

LUZ E VISÃO

Lanterna Furta-Fogo	Cone de 18m de luz plena	+18m de penumbra
Vela	1,5m de luz plena	+1,5m de penumbra
Lanterna Coberta	9m de luz plena	+9m de penumbra
Lâmpada	4,5m de luz plena	+4,5m de penumbra
Tocha	6m de luz plena	+6m de penumbra

Visão no Escuro. Escuridão Leve sem cores.

Escuridão Leve	Penumbra, névoa disforme, folhagem moderada, crepúsculo, aurora, lua cheia	Desvantagem em Sabedoria (Percepção) relacionado à visão;
Escuridão Densa	Escuridão, névoa densa, folhagem densa, noites sem lua.	Leia na condição "Cego"

CLIMA

Precipitação pesada. Veja *Escuridão Leve*. Desvantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição.

Vento Forte. Desvantagem em ataques à distância e testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da audição. Criaturas voadoras pousam ou caem no fim de seus turnos.

Frio Extremo. TR de CON CD 10 a cada hora ou ganha 1 nível de exaustão (a não ser que esteja equipado de acordo)

Calor Extremo. TR de CON CD 5 (+1/h) a cada hora sem água ou ganha 1 nível de exaustão. Desvantagem se estiver usando armadura média ou pesada.

Exploração

EXAUSTÃO

Fome: 0,5 kg por dia. Meia ração = meio dia. 1 nível de exaustão por dia após 3+CON dias sem comida.

Sede. 3 litros/dia (2 no calor). 1 nível de exaustão por dia sem água.

Nível	Efeito
1	Desvantagem em testes de habilidade.
2	Metade do deslocamento.
3	Desvantagem em ataques e TRs.
4	Metade dos PV Máximos.
5	Deslocamento reduzido a 0.
6	Morte.

Um descanso longo com comida e água reduz a exaustão em 1.

RASTREANDO

Solo	CD de Sobrevivência
Macio (neve, lama)	10
Terra ou grama	15
Rocha sólida	20
Cada dia após passar.	+5
Trilha deixada (sangue)	-5

Falha no Teste. Leva 1h para reencontrar a trilha (ar livre) ou 10 minutos em área confinada (masmorra).

RITMO DE VIAGEM

Ritmo	Hora	Dia	Efeito
Rápido	6,5 km	50 km	-5 em Percepção
Normal	5 km	40 km	---
Lento	3 km	30 km	Pode ser Furtivo.

Terreno difícil. Metade da velocidade.

Marcha forçada. Cada hora acima de 8h/dia exige TR de CON CD 10 (+1/hora acima de 8h) ou sofre 1 nível de Exaustão.

ATIVIDADES DE VIAGEM

Vigiar Perigo	Use a Percepção Passiva para detectar perigo
Navegar	Teste de Sobrevivência (+5 se lento, -5 se rápido), vantagem com mapa ou sol/estrelas: na falha, passa 1d6h perdidos antes do próximo teste.
Desenhar Mapa	---
Rastrear	Teste de Percepção se pedir (veja à esquerda)
Forragear	Teste de Sobrevivência se pedir; encontra 1d6+Sab libras (meio kg) de comida e 1d6+Sab galões (4 litros) de água.

Interação Social

TENDÊNCIA

LB	Faz o que é certo pela sociedade.
NB	Faz o melhor para ajudar quem precisa.
CB	Guiado pela consciência,
LN	Segue a lei, tradição ou código pessoal.
N	Faz o que achar melhor na hora.
CN	Segue caprichos, liberdade acima de tudo
LM	Toma o que quer sem limites de códigos.
NM	Faz o que pode se livrar, sem compaixão.
CM	Movido por violência, ganância, ódio e sangue.

CONVERSACÃO

Primeiro, tentativa de mudar atitude. Depois, teste de CAR se pedir, mandar ou sugerir.

CD	Reação de Criatura Amigável
0	Faz o que dito sem se arriscar ou sacrificar.
10	Aceita riscos ou sacrifícios pequenos.
20	Aceita riscos ou sacrifícios significativos.
CD	Reação de Criatura Indiferente
0	Não oferece ajuda nem faz mal.
10	Faz o que dito desde que sem riscos.
20	Aceita riscos ou sacrifícios pequenos.
CD	Reação de Criatura Hostil
0	Se opõe aos PJs e pode se arriscar para isso.
10	Não oferece ajuda nem faz mal.
20	Faz o que dito desde que sem riscos.

BENS E SERVIÇOS

Cerveja (Caneca)	4 PC
Pão (fatia)	2 PC
Queijo (pedaço)	1 PP
Carne (pedaço)	3 PP
Vinho, comum (jarro)	2 PP
Vinho, fino (garrafa)	10 PO
Refeição, miserável	3 PC/dia
Refeição, pobre	6 PC/dia
Refeição, modesta	3 PP/dia
Refeição, confortável	5 PP/dia
Refeição, rica	8 PP/dia
Refeição, aristocrática	2 PO/dia
Estadia, miserável	7 PC/dia
Estadia, pobre	1 PP/dia
Estadia, modesta	5 PP/dia
Estadia, confortável	8 PP/dia
Estadia, rica	2 PO/dia
Estadia, aristocrática	4 PO/dia
Carruagem (entre cidades)	3 PC/km
Carruagem (na cidade)	1 PC
Mercenário, treinado	2 PO/dia
Mercenário, novato	2 PP/dia
Mensageiro	2 PC/km
Pedágio	1 PC
Passagem de navio	1 PP/km

PERSEGUIÇÃO

Começar uma perseguição. Determine a distância inicial. Role iniciativa. Proceda como um combate.

Disparada. Pode usar a ação *disparada* livremente 3+CON vezes. Cada uso além disso exige TR de CON CD 10 ou ganha 1 de exaustão. (Descanso remove todos os efeitos de exaustão por perseguição.)

Ataques de Oportunidade. Os alvos perseguidos podem sofrer ataques de oportunidade.

Fim de cada rodada. Se o perseguidor não estiver à vista, o perseguido faz um teste de furtividade contra a percepção passiva do perseguidor, usando a tabela.

Fator de Escapatória	Teste Tem...
Muitas coisas escondendo atrás.	Vantagem
Área barulhenta ou cheia de gente.	Vantagem
Poucas coisas escondendo atrás.	Desvantagem
Área quieta ou vazia.	Desvantagem
Perseguidor profic. em sobrevivência.	Desvantagem

Complicações. Veja a página 250.

CLASSES DE DIFICULDADE

Dificuldade	Classe de Dificuldade
Muito fácil	5
Fácil	10
Médio	15
Difícil	20
Muito difícil	25
Quase impossível	30

À DISTÂNCIA

Longa distância.	Desvantagem.
Até 1,5m de criatura hostil.	Desvantagem.
Meia Cobertura	+2 na CA.
3/4 de Cobertura	+4 na CA.

AGARRAR

Para agarrar (1 ataque): Força (Atletismo) do atacante contra Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) do alvo.

Escapar do agarramento: Igual acima.

Mover criatura agarrada: metade do deslocamento (a menos que a criatura seja duas ou mais categorias menor).

ENCONTRÃO

Para empurrar (1 ataque): Força (Atletismo) do atacante contra Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) do alvo.

Sucesso. Derruba o alvo ou o empurra 1,5m.

MOVIMENTO

Deitar-se	Sem custo.
Levantar-se	Metade do deslocamento.
Rastejar	Dobro do custo.
Terreno difícil	Dobro do custo.
Escarlar ou nadar	Dobro do custo.
Montar/desmontar	Metade do deslocamento.

Combate

MONTADO

Montaria controlada. Use sua iniciativa. Pode Esquivar, Disparar ou Desengajar mesmo no turno que montou.

Montaria independente. Tem a própria iniciativa.

Ataque de oportunidade. Pode direcionar para você ou para a montaria.

Montaria derrubada. Reação para desmontar, ou fica derrubado a 1,5m.

Cavaleiro derrubado (ou movido contra sua vontade). TR de DES CD 10 ou fica derrubado a 1,5m.

Montaria	Deslocamento
Burro ou mula	12m
Cavalo, carga	12m
Cavalo, montaria	18m
Pônei	12m
Cavalo de Guerra	18m

BRIGA

Ataque	Bônus de Prof.	Dano
Desarmado	Sim	1 + FOR
Corpo-a-Corpo Improvisado	Crítério do DM	1d4
Arremesso Improvisado	Crítério do DM	1d4

CONDIÇÕES

Cego. Desvantagem em ataques. Ataques contra a criatura cega têm vantagem. Falha em testes de visão.

Enfeitiçado. Criatura não pode atacar ou impor condições danosas ao enfeitiçador. Enfeitiçador tem vantagem em interações sociais com criatura enfeitiçada.

Surdo. Falha em testes de audição.

Amedrontado. Desvantagem em testes de habilidade e ataques enquanto ver fonte do medo. Não pode se mover intencionalmente para perto da fonte do medo.

Agarrado. Deslocamento 0.

Incapacitado. Não pode fazer ações ou reações.

Invisível. Vantagem em ataques. Ataques contra a criatura invisível têm desvantagem. Considerado sob escuridão densa quando tentar se esconder.

Paralisado. Não pode se mover ou falar. Falha em TRs de FOR e DES. Jogadas de ataque contra a criatura têm vantagem. Ataques a até 1,5m são acertos críticos.

Envenenado. Desvantagem em ataques e testes de habilidade.

Caído. Desvantagem em ataques. Ataques contra a criatura derrubada têm desvantagem, ou vantagem se a até 1,5m.

Impedido. Deslocamento 0. Desvantagem em ataques, ataques contra a criatura impedida têm vantagem. Desvantagem em TR de DES.

Atordoado. Incapacitado, não pode se mover, falha em TRs de FOR e DES. Ataques contra a criatura atordoada têm vantagem.

Inconsciente. Incapacitado, derruba itens segurados, fica caído. Falha em TRs de FOR e DES. Ataques contra a criatura inconsciente têm vantagem. Ataques a até 1,5m são acertos críticos.