seus recursos para estar em forma durante toda a experiência.

### 3.9.2 Mecânica de Ferimentos

Ao atacar algo, o jogador deve dizer em qual área está tentando atacar antes de rolar seu ataque. Cada área tem sua própria penalidade de para acertar, já que algumas áreas podem ser mais difíceis de alcançar do que outras. A vantagem de escolher as áreas mais difíceis de atingir é que elas têm limiares de dano mais baixos para infligir ferimentos, menor RD e frequentemente causam efeitos mais debilitantes.

Os limiares de dano devem ser comparados com a quantidade de dano aos PV que foi causado. Se o limiar for ultrapassado, o ferimento é infligido. Quando múltiplos ferimentos do mesmo local se qualificam, todos eles são aplicados.

Nome	efeito	curas	penalidade	tipo de dano	dano mínimo	localização
Hemorragia	sangramento=dano	-	0	cortante	resil	peito
Costelas Quebradas	incapacitado	20	0	contundente	2x resil	peito
Atordoamento	perde 3AP	-	-3	contundente	resil/2	cabeça
Concussão	Inconsciente	-	-3	contundente	resil	cabeça
Golpe Letal	Morto	-	-3	contun/cortar	2x resil	cabeça
Mão Ferida	mão inútil	10	0	cortante	resil	braço
Braço Quebrado	Braço fica inútil	20	0	contundente	2x resil	braço
Braço Decechado	Perde o braço	-	0	cortante	2xresil	braço
Perna Perfurada	Fica manco	10	0	cortante	resil	perna
Perna Quebrada	Fica Manco	20	0	contundente	2x resil	perna
Perna Decepada	Perde a perna	-	0	cortante	2xresil	perna

Esta tabela foi criada para humanóides, mas funciona bem para a maioria dos animais. Criaturas com formas incomuns exigirão ferimentos diferentes para fazer sentido. Ao projetar ferimentos para essas criaturas, dê penalidades com base em quão grande é a área-alvo, quão escondida está e quão móvel é.

O uso desta tabela é opcional. As penalidades e limiares foram testados e há uma lógica de jogo por trás dos números escolhidos. Entender a lógica é aconselhável para melhor improvisação.



### 3.9.3 Cura de Ferimentos

Os ferimentos têm uma quantidade de curas que precisam para se curar. Cada ferimento tem sua própria quantidade de curas que precisa para desaparecer. Obter curas pode ser feito descansando bem e usando magia de cura ou poções.

Alguns ferimentos são muito debilitantes. Esses exigem algum tipo de método alternativo avançado para consertar, como uma prótese ou um feitiço de alto nível capaz de crescer ou reconectar membros.

## 3.10 Sobrevivência

### 3.10.1 Noções Básicas

As necessidades básicas são comida, água e sono.

A comida é o principal item necessário para recuperar Vida. Em cada descanso, uma porcentagem da Vida é transferida para os Pontos de Vida (PV).

**Divisão do dia:** É conveniente dividir um dia em blocos de 4 horas porque separa em 6 partes um dia tem 24 horas. 8 horas de marcha, 8 horas de sono, 4 horas para montar acampamento e procurar comida e 4 horas para corrigir qualquer coisa que dê errado ou fazer algo mais.

Aventureiros sofrem dano nos PVs todos os dias. Quanto mais esforço um personagem faz em um dia, maior o dano. A quantidade normal de dano nos PVs é de 1 x DM para cada 4 horas em um dia. Descansar cancela esse dano e marchar ou explorar aumenta-o.

### 3.10.2 Fome e sede

A fome é rastreada pela Vida como a quantidade de nutrientes disponíveis no corpo. Permitir que os valores da Vida caiam abaixo de certos níveis aplicará condições negativas:

#### Fome

- abaixo de 0% = Fica Desnutrido
- abaixo de 50% = Fica Enfraquecido
- acima de 50% = Tudo está normal

A sede é rastreada em dias sem água. Criaturas normais sofrem efeitos conforme mostrado abaixo:

#### Sede

- 6 dias = Inconsciente
- 4 dias = Fica Febril
- 2 dias = Fica Doente
- menos de 2 dias = Tudo está normal

O valor nutricional de uma refeição é contado em PVs. Quando um personagem come, ele repõe sua Vida. Personagens médios de tamanho regular podem comer uma quantidade de PVs em comida igual à sua Saúde em um dia. Eles podem recuperar completamente sua sede nesse tempo.

Para fins de interpretação, considere que 1 refeição tem cerca de 500g e que 1 porção de água é 500ml para uma criatura de tamanho 3.

### 3.10.3 Sono e Descanso

**Tipos de descanso:** O descanso pode ser completo, longo ou curto. Um descanso completo leva um dia inteiro sem esforço. Um descanso longo consiste em uma noite de sono, ou 8 horas. Um descanso curto acontece dentro de 4 horas.

**Qualidade do descanso** A qualidade padrão do descanso é que um descanso completo é excelente, um longo é bom e um curto é ruim. A qualidade pode variar dependendo de fatores estressantes, como exposição aos elementos e estresse mental. Esses fatores podem ser superados fazendo um bom abrigo ou simplesmente pela saúde.

- Sono excelente = recupera 2 x Saúde x MD PVs, +2 curas por ferida.
- Bom sono = recupera Saúde x MD PVs, +1 cura por ferida.
- Pouco ou mau sono = recupera 0.5 x Saúde x MD PVs
- Insônia = Não dorme de jeito nenhum

### 3.10.4 Marcha e Viagem

**Velocidade de marcha e cansaço:** Marchar torna um dia mais cansativo. Para cada 4 horas de marcha, diminua a Vida em 2 PVs x MD, o que significa 2 PVs para criaturas de tamanho 3. Andar com metade da velocidade reduz esses custos em -50% da base, enquanto aumentar a velocidade em 50% adiciona +100%.

**Dificuldade do terreno:** O terreno usado para viajar altera a velocidade com que os personagens podem se locomover. Em um período de 4 horas, eles viajam 20km em um terreno bom, 10km em terreno médio, 5 km em terreno ruim e 2km em terreno terrível. Bom seria uma estrada, médio seriam colinas ou noite na estrada, ruim seria algo como neve sem sapatos de neve e terrível uma floresta densa ou pântano. Esses são apenas exemplos, mas as categorias de distância são essas quatro.

### 3.10.5 Exposição a elementos

A exposição a elementos influencia quão bem os personagens podem descansar, quão difícil é viajar e pode causar danos diretos em níveis extremos. Existem 5 níveis de exposição relativos ao personagem.

- Confortável - descanso normal - viagem normal
- Desconfortável +50% de dano à Vida ao viajar - torna um descanso excelente impossível
- Inóspito - +100% de dano à Vida ao viajar - torna um descanso bom impossível



- Perigoso - +100% de dano à Vida ao viajar - só pode viajar com metade da velocidade - Não pode descansar de jeito nenhum
- Mortal - +100% de dano à Vida ao viajar - só pode viajar com metade da velocidade - Recebe dano adicional ao PV dependendo das circunstâncias e não pode descansar

Para descobrir em que nível de exposição um personagem está sujeito, faça um teste solitário de saúde contra o ND do terreno. Se a Saúde for igual ou maior que 10 + ND, é confortável. Se estiver entre 5 e 9, é desconfortável. É inóspito entre 0 e 4, perigoso entre -1 e -5 e tudo abaixo disso é mortal.

Quando o perigo é calor, o personagem se desidrata em dobro. Quando está frio, ele recebe +100% do dano base aos PVs pela exploração e pode ter congelamento se receber mais do que sua Resiliência em dano de frio em um dia.

### 3.10.6 Marcha e Exploração

**Testes de perícia de Exploração:** É um teste de perícia solitário, portanto, use um d6. O ND pode ser significativamente diferente entre encontrar comida, água, proteger-se da exposição e perigos naturais e afastar inimigos. Tudo depende das circunstâncias. No entanto, é possível realizar todas essas ações ao mesmo tempo e com uma única rolagem em um período de 4 horas quando todas envolvem procurar algo.

**Marcha:** Um crítico significa que foram encontradas ou evitadas criaturas ou marcos relevantes, ninguém se perdeu, o caminho escolhido é o mais rápido e protegido da exposição e perigos. Um acerto significa que ninguém se perdeu e o caminho mais rápido foi encontrado, mas alguns eventos positivos podem ter sido perdidos. Um raspão significa que houve um desvio e leva o dobro do tempo para percorrer o caminho, tempo no qual pode ocorrer algum evento. Um erro significa que os personagens estão perdidos e podem encontrar um evento.

**Procurar comida:** O teste de perícia para procurar comida, encontrar pegadas de animais e encontrar água é a exploração. Tentar encontrar comida sem conhecimento de plantas e animais pode ser perigoso ou infrutífero. Falhar acarreta a possibilidade de encontrar comida venenosa e não saber ou não encontrar nada.

Um crítico produz uma grande quantidade de boa comida. Um acerto produz boas quantidades normais de comida que podem estar envenenadas, mas podem ser cozidas para removê-lo. Raspões podem produzir boas quantidades de comida, mas ela pode estar envenenada ou estragada. Erros sempre têm uma consequência.

**Procurar Abrigo:** Encontrar um bom abrigo depende da perícia de exploração. Um crítico significa que o ND da exposição é reduzido em 10 e nenhum encontro ruim pode acontecer. Um acerto significa que o ND da exposição é reduzido em 5 e há uma baixa chance de um

encontro ruim. Um Raspão significa que o ND da exposição é reduzido em 2 e há uma grande chance de um encontro ruim. Um erro significa que não há abrigo e tempo foi perdido ou que o abrigo foi feito inadequadamente, o que pode acionar um evento.

Montar acampamento pode ser demorado sem equipamento adequado. Os personagens podem trazer sua própria tenda, saco de dormir, isqueiro e pederneira. Essas ferramentas podem cumprir o papel de proteção contra os elementos em grande medida sem custar muito tempo. Se esses itens não estiverem disponíveis, uma ação de 4 horas para construir um abrigo natural deve ser executada. Construir abrigo dessa forma tem -5 de penalidade.

Para referência rápida e avaliação de DLs, a tabela a seguir oferece um modelo simples de dificuldade para diferentes habitats. Cada situação é diferente, este gráfico apenas dá alguma ideia do que fazer.

Habitat	procurar	exposição	exploração	abrigo
Floresta	13	10	15	15
Deserto	22	13	13	18
Tundra	18	15	10	18
Pradaria	13	10	10	13
Caverna	13	8	10	8
Montanha	15	13	13	20

### 3.10.7 Eventos e Encontros

A intenção aqui é oferecer uma sugestão sobre como usar o sistema para gerar situações com base nas mecânicas de sobrevivência. Esta não é uma lista completa de eventos destinados a serem usados no jogo, mas apenas um conjunto de ideias para recorrer em um aperto.

**Desastres Naturais** incluem: Blizzard, Tempestade de Areia, Tempestade, Granizo, Terremoto, Erupção, Raio, Enchente, Incêndio Florestal, Deslizamento de Terra, Nevoeiro, Tornado, vento forte, ser coberto por insetos durante o sono e entrar na toca de um monstro.

**Encontros com Animais:** Aqui estão algumas ideias de encontros com animais: um grande cadáver fresco é encontrado, mas pertence a um predador. Um ninho cheio de ovos é encontrado. Um animal grande é encontrado dormindo em um bosque. Algo está perseguindo o grupo. Centenas de pássaros estão cruzando o céu. Uma cabra está no lado de um penhasco. Um rebanho inteiro de bisões está perto do rio. O rio está cheio de jacarés.

**Encontros com NPC:** Os personagens dos jogadores não são os únicos na natureza. Aqui estão algumas ideias de quem eles podem encontrar: Uma criança é encontrada sozinha na floresta. Uma cabana é encontrada no meio do caminho sob uma tempestade de neve, mas o dono não quer deixar ninguém entrar. Um comerciante está preso na estrada com uma roda de carroça quebrada. Um lobisomem é encontrado acampando na floresta e oferece abrigo em seu acampamento.



### 3.10.8 Sobrevivência Simplificada

Usar o sistema completo de sobrevivência o tempo todo é desnecessário. Nem toda situação é uma situação de sobrevivência.

Para simplificar, permita trazer suprimentos suficientes para a viagem, o que elimina a luta para se manter hidratado e alimentado. Considere que os suprimentos de acampamento são suficientes para sempre proporcionar o melhor sono possível pelo tempo de descanso.







## Chapter 4

# Riqueza e Equipamento

### 4.1 Armas e Escudos

Uma arma é uma ferramenta usada em combate para aprimorar as habilidades do personagem. Cada arma ou escudo tem pelo menos uma forma de ataque. Cada forma possui suas próprias propriedades:

- **x dano:** indica o tipo de dano. Sempre que um ataque tiver dois tipos de dano, use o mais eficaz.
- **Pequena/Uma/Duas mãos:** As armas pequenas podem ser facilmente ocultadas. Sua RD é 10 ao bloquear. Armas de uma mão requerem apenas uma mão para atacar e se defender e recebem uma RD de 15. Armas de duas mãos têm uma RD de 20 e requerem ambas as mãos para atacar e bloquear. Elas podem ser seguradas com uma mão durante uma luta agarrada, mas não podem ser usadas para atacar.
- **Atirar:** indica que pode usar o ataque à distância, bem como o tiro preciso e o tiro rápido.
- **Arremesso:** indica que pode usar o ataque arremesso.
- **Recarregar:** A arma requer recarga para atacar novamente.
- **Tamanho x:** Define qual tamanho de criatura pode empunhar a arma, qual é o DM e qual é a penalidade de ATK. Empunhar uma arma com um tamanho maior do que o adequado dá um -5 ATK extra, enquanto empunhar uma arma maior do que isso é impossível.
- **FOR x:** Requisito de Força.
- **Amplo:** Este ataque pode ser um ataque amplo por 1 PA extra. Este ataque é capaz de causar interrupção.
- **Apoiado:** Este ataque pode ser um ataque armado.
- **Gancho:** Este ataque pode ser um ataque de gan-

cho.

- **Agarrar:** Este ataque é usado para ações de agarrar.
- **Desajeitado:** arma recebe -3 ATK contra personagens na zona de alcance curto.
- **Curto, Longo I/II:** Armas de alcance curto podem ser utilizadas em combate agarrado, mas tem alcance de 1m. Armas longas têm alcance estendido em 1m por nível.
- **Pesado:** Um ataque pesado pode opcionalmente adicionar 1x FOR ao dano, mas o ataque recebe uma penalidade de -3 para acertar e custo de PA +1. Este ataque é capaz de causar atordoamento.
- **Penetrante:** Ignora RD de armadura em quantidade igual a FOR em críticos. No caso de mecanismos, o valor de ignorar RD pode ser fixo.
- **Preciso:** O dano desta arma não causa interrupção, mas acertos críticos têm o dano efetivo após a RD dobrado.
- **Sacar:** Esta é uma arma de rápida sacada e custa 0 PA para sacar quando mantida no cinto, mas o custo regular para guardar.

### Armas

Algumas versões de tamanho humano de armas são mostradas na lista. Para fazer uma versão de tamanho diferente, ajuste o DM para a categoria de tamanho apropriada.

A faixa regular para arcos e bestas é de 5m, que é uma distância em que uma pessoa normal com pouco treinamento pode acertar um alvo do tamanho de um humano com confiabilidade. Bestas são mais fáceis de usar, então o alcance é de 10m. Tentar atacar alvos mais distantes incorrerá em uma penalidade de -3 para ATK e um extra de -3 para cada 5m extras.

Armas de maior qualidade podem receber bônus de dano, mas não de ATK.

Tipos de flecha:

- **Bodkin:** flechas de Bodkin são penetrantes, ignorando RD igual ao dano da arma em críticos.
- **Largas:** flechas de cabeça larga dão 4 a mais de dano.



Armas								
Arma	ataque	efeito	PA	mão	alcance	propriedades	preço	peso
<b>Desarmado</b>	Agarrar	agarrar	3	uma	curto	agarrar	-	0
	Soco	FOR/2 contun.	2	uma	curto	manob., preciso		
<b>Rondel</b>	Estocar	10 corte	3	pequena	curto	sacar, penet., preciso	4g	2
<b>Adaga</b>	Cortar	10 corte	2	pequena	curto	sacar, preciso	5s	2
<b>Rapieira</b>	Estocar	10 corte	2	uma	longo I	sacar, preciso	6g	5
<b>Espada Curta</b>	Estocar	10 corte	2	uma	curto	preciso	3g	5
	Balançar	10 corte	2	uma	curto	amplo, sacar		
<b>Lança Barata</b>	Estocar	10 corte	3	uma	longo I	apoiado, preciso	5s	10
	Estocar	10 corte	2	duas	longo I	apoiado, preciso		
	Arremessar	10 corte	4	uma	arremesso	arremesso, preciso		
<b>Lança Curta</b>	Estocar	10 corte	3	uma	longo I	apoiado, preciso, penet.	2g	10
	Estocar	10 corte	2	duas	longo I	apoiado, preciso, penet.		
	Arremessar	10 corte	4	uma	arremesso	arremesso, preciso, penet.		
<b>Maça</b>	Golpear	10 cont.	3	uma	curto	pesado, penetrante, +2 golpear	3g	5
<b>Cimitarra</b>	Cortar	14 corte	2	uma	curto	amplo, sacar	4g	5
<b>Machado de Batalha</b>	Golpear	14 corte	3	uma	curto	pesado	2g	5
	Espetar	10 Contusão	3	uma	curto	penet., pesado		
<b>Machado Simples</b>	Golpear	14 corte	4	uma	curto	pesado	5s	5
<b>Espada Longa</b>	Golpear	14 corte	2	duas	longo I	amplo	8g	10
	Pomo	10 cont.	3	duas	curto	pesado, penetrante		
	Estocar	10 corte	2	duas	longo I	preciso		
<b>Lança longa</b>	Estocar	10 corte	2	duas	longo II	desaj., apoiado, preciso	3g	15
<b>Alabarda</b>	Estocar	10 corte	2	duas	longo I	apoiado, penet., preciso	5g	15
	Gancho	10 corte	2	duas	longo I	gancho, pesado		
	Cortar	18 corte	3	duas	longo I	pesado		
<b>Bico de Corbin</b>	Estocar	10 corte	2	duas	longo I	apoiado, penet., preciso	5g	15
	Gancho	10 corte	2	duas	longo I	gancho, pesado		
	Espetar	16 cont.	3	duas	longo I	pesado, penetrante		
<b>Espada Gigante</b>	Golpear	18 corte	3	duas	longo I	pesado, amplo	12g	20
<b>Arco Curto</b>	Atirar	10 corte	4	duas	100m	preciso	5s	5
<b>Arco Longo</b>	Atirar	12 corte	5	duas	120m	FOR 13, preciso	2g	10
<b>Arco Pesado</b>	Atirar	15 corte	5	duas	150m	FOR 18, preciso	8g	10
<b>Besta</b>	Atirar	15 corte	3+4	duas	150m	recarregar, preciso	3 g	5



- **Artilharia:** Tem +4 de dano e são penetrantes, mas recebem -3 ATK e -50m de alcance.

## Escudos

Os escudos melhoram a habilidade de bloqueio e a redução de dano, mas dão penalidades à evasão, reflexos, escalada e furtividade devido à sua desajeitada e peso. Um escudo preso ao corpo ainda dá as penalidades.

Nome	Penal.	Deflex	RD	Peso
Redondo de madeira	-1	3	20	10
Grande de metal	-2	3	30	15
Torre de madeira*	-2	4	20	15

\*Escudos de torre são considerados cobertura parcial.

## 4.2 Armaduras

**Penalidades de armadura:** As penalidades mostradas nas tabelas de armaduras e escudos são implicadas nos valores de habilidades que requerem leveza de movimento, atletismo e furtividade e derivam do peso

adicional da armadura. As penalidades são aplicadas à furtividade, escalada, evasão e reflexos.

**Armaduras leves** oferecem proteção razoável e não têm penalidade de armadura.

**Armaduras médias** são significativamente mais fortes que as armaduras leves, especialmente contra cortes. Reduz o AP máximo e a regeneração de AP em 1 ao ser usada. Ao nadar, o personagem cai equivalente a 1m por turno e a velocidade de natação é apenas de 1/3m por AP. Armaduras médias incluem manoplas, o que adiciona a penalidade de armadura para prestidigitação e precisão.

**Armaduras pesadas** são o tipo de armadura mais exigente, mas também o mais protetor. Usar armadura pesada reduzirá o AP máximo e a regeneração de AP em 2 ao ser usada. Correr só dobrará a velocidade de movimento em vez de triplicá-la. A velocidade de levantar-se torna-se 3 AP em vez de 2. Ao nadar, o personagem cai 1m por rodada e a velocidade de natação é apenas de 1/4m por AP. Armaduras pesadas utilizam capacetes fechados, o que causa penalidade de armadura para detecção. Ataques contra os olhos não recebem penalidade para reflexos, mas sim bônus no mesmo valor.

Nome	Corte	Contusão	Queimadura	Espiritual	Vulner.	Penal.	Preço	Peso
Leve								
Camisa Grossa	4	4	2	0	3	0	1g	15
Jaquetão	6	4	3	0	4	0	5g	15
Camisa de Anéis	8	4	3	0	5	-1	25g	15
Média								
Cota de Malha	10	5	3	0	6	-1	30g	40
Cota de Placas	12	8	5	0	7	-3	40g	50
Meia Armadura	14	10	5	0	7	-4	70g	60
Pesada								
Brigantina	18	12	6	0	8	-4	60g	80
Armadura Completa	20	14	6	0	9	-5	100g	80

## 4.3 Recipientes e Carga

Itens podem ser separados em pequenos, médios, grandes e enormes. Itens pequenos pesam menos que 250g e ocupam tanto espaço quanto um punho humano, no máximo. Itens médios pesam até 5kg e têm um tamanho de 2 a 10. Itens grandes pesam até 30kg e têm o tamanho de 11 a 50. Itens enormes incluem tudo o que for maior que isso.

Carregar muito causará sobrecarga. Um personagem pode estar em um dos quatro níveis de sobrecarga: leve, média, pesada e mancando.

- **Leve:** a sobrecarga não tem efeito.
- **Média:** -1 para penalidade de armadura e -1 AP máximo.
- **Pesada:** -2 para penalidades de armadura e -1 para AP máximo e regeneração de AP.

- **Mancando:** o mesmo que pesada, mas o personagem também está mancando.

Os viajantes precisam ter recipientes para transportar equipamentos que não estão vestindo. Os recipientes causam um nível de sobrecarga a ser carregado, dado pelo seu tamanho. Sua capacidade é a quantidade total de coisas que podem ser colocadas dentro. A soma de todos os itens dentro não pode ser maior do que a capacidade do recipiente.

Um personagem pode usar apenas uma mochila e um cinto por vez.



Nome	Capacidade	tipo	custo
Cinto*	10	leve	1g
Mochila Enorme	80	mancando	2g
Mochila Grande	50	pesada	1g
Mochila	25	média	5s
Trenó	200	mancando	2s
Carroça de 1 cavalo	2000	-	40g
Carroça de 2 cavalos	5000	-	100g

\*saque rápido

## 4.4 Riqueza e dinheiro

A riqueza é dividida em três categorias. Moeda, títulos e ativos.

Cobre, prata e ouro são moedas do dia a dia. Dez cobres valem o mesmo que uma prata e 10 pratas valem o mesmo que 1 ouro. 1 moeda pesa 10g, o que significa que 25 moedas pesam 250g, o que equivale a 1 item pequeno.

Títulos funcionam como uma ferramenta de barganha, liberação de acesso a lugares e direitos. Eles podem ser usados para melhorar as negociações, permitir acesso a bens, lugares e serviços exclusivos. Amigos, aliados e família podem ser considerados títulos.

Ativos representam terras, itens raros, escravos, investimentos, um negócio ou outra forma de riqueza que é possuída, mas tem um valor flutuante em comparação com a moeda regular.

### 4.4.1 Salários, Custos de vida e treinamento

Treinadores custam dinheiro por dia. Os preços padrão de treinamento por dia são:

- Nível 1 - 1 prata por dia = 5s por XP - 4g por nível
- Nível 2 - 2 pratas por dia = 10s por XP - 8g por nível
- Nível 3 - 3 pratas por dia = 3g por XP - 36g por nível
- Nível 4 - 5 pratas por dia = 5g por XP - 60g por nível
- Nível 5 - 8 pratas por dia = 16g por XP - 256g por nível

- Nível 6 - 12 pratas por dia = 24g por XP - 480g por nível

Trabalho	aprendiz	especialista	mestre
Trabalhador	1s/dia	-	-
Infantaria	2s/dia	4s/dia	-
Arqueiro	2s/dia	6s/dia	12s/dia
Cavaleiro	-	8s/dia	2g/dia
Armeiro	2s/dia	5s/dia	2g por dia
Carpinteiro	2s/dia	3s/dia	5s por dia
Pedreiro	2s/dia	3s/dia	5s por dia
Médico	3s/dia	5s/dia	8s por dia

Qualquer um desses pode ser contratado como escudeiro, desde que aceite o trabalho.

### 4.4.2 Itens Mágicos

- Tocha Alquímic - Permite usar alguns feitiços de luz - 1g
- Tocha Alquímic Superior - Permite usar alguns feitiços de luz e os fortalece uma vez - 40g

### 4.4.3 Poções

Poções levam 3 AP para serem consumidas. Tomar múltiplas poções não amplifica o efeito.

Poção de Cura:

- Simples: 4 curas, 30 HP ao longo de um descanso, 1g.
- Média: 8 curas, 50 HP ao longo de um descanso, 4g.
- Boa: 12 curas, 80 HP ao longo de um descanso, 8g.
- Excelente: 16 curas, 120 HP ao longo de um descanso, 16g.

### 4.4.4 Utilidade e sobrevivência

- Tenda Pequena: Permite armar acampamento sem habilidade. Tem espaço para 2 pessoas e reduz a exposição em 5 - Sobrecarga leve
- Tenda Grande: Permite armar acampamento sem habilidade. Tem espaço para 4 pessoas e reduz a exposição em 5 - Sobrecarga média
- Pedra de Isqueiro: Permite acender um fogo rapidamente e com pouca habilidade.
- Pavio: Madeira pronta para queimar. - pesa 5.
- Corda: Item útil. O peso é 1 por metro.



# Chapter 5

## Habilidades

As habilidades só podem ser adquiridas uma vez, a menos que indicado de outra forma na descrição. Quando uma técnica é adquirida várias vezes, ela recebe um I, II, III ao lado de seu nome, indicando quantas vezes foi escolhida.

Um personagem não precisa estar no nível x para obter o XP do nível x. Algumas técnicas só requerem XP no nível x, mas podem ser aprendidas mesmo que um personagem esteja em um nível de proficiência mais baixo.

Não é possível adquirir uma técnica a menos que os requisitos sejam cumpridos.

### 5.1 Alquimia

#### Pele Elétrica

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, Alquimia 2

**Requisitos:** Taser, Alquimia 1

**Descrição:** Permite usar Taser sem causar ataques de oportunidade ou exigir teste de feitiçaria. Taser pode ser usado durante o agarrão e não precisa que o ataque cause dano para fazer seu efeito.

#### Sopro escaldante

**Uso:** 2 AP + 4STA

**Custo:** 8 XP, Alquimia 2

**Requisitos:** Alquimia 2

**Descrição:** Permite soprar ar quente pela boca contra os olhos de um alvo a 1m de distância ou mais próximo utilizando a habilidade de golpear ou agarrar. O oponente fica atordoado em um acerto e também fica cego por 1 turno em um crítico.

#### Controle de calor I/II

**Uso:** ritual

**Custo:** 6 XP, Alquimia 1/4

**Requisitos:** Alquimia 0/3

**Descrição:** Gasta 1 x MD PV durante a cada 4 horas mas não sofre de efeitos de calor ou frio enquanto viaja. I. Não pode ser usado durante o sono e não funciona em ambientes mortais. II. Pode ser utilizado passivamente e sem utilizar o ritual até durante o sono e permite via-

jar em ambientes mortais sem receber efeitos negativos.

#### Resistência química

**Uso:** 2 AP + 2 STA

**Custo:** 6 XP, Alquimia 2

**Requisitos:** Alquimia 2

**Descrição:** Utilizado como ação ou reação, elimina um valor igual a POD do efeito de queimadura de si próprio.

#### Máscara de gás

**Uso:** 2 AP + 2 STA

**Custo:** 6 XP, Alquimia 4

**Requisitos:** Alquimia 3

**Descrição:** Pode ser usado como ação ou reação e protege o rosto e o aparelho respiratório de efeitos ambientais de queimadura por um turno, prevenindo POD de dano e permitindo manter os olhos abertos caso nenhum dano seja recebido.

#### Escudo magnético

**Uso:** 1 AP + 3 STA

**Custo:** 6 XP, Alquimia 3

**Requisitos:** Alquimia 3

**Descrição:** Aumenta a evasão, bloqueio e deflexão base em POD/5 por um turno contra objetos metálicos.

### 5.2 Animancia

#### Sinestesia I/II

**Uso:** 0 AP + 2 STA por turno

**Custo:** 6 XP, Animancia 1/3

**Requisitos:**

**Alcance, Área:** raio de 6m

**Duração:** instantâneo

**Efeito:** I. Mantém um perímetro de energia que amplifica a percepção. Este personagem consegue ver coisas invisíveis como se estivessem visíveis dentro da área. Se estiverem tentando ser furtivos enquanto invisíveis, faça um teste de sentir como se fosse detecção. II. Permite aumentar o alcance dos sentidos estendidos para até 30m gastando 3 STA por turno em vez de 1.



### Caminhada Espiritual

**Uso:** 5 AP

**Custo:** 8 XP, Animancia 3

**Requisitos**

**Alcance, Área:** próprio

**Duração:** instantâneo

**Efeito:** Sai do corpo em forma de espírito e deixa-o inconsciente por 4 horas. Esta forma viaja em qualquer direção com uma velocidade de movimento de 6m. É invisível e imune a qualquer tipo de dano, exceto espiritual, mas recebe 5 de dano espiritual por turno enquanto estiver fora do corpo. O espírito sempre regenera AP completamente em seu turno e não perde nenhum ponto de estamina para isso, mas a regeneração de estamina é interrompida. O espírito sozinho é capaz de lançar feitiços. Se o personagem chegar a 0 STA, o espírito desaparece e a habilidade termina. Esta habilidade pode ser usada mesmo quando o personagem está incapacitado, mas não inconsciente.

### Possessão Avançada

**Uso:** passivo

**Custo:** 8 XP, Animancia 4

**Requisitos:** Possessão

**Descrição:** Após 4 horas se acostumando com o novo corpo, permite adicionar todos os bônus de proficiência do possuidor ao possuído.

### Espírito Forte I/II/III

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, Animancia 2/4/6

**Requisitos:** Animancia 1/3/5

**Descrição:** Aumenta a redução de dano espiritual em +1/3/4

### Golpe Espiritual

**Uso:** Custo de AP da Arma + x STA

**Custo:** 6 XP, Animancia 2

**Requisitos**

**Alcance, Área:** alvo, corpo a corpo

**Duração:** instantâneo

**Efeito:** Libera até POD/2 energia espiritual junto com um ataque corpo a corpo realizado com uma arma natural, como mãos, causando dano espiritual de POD ao inimigo sempre que acertar ou causar um acerto crítico.

### Espinho Caótico I/II/III

**Uso:** 2 AP + 3 STA

**Custo:** 4 XP, Animancia 1/3/5

**Requisitos**

**Alcance, Área:** 18m

**Duração:** instantâneo

**Efeito:** Como uma reação depois de ver um inimigo lançando um feitiço, dispara um espinho caótico que força um inimigo a fazer um teste de concentração para o feitiço que estão lançando, com a dificuldade de lançamento do feitiço aumentada em +3/5/7.

### Comunicação Universal

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, Animancia 2

**Requisitos:** Telepatia

**Descrição:** Permite fazer perguntas de sim ou não para qualquer criatura com 6 INT ou mais.

### Leitura de Pensamentos Superficiais

**Uso:** passivo

**Custo:** 4 XP, Animancia 3

**Requisitos:** Telepatia

**Descrição:** Permite ler o fluxo superficial de pensamentos em uma mente telepaticamente conectada, o que possibilita ver imagens e ouvir palavras que pensam e memórias que se lembram. Obtém +5 de astúcia contra qualquer pessoa sob a ligação telepática.

### Inteligência Central

**Uso:** 2 AP por rodada

**Custo:** 8 XP, Animancia 4

**Requisitos:** Leitura de Pensamentos Superficiais

**Descrição:** Todos os personagens ligados por ligação telepática podem optar por usar o valor de astúcia do conjurador em vez do próprio.

### Raiva

**Uso:** instantâneo

**Custo:** 6 XP Animancia 2

**Requisitos:**

**Descrição:** Os efeitos de doente, febril, enfraquecido e desnutrido são suspensos até o final do efeito da raiva. O AP máximo é aumentado em +2 durante a duração. Também aprende a gastar 4 STA para dar a si mesmo o efeito de raiva.

### Alavancagem da Raiva

**Uso:** passivo

**Custo:** 4 XP Animancia 3

**Requisitos:** Raiva

**Descrição:** O personagem recebe +2 de vontade, força e luta agarrada enquanto enfurecido.

### Nascido para a Batalha

**Uso:** passivo

**Custo:** 8 XP Animancia 4

**Requisitos:** Raiva

**Descrição:** Aumenta a regeneração de estamina em 1 STA por turno quando enfurecido.

### Ira Desenfreada

**Uso:** passivo

**Custo:** 8 XP Animancia 5

**Requisitos:** Raiva

**Descrição:** O personagem não fica incapacitado devido à perda de PV enquanto enfurecido.

### Sobrevivente



**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, Animancia 2

**Requisitos:**

**Descrição:** Os efeitos de doente, febril, enfraquecido e desnutrido são suspensos até o final do efeito do medo. O AP máximo é aumentado em +2 quando com medo. Também aprende a gastar 4 STA para dar a si mesmo o efeito de medo.

### Surto de Adrenalina

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, Animancia 3

**Requisitos:** Sobrevivente

**Descrição:** Aumenta a evasão, reflexos e vontade em +2 quando com medo.

### Hiperfoco

**Uso:** passivo

**Custo:** 8 XP, Animancia 4

**Requisitos:** Sobrevivente

**Descrição:** Perde as penalidades para precisão e golpear quando com medo.

### Instinto de Sobrevivência

**Uso:** passivo

**Custo:** 8 XP, Animancia 5

**Requisitos:** Sobrevivente

**Descrição:** O personagem não fica incapacitado devido à perda de PV enquanto com medo.

### Histeria coletiva

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, Animancia 2

**Requisitos:**

**Descrição:** Cada personagem que está com medo ou raiva aumenta o ND de magias de medo ou raiva em 1.

### Devoção

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, Animancia 1

**Requisitos:**

**Descrição:** Aumenta o POD para feitiços e habilidades associadas à divindade ou poder favorito do personagem em 1 por nível em animancia. Agir de forma contrária à ética deste poder ou divindade desabilita temporariamente todos os feitiços e habilidades associados. Algumas divindades e entidades podem ser mais tolerantes do que outras.

### Oração

**Uso:** 3 AP

**Custo:** 4 XP, Animancia 1

**Requisitos:** Devoção

**Descrição:** Concentra-se na energia divina ao redor, curando POD/2 STA.

### Santificação

**Uso:** Ritual de 10 minutos

**Custo:** Animancia 1

**Requisitos:** Devoção

**Descrição:** Aprende a abençoar um lugar e receber os bônus da devoção, onde quer que esteja.

### Milagres

**Uso:** passivo

**Custo:** 10 XP, Animancia 2

**Requisitos:** Devoção

**Descrição:** Permite lançar feitiços associados a uma divindade específica sem ter a habilidade de teoria da magia, mas não permite realizar nenhum aprimoramento de feitiço. Usa um d10 em vez de um d6 ao lançar esses feitiços, mas os raspões sempre falham.

### Sobrecarga Divina

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, Animancia 3

**Requisitos:** Conexão Sagrada

**Descrição:** Gasta 2 PA a mais e aumenta em 3 a ND para conjurar um feitiço, mas também faz com que o feitiço tenha o efeito de sobrecarga.

### Intervenção Divina

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, Animancia 4

**Requisitos:** Milagres

**Descrição:** O personagem pode lançar um feitiço ou habilidade sem nenhum custo de AP ou estamina ao ficar com menos de 0 PV.

### Avatar

**Uso:** 6 AP

**Custo:** 12 XP, Animancia 3

**Requisitos:** Conexão Sagrada

**Descrição:** Permite que um espírito possua o corpo do personagem. Ajusta as habilidades intelectuais para coincidir com as do espírito. Toda vez que o espírito e o jogador discordarem de uma ação ou o jogador quiser expulsar o espírito do corpo, um teste de desafio deve ser feito. Quem acertar ou criticar fará as coisas de seu jeito.

## 5.3 Atletismo

### Musculação/Agilidade/Resistência

**Uso:** passivo

**Custo:** Ao subir de nível em Atletismo

**Requisitos:** -

**Descrição:** Escolha melhorar Musculação/Agilidade/Resistência para obter +1 FOR/AGI/CON ao subir de nível em Atletismo. Escolha aumentar 2 atributos em Atletismo 3 e 4. Obtenha todos os três atualizados no nível 5 e 6.

### Condicionamento I/II/III



**Uso:** passivo

**Custo:** 4/6/6 XP, Atletismo 2/4/6

**Requisitos:** FOR 12/15/18

**Descrição:** Reduz os penalidades de habilidade de usar armadura em 1/2/4. Reduz a penalidade máxima de AP em 1 no nível II e muda a velocidade de levantar-se para 2 AP. No nível III, reduz a penalidade de regeneração de estamina em 1.

### Durão I/II/III

**Uso:** passivo

**Custo:** 4/6/6 XP, Atletismo 2/4/6

**Requisitos:** FOR 12/15/18

**Descrição:** Aumenta a resiliência em 1/3/5.

### Ginasta I/II/III

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, Atletismo 2/4/6

**Requisitos:** AGI 12/15/18

**Descrição:** Obtém +2/4/6 de equilíbrio. No nível II, o dano de queda é reduzido pela metade do dano original ao cair de pé e um terço no nível III.

### Saltador I/II/III

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, Atletismo 2/4/6

**Requisitos:** AGI 12/15/18

**Descrição:** Um salto longo se torna mais longo em 1/2/3m e mais alto em 0/1/1m.

### Agilidade Superior

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, Atletismo 4

**Requisitos:** Saltador II, construção Ágil

**Descrição:** O salto curto aumenta para 2m.

### Aeróbica I/II/III

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, Atletismo 2/4/6

**Requisitos:** CON 12/15/18

**Descrição:** Aumenta a estamina máxima em 4/8/12.

### Escalador I/II/III

**Uso:** passivo

**Custo:** 4 XP, Atletismo 2/4/6

**Requisitos:** FOR ou AGI 12/15/18

**Descrição:** +2/4/6 de bônus para escalar.

## 5.4 Biomancia

### Superação Muscular

**Uso:** instantâneo

**Custo:** 4 XP, biomancia 2

**Requisitos:**

**Alcance, Área:** próprio

**Duração:** instantâneo

**Efeito:** Gaste 3 STA para aumentar a Força em um

teste de força em POD/2 por uma única ação ou reação.

### Ataque Poderoso

**Uso:** instantâneo

**Custo:** 6 XP, biomancia 2

**Requisitos:** luta corpo a corpo 1

**Descrição:** Use superação muscular para aumentar o bônus de dano de ataques pesados pelo bônus de força da superação.

### Corrida Poderosa I

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, Biomancia 2

**Requisitos:** superação Muscular

**Descrição:** Use superação muscular para aumentar a velocidade de corrida e o salto longo em +1m até o final do turno.

### Estímulo Metabólico I/II/III

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, biomancia 2/4/6

**Requisitos:** biomancia 2/4/6

**Descrição:** I. Melhora a biologia pessoal para eliminar patógenos e venenos. Aumenta a saúde em +1 e CON em +1. II. Dá +1 para saúde, +1 para CON e ganha 1 cura extra por descanso longo ou completo. III. Dá +1 de saúde, +1 de CON e recebe uma regeneração passiva de 1 PV a cada 4 horas e 1 cura gratuita por dia.

### Reconstrução Celular I/II

**Uso:** 3 AP + 3 STA

**Custo:** 6 XP, biomancia 2/4

**Requisitos:** Estímulo Metabólico I/II

**Descrição:** I. Gasta 3 STA para parar POD sangramento ou queimadura. II. Também acelera a cicatrização de uma poção de cura em si mesmo em POD PV.

### Controle Vascular

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, biomancia 3

**Requisitos:** Aeróbica II

**Descrição:** Diminui a perda de AP por não respirar em 1.

### Magia Sanguínea

**Uso:** 2 AP

**Custo:** 6 XP, biomancia 4

**Requisitos:**

**Descrição:** Converte POD/2 Vida em STA.

### Controle de Feromônios

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, biomancia 3

**Requisitos:**

**Descrição:** O personagem ganha consciência e controle sobre seus feromônios, o que aumenta a dificuldade de qualquer teste de astúcia social em +3 para qualquer



um que se encontre a uma distância menor do que 6m.

## 5.5 Combate à distância

### Arqueiro

**Uso:** passivo

**Custo:** 6XP, Combate à distância 1

**Requisitos:** Combate à distância 1

**Descrição:** Permite realizar tiros rápidos e precisos.

### Atirador Rápido I/II/III

**Uso:** passivo

**Custo:** 6XP, Combate à distância 2/4/6

**Requisitos:** Arqueiro

**Descrição:** I. O tiro rápido tem penalidade de -2 em vez de -3. II. Permite usar esquivas e reflexos quando atirar com tiro rápido. III. Diminui a penalidade do tiro rápido para -1.

### Músculos de Arqueiro I/II

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, Combate à distância 2/4

**Requisitos:** Arqueiro

**Descrição:** Reduz os requisitos de força dos arcos em 2/4.

### Atirador de Elite I/II/III

**Uso:** passivo

**Custo:** 6XP, Combate à distância 2/4/6

**Requisitos:** Arqueiro

**Descrição:** O tiro preciso recebe um bônus de +4 na precisão em vez de +3. II. O tiro preciso só custa 1 AP extra. III. O tiro preciso recebe um bônus de +5 na precisão e só recebe uma penalidade de -1 a cada 10m.

### Tiro de Salto

**Uso:** Custo do tiro rápido+1

**Custo:** 4XP, Combate à distância 4

**Requisitos:**

**Descrição:** Gasta 1 AP a mais para dar um pulo simples para trás e realiza um tiro rápido, evitando ataques de oportunidade se o salto os levar para fora do alcance.

### Recarga Rápida I/II

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, Combate à distância 1/3

**Requisitos:**

**Descrição:** Recarrega armas 1/2 AP mais rápido.

## 5.6 Combate Corpo a Corpo

### Estrangulamento

**Uso:** sustentada

**Custo:** 4 XP, combate corpo a corpo 1

**Requisitos:** -

**Descrição:** Críticos de ataques corpo a corpo com armas de agarrão sufocam o inimigo, interrompendo a regeneração de sua estamina até que ele escape do agarramento, mas o atacante não pode realizar nenhuma ação que não utilize a habilidade de agarramento enquanto isso.

### Chave de Braço

**Uso:**

**Custo:** 6 XP, combate corpo a corpo 2

**Requisitos:** -

**Descrição:** Críticos em ataques com armas de agarrão contra o braço quebram o braço. Este ataque recebe -5 para acertar.

### Chave de Perna

**Uso:**

**Custo:** 6 XP, combate corpo a corpo 2

**Requisitos:** -

**Descrição:** Críticos em ataques com armas de agarrão contra as pernas quebram as pernas. Este ataque recebe -5 para acertar.

### Investida

**Uso:** passivo

**Custo:** 4 XP, atletismo 1

**Requisitos:**

**Descrição:** O personagem ganha +3 para empurrar durante um salto longo.

### Agarrão em batalha I/II/III

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, combate corpo a corpo 2/4/6

**Requisitos:** combate corpo a corpo 2/4/6

**Descrição:** Reduz as penalidades de estar agarrado de 3 para 2/1/0 em cada nível.

### Avanço ofensivo

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, combate corpo a corpo 1

**Requisitos:**

**Descrição:** Permite se mover o equivalente a 1 PA antes de usar um ataque básico que não seja pesado. Este ataque desencadeia ataques de oportunidade e ataques apoiados normalmente.

### Gancho I/II

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, combate corpo a corpo 2/4

**Requisitos:** combate corpo a corpo 4

**Descrição:** Permite gastar 1 AP extra para se mover antes de usar o ataque de gancho como uma reação. II. Dá +2 para acertar ataques de gancho e diminui a resiliência necessária para derrubar em 4.

### Lanceiro I/II

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, combate corpo a corpo 2/4



**Requisitos:** combate corpo a corpo

**Descrição:** Permite gastar 1 AP extra para se mover antes de usar o ataque apoiado como uma reação. II. Dá +2 para acertar ataques apoiados e diminui a resiliência necessária para derrubar em 4.

### Executor

**Uso:** passivo

**Custo:** 8 XP, combate corpo a corpo 3

**Requisitos:**

**Descrição:** Aumenta o golpear dos ataques pesados em +2 contra inimigos que não evadem ou bloqueiam.

### Riposte

**Uso:** AP da arma

**Custo:** 6 XP, combate corpo a corpo 1

**Requisitos:**

**Descrição:** Após bloquear ou esquivar de um ataque corpo a corpo sem se mover e sem ser interrompido, o personagem pode realizar um ataque com +3 de bônus como reação. Um ataque de riposte pode ser bloqueado ou evadido, mas não com pulo evasivo ou bloqueio em retirada. Este ataque pode ser um ataque vulnerável.

### Oportunista

**Uso:** passivo

**Custo:** 8 XP, combate corpo a corpo 3

**Requisitos:** Ripostar

**Descrição:** Os ataques de Oportunidade e Ripostar recebem bônus extra de +1.

### Bloqueio ofensivo

**Uso:** 2 AP

**Custo:** 4 XP, combate corpo a corpo 2

**Requisitos:** combate corpo a corpo 2

**Descrição:** Move-se para frente 1 espaço enquanto bloqueia. Recebe +3 na habilidade de bloqueio contra quaisquer ataques durante esse movimento.

### Tanque I/II

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, combate corpo a corpo 2/4

**Requisitos:** combate corpo a corpo 2/4

**Descrição:** Reduz a penalidade por estar flanqueado em 1/2.

### Levar o Golpe

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, combate corpo a corpo 3

**Requisitos:** Ripostar

**Descrição:** Aprende a ripostar ataques após receber golpes corpo a corpo sem bloquear ou esquivar, desde que não seja interrompido.

### Instintos de Combate I/II

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, combate corpo a corpo 2/4

**Requisitos:** combate corpo a corpo 2/4

**Descrição:** Aumenta o ND para acertar este personagem em 1/2 quando ele recebe o ataque sem reagir.

### Assassinato I/II/III

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, combate corpo a corpo 2/4/6

**Requisitos:** combate corpo a corpo 2/4/6

**Descrição:** Reduz as penalidades de ataques vulneráveis com armas precisas em 1/2/3. II. também aumenta o dano crítico de ataques vulneráveis para 3x.

### Coordenação de Batalha I/II

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, combate corpo a corpo 2/4

**Requisitos:**

**Descrição:** Quando o personagem faz parte de um flanco, recebe +1/2 para acertar. II. Não pode ser seguido quando faz parte de um flanco.

### Acrobacias de Combate

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, combate corpo a corpo 3

**Requisitos:** AGI 16

**Descrição:** O salto evasivo concede +4 de esquivas extra em vez de +3.

## 5.7 Educação

### Alfabetização

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, educação 1

**Requisitos:** Automático em Educação 1 para um Idioma

**Descrição:** Aprende a ler e escrever em um idioma que já conheça.

### Idioma

**Uso:** passivo

**Custo:** 10 XP, educação 1

**Requisitos:**

**Descrição:** Aprende um novo idioma.

### Abrigo natural

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, educação 1

**Requisitos:**

**Descrição:** Elimina a penalidade para construir abrigo sem equipamento.

### Primeiros Socorros

**Uso:** ritual

**Custo:** 4 XP, educação 1

**Requisitos:**

**Descrição:** Aprende a curar ferimentos, fazer talas e consertar ossos quebrados. Dá 2 curas a uma criatura ferida se usado dentro de 4 horas após ela ter se machu-



cado.

### Herbalismo I/II/III

**Uso:** passivo

**Custo:** 8 XP, Educação 1/3/5

**Requisitos:**

**Descrição:** I. Permite que o personagem tenha opiniões mais detalhadas sobre plantas e poções. II. +2 em todos os testes envolvendo conhecimento sobre plantas e permite trabalhar com isso em nível profissional. III. +2 em testes envolvendo herbalismo.

### Medicina I/II/III

**Uso:** passivo

**Custo:** 8 XP, Educação 1/3/5

**Requisitos:**

**Descrição:** I. Permite que o personagem tenha opiniões mais detalhadas sobre fisiologia. II. +2 em todos os testes envolvendo conhecimento de fisiologia. Permite atuar profissionalmente como médico e realizar pequenas cirurgias. III. +2 em todos os testes envolvendo conhecimento sobre fisiologia e permite que o personagem realize cirurgias complexas.

### Mecânico I/II/III

**Uso:** passivo

**Custo:** 8 XP, Educação 1/3/5

**Requisitos:**

**Descrição:** I. Permite que o personagem tente abrir fechaduras, armar armadilhas e tenha opiniões mais detalhadas sobre equipamentos mecânicos. II. +2 em todos os testes envolvendo sistemas mecânicos e permite a fabricação em nível profissional. III. +2 em testes envolvendo mecânica.

### Armeiro I/II/III

**Uso:** passivo

**Custo:** 8 XP, Educação 1/3/5

**Requisitos:**

**Descrição:** I. Permite que o personagem faça remendos simples e tenha opiniões mais detalhadas sobre armas e armaduras e seu valor. II. +2 em todos os testes envolvendo armas e armaduras e permite a fabricação em nível profissional. III. +2 em testes envolvendo conhecimento, fabricação e conserto de armas e armaduras.

### Arquiteto I/II/III

**Uso:** passivo

**Custo:** 8 XP, Educação 1/3/5

**Requisitos:**

**Descrição:** I. Permite que o personagem faça remendos simples e tenha opiniões mais detalhadas sobre estruturas, sua integridade e origem. II. +2 em todos os testes envolvendo estruturas e permite construir em nível profissional. III. +2 em testes envolvendo conhecimento, fabricação e conserto de estruturas e construções.

### Geografia I/II/III

**Uso:** passivo

**Custo:** 8 XP, Educação 1/3/5

**Requisitos:**

**Descrição:** I. Permite que o personagem tenha opiniões mais detalhadas sobre mapas, geologia e geografia. II. +2 em todos os testes envolvendo conhecimento sobre mapas, localizações e regiões e permite criar mapas profissionalmente. III. +2 em todos os testes envolvendo conhecimento sobre mapas, localizações e regiões.

### Magia intuitiva

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP Biomancia/Alquimia/Animancia igual ao requisito da magia

**Requisitos:** Igual aos Requisitos da magia

**Descrição:** Aprende uma magia permanentemente e permite que seja lançada sem ser decorada.

### Transcendência I-VI

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, Alquimia ou Biomancia ou Animancia 1/2/3/4/5/6

**Requisitos:** Alquimia ou Biomancia ou Animancia 0/1/2/3/4/5

**Descrição:** Aumenta o POD em +1/2/3/4/5/6. Pode ser adquirido uma vez por nível para combinar com o mais alto de alquimia, biomancia ou animancia.

### Feitiçaria I-VI

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, Educação 1/2/3/4/5/6

**Requisitos:** Educação 0/1/2/3/4/5

**Descrição:** Aumenta a habilidade de feitiçaria. Pode ser adquirido uma vez por nível para combinar com o mais alto de alquimia, biomancia ou animancia.

### Teoria da Magia

**Uso:** passivo

**Custo:** 12 XP, Educação 2

**Requisitos:**

**Descrição:** O mago agora pode memorizar até INT feitiços. Dá ao mago a capacidade de manter um grimório, que permite escrever instruções precisas de feitiços. Sem um grimório, um mago não pode memorizar novos feitiços. Qualquer feitiço no grimório pode ser lançado como um ritual sem memorização, desde que o mago tenha aprendido o feitiço.

### Mago de Batalha I/II/III

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, Educação 2/3/4

**Requisitos:**

**Descrição:** I. Permite que o mago se mova à velocidade normal, dê um pulo normal e use prestidigitação enquanto concentra. II. Permite que o mago realize todas as habilidades de combate enquanto concentra. III. Ao ser interrompido, refaça o teste de lançamento



de feitiço com uma penalidade de -3 e escolha o pior resultado entre o original e este.

### Treinamentos Mágicos

**Uso:** passivo

**Custo:** 4 XP, Educação 3

**Requisitos:** Teoria da Magia

**Descrição:** O rápido lançamento de feitiços aumenta apenas o ND de conjuração em 2.

### Otimização de Eficiência

**Uso:** passivo

**Custo:** 4 XP, Educação 3

**Requisitos:** Teoria da Magia

**Descrição:** O lançamento cuidadoso reduz o custo de STA dos feitiços em 2.

### Leis da Telemovimento

**Uso:** passivo

**Custo:** 4 XP, Educação 3

**Requisitos:** Teoria da Magia

**Descrição:** O alongamento de um feitiço só aumenta o ND de conjuração em 2.

### Estabilidade Mágica

**Uso:** passivo

**Custo:** 4 XP, Educação 3

**Requisitos:** Teoria da Magia

**Descrição:** A extensão da duração de um feitiço só aumenta o ND de conjuração em 2.

### Matemática Aplicada

**Uso:** passivo

**Custo:** 4 XP, Educação 2/4/6

**Requisitos:** Teoria da Magia

**Descrição:** Aumenta o ND de explosões em 1/2/3.

### Teoria do Controle

**Uso:** passivo

**Custo:** 4 XP, Educação 3

**Requisitos:** Teoria da Magia

**Descrição:** Sobrecarregar feitiços só aumenta ND em 3.

### Feitiçaria Subconsciente I/II/III

**Uso:** passivo

**Custo:** 4 XP, Educação 2/4/6

**Requisitos:** Teoria da Magia

**Descrição:** Lançar feitiços ocultos aumenta apenas o ND em 2/1/0.

## 5.8 Sabedoria

### Memória Muscular I-III

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, Astúcia 2/4/6

**Requisitos:** combate corpo a corpo 1/3/5 ou Combate à distância 1/3/5

**Descrição:** Ganha +1/2/3 PER.

### Mãos Hábeis I/II/III

**Uso:** passivo

**Custo:** 4 XP, Astúcia 2/4/6

**Requisitos:** PER 12/15/18

**Descrição:** Dá +2/4/6 para prestidigitação.

### Furtivo I/II/III

**Uso:** passivo

**Custo:** 4 XP, Astúcia 2/4/6

**Requisitos:** PER 12/15/18

**Descrição:** +2/4/6 Furtividade.

### Emboscador

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, Astúcia 3

**Requisitos:** Astúcia 3

**Descrição:** Ao realizar ataques corpo a corpo a furtivamente, reduz as penalidades para furtividade em 2.

### Táticas de Guerrilha

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, Astúcia 3

**Requisitos:** Astúcia 3

**Descrição:** Ao realizar ataques à distância furtivamente, reduz as penalidades para furtividade em 2.

### Viajante I/II/III

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, astúcia 2/4/6

**Requisitos:** PER 12/15/18

**Descrição:** Aumenta a Exploração em 2/4/6.

### Rastreamento

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, astúcia 2

**Requisitos:** -

**Descrição:** Permite rastrear.

### Batedor I/II/III

**Uso:** passivo

**Custo:** 4 XP, Astúcia 2/4/6

**Requisitos:**

**Descrição:** Ganha +2/4/6 para detecção.

### Acuidade Visual

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, Astúcia 4

**Requisitos:**

**Descrição:** Reduz a penalidade de distância para detectar com a visão para -1 a cada 10m.

### Ecolocalização

**Uso:** passivo

**Custo:** 6 XP, Astúcia 4

**Requisitos:** Orelhas de morcego

**Descrição:** Ganha +1 para reflexos e é capaz de saber



de onde veio um som em um raspão.

### Repertório de Odores

**Uso:** passivo

**Custo:** 8 XP, Astúcia 3

**Requisitos:** Nariz de urso, rastrear

**Descrição:** Reconhece cheiros em um raspão se o cheiro for familiar. Aumenta o procurar comida e o rastreamento em +2 e permite rastrear pelo olfato.

## 5.9 Transformações

### Elfo

**Uso:** passivo

**Custo:**

**Requisitos:** racial ou ritual

**Descrição:** Recebe +3 de POD. Requer 4 horas por dia de meditação, caso contrário, ficará doente dentro de 24 horas. Se um elfo não meditar em 72 horas, recebe uma penalidade de -3 de POD e pára de ficar doente. São necessários 7 dias de meditação regular para voltar ao normal. Eles não precisam fazer isso em seu local sagrado.

### Construção Ágil/Forte

**Uso:** passivo

**Custo:**

**Requisitos:** racial

**Descrição:** Escolha entre construções ágeis e fortes. Ágil: Aumenta a velocidade de corrida em 1m, ganha +1m de altura e distância de salto longo. Também recebe +1 para escalar e equilibrar. Todos os bônus são revogados quando penalidade de armadura é mais alta do que 2. Forte: Diminui as penalidades de armadura para habilidades, AP máximo e regeneração de AP em 1, mas sempre recebe as penalidades de armadura pesada para corrida e salto longo.

### Cresça!

**Uso:** passivo

**Custo:** 10 XP Atletismo 4/5/6

**Requisitos:** racial ou ritual

**Descrição:** Ganha uma classe de tamanho, mas perde 1 de força, agilidade e constituição. A penalidade dobra a cada aumento de tamanho.

### Nervos Danificados I/II/III

**Uso:** passivo

**Custo:**

**Requisitos:** acidente

**Descrição:** Recebe uma penalidade de -1/2/3 na percepção.

### Bonito(a)

**Uso:** passivo

**Custo:**

**Requisitos:** escolhido na criação do personagem ou

ritual

**Descrição:** Ganha +2 no ND de empatia ou perspicácia em todas as interações sociais e +3 em todas as românticas se a outra parte estiver interessada.

### Feio(a)

**Uso:** passivo

**Custo:**

**Requisitos:** escolhido na criação do personagem ou ritual

**Descrição:** Recebe -2 no ND de empatia ou astúcia em todas as interações sociais amigáveis e -3 em todas as românticas.

### Pelagem / Escamas

**Uso:** passivo

**Custo:**

**Requisitos:** racial ou ritual

**Descrição:** Escolha Pelagem ou Escamas. Pelagem: Torna-se Peludo(a), o que concede +5 em testes para resistir à exposição ao frio e aumenta as reduções de dano de queimadura e cortante em 1. Escamas: Faz a pele se assemelhar à de um crocodilo. Ganha uma redução de dano base de +2 contra dano cortante.

### Garras

**Uso:** passivo

**Custo:**

**Requisitos:** racial ou ritual

**Descrição:** Dá ao ataque desarmado um dano base de 6 de corte. Também melhora a escalada em 2.

### Cauda Preênsil

**Uso:** passivo

**Custo:**

**Requisitos:** racial ou ritual

**Descrição:** +2 para equilíbrio e escalada. Pode segurar coisas com a cauda.

### Focinho de Urso

**Uso:** passivo

**Custo:**

**Requisitos:** racial ou ritual

**Descrição:** Modifica o nariz para se tornar muito sensível e pode transformá-lo em focinho. Permite fazer testes de detecção com o olfato.

### Visão Infravermelha

**Uso:** passivo

**Custo:**

**Requisitos:** racial ou ritual

**Descrição:** Modifica os olhos para serem capazes de ver luz infra vermelha no escuro e através de névoa sem dificuldade.

### Glutão

**Uso:** passivo

**Custo:**



**Requisitos:** racial

**Descrição:** O personagem pode comer 2x sua saúde por dia.

### **Incansável**

**Uso:** passivo

**Custo:**

**Requisitos:** racial

**Descrição:** Só precisa dormir por 4 horas por noite para ter um descanso longo.

### **Hibernação**

**Uso:** passivo

**Custo:**

**Requisitos:** racial

**Descrição:** Tem um sono confortável em qualquer clima que não seja mortal ao realizar um descanso completo. Não fica com fome ou sede durante esse tempo. Não pode hibernar por mais de 90 dias.

### **Quatro Patas**

**Uso:** passivo

**Custo:**

**Requisitos:** racial

**Descrição:** Um animal de quatro patas tem +3 em qualquer teste de equilíbrio e sua velocidade de corrida é 1m mais rápida.



# Chapter 6

## Feitiços

### 6.1 Alquimia

#### Lâmpada

**Custo:** 3PA + 2 STA ou como ritual 1 PV por hora

**Requisitos:** Alquimia 1, tocha alquímica

**Dificuldade :** 10

**Alcance, Area:** toque, raio de 10m

**Empoderamento:** Ambiental, carregado

**Duração:** 1 minuto

**Efeito:** Cria uma bola de luz em um objeto metálico que você pode tocar. Caso contrário, faz o próprio conjurador brilhar, mas custa o dobro de estamina e PV.

#### Lasers

**Custo:** 6 PA + 5 STA, 3 PA + 4 STA por acionamento

**Requisitos:** Alquimia 5

**Dificuldade :** 18

**Alcance, Area:** 200m

**Empoderamento:** Projétil

**Duração:** sustentado

**Efeito:** Converge os raios de luz de uma fonte de luz grande em um ponto único à distância, causando POD dano de queima ao alvo por acionamento. O laser é considerado um projétil.

#### Flash Ofuscante

**Custo:** 4PA+3STA

**Requisitos:** Alquimia 3

**Dificuldade :** 14

**Alcance, Area:** próprio, cone de 10m de raio a 30 graus

**Empoderamento:** Ambiental

**Duração:** instantâneo

**Efeito:** Produz um flash poderoso que cega qualquer um na área. As vítimas devem fazer um teste de reflexos. Em um erro, cega por 2 rodadas. Em um acerto superficial, cega por 1 rodada. O flash é bloqueado por névoa, nuvens de poeira e escurecimento mágico.

#### Luz Reveladora

**Custo:** 4PA + 2 STA ou como ritual 1 PV por hora

**Requisitos:** Alquimia 2, tocha alquímica

**Dificuldade :** 12

**Alcance, Area:** toque, raio de 10m

**Empoderamento:** Ambiental

**Duração:** 10 minutos

**Efeito:** Uma luz azulada emana, revelando todo tipo de mistérios e coisas invisíveis. Transforma qualquer coisa invisível dentro da área em algo mal visível.

#### Escurecer

**Custo:** 3 PA, 1 ou 2STA por turno ou como ritual 3 PV por hora

**Requisitos:** Alquimia 3

**Dificuldade :** 14

**Alcance, Area:** raio de 1m

**Empoderamento:** Ambiental

**Duração:** sustentado

**Efeito:** Absorve toda a luz que entra em uma área, tornando difícil para quem está do lado de fora ver o que está dentro. Torna qualquer pessoa dentro invisível para quem está do lado de fora, que vê apenas um grande círculo preto. Normalmente isso só envolve um personagem, mas pode ser expandido para cobrir um raio de 1m aumentando o custo de STA.

#### Invisibilidade

**Custo:** 3 PA + 1 ou 3 STA por turno ou como ritual 4 PV por hora

**Requisitos:** Alquimia 3, Escurecer

**Dificuldade :** 14

**Alcance, Area:** próprio

**Empoderamento:** Ambiental

**Duração:** sustentado

**Efeito:** Dobra os raios de luz ao redor do conjurador durante a duração para torná-lo invisível. Normalmente isso só envolve um personagem, mas pode ser expandido para cobrir um raio de 1m aumentando o custo de STA.

#### Extrair Água

**Custo:** 4 PA + 2 STA

**Requisitos:** Alquimia 1, condensador

**Dificuldade :** 10

**Alcance, Area:** corpo a corpo

**Empoderamento:** Ambiental, alta umidade do ar melhora

**Duração:** 30 segundos

**Efeito:** Extrai umidade do ar e a direciona para algum



lugar, que pode ser um recipiente. A quantidade de água extraída equivale a 0,5L.

### Som Fantasmagórico

**Custo:** 3PA + 2 STA

**Requisitos:** Alquimia 1

**Dificuldade :** 10

**Alcance, Area:** 30m

**Empoderamento:** Ambiental

**Duração:** instantâneo

**Efeito:** O mago faz um som se propagar de um ponto à distância que ele não precisa ver, mas apenas apontar a direção geral. O alvo precisa fazer um teste de Intuição para tentar saber imediatamente que é uma ilusão, caso contrário, reagirá normalmente ao som. O som pode ser tão alto quanto um grito.

### Taser

**Custo:** 2 PA + 3STA

**Requisitos:** Alquimia 1

**Dificuldade :** 10

**Alcance, Area:** toque

**Empoderamento:** carregado

**Duração:** 4 turnos

**Efeito:** Carrega um objeto metálico com eletricidade que se descarrega no primeiro objeto com que tiver contato. Quando o ataque causa dano aos PV, o oponente deve fazer um teste de saúde contra o ND da magia para evitar perder 4 AP em caso de raspão ou perder 8 AP erro.

### Chamar Raios

**Custo:** 4 PA + 5 STA

**Requisitos:** Alquimia 4

**Dificuldade :** 16

**Alcance, Area:** direto de 100m

**Empoderamento:** Projétil

**Duração:** instantâneo

**Efeito:** Invoca um raio em um alvo específico dentro da tempestade elétrica como um efeito direcionado. O raio causa dano elétrico de 2x POD, a menos que resistido pela defesa.

### Raio Sustentado

**Custo:** 4 PA + 6 STA, 3PA+4STA por acionamento

**Requisitos:** Alquimia 5

**Dificuldade :** 18

**Alcance, Area:** 9m

**Empoderamento:** Projétil

**Duração:** sustentado

**Efeito:** O conjurador tenta abrir um arco elétrico sustentado entre si e um alvo, causando 1,5x POD de dano de queima. Uma vez que o feitiço atinge, ele só termina se o alvo sair do alcance do feitiço ou se tocar o conjurador, caso em que o arco curto-circuita, causando dano a ambos e terminando o feitiço.

### Explosivo

**Custo:** 2 PA + 4 STA

**Requisitos:** Alquimia 2

**Dificuldade :** 12

**Alcance, Area:** direto de 30m

**Empoderamento:** Efeito

**Duração:** carregado por 1 rodada

**Efeito:** Cria um explosivo que pode ser lançado em inimigos ou anexado a um projétil. Quando atingem, causam dano de corte POD.

### Granada Alquímic

**Custo:** 4PA + 8 STA

**Requisitos:** Alquimia 3

**Dificuldade :** 14

**Alcance, Area:** lançada, raio de explosão de 3m

**Empoderamento:** Explosão

**Duração:** 1 turno, carregado

**Efeito:** Carrega qualquer objeto sólido com energia alquímic para que exploda ao impacto, causando dano esmagador POD como uma explosão. O projétil tem -3 de precisão, mas quem for atingido ou criticado por ele recebe um crítico pela explosão.

### Lança-chamas

**Custo:** 4PA + 3STA, 3PA+3 STA por acionamento

**Requisitos:** Alquimia 3, combustível

**Dificuldade :** 14

**Alcance, Area:** cone de 4m a 60 graus de raio

**Empoderamento:** Explosão, depende do combustível

**Duração:** sustentado

**Efeito:** Cria chamas das mãos do conjurador causando dano de fogo POD a todos em um cone à frente do conjurador. O lança-chamas pode ser sustentado. Para cada acionamento, ele gasta combustível, causa dano e pode ser mirado novamente. Os inimigos precisam refazer sua defesa de reflexos.

### Tempestade de Fogo

**Custo:** 5PA + 6STA

**Requisitos:** Alquimia 4

**Dificuldade :** 16

**Alcance, Area:** 15m, raio de explosão de 4m

**Empoderamento:** Explosão

**Duração:** carregado por 1 rodada

**Efeito:** Imbui um objeto com uma bomba incendiária. Ela não causa dano inicialmente, mas cega os inimigos por 1 rodada e causa dano de queima de POD/2 a qualquer um que comece seu turno dentro dela e outro POD a qualquer um que decida respirar (regenerar estamina) dentro do fogo.

### Apagar Chamas

**Custo:** 5PA + 4STA

**Requisitos:** Alquimia 1

**Dificuldade :** 10

**Alcance, Area:** Explosão

**Empoderamento:** 15m, raio de explosão de 6m

**Duração:** Ambiental



**Efeito:** instantâneo

Apaga todas as chamas na área.

### Enferrujar

**Custo:** 6 PA + 4STA ou 1 PV por 2kg

**Requisitos:** Alquimia 2

**Dificuldade :** 12

**Alcance, Area:** corpo a corpo, alvo

**Empoderamento:** Efeito

**Duração:** instantâneo

**Efeito:** Enferruja completamente um objeto de peso 1 que seja suscetível à ferrugem e estraga qualquer arma de tamanho menor que 6. Um objeto enferrujado perde as propriedades de penetrante e preciso. Se possuir dano de corte, o dano se torna contundente de valor igual à metade do original. É necessário agarrar o objeto para que o efeito ocorra.

### Estilhaço Nebuloso

**Custo:** 3PA + 2STA

**Requisitos:** Alquimia 2

**Dificuldade :** 12

**Alcance, Area:** corpo a corpo, alvo

**Empoderamento:** Efeito dependendo do combustível

**Duração:** carregado, 5 rodadas

**Efeito:** Cria um estilhaço de energia congelante e o lança ou o anexa a algo. O estilhaço se prende a qualquer coisa que toque. Em seguida, cria uma espessa nuvem de neblina fria, tornando qualquer pessoa dentro da neblina cega e dando má visibilidade a quem tenta ver dentro.

### Tempestade de Raios

**Custo:** 12PA + 8 STA

**Requisitos:** Alquimia 5

**Dificuldade :** 18

**Alcance, Area:** 100m, raio de 15m no terreno

**Empoderamento:** Ambiental, dano dependendo da fonte de raios

**Duração:** 5 turnos

**Efeito:** Enquanto houver nuvens suficientes, chama até 1 raio em uma área designada por turno para atingir alvos aleatórios como um efeito de terreno. O raio causa dano elétrico de 2x POD e não pode ser evitado.

### Vento Forte

**Custo:** 4PA + 5 STA

**Requisitos:** Alquimia 2

**Dificuldade :** 12

**Alcance, Area:** próprio, raio de 9m, comprimento de 30m no terreno

**Empoderamento:** Ambiental

**Duração:** 5 turnos, 1 turno de atraso

**Efeito:** Empurra o vento em uma direção. Quaisquer projéteis que vão contra o vento ou perpendicular a ele recebem -2 de precisão. Dissipa névoa e poeira.

### Deslizamento de Terra

**Custo:** 5PA + 5 STA

**Requisitos:** Alquimia 3

**Dificuldade :** 14

**Alcance, Area:** 100m, terreno de raio de 5m

**Empoderamento:** Explosão

**Duração:** 1 turno de atraso

**Efeito:** Causa tremores em um local. Um turno depois, provoca um deslizamento de terra que causa dano esmagador em qualquer pessoa que ainda estiver na área. 5 + 2x POD de dano esmagador.

### Caixão de Areia

**Custo:** 6PA + 8 STA

**Requisitos:** Alquimia 4

**Dificuldade :** 16

**Alcance, Area:** direto de 30m

**Empoderamento:** Efeito

**Duração:** 5 turnos

**Efeito:** Tenta cobrir uma criatura de tamanho 4 ou menor com areia. A areia segue e agarra o alvo, paralisando e sufocando por 1 turno se errarem ou arranharem em sua defesa de Força ou Evasão. O efeito é reaplicado a cada turno até o final da duração. Requer grandes quantidades de areia.

### Luzes do Norte

**Custo:** 6 PA + 4 STA

**Requisitos:** Alquimia 4

**Dificuldade :** 16

**Alcance, Area:** 5km

**Empoderamento:** Ambiental

**Duração:** 1 minuto

**Efeito:** Desenha ou escreve uma mensagem simples e borrada no céu que pode ser vista durante a noite na distância do feitiço.

### Criar Névoa

**Custo:** 6PA+6 STA

**Requisitos:** Alquimia 2

**Dificuldade :** 12

**Alcance, Area:** 15m, terreno de raio de 50m

**Empoderamento:** Ambiental

**Duração:** 1 minuto

**Efeito:** Condensa a água no ar em uma grande área, criando uma névoa espessa que dificulta a visibilidade. Não pode ser conjurado em lugares de baixa umidade.

### Chuva

**Custo:** ritual de 5 minutos + 4 corpo

**Requisitos:** Alquimia 3

**Dificuldade :** 16

**Alcance, Area:** 100m, terreno de raio de 45m

**Empoderamento:** Ambiental

**Duração:** 10 minutos

**Efeito:** Se houver nuvens suficientes, converte-as para um local e faz chover lá, molhando tudo.

### Congelar Água

**Custo:** 5 PA + 6 STA



**Requisitos:** Alquimia 2

**Dificuldade :** 10

**Alcance, Area:** 15m, terreno de 15 espaços

**Empoderamento:** Ambiental

**Duração:** 1 turno de atraso

**Efeito:** Congela a água em uma área após um turno. Uma poça se torna escorregadia, tornando-se terreno difícil com DL igual a 12. Uma camada de gelo de 10 cm é criada em uma superfície de água, mas camadas adicionais podem ser colocadas se houver água suficiente.

### Granizo de Gelo

**Custo:** 8PA + 6 STA

**Requisitos:** Alquimia 3

**Dificuldade :** 14

**Alcance, Area:** 30m, terreno de raio de 12m

**Empoderamento:** Ambiental, instâncias dependendo de quão cheias estão as nuvens

**Duração:** 1 turno de atraso, 4 turnos

**Efeito:** O druida congela a água no céu, se houver, criando grandes bolas de gelo que chovem sobre o campo de batalha causando 12 de dano esmagador a qualquer um que comece seu turno dentro da tempestade sem cobertura a cada turno. Para evitar o dano, os personagens precisam sair da área ou se proteger com um escudo grande ou maior.

### Chamar Onda

**Custo:** 5PA + 6 STA

**Requisitos:** Alquimia 3

**Dificuldade :** 14

**Alcance, Area:** 60m, semicírculo de 9/12m de raio

**Empoderamento:** Explosão

**Duração:** 1 turno de atraso

**Efeito:** Puxa uma onda de um corpo d'água. Ela atinge todos que permanecerem na área e tenta puxá-los para dentro da água com uma ação de puxar usando a DL do feitiço em vez da Força do personagem.

### Vento Forte

**Custo:** 4PA + 5 STA

**Requisitos:** Alquimia 2

**Dificuldade :** 12

**Alcance, Area:** próprio, raio de 9m, comprimento de 30m no terreno

**Empoderamento:** Ambiental

**Duração:** 5 turnos, 1 turno de atraso

**Efeito:** Empurra o vento em uma direção. Quaisquer projéteis que vão contra o vento ou perpendicular a ele recebem -2 de precisão. Dissipa névoa e poeira.

### Tempestade de Raios

**Custo:** 12PA + 8 STA

**Requisitos:** Alquimia 5

**Dificuldade :** 18

**Alcance, Area:** 100m, raio de 15m no terreno

**Empoderamento:** Ambiental, dano dependendo da

fonte de raios

**Duração:** 5 turnos

**Efeito:** Enquanto houver nuvens suficientes, chama até 1 raio em uma área designada por turno para atingir alvos aleatórios como um efeito de terreno. O raio causa dano elétrico de 2x POD e não pode ser evitado.

## 6.2 Animancia

### Sugestão

**Custo:** 3 PA + 3 STA

**Requisitos:** Animancia 2

**Dificuldade :** 12

**Alcance, Area:** 30m direto

**Empoderamento:** Efeito

**Duração:** 3 turnos

**Efeito:** Diz a uma criatura confusa, enfurecida ou com medo para fazer uma coisa. Se falharem ou roçarem em um teste de resistência, eles obedecerão. Essa coisa deve ser feita imediatamente e não deve custar mais do que 6 PA em caso de erro, 4 PA em caso de roçar e eles devem perder 2 PA em caso de acerto. Criaturas recebem +10 na resistência se a sugestão envolver atos de auto-mutilação.

### Assustar

**Custo:** 3 PA + 3 STA

**Requisitos:** Animancia 1

**Dificuldade :** 10

**Alcance, Area:** 30m direto

**Empoderamento:** Efeito

**Duração:** instantâneo

**Efeito:** Faz alguém ficar com medo se falharem ou roçarem em um teste de resistência.

### Provocar

**Custo:** 3 PA + 3 STA

**Requisitos:** Animancia 1

**Dificuldade :** 10

**Alcance, Area:** 30m direto

**Empoderamento:** Efeito

**Duração:** instantâneo

**Efeito:** Faz alguém ficar enfurecido se falharem ou roçarem em um teste de resistência.

### Calmaria

**Custo:** 3 PA + 3 STA

**Requisitos:** Animancia 1

**Dificuldade :** 10

**Alcance, Area:** 30m direto

**Empoderamento:** Efeito

**Duração:** instantâneo

**Efeito:** Remove o medo ou a fúria se falharem ou roçarem em um teste de resistência.

### Socorro

**Custo:** 3 PA + 3 STA



**Requisitos:** Animancia 2

**Dificuldade :** 12

**Alcance, Area:** 30m direto

**Empoderamento:** Efeito

**Duração:** instantâneo

**Efeito:** Compele uma criatura seduzida a proteger seu sedutor por um turno inteiro em um erro no teste de vontade ou por 6 PA em um raspão. A criatura deve se aproximar e se manter próxima o suficiente para utilizar a ação de defender.

### Ligação Telepática

**Custo:** 3 PA

**Requisitos:** Animancia 2

**Dificuldade :** 12

**Alcance, Area:** 6m

**Empoderamento:** Efeito

**Duração:** 10 minutos

**Efeito:** Cria uma ligação telepática com uma criatura próxima se falharem ou roçarem em um teste de resistência. O conjurador pode falar diretamente com a mente de seu alvo durante a duração do feitiço ou até que a distância máxima de 500m seja excedida, momento em que o feitiço se quebra.

### Interferência Visual

**Custo:** 4 PA + 3 STA

**Requisitos:** Animancia 2

**Dificuldade :** 12

**Alcance, Area:** 6m

**Empoderamento:** Efeito

**Duração:** sustentado

**Efeito:** Causa cegueira em um alvo que errar ou raspar em um teste de vontade enquanto sustenta a habilidade. O teste de feitiçaria deve ser refeito todo turno e o oponente desfaz a cegueira se acertar ou tiver um crítico em sua defesa de vontade.

### Palácio Mental

**Custo:** Ritual

**Requisitos:** Animancia 2

**Dificuldade :** 12

**Alcance, Area:** alvo, corpo a corpo

**Empoderamento:** Ritual

**Duração:** 10 minutos

**Efeito:** Ajuda alguém a lembrar de algo, obtendo +3 em qualquer teste de conhecimento. Além disso, pode lembrar todos os detalhes de qualquer coisa que possa perceber durante a duração do feitiço.

### Assistência Psicoativa

**Custo:** 4 PA + 3 STA

**Requisitos:** Animancia 4, Inteligência Central

**Dificuldade :** 16

**Alcance, Area:** 15m

**Empoderamento:** Efeito

**Duração:** instantâneo

**Efeito:** Concentra-se em uma criatura, fundindo sua

mente com a delas e compartilhando seus sentidos. O conjurador pode fazer um teste de astúcia ou resistência para resistir ou remover um efeito de status mental em nome de qualquer um conectado por uma ligação telepática.

### Zombaria Provocativa

**Custo:** 3 PA + 4 STA

**Requisitos:** Animancia 3

**Dificuldade :** 14

**Alcance, Area:** 18m

**Empoderamento:** Efeito

**Duração:** 2 turnos

**Efeito:** Força alvos enfurecidos e confusos a atacar o conjurador por 6, 4, 2 PA em caso de erro, acerto, roçar, respectivamente.

### Terror Avassalador

**Custo:** 3 PA + 4 STA

**Requisitos:** Animancia 3

**Dificuldade :** 14

**Alcance, Area:** 30m

**Empoderamento:** Efeito

**Duração:** 3 turnos

**Efeito:** Força todos os inimigos com medo a fazer um teste de resistência e fugir do conjurador por 2 PA em caso de acerto, 4 PA em caso de roçar e 6 PA em caso de erro.

### Dor

**Custo:** 4 PA + 4 STA

**Requisitos:** Animancia 3

**Dificuldade :** 14

**Alcance, Area:** 15m

**Empoderamento:** Efeito

**Duração:** instantâneo

**Efeito:** Causa uma grande sensação de dor, que paralisa um alvo por 6 PA em caso de erro, 4 PA em caso de roçar e 2 PA em caso de acerto em um teste de resistência.

### Paralisia Mental

**Custo:** 5 PA + 5 STA

**Requisitos:** Animancia 5

**Dificuldade :** 18

**Alcance, Area:** 15m

**Empoderamento:** Efeito

**Duração:** instantâneo

**Efeito:** Paralisa completamente a mente de uma criatura confusa por 2 turnos se falharem ou 1 turno se roçarem em um teste de resistência, paralisando-a completamente. A criatura pode refazer o teste de resistência uma vez em seu turno.

### Dominar

**Custo:** 6 PA, 6 STA

**Requisitos:** Animancia 5, Sugestão

**Dificuldade :** 18



**Alcance, Area:** 15m

**Empoderamento:** Efeito

**Duração:** até ficar inconsciente

**Efeito:** Torna um alvo confuso ou inconsciente completamente obediente se falharem em um teste de resistência. Ficar inconsciente remove o efeito.

### Possessão

**Custo:** 4 PA+4STA

**Requisitos:** Animancia 3, Caminhada Espiritual

**Dificuldade :** 14

**Alcance, Area:** corpo a corpo

**Empoderamento:** Efeito

**Duração:** sustentado

**Efeito:** Tenta entrar e possuir outro corpo com INT 7 ou maior durante a caminhada espiritual. Isso só é possível se o corpo estiver confuso, inconsciente ou se o alvo permitir a possessão. Um corpo possuído tem as habilidades intelectuais e mentais de seu possessor, mas todas as habilidades físicas e de combate do possuído. A possessão termina quando o possuído fica inconsciente.

### Viagem Astral

**Custo:** Ritual instantâneo

**Requisitos:** Animancia 3, Caminhada Espiritual

**Dificuldade :** 14

**Alcance, Area:** próprio

**Empoderamento:** Ritual

**Duração:** instantâneo

**Efeito:** Teleporta a alma para um proxy conectado enquanto estiver em caminhada espiritual.

### Tormento

**Custo:** 8 PA + 6 STA

**Requisitos:** Animancia 5

**Dificuldade :** 18

**Alcance, Area:** 15m, alvo direto

**Empoderamento:** Efeito

**Duração:** até acordar

**Efeito:** Infecta um alvo inconsciente em alcance com um sonho terrível e extremamente realista, que mantém a vítima dormindo até conseguir escapar do sonho obtendo um acerto ou crítico em um teste de resistência. Eles podem tentar acordar a cada hora. A vítima não se cura com esse sono e perde 4 PV para cada hora que permanecer dormindo.

### Matriz de Interferência

**Custo:** 5 PA + 4 STA

**Requisitos:** Animancia 4

**Dificuldade :** 16

**Alcance, Area:** 18m, raio de 6m

**Empoderamento:** Ambiental

**Duração:** 3 turnos

**Efeito:** Lança uma bola de energia caótica em direção a uma área. Todos dentro são afetados pela matriz. Quando afetados, todos os feitiços recebem +3 em seu DL e roçar em conjuração de feitiços falha automaticamente.

mente.

### Ancorar Alma

**Custo:** Ritual

**Requisitos:** Animancia 3

**Dificuldade :** 14

**Alcance, Area:** corpo a corpo, alvo

**Empoderamento:** Ritual

**Duração:** 3 dias

**Efeito:** O clérigo ancora a alma de uma criatura a um objeto apropriado, não permitindo que ela desapareça. Pode ser feito com as almas de criaturas mortas por até 10 minutos. Se a alma ainda estiver presente, a ressurreição é possível, mas a alma se extinguirá em 3 dias sem um corpo.

## 6.3 Biomancia

### Desligamento Nervoso

**Custo:** 4PA + 4 STA

**Requisitos:** Biomancia 4

**Dificuldade :** 16

**Alcance, Area:** 30m direto

**Empoderamento:** Efeito

**Duração:** 1 turno

**Efeito:** Tenta bloquear magicamente a comunicação nervosa através dos nervos de um alvo, paralisando-os se falharem em um teste de desafio e atordoando-os por 8 PA se rasparem e por 4 PA se acertarem.

### Dardo Tóxico

**Custo:** 3PA + 3STA

**Requisitos:** Biomancia 2

**Dificuldade :** 12

**Alcance, Area:** alvo

**Empoderamento:** Efeito

**Duração:** 1 turno, carregado

**Efeito:** Encanta uma flecha com toxinas que drenam a resistência de uma pessoa. Se a flecha acertar, faça um teste de Saúde contra o DL do veneno. Em um crítico, nada acontece, em um acerto, perde 2 PA a cada rodada por 3 turnos. Em um raspare, perde 4 PA a cada turno por 3 turnos. Em um erro, perde 6 PA a cada turno por 3 turnos.

### Veneno Virulento

**Custo:** 6PA + 3STA

**Requisitos:** Biomancia 3

**Dificuldade :** 14

**Alcance, Area:** 5m, raio de 2m

**Empoderamento:** Ambiental

**Duração:** 3 turnos, carregado

**Efeito:** Faz um cadáver liberar gás venenoso por toda a duração. Mortos-vivos contam como cadáveres. Qualquer pessoa que estiver na área no início de seu turno faz um teste de Saúde contra o DL do feitiço para evitar tossir. Em um crítico, nada acontece, em um acerto,



perde 2 PA. Em um raspare, perde 4 PA. Em um erro, perde 6 PA.

### Animar Mortos

**Custo:** 6 PA + 2 STA ou como ritual 1 min

**Requisitos:** Biomancia 3, Animancia 3

**Dificuldade :** 14

**Alcance, Area:** 9m

**Empoderamento:** Efeito

**Duração:** 10 minutos, carregado

**Efeito:** Transforma um cadáver em funcionamento através da magia. Ele só pode se mover em sua velocidade normal quando vivo e atacar ou agarrar inimigos. O conjurador pode direcioná-lo para atacar algo, mas selecionar um novo alvo custa 1 PA. Se o alvo morrer, o cadáver procurará automaticamente outro. Múltiplos cadáveres animados podem ser comandados ao mesmo tempo. O cadáver mantém sua força, tamanho e resistência, mas o resto dos atributos se tornam 12. Os mortos não podem evadir ou bloquear, mas ainda usam a armadura que tinham quando morreram. Se estiver fora de combate, é possível tentar falar com os mortos-vivos. Se o cérebro estiver intacto, ele pode responder algumas perguntas.

### Necrofogo

**Custo:** 3 PA + 6 STA

**Requisitos:** Biomancia 3

**Dificuldade :** 14

**Alcance, Area:** 15m

**Empoderamento:** Efeito

**Duração:** instantâneo

**Efeito:** Incendeia inimigos com uma energia especial que consome a carne, causando dano espiritual igual a 25% do PV que falta deles em um raspare e 50% em um erro. Se lançado em mortos-vivos, não pode ser resistido e causa dano espiritual 2x POD. O dano do necrofogo é reduzido pela RD espiritual, mas causado ao PV.

### Preservar Cadáver

**Custo:** ritual

**Requisitos:** Biomancia 1

**Dificuldade :** 10

**Alcance, Area:** corpo a corpo

**Empoderamento:** Ritual

**Duração:** 1 dia

**Efeito:** Impede que a decomposição afete um cadáver ou parte dele por um dia inteiro.

### Sono Aprimorado

**Custo:** ritual de 4 horas

**Requisitos:** Biomancia 1

**Dificuldade :** 10

**Alcance, Area:** toque corpo a corpo

**Empoderamento:** Efeito, Ritual

**Duração:** 4 horas

**Efeito:** Abençoa o sono de todos na área por 4 horas,

permitindo que todos gastem VIDA para obter 2 curas extras e PV de POD.

### Toque Curativo

**Custo:** 4PA + 2 STA

**Requisitos:** Biomancia 2

**Dificuldade :** 12

**Alcance, Area:** corpo a corpo, alvo

**Empoderamento:** Efeito

**Duração:** instantâneo

**Efeito:** Toca um alvo e o inunda com energia de cura, interrompendo queimaduras ou sangramentos em POD.

### Catalisador Biomântico

**Custo:** 4PA + 4 STA

**Requisitos:** Biomancia 2

**Dificuldade :** 12

**Alcance, Area:** corpo a corpo, alvo

**Empoderamento:** Efeito

**Duração:** instantâneo

**Efeito:** Toca um alvo e o inunda com energia de cura, acelerando a regeneração de PV de uma poção em POD.

### Folhas de Cura

**Custo:** 5 PA + 5 STA

**Requisitos:** Biomancia 4

**Dificuldade :** 16

**Alcance, Area:** próprio, raio de 9m

**Empoderamento:** Efeito

**Duração:** 1 minuto

**Efeito:** Gera 5 folhas de energia de cura que voam pela área. Sempre que alguém na área sofre dano, uma folha se funde com a ferida, interrompendo POD/2 de sangramento.

### Avatar de Cura

**Custo:** 5PA + 8 STA

**Requisitos:** Biomancia 5

**Dificuldade :** 18

**Alcance, Area:** corpo a corpo, alvo

**Empoderamento:** Efeito

**Duração:** 5 turnos

**Efeito:** Envia uma quantidade generosa de energia de cura para um alvo, aplicando um efeito mágico de cura ao longo do tempo que transforma POD VIDA em PV por turno ao longo de 5 turnos. Torna o alvo imune a efeitos de sangramento durante a duração.

### Revivificar

**Custo:** ritual

**Requisitos:** Biomancia 4, Animancia 4

**Dificuldade :** 16

**Alcance, Area:** corpo a corpo, alvo

**Empoderamento:** Efeito

**Duração:** ritual de 1 minuto

**Efeito:** Realiza um ritual de 1 minuto para reviver uma criatura ao alcance do corpo, desde que o corpo esteja em condições de estar vivo e a alma ainda esteja



por perto. O alvo é revivido com 0 PV.

### Clonar

**Custo:** ritual

**Requisitos:** Biomancia 6

**Dificuldade :** 20

**Alcance, Area:** corpo a corpo

**Empoderamento:** Ritual

**Duração:** 4 horas por 25kg de carne

**Efeito:** Converte os genes de uma parte do corpo de um cadáver para corresponder aos de outra pessoa. O modelo precisa estar presente no ritual. O corpo é inerte e precisa ser preservado ou vai se deteriorar.

### Reencaixe de Membro

**Custo:** 4 PV

**Requisitos:** Biomancia 5

**Dificuldade :** 18

**Alcance, Area:** corpo a corpo, alvo

**Empoderamento:** Ritual

**Duração:** 5 minutos

**Efeito:** Reanexa magicamente um membro em um corpo.

### Regeneração

**Custo:** 1 minuto, 1 PV

**Requisitos:** Biomancia 3

**Dificuldade :** 14

**Alcance, Area:** corpo a corpo, alvo

**Empoderamento:** Ritual

**Duração:** sustentado

**Efeito:** Manipula ativamente as funções do corpo de um alvo para acelerar a cura. Pode curar até 5 curas em troca de 3 VIDA cada.

### Esculpir Rosto

**Custo:** 1 PV

**Requisitos:** Biomancia 4

**Dificuldade :** 16

**Alcance, Area:** próprio

**Empoderamento:** Ritual

**Duração:** 10 minutos

**Efeito:** O personagem pode mudar como seu rosto e corpo parecem sem alterar o peso. Parece exatamente como o conjurador deseja em um crítico. Tem apenas pequenas imperfeições em um acerto. Em um raspão, obtém um resultado um pouco imprevisível. Não faz nada em um erro.

### Acelerar Florescimento

**Custo:** 2 PV

**Requisitos:** Biomancia 1

**Dificuldade :** 10

**Alcance, Area:** corpo a corpo, alvo

**Empoderamento:** Ritual

**Duração:** 5 minutos

**Efeito:** Faz uma planta amadurecer mais rápido. A planta passará por suas etapas de desenvolvimento

muito rapidamente, drenando nutrientes e água da terra e dando frutos se puder. A quantidade de comida gerada depende da planta.

### Casa de Árvore

**Custo:** ritual, 8 PV por 5 minutos

**Requisitos:** Biomancia 3

**Dificuldade :** 14

**Alcance, Area:** alvo

**Empoderamento:** Ritual

**Duração:** 5 minutos

**Efeito:** Pega uma árvore e a molda para ter espaço oco suficiente dentro para servir como um quarto. O efeito do feitiço é permanente, mas leva a duração do feitiço para moldar a árvore. O espaço interno é igual a 6 metros cúbicos, mas pode ser aumentado fortalecendo o feitiço.

### Caminho da Selva

**Custo:** ritual, 4 PV por hora

**Requisitos:** Biomancia 4

**Dificuldade :** 16

**Alcance, Area:** próprio, raio de 6m

**Empoderamento:** Ambiental

**Duração:** sustentado

**Efeito:** As árvores abrem um caminho na floresta para deixar o conjurador passar e fecham depois. Rastrear o grupo apenas pela visão é impossível. Recebe um +5 adicional para o DL de rastreamento de qualquer outra forma.

### Assombrar Árvore

**Custo:** 5PA+5 STA

**Requisitos:** Biomancia 3

**Dificuldade :** 14

**Alcance, Area:** 9m

**Empoderamento:** Efeito

**Duração:** Instantâneo

**Efeito:** Uma árvore ganha vida e usa seus galhos para tentar agarrar todos que estiverem ao alcance de seus galhos. O valor de ataque da árvore e o bônus de agarrar são iguais ao DL do feitiço. A árvore pode agarrar qualquer número de criaturas ao mesmo tempo, desde que estejam ao alcance de seus galhos.

### Prisão de Árvores

**Custo:** 6PA + 5 STA

**Requisitos:** Biomancia 4

**Dificuldade :** 16

**Alcance, Area:** 30m, raio de 9m

**Empoderamento:** Ambiental

**Duração:** 1 minuto

**Efeito:** Cerca um perímetro na floresta com galhos grossos, aprisionando quem estiver dentro. Uma seção da parede grande o suficiente para uma criatura média passar tem 100 PV. A parede é alta como os troncos das árvores. As árvores resistem a qualquer um que tente escalar a parede, fazendo com que uma tentativa



de escalada tenha um DL de 15 e mais +3 para cada metro acima da altura do salto.







# Chapter 7

## Bestiário

### 7.1 Humanoides

#### Infantaria anã

##### Anão Tamanho 3

PV	Vida	Estamina	PA	Reg. estam.	Resil	
52	104	28	10	7	12	
FOR	AGI	CON	INT	POD	PER	
12	10	14	11	10	10	
Corte	Contund	Queima	Espirito	Vulner.		
12	8	5	0	7		
Golpe	Precis	Evasão	Reflex	Bloq	Agarr	
12	5	7	5	16	12	
Escala	Equilib	Força	Furtiv	Prestid.	Saúde	
6	10	12	5	5	14	
Conhec	Feitiça	Explor.	Astuc	Vont	Sentir	Detec.
11	10	10	10	10	10	10

#### Ataques, movimento e equipamento:

1m velocidade de movimento

**Habilidades:** incansável, riposte

machado de batalha - Golpear - 3AP - 12 ATK - 14 corte - curto, 1 mão - Pesado, gancho

machado de batalha - Espetar - 3AP - 12 ATK - 10 corte - curto, 1 mão - Pesado, penetrante

Escudo de torre = bloqueia flechas e dá cobertura

#### Descrição:

Um anão amador equipado com uma cota de placas, um escudo de torre e um machado de batalha

#### Infantaria Erectus

##### Erectus Tamanho 3

PV	Vida	Estamina	PA	Reg. estam.	Resil	
44	88	24	14	6	10	
FOR	AGI	CON	INT	POD	PER	
10	14	12	9	9	12	
Corte	Contund	Queima	Espirito	Vulner.		
6	6	6	0	4		
Golpe	Precis	Evasão	Reflex	Bloq	Agarr	
14	13	14	14	14	12	
Escala	Equilib	Força	Furtiv	Prestid.	Saúde	
12	13	10	12	12	12	
Conhec	Feitiça	Explor.	Astuc	Vont	Sentir	Detec.
9	9	10	10	9	10	12

#### Ataques, movimento e equipamento:

1m velocidade de movimento

**Habilidades:** riposte, ágil

Lança Curta - Golpear - 3 AP - 14 ATK - 14 corte - melee, 1 mão - Apoiado, penetrante, preciso

arco curto - Atirar - 4 AP - 12 ATK - 14 corte - 90m - penetrante, preciso

#### Descrição:

Um soldado Erectus comum armado com uma lança curta e um jaquetão.

#### Ladrão Surbit

##### Surbit Tamanho 2

PV	Vida	Estamina	PA	Reg. estam.	Resil	
31	62	20	14	5	8	
FOR	AGI	CON	INT	POD	PER	
11	14	10	11	10	15	
Corte	Contund	Queima	Espirito	Vulner.		
5	3	3	0	4		
Golpe	Precis	Evasão	Reflex	Bloq	Agarr	
17	15	17	17	14	10	
Escala	Equilib	Força	Furtiv	Prestid.	Saúde	
14	14	8	18	18	7	
Conhec	Feitiça	Explor.	Astuc	Vont	Sentir	Detec.
11	10	14	13	10	12	15

#### Ataques, movimento e equipamento:

1m velocidade de movimento

**Habilidades:** nariz de urso, furtivo, mãos abeis

adaga - Golpear - 2 AP - 17 ATK - 9 corte - curto, 1 mão - sacar, manob.

#### Descrição:

Um ladrão surbit com uma adaga e um jaquetão.

#### Brutamontes Erthal

##### Erthal Tamanho 3

PV	Vida	Estamina	PA	Reg. estam.	Resil	
62	124	30	9	7	16	
FOR	AGI	CON	INT	POD	PER	
16	9	15	8	10	9	
Corte	Contund	Queima	Espirito	Vulner.		
6	4	3	0	4		
Golpe	Precis	Evasão	Reflex	Bloq	Agarr	
10	8	9	8	11	13	



Escala	Equilib	Força	Furtiv	Prestid.	Saúde	
11	9	16	8	9	15	
Conhec	Feitiça	Explor.	Astuc	Vont	Sentir	Detec.
8	9	16	8	10	9	9

**Ataques, movimento e equipamento:****Habilidades:** estímulo metabólico, fúria

Machado Ferramenta - Golpear - 4AP - 10 ATK - 14 corte - curto, uma mão - pesado

**Descrição:**

Um brutamontes Erthal equipado com um machado de cortar lenha e um jaquetão.

**Bárbaro Erthal****Erthal Tamanho 3**

PV	Vida	Estamina	PA	Reg. estim.	Resil	
66	132	32	10	6	21	
FOR	AGI	CON	INT	POD	PER	
17	12	16	8	14	12	
Corte	Contund	Queima	Espírito	Vulner.		
18	16	10	0	9		
Golpe	Precis	Evasão	Reflex	Bloq	Agarr	
14	10	12	10	15	16	
Escala	Equilib	Força	Furtiv	Prestid.	Saúde	
12	12	17	10	10	17	
Conhec	Feitiça	Explor.	Astuc	Vont	Sentir	Detec.
8	11	10	10	14	13	12

**Ataques, movimento e equipamento:****Habilidades:** condicionamento I, superação muscular, ataque poderoso, estímulo metabólico, fúria

Espada Gigante - Golpear - 4AP - 14 ATK - 18 corte - longo I, 2 mãos - Pesado, amplo

**Descrição:**

Um Bárbaro Erthal equipado com uma espada gigante vestido com uma brigantina.

**Infantaria Humana****Humano Tamanho 3**

PV	Vida	Estamina	PA	Reg. estim.	Resil	
46	92	24	11	6	11	
FOR	AGI	CON	INT	POD	PER	
12	12	12	9	9	12	
Corte	Contund	Queima	Espírito	Vulner.		
6	6	6	0	5		
Golpe	Precis	Evasão	Reflex	Bloq	Agarr	
12	13	14	13	13	12	
Escala	Equilib	Força	Furtiv	Prestid.	Saúde	
12	12	12	12	12	12	
Conhec	Feitiça	Explor.	Astuc	Vont	Sentir	Detec.
9	9	10	10	9	10	11

**Ataques, movimento e equipamento:**

1m velocidade de movimento

Lança longa - Estocada - 3AP - 12 ATK - 14 corte - longo II, 2 mãos - Apoiado, penetrante, preciso

**Descrição:**

Infantaria humana básica com uma lança longa

**Arqueiro humano****Humano Tamanho 3**

PV	Vida	Estamina	PA	Reg. estim.	Resil	
50	100	24	12	5	14	
FOR	AGI	CON	INT	POD	PER	
13	12	12	9	9	15	
Corte	Contund	Queima	Espírito	Vulner.		
8	4	3	0	5		
Golpe	Precis	Evasão	Reflex	Bloq	Agarr	
13	18	12	15	12	14	
Escala	Equilib	Força	Furtiv	Prestid.	Saúde	
11	13	13	12	13	12	
Conhec	Feitiça	Explor.	Astuc	Vont	Sentir	Detec.
9	9	12	12	9	12	15

**Ataques, movimento e equipamento:****Habilidades:** Marksman 3, Archer, Rapid Shooter, Muscle Memory II, Cunning 2

Espada curta - Estocar - 2AP - 13 ATK - 14 corte - curto, 1 mão - preciso

Espada curta - Cortar - 2AP - 13 ATK - 14 corte - curto, 1 mão - amplo

Arco longo - Atirar - 5AP - 18 ATK - 16 corte - 150m - Penetrante, Preciso

**Descrição:**

um arqueiro bem treinado equipado com um arco longo e uma espada curta.

**Humano Warg****Humano Tamanho 3**

PV	Vida	Estamina	PA	Reg. estim.	Resil	
48	96	28	12	7	14	
FOR	AGI	CON	INT	POD	PER	
10	12	14	14	15	10	
Corte	Contund	Queima	Espírito	Vulner.		
8	10	8	0	6		
Golpe	Precis	Evasão	Reflex	Bloq	Agarr	
11	10	10	10	10	10	
Escala	Equilib	Força	Furtiv	Prestid.	Saúde	
10	11	10	10	10	14	
Conhec	Feitiça	Explor.	Astuc	Vont	Sentir	Detec.
17	17	12	12	15	12	10

**Ataques, movimento e equipamento:****Habilidades:** Medo 4 AP+2STA, caminhada espiritual, posseção 4AP+4STA, sugestão 4AP+2STA, calma 4 AP+2STA, Taunt 4 AP+2STA, Psicose 6AP+3STA, sinestesia II, Animancia 3, Educação 3, DL de feitiços= 12

Espada curta - Jab - 3AP - 26 ATK - 14 corte - long I, 1 mão - parry I

Spell DL = 25

**Descrição:**

Um animante capaz de possuir criaturas.

**Humano Cavaleiro****Humano Tamanho 3**

PV	Vida	Estamina	PA	Reg. estim.	Resil	
56	112	28	11	5	18	
FOR	AGI	CON	INT	POD	PER	
14	13	14	10	11	13	



Corte	Contund	Queima	Espirito	Vulner.		
18	16	10	0	12		
Golpe	Precis	Evasão	Reflex	Bloq	Agarr	
16	10	13	10	15	16	
Escala	Equilib	Força	Furtiv	Prestid.	Saúde	
10	13	14	10	10	14	
Conhec	Feitiça	Explor.	Astuc	Vont	Sentir	Detec.
10	10	11	11	11	12	13

**Ataques, movimento e equipamento:**

**Habilidades:** Riposte, Executor, bash, condicionamento I, combate corpo a corpo 3

Alabarda - Estocar - 3AP - 16 ATK - 14 corte - longo I, 2 mão - Apoiado, penetrante, gancho

Alabarda - Golpear - 4AP - 16 ATK - 18 corte - longo I, 2 mão - Pesado

Besta - Atirar - 3+4AP - 21 ATK - 22 corte - 150m - Penetrante, recarregar

**Descrição:**

Um cavaleiro humano bem treinado equipado com uma alabarda.

**Goblin****Goblin Tamanho 2**

PV	Vida	Estamina	PA	Reg. estim.	Resil	
34	66	24	11	6	7	
FOR	AGI	CON	INT	POD	PER	
11	11	12	7	7	12	
Corte	Contund	Queima	Espirito	Vulner.		
6	6	6	0	5		
Golpe	Precis	Evasão	Reflex	Bloq	Agarr	
13	12	13	13	11	8	
Escala	Equilib	Força	Furtiv	Prestid.	Saúde	
14	11	8	14	14	9	
Conhec	Feitiça	Explor.	Astuc	Vont	Sentir	Detec.
7	7	7	7	7	8	12

**Ataques, movimento e equipamento:**

1m velocidade de movimento

Lança Curta - Estocar - 3AP - 13 ATK - 9 corte - longo I, 1 mão - Apoiado, penetrante

**Descrição:**

Um goblin pequeno com uma lança.

**Orc Guerreiro****Orc Tamanho 3**

PV	Vida	Estamina	PA	Reg. estim.	Resil	
60	120	28	11	7	17	
FOR	AGI	CON	INT	POD	PER	
16	12	14	7	8	12	
Corte	Contund	Queima	Espirito	Vulner.		
12	10	8	0	8		
Golpe	Precis	Evasão	Reflex	Bloq	Agarr	
13	11	11	10	16	16	
Escala	Equilib	Força	Furtiv	Prestid.	Saúde	
10	12	16	9	9	14	
Conhec	Feitiça	Explor.	Astuc	Vont	Sentir	Detec.
7	7	9	9	8	10	12

**Ataques, movimento e equipamento:**

1m velocidade de movimento

machado - Golpear - 3 AP - 13 ATK - 14 corte - 1 mão - pesado  
machado - Espetar - 3 AP - 13 ATK - 10 corte - 1 mão - pesado, penetrante

Escudo de metal - 30 DR

**Descrição:**

Um orc guerreiro com um machado e um escudo.

**Troll****Humanoide Tamanho 5**

PV	Vida	Estamina	PA	Reg. estim.	Resil	
116	232	32	10	8	26	
FOR	AGI	CON	INT	POD	PER	
13	10	16	6	14	10	
Corte	Contund	Queima	Espirito	Vulner.		
5	6	4	0	3		
Golpe	Precis	Evasão	Reflex	Bloq	Agarr	
6	6	6	6	10	17	
Escala	Equilib	Força	Furtiv	Prestid.	Saúde	
5	10	19	4	4	22	
Conhec	Feitiça	Explor.	Astuc	Vont	Sentir	Detec.
6	10	8	8	14	10	10

**Ataques, movimento e equipamento:**

2m velocidade de movimento

**Habilidades:** Superação Muscular

Mão - agarrar - 3AP - 17 ATK - 5 contund. - curto - agarra

Clava - bater - 3AP - 6 ATK - 18 contund. - longo I - pesado

**Descrição:**

Um grande troll com uma clava.

**7.2 Animais****Armadilo gigante****Fera Tamanho 5**

PV	Vida	Estamina	PA	Reg. estim.	Resil	
116	232	28	12	7	30	
FOR	AGI	CON	INT	POD	PER	
15	10	14	4	12	12	
Corte	Contund	Queima	Espirito	Vulner.		
16	16	6	0	8		
Golpe	Precis	Evasão	Reflex	Bloq	Agarr	
8	6	8	6	8	19	
Escala	Equilib	Força	Furtiv	Prestid.	Saúde	
13	16	21	5	5	19	
Conhec	Feitiça	Explor.	Astuc	Vont	Sentir	Detec.
4	8	8	8	12	12	12

**Ataques, movimento e equipamento:**

**Habilidades:** Quadrúpede, nariz de urso, pêlos, garras, asfixia  
1m velocidade de movimento. Pode cavar com velocidade igual 1/3m por PA.

O armadilo consegue virar uma bola, aumentando sua resistência a ataques vulneráveis para 16.

Garra - arrancar - 2AP - 11 ATK - 14 contund. - 1 mão, curto -

Dente - Morder - 3AP - 11 ATK - 18 contund. - curto - agarrar, gancho



Descrição:

Um armadilo de 400kg que cava túneis e tem garras afiadas e dentes de predador.

Javali

Fera Tamanho 3

PV	Vida	Estamina	PA	Reg. estim.	Resil		
64	104	32	9	8	16		
FOR	AGI	CON	INT	POD	PER		
16	9	16	4	10	10		
Corte	Contund	Queima	Espirito	Vulner.			
6	6	8	8	8			
Golpe	Precis	Evasão	Reflex	Bloq	Agarr		
9	9	9	9	11	12		
Escala	Equilib	Força	Furtiv	Prestid.	Saúde		
8	15	18	10	5	14		
Conhec	Feitiça	Explor.	Astuc	Vont	Sentir	Detec.	
4	7	7	7	10	10	10	

Ataques, movimento e equipamento:

1m velocidade de movimento

Habilidades: Quadrúpede

Presa - bite - 3AP - 9 ATK - 10 contund. - melee - apoiado

Descrição:

Um javali

Aranha Golias

Aranha Tamanho 3

PV	Vida	Estamina	PA	Reg. estim.	Resil		
54	108	24	10	6	15		
FOR	AGI	CON	INT	POD	PER		
15	10	12	2	10	10		
Corte	Contund	Queima	Espirito	Vulner.			
8	8	3	5	5			
Golpe	Precis	Evasão	Reflex	Bloq	Agarr		
12	10	11	10	14	15		
Escala	Equilib	Força	Furtiv	Prestid.	Saúde		
16	18	10	12	9	10		
Conhec	Feitiça	Explor.	Astuc	Vont	Sentir	Detec.	
2	6	4	4	10	10	10	

Ataques, movimento e equipamento:

1m velocidade de movimento

Habilidades: Bote

Pata Frontal - Estocar - 2 AP - 12 ATK - 14 corte - melee - preciso

Patas traseiras - Bote - 4 AP - 15 ATK - 4 corte - melee - agarrar, 2m de bote

Descrição:

Uma aranha muito grande que tem patas dianteiras afiadas como espadas.

Aranha da seda

Aranha Tamanho 2

PV	Vida	Estamina	PA	Reg. estim.	Resil
26	52	16	8	4	7

FOR	AGI	CON	INT	POD	PER	
10	8	8	2	10	10	
Corte	Contund	Queima	Espirito	Vulner.		
5	5	3	5	5		
Golpe	Precis	Evasão	Reflex	Bloq	Agarr	
11	9	10	10	10	13	
Escala	Equilib	Força	Furtiv	Prestid.	Saúde	
15	20	10	12	9	10	
Conhec	Feitiça	Explor.	Astuc	Vont	Sentir	Detec.
2	6	4	4	10	10	10

Ataques, movimento e equipamento:

1m velocidade de movimento

Habilidades: teia

Morder - Morder - 2 AP - 11 ATK - 10 corte - melee - agarrar  
Aranhas conseguem detectar com +5 e sem penalidade de distância se alguém pisa em sua teia.

Pisar em teia de aranha causa o efeito de Manco.

Descrição:

Uma aranha do tamanho de um cachorro que faz teia.

Aranha Lobo

Aranha Tamanho 2

PV	Vida	Estamina	PA	Reg. estim.	Resil		
39	78	24	12	6	7		
FOR	AGI	CON	INT	POD	PER		
14	12	12	4	10	12		
Corte	Contund	Queima	Espirito	Vulner.			
7	5	3	5	3			
Golpe	Precis	Evasão	Reflex	Bloq	Agarr		
14	12	10	10	10	13		
Escala	Equilib	Força	Furtiv	Prestid.	Saúde		
15	18	10	12	9	10		
Conhec	Feitiça	Explor.	Astuc	Vont	Sentir	Detec.	
2	6	4	4	10	10	10	

Ataques, movimento e equipamento:

1m velocidade de movimento

Habilidades: Bote, veneno, teia

Morder - Morder - 3 AP - 14 ATK - 10 corte - melee - preciso, penetrante, veneno

Veneno tem uma ND de 15 e drena 6 STA por turno no crítico, 4 no acerto e 2 no raspão.

Descrição:

Uma aranha do tamanho de um cachorro que tem veneno e come outras aranhas.

Lobo

Fera Tamanho 3

PV	Vida	Estamina	PA	Reg. estim.	Resil		
52	104	28	13	7	12		
FOR	AGI	CON	INT	POD	PER		
12	13	14	5	10	13		
Corte	Contund	Queima	Espirito	Vulner.			
4	4	8	8	8			
Golpe	Precis	Evasão	Reflex	Bloq	Agarr		
13	13	14	14	11	12		



Escala	Equilib	Força	Furtiv	Prestid.	Saúde	
12	15	12	13	10	14	
Conhec	Feitiça	Explor.	Astuc	Vont	Sentir	Detec.
5	7	8	8	10	11	15

**Ataques, movimento e equipamento:**

1m velocidade de movimento

**Habilidades:** Quadrúpede

Dentes - morder - 3AP - 13 ATK - 10 contund. - curto - agarra, gancho

**Descrição:**

um lobo normal de 70 kg.

**Verme Gelatinoso****Fera Tamanho 4**

PV	Vida	Estamina	PA	Reg. estam.	Resil	
64	96	12	5	3	14	
FOR	AGI	CON	INT	POD	PER	
10	5	6	5	8	5	
Corte	Contund	Queima	Espirito	Vulner.		
2	2	2	2	2		
Golpe	Precis	Evasão	Reflex	Bloq	Agarr	
5	5	5	5	5	14	
Escala	Equilib	Força	Furtiv	Prestid.	Saúde	
10	8	15	10	5	12	
Conhec	Feitiça	Explor.	Astuc	Vont	Sentir	Detec.
2	2	2	8	10	8	10

**Ataques, movimento e equipamento:**

1m velocidade de arrastar

**Habilidades:** vomitar intestinos -

Vomito - vomitar - 3AP - 13 ATK - 8 queima - 6m, 2m de raio - Atira um saco de líquido que engole qualquer um que falhe em seu teste de reflexos, dando 8 de dano queimante e aplicando a mesma quantidade no efeito de queimar. Enquanto não sair de dentro do saco, vítimas não podem se recuperar do efeito de queimar. Se o acerto for crítico, elas também não podem respirar.

**Descrição:**

Um grande verme que vomita um globo de ácido que engloba seus vítimas.

Golems, Blights, Griphon, Hag, Harpy, Homunculus(Spell), Werewolf, Octopus and tentacle creatures(Tentacles with mouths, spikes, ), Dinosaurs, Fungi symbiosis, Snakes, Giants (Troll, Ogre, ), Ooze, Bloodsuckers, Demiplanes, Roc, Camouflaged static carnivores, Succubus/Incubus, Umber Hulk

Explain demiplane and dungeonization