

21. Clínicas de  
PEDIATRÍA

RPE



# F . F . I .

The French Fries Intelligence

```
>> USUÁRIO RECONHECIDO: [REDACTED]
>> Insira senha de usuário: *****
>> BEM-VINDO DE VOLTA, [REDACTED].
>> dir C:/Users/[REDACTED]/Downloads/[REDACTED]/batataFrita.exe
>> Localizando arquivo... 36,0%
>> Localizando arquivo... 72,9%
>> Localizando arquivo... 98,9%
>> ARQUIVO LOCALIZADO.
>> cd "C:/Users/[REDACTED]/Downloads/[REDACTED]/batataFrita.exe"
>> Carregando arquivos do projeto... 17,7%
>> Carregando arquivos do projeto... 27,9%
>> Carregando arquivos do projeto... 31,9%
>> Carregando arquivos do projeto... 36,0%
>> Carregando arquivos do projeto... 41,7%
>> Carregando arquivos do projeto... 50,9%
>> Carregando arquivos do projeto... 54,8%
>> Carregando arquivos do projeto... 67,7%
>> Carregando arquivos do projeto... 72,9%
>> Carregando arquivos do projeto... 76,8%
>> Carregando arquivos do projeto... 86,5%
>> Carregando arquivos do projeto... 92,6%
>> Carregando arquivos do projeto... 97,9%
>> Inserir senha de arquivo criptografado: *****
>> ACESSO GARANTIDO.
```



# O PROTOCOLO “BATATA FRITA”

*Também conhecido como “A Oligarquia Pestilenta: Livro de Regras, Versão 0.10.1”*

## Registro de Atualizações.

- ◊ Foi adicionado o termo “*Quadrados de Deslocamento*” aos Termos Gerais;
- ◊ Um personagem não pode mais possuir NX 4 em um atributo até o Nível 5;
- ◊ Movido o Deslocamento de um personagem de Estatísticas de Jogo para Status;
- ◊ Esclarecido em Estatísticas de Jogo que Vantagens ou Desvantagens não são cumulativas;
- ◊ No complemento de *Mercantilismo*, agora são possíveis transferências para Peças de Latão;
- ◊ No complemento de *Mercantilismo*, aumentado as Peças Recebidas de Pagamento por Serviço;
- ◊ A Habilidade do complemento de Sanidade e Insanidade “*Mente Inabalável*” teve suas propriedades alteradas;
- ◊ O complemento de *Escolaridade* agora faz parte do sistema padrão;
- ◊ Atualizada a Ficha de Oligarquia Pestilenta.

## Agradecimentos Especiais:

- ◊ Ricardo “rpgcampos” Palma Garcia de Campos, pela criação do universo;
- ◊ Guilherme “Ojimo” Almeida Nunes, Matheus “Taki” Fernandes Gobbi & Lucas “Lis” Lima pela iniciativa e colaboração do projeto F.F.I.;
- ◊ Lucas “Lis” Lima, Guilherme “Ojimo” Almeida Nunes, Matheus “Taki” Fernandes Gobbi, Pedro “FlownThePepo” Ramalho, Enzo Lucca, Eduardo “Peace”, Gabriel “Doto”, Ana “Bea” Beatriz, Christian “TicoWilson” Paula & Walter “Okami Nечie” Rizzi Dell’Agnolo pela participação nos RPGs, memes e brincadeiras;
- ◊ Kalel “Miojin”, Eduardo “Giovanni” Douglas, Eduardo “Peace” & Matheus “Taki” Fernandes Gobbi pelo Pré-Oligarquia;

# Sumário

<b>Termos Gerais.....</b>	<b>9</b>
<b>Atributos.....</b>	<b>10</b>
<b>Níveis.....</b>	<b>11</b>
Habilidade de Experiência.....	12
Aumento de Atributo.....	12
Poderes de Arquétipos.....	12
Aperfeiçoamento.....	13
Ganhos de Bens.....	13
<b>Status.....</b>	<b>13</b>
<b>Origens.....</b>	<b>14</b>
Alquimista.....	15
Armeiro.....	15
Ator.....	16
Autodidata.....	16
Batedor.....	16
Caçador.....	16
Cozinheiro.....	16
Criminoso.....	17
Curandeiro.....	17
Desgarrado.....	17
Devoto.....	17
Duelista.....	17
Fazendeiro.....	18
Guarda Real.....	18
Guerreiro.....	18
Marujo.....	18
Mercante.....	19
Músico.....	19
Nobre.....	19
Ordinário.....	20
Patrulheiro.....	20
Selvagem.....	20
<b>Perícias.....</b>	<b>21</b>
Escolaridade.....	21
Acrobacia (Agi).....	23
Adestramento (Pre).....	23
Artes (Pre).....	24
Atletismo (For).....	24
Conhecimento (Int).....	24
Cura (Int).....	25
Diplomacia (Pre).....	25
Enganação (Pre).....	25

Fortitude (Vig).....	26
Furtividade (Agi).....	26
Iniciativa (Agi).....	27
Intimidação (Pre).....	27
Intuição (Pre).....	27
Investigação (Int).....	27
Ladinagem (Agi).....	28
Luta (For).....	28
Ofício (Int).....	28
Percepção (Pre).....	29
Pontaria (Agi).....	29
Reflexos (Agi).....	30
Religião (Pre).....	30
Sobrevivência (Int).....	30
Tática (Int).....	31
Vontade (Pre).....	31
<b>Músicas.....</b>	<b>32</b>
<b>Habilidades de Experiência.....</b>	<b>34</b>
<b>Estatísticas de Jogo.....</b>	<b>40</b>
Vantagens e Desvantagens.....	40
Deslocamento Zerado.....	40
Forçar Testes.....	40
Ajudar Em Testes.....	40
Tipos de Dano.....	41
Classificações de Dano.....	41
Alcance.....	41
Situações Especiais.....	42
<b>Tipos de Ações.....</b>	<b>42</b>
Ação Padrão.....	42
Ação de Movimento.....	44
Ação Livre.....	44
Ação Completa.....	45
Reação.....	45
<b>Combate.....</b>	<b>46</b>
Combate com Duas Armas.....	46
Combate Engajado.....	46
Impasse.....	46
Iniciativa.....	46
Posturas.....	46
Quebrar Armadura.....	47
<b>Interlúdio.....</b>	<b>47</b>
Dormir.....	47
Alimentar-se.....	47
Cozinhar.....	48

Exercitar-se.....	48
Ler.....	48
Organizar.....	48
Consertar.....	48
Aprimorar.....	48
<b>Sistema Monetário.....</b>	<b>49</b>
O Custo De Itens.....	49
Prestígio.....	49
Comércio de Itens.....	51
Transferência de Valores.....	51
<b>Equipamentos.....</b>	<b>52</b>
Bens iniciais.....	52
Carga Excessiva.....	52
Acúmulo De Peso 0.....	52
Armas.....	53
Munições.....	58
Proteções.....	60
Químicos.....	63
Itens Gerais.....	66
<b>Objetos e Construções.....</b>	<b>71</b>
<b>Perigos.....</b>	<b>72</b>
Escuridão.....	72
Terreno Difícil.....	72
Terreno Movediço.....	73
Armadilhas.....	73
Clima.....	74
Lava.....	75
Queda.....	75
Sufocamento.....	75
Doenças e Distúrbios.....	75
A Pestilênci.....	77
<b>Ameaças.....</b>	<b>78</b>
Bestialidades.....	79
Aberrações.....	91
Selvagens.....	91
<b>Companheiros Animais.....</b>	<b>91</b>
<b>Regras Opcionais.....</b>	<b>101</b>
Acertos Automáticos.....	101
Contagem de Munições.....	101
Clímax.....	101
Durabilidade de Equipamentos.....	102
Realismo Brutal.....	102
Rolagens em Grupo.....	102
Pontos de Mérito.....	103

<b>Complementos.....</b>	<b>103</b>
Bênçãos e Maldições.....	103
Exaustão.....	103
Honra.....	104
Lesões Graves.....	107
Mercantilismo.....	107
O Oriente.....	109
Peso da Idade.....	112
Pólvora.....	113
Sanidade e Insanidade.....	113
<b>Apêndice.....</b>	<b>117</b>



# Termos Gerais.

A seguir está uma lista dos termos mais usados no sistema, junto com a explicação de cada um. Se familiarize com esses conceitos, pois eles aparecerão diversas vezes ao longo do livro.

- ◊ **Nível em Atributo (NX).** O seu “NX” se refere ao seu “Nível de Atributo”, o valor que você tem e que pode ser aprimorado em um Atributo específico (Veja o capítulo de Atributos). o termo varia para cada Atributo (“NA” para Agilidade, “NF” para Força, “NI” para Intelecto, “NP” para Presença e “NV” para Vigor).
- ◊ **Dado de Atributo (DX).** O seu “DX” se refere ao seu “Dado de Atributo”, o dado de bônus que você recebe por conta de seu NX (Veja o capítulo de Atributos). o termo varia para cada Atributo (“DA” para Agilidade, “DF” para Força, “DI” para Intelecto, “DP” para Presença e “DV” para Vigor).
- ◊ **Dificuldade de Teste (DT).** Uma “DT” se refere à “Dificuldade de Teste”. A DT é um valor que um teste precisa ultrapassar para que ele seja bem-sucedido.
- ◊ **Pontos de Vida (PV).** Representam a saúde, a vitalidade e o bem-estar do personagem. Quando seu personagem é ferido, ou está em uma situação de estresse (seja por cair de um barranco, por ser roído por um Rato Pestilento, ou ver um amigo morrer em situação de desespero), sofre dano. O dano é subtraído de seus PV. Se chegarem a 0, você começa a morrer.
- ◊ **Pontos de Estamina (PE).** Representam a energia e a determinação do personagem. Você gasta PE para usar as habilidades de experiência ou origem.
- ◊ **Percepção Passiva (PP).** Representa a sua capacidade de reagir bruscamente ao que acontece em seus arredores. A PP é um valor fixo que varia de ser para ser.
- ◊ **Resistência à Dano (RD).** A “Resistência a Dano” de um personagem. Quando você tem RD à um tipo específico de dano (Veja o capítulo de Estatística de Jogo), você subtrai o valor da sua RD no dano que for causado.
- ◊ **Pontos Temporários.** Pontos temporários são PV ou PE fornecidos por certos efeitos. Eles são somados a seus pontos atuais, mesmo que ultrapassem o máximo. Pontos temporários são sempre os primeiros a serem gastos. Eles não podem ser acumulados, porém, se você receber uma quantidade maior de pontos temporários, ela substitui sua quantidade atual. Caso não seja especificado o contrário, pontos temporários desaparecem no fim da cena.
- ◊ **Modificador de Teste.** os Modificadores de Teste são as penalidades ou bônus numéricos aplicados em um teste, podendo vir de perícias, apetrechos ou habilidades. DX não são considerados Modificadores de Testes.
- ◊ **Equipamento/Aprimoramento Gratuito.** É um equipamento ou aprimoramento que um personagem porta que não consta nos seus limites de bens, apenas aumentando a sua carga.
- ◊ **Classificação de Dificuldade (CD).** A CD é uma estatística aplicada a ameaças, e ela serve para determinar a dificuldade de uma ameaça em comparação a um grupo de guardas. A maneira de calcular a dificuldade é comparando a CD da ameaça com a soma do Nível de todos os guardas, sendo assim, um grupo de quatro guardas Nível 3 é capaz de enfrentar uma ameaça CD 12 em uma luta balanceada, enquanto este mesmo grupo terá uma luta mais difícil contra uma ameaça CD 16. Grupos de personagens mundanos enfrentam ameaças de CD 0.
- ◊ **Passos.** Alguns efeitos podem aumentar ou diminuir o “passo” de dano de uma arma, alterando seus valores de dano (de 1d4 para 1d6, de 1d6 para 1d8, de 1d8 para 1d10, de 1d10 para 1d12, e de 1d12 para 2d8).
- ◊ **Quadrados de Deslocamento.** Ao lado do deslocamento em metros de um ser, temos o deslocamento medido em quadrados, o deslocamento em quadrados assume um mapa com uma grade. Um único quadrado da grade representa 1,5 metros de distância.



# Atributos.

Os Atributos são a base de testes, eles representam as competências básicas e capacidades de um ser, e são definidos em cinco: *Agilidade*, *Força*, *Intelecto*, *Presença* e *Vigor*.

- ◊ **Agilidade (Agi).** Define seus reflexos, sua destreza manual e velocidade de reação. Disparar uma flecha, arrombar uma porta trancada ou caminhar sem ser percebido são exemplos de testes que usam Agilidade.
- ◊ **Força (For).** Representa sua potência física e suas habilidades que exigem musculatura. Levantar um pedregulho, derrubar uma pessoa ou quebrar uma porta são exemplos de testes que exigem Força.
- ◊ **Intelecto (Int).** Define seu aprendizado e suas capacidades de raciocínio e memória. Entender um pergaminho antigo, achar um item importante ou produzir um químico são exemplos de testes que exigem Intelecto.
- ◊ **Presença (Pre).** Define suas habilidades sociais, sentidos e resistência emocional. Escutar um som distante, confortar um aliado abalado ou persuadir um patrulheiro são exemplos de testes que exigem Presença.
- ◊ **Vigor (Vig).** Define sua saúde e resistência física contra condições negativas. Ficar consciente enquanto bêbado, estancar um sangramento ou prender fôlego debaixo d'água são exemplos de testes que exigem Vigor.

Os testes de Atributo consistem em rolar 1d20, o Atributo define um dado a mais (DX). Inicialmente em Nível 1, seres humanos são limitados a NX 3 no máximo; quando começam a ganhar mais experiência e aumentar o seu Nível, um ser humano pode chegar a um limite máximo de NX 4 a partir de Nível 5, enquanto NX 5 e 6 passam a ser usados apenas para animais, criaturas e outros seres que foram transmutados pela Pestilência.

Quando está distribuindo seus atributos iniciais, pode-se optar por zerar o Nível de um único atributo para receber um Ponto de Atributo a mais para distribuí-lo como desejar.

O seu Nível em um Atributo (NX) define suas capacidades naquele atributo, o Nível 1 representa a média humana, Nível 2 representa alguém acima da média, até o Nível 4 em que alguém é excelente naquele Atributo. Atributos também podem ter Nível 0 – representando alguém incapaz ou abaixo da média naquele atributo, e também os Níveis 5 e 6, porém estes Níveis representam capacidades acima dos limites humanos, e são usados apenas para monstros e criaturas pestilentas (à critério do mestre).

Um teste de Atributo é definido por 1d20 somado a um dado bônus (DX) definido pelo seu NX do mesmo Atributo, segundo a tabela abaixo.

*TESTES DE ATRIBUTO:*

**1d20 + DX**

DX: Dado bônus definido pelo seu Atributo.



*Tabela de Dados de Atributo.*

Nível do Atributo (NX)	Dado do Atributo (DX)
<b>0</b>	-1d4
<b>1</b>	+0
<b>2</b>	+1d4
<b>3</b>	+1d6
<b>4</b>	+1d8
<b>5</b>	+1d10
<b>6</b>	+1d12

## Níveis.

O Nível de um personagem representa sua experiência na Guarda da Peste, seu treinamento e suas capacidades de sobrevivência em ambientes hostis. Personagens que não fazem parte da Guarda não tem Nível (é como se eles estivessem em “Nível 0”, por não terem treinamento), e Guardas da Peste vão do Nível 1 até o 10. Guardas em Nível 1 podem representar Guardas novatos ou pouco experientes, enquanto Guardas em Nível 10 representam veteranos, líderes da Guarda.

Depois de certo tempo trabalhando para a Guarda, você sobe de Nível. Isso significa que o seu personagem se desenvolve e amplia suas habilidades por ter lidado com situações perigosas. Quando sobe de Nível, recebe seu bônus de PV e PE, e bônus de seu novo Nível, conforme a tabela abaixo.

*Tabela de Experiência.*

Nível	Bônus de Nível.
<b>1</b>	Habilidade de Experiência.
<b>2</b>	Aumento de Atributo. Poder de Arquétipo.
<b>3</b>	Habilidade de Experiência. Ganhos de Bens.
<b>4</b>	Aperfeiçoamento.
<b>5</b>	Aumento de Atributo. Habilidade de Experiência.
<b>6</b>	Poder de Arquétipo. Ganhos de Bens.
<b>7</b>	Habilidade de Experiência.



Nível	Bônus de Nível.
8	Aumento de Atributo. Aperfeiçoamento.
9	Habilidade de Experiência. Ganhos de Bens.
10	Aumento de Atributo. Poder de Arquétipo. Aperfeiçoamento.

## Habilidade de Experiência.

*Seu treinamento na Guarda da Peste tornou suas habilidades mais amplas.* Você recebe uma nova Habilidade, desde que cumpra seus pré-requisitos (Veja o capítulo de Habilidades de Experiência). Toda vez que recebe este bônus, você pode escolher uma habilidade que já havia pego e trocar por outra.

## Aumento de Atributo.

*A sua experiência na guarda te tornou mais forte, ágil e esperto.* Você recebe um ponto de Atributo para distribuir como quiser, seguindo as regras de atributo (Veja o capítulo de Atributos).

## Poderes de Arquétipos.

*Cada Guarda da Peste se adapta de diferentes formas em ambientes difíceis, se adequando a um arquétipo específico de acordo com sua necessidade.* Quando receber o poder de Arquétipo no Nível 2, escolha um entre cinco Arquétipos e atribua seu bônus Básico: Habil, Pujante, Diligente, Inventivo e Resiliente. Você precisa ter pelo menos NX 2 no atributo relacionado ao arquétipo para escolhê-lo. No Nível 2 você recebe o poder Básico de seu Arquétipo, ao Nível 6 recebe o poder Avançado, e finalmente em Nível 10 recebe seu poder Superior.

### ◊ Diligente (Agilidade)

- ◊ *Básico:* Seu deslocamento passa a ser 12m;
- ◊ *Avançado:* Você tem Vantagem em todos os testes de Reflexos;
- ◊ *Superior:* Sua Defesa aumenta em +2.

### ◊ Pujante (Força)

- ◊ *Básico:* Seu limite de carga aumenta em +3;
- ◊ *Avançado:* Você soma +2 em suas rolagens de dano corpo-a-corpo;
- ◊ *Superior:* Sua margem de ameaça aumenta em +2 com golpes desarmados e todas as armas corpo-a-corpo que utilizar.

### ◊ Inventivo (Intelecto)

- ◊ *Básico:* Você se torna Treinado em 2 perícias novas;
- ◊ *Avançado:* Você recebe um bônus de Aperfeiçoamento adicional;
- ◊ *Superior:* Escolha mais 2 perícias cujo já é Veterano para se tornar Mestre.

### ◊ Habil (Presença)

- ◊ *Básico:* Você recebe 6+NP de PE adicionais;
- ◊ *Avançado:* Você tem Vantagem em todos os testes de Vontade;
- ◊ *Superior:* Você recebe uma Habilidade de Experiência adicional.

### ◊ Resiliente (Vigor)

- ◊ *Básico:* Você recebe 8+NV de PV adicionais;
- ◊ *Avançado:* Você tem Vantagem em todos os testes de Fortitude;
- ◊ *Superior:* Você recebe RD 2 a danos de Corte, Impacto e Perfuração.



## Aperfeiçoamento.

*Você desenvolve seus conhecimentos e se especializa no que sabe fazer.* Você escolhe entre se tornar Treinado em 2+NI perícias em que é destreinado, ou se tornar Veterano em 2+NI perícias que já é Treinado. A partir do Nível 8, você pode escolher se tornar Mestre em perícias em que já é Veterano, porém a quantidade é reduzida para apenas seu NI.

Naturalmente, um Guarda da Peste começa com proficiência em Armas e Proteções Simples. Além disso, toda vez que recebe um Aperfeiçoamento, você também se torna proficiente em algo a mais. Escolha uma das seguintes opções para se tornar proficiente.

- ◊ **Armas Táticas.** Permite você usar armas táticas sem penalidade.
- ◊ **Armas Pesadas.** Permite você usar Armas Pesadas sem penalidade. Você só pode se tornar proficiente em Armas Pesadas se já for proficiente em Armas Táticas.
- ◊ **Proteções Táticas.** Permite você usar Proteções Táticas sem penalidade.
- ◊ **Proteções Pesadas.** Permite você usar proteções pesadas sem penalidade. Você só pode se tornar proficiente em Proteções Pesadas se já for proficiente em Proteções Táticas.
- ◊ **Instrumentos Musicais.** Permite você usar instrumentos musicais sem penalidade.
- ◊ **Químicos.** Permite você usar efeitos de químicos sem penalidade.

## Ganhos de Bens.

*Você passa a poder portar equipamentos de melhor qualidade e em maior quantidade.* Você pode portar equipamentos de maior custo e em maior quantidade (Veja o capítulo de Equipamentos).

## Status.

São as métricas vitais que definem sua capacidade de enfrentar desafios e resistir a perigos, as principais estatísticas de seu personagem. Você começa com as seguintes informações:

- ◊ **Pontos de Atributo:** 4
- ◊ **PV Inicial:** 12 + NV
- ◊ **PV por Nível:** 4 + NV
- ◊ **PE Inicial e por Nível:** 3 + NP
- ◊ **Defesa:** 6 + NA
- ◊ **PP:** 10 + NP + Percepção
- ◊ **Deslocamento:** 9 metros (6 quadrados)
- ◊ **Perícias Iniciais:** 4 + NI
- ◊ **Proficiências Iniciais:** 1 entre Armas Táticas, Proteções Táticas, Instrumentos Musicais e Químicos.
- ◊ **Limite de Carga:** 3 + 3 \* NF
- ◊ **Limite de PE:** Igual ao seu Nível.



## Personagens Mundanos

Personagens que não fazem parte da Guarda da Peste não têm treinamento ou experiência, portanto, são considerados em “Nível 0”. Eles começam somente com seus benefícios de Origem e com os seguintes status:

- ◊ **Pontos de Atributo:** 3
- ◊ **PV:** 8 + NV
- ◊ **PE:** 1 + NP
- ◊ **Defesa:** 5 + NA
- ◊ **PP:** 10 + NP + Percepção
- ◊ **Deslocamento.** 9 metros (6 quadrados)
- ◊ **Perícias Iniciais:** 2 + NI
- ◊ **Proficiências Iniciais:** 1 entre *Armas Simples*, *Proteções Simples*, *Instrumentos Musicais* e *Químicos*.
- ◊ **Limite de Carga:** 3 + 3 \* NF
- ◊ **Limite de PE:** 1.

Ao ser recrutado e treinado pela Guarda da Peste, assume as estatísticas de um Guarda Nível 1.

## Origens.

O que o seu personagem faz ou fazia antes de se juntar a Guarda da Peste. A origem de um personagem representa como a vida e seu antecedente influenciam seu serviço na Guarda. Escolha uma origem entre as listadas abaixo, recebendo as perícias treinadas e habilidade especificadas.

*Tabela de Origens*

Origem	Perícias Treinadas	Habilidade de Origem
Alquimista	Investigação e Ofício (Alquimia).	Vamos Cozinhar.
Armeiro	Fortitude e Ofício (Ferraria).	Aprimorar Armamento.
Ator	Artes e Enganação.	Teatro.
Autodidata	Investigação e Ofício (História).	Saber É Poder.
Batedor	Furtividade e Pontaria.	Silencioso E Mortal.
Caçador	Pontaria e Sobrevivência.	Presa Fácil.
Cozinheiro	Fortitude e Ofício (Culinária).	Bón Appetit.
Criminoso	Ladinagem e Furtividade.	Meu Precioso.
Curandeiro	Cura e Intuição.	Técnica Medicinal.
Desgarrado	Fortitude e Sobrevivência.	Sempre Tem Lugar.



Origem	Perícias Treinadas	Habilidade de Origem
Devoto	Religião e Vontade.	Nada Me Faltará.
Duelista	Iniciativa e Luta.	Luta Justa.
Fazendeiro	Adestramento e Ofício (Agricultura).	Bem-Vindo Ao Mato.
Guarda Real	Intimidação e Tática.	Alta Elite.
Guerreiro	Tática e Reflexos.	Custe O Que Custar.
Marujo	Atletismo e Percepção.	Vida no Convés.
Mercante	Enganação e Ofício (Tesouraria).	Barganha.
Músico	Artes e Diplomacia.	Dom Musical.
Nobre	Conhecimento e Vontade.	Sangue Real.
Ordinário	Conhecimento e Ofício (escolha do Jogador).	Mão Amiga.
Patrulheiro	Intimidação e Percepção.	Inabalável.
Selvagem	Acrobacia e Sobrevivência.	Invenção Primitiva.

## Alquimista.

*“Você estudou a natureza exótica ao seu redor e aprendeu a produzir compostos químicos. Você conseguiu encontrar uma fórmula que ajuda a combater a praga, e agora usa do seu conhecimento para exterminar a pestilência e tratar aliados.”*

**Perícias.** Investigação e Ofício (Alquimia).

**Vamos Cozinhar.** Ao fabricar um químico, a DT de fabricação é diminuída em -3. Além disso, a partir de Nível 6, você é capaz de fabricar a Cura.

## Armeiro.

*“Você trabalhava forjando espadas afiadas e armaduras maciças para soldados e guardas. Sua maestria em equipamentos de combate fez com que a Guarda da Peste fosse atrás de você, e você aceitou continuar trabalhando em nome de uma causa nobre.”*

**Perícias.** Fortitude e Ofício (Ferraria)

**Aprimorar Armamento.** Com uma ação de Interlúdio, você pode implementar um número de aprimoramentos temporários gratuitos para armas, munições ou proteções igual a seu NI. Desta forma um mesmo equipamento só pode receber um máximo de aprimoramentos igual a 2. Estes aprimoramentos duram 1d2 cenas de ação. Você não pode Aprimorar equipamentos se não estiver em uma ferraria ou se não tiver ferramentas de ferraria.



## Autor.

*“Você vivia uma vida, ou melhor, muitas vidas. Interpretou heróis e vilões, porém em algum dia descobriu que a arte imita a vida, e as feras que você derrotou nas peças teatrais existem além da ficção, e a Guarda da Peste agora também faz parte da sua história.”*

**Perícias.** Artes e Enganação.

**Teatro.** Uma vez por cena, você pode gastar 5 PE para simular o efeito de uma única habilidade que você tenha visto um de seus aliados humanos usar durante a cena. Você ignora os pré-requisitos da habilidade, mas ainda precisa gastar seu custo de PE e materiais se necessário. Esta habilidade usa os seus parâmetros de jogo, como se você estivesse usando a habilidade em questão. Você não poderá mais utilizar a habilidade escolhida após o final da cena, a não ser que utilize Teatro novamente.

## Autodidata.

*“Não importa se você já nasceu fascinado por saber, ou estuda por imposição familiar. Longos anos de sua vida foram gastos em meio a livros e pergaminhos. Agora, como Guarda da Peste, você tem a chance de vivenciar aquilo que aprendeu e também auxiliar o grupo com o fruto de seus estudos.”*

**Perícias.** Investigação e Ofício (História)

**Saber É Poder.** Gastando 2 PE, você soma seu NI em um teste (exceto Luta e Pontaria).

## Batedor.

*“Rastreando inimigos, cortando cabeças ou caçando recompensas: Você foi treinado pra matar. Pouco importando a carreira que adotou, como Guarda da Peste, seu antigo treino acaba se revelando útil em numerosas ocasiões.”*

**Perícias.** Furtividade e Pontaria.

**Silencioso e Mortal.** Você começa com a habilidade *Ataque Furtivo* gratuitamente.

## Caçador.

*“Você aprendeu desde cedo a abater animais selvagens para colocar comida na mesa de seu vilarejo ou família, suas habilidades excepcionais de rastrear animais perigosos chamaram a atenção da Guarda, e agora as feras que você enfrenta são só um pouco mais monstruosas.”*

**Perícias.** Pontaria e Sobrevivência.

**Presa Fácil.** Você soma seu NI no dano de suas Armadilhas e na DT para escapar e percebê-las.

## Cozinheiro.

*“Você cozinhava pratos excepcionais para uma taverna populada ou mansão da realeza. Um dia você encontrou um ingrediente animal um pouco suspeito, e agora você garante a sobrevivência da Guarda da Peste.”*

**Perícias.** Fortitude e Ofício (Culinária)

**Bon Appétit.** Ao comer alimentos produzidos por você em um Interlúdio, todos os PV e PE que excederem o limite máximo na recuperação desta cena são convertidos em pontos temporários até o final do dia.



## Criminoso.

*“Fazer o bem é bonito, mas não enche barriga. Você roubava dinheiro, comida, ou itens raros para sobreviver. Algum dia você acabou se encontrando sem rumo, quem sabe tenha sido preso, e a Guarda da Peste achou suas habilidades úteis para achar outro tipo de ornamento...”*

**Perícias.** Ladinagem e Furtividade.

**Meu Precioso.** Com um teste de Ladinagem oposto a um teste de Furtividade, você pode reconhecer ou encontrar algum item escondido de seu interesse em uma pessoa ou ambiente, como por exemplo descobrir exatamente onde e o que está sendo ocultado.

## Curandeiro.

*“Talvez você tenha sido ajudante do curandeiro da vila, ou estudou por anos como salvar vidas. De qualquer modo, você é treinado em curar doenças e feridas com remédios e tratamento, algo sempre útil na Guarda da Peste.”*

**Perícias.** Cura e Intuição.

**Técnica Medicinal.** Sempre que curar um personagem, você soma seu NI nos PV curados.

## Desgarrado.

*“Você passou parte da vida isolado, afastado da sociedade. Não conheceu seus pais, foi abandonado por eles ou fugiu para evitar maus tratos. Em algum momento, sua tranquilidade foi interrompida por um animal disforme, e tornar-se Guarda da Peste parecia a única chance de uma vida melhor.”*

**Perícias.** Fortitude e Sobrevivência.

**Sempre Tem Lugar.** Você recebe um bônus de +5 no limite de carga.

## Devoto.

*“Em um mundo agraciado com tantas igrejas, muitos ingressam cedo em alguma ordem religiosa. Talvez você tenha ouvido o chamado da fé, seguiu a tradição de sua família, ou apenas foi abandonado quando pequeno às portas de um templo ou mosteiro. E agora, sua fé ajuda a Guarda da Peste a compreender o divino.”*

**Perícias.** Religião e Vontade.

**Nada Me Faltará.** Uma vez por cena, antes de realizar um teste de perícia você pode rolar 1d2. Se cair 2, você recebe +8 nesse teste.

## Duelista.

*“Em vários pontos do Grande Reinado, combates de esgrima são um entretenimento popular. Você acabou envolvido nesse mundo por ser tradição em sua família, ou apenas por sede de fama e fortuna. E o que antes poderia ser apenas fingimento, agora pode te tornar um lutador incomparável na Guarda da Peste.”*

**Perícias.** Iniciativa e Luta.

**Luta Justa.** Se estiver em combate corpo-a-corpo um a um, você recebe +2 em testes de ataque e em sua Defesa.



## Fazendeiro.

*“Cultivando a terra ou criando animais, você viveu longos anos em contato com a natureza, e trabalhou duro em campos e fazendas. Por que essa vida tranquila acabou? Sua família foi assassinada por animais abomináveis? Ou sua fazenda foi devastada por uma fera maior?”*

**Perícias.** Adestramento e Ofício (Agricultura).

**Bem-Vindo Ao Mato.** A DT para testes de colheita da perícia Ofício (Agricultura) é reduzida para 10. Além disso, para cada 5 pontos excedentes à DT, você colhe um alimento extra.

## Guarda Real.

*“No Grande Reinado existem vastas forças militares. Ainda jovem, você se alistou, ou foi convocado, como soldado em um grande exército. Mas em alguma ocasião você abandonou a vida militar da nobreza para se tornar Guarda da Peste.”*

**Perícias.** Intimidação e Tática.

**Alta Elite.** Você começa com um Medalhão Real (considerado um item de preço Platina com peso 0.5) que pode ser trocado pelos serviços de um Guarda Real, bens ou um acesso restrito. Além disso, recebe +4 em testes de Intimidação no uso deste medalhão contra alvos que se submetem à Guarda Real. Se perder seu Medalhão Real, você pode ganhar outro em sua próxima missão se apresentando à própria Guarda Real.

## Guerreiro.

*“Você foi feito para guerrear e lutar até a morte pelo que ama, pelo seu país e por pessoas que nem ao menos conhecem seu nome. É uma vida cheia de dificuldades, mas uma vida honrosa, e na Guarda da Peste, isso não é muito diferente.”*

**Perícias.** Tática e Reflexos.

**Custe O Que Custar.** Se ficar com 0 PE, você pode utilizar PV para ativar suas habilidades (Se nenhuma de suas habilidades custar os PE que lhe restam, você pode completar o valor em PV).

## Marujo.

*“Você foi tripulante de diversas embarcações, vivendo acostumado ao chão molhado e cheiro podre de seus companheiros, você conhece o mar como ninguém, já ouviu histórias sobre enormes peixes e criaturas abissais, mas quando algum animal monstruoso decidiu atacar a sua tripulação, a sua vida mudou por completo.”*

**Perícias.** Atletismo e Percepção.

**Vida no Convés.** A sua Condição de Descanso é considerada sempre uma categoria acima. Para a Condição de Descanso luxuosa, sua recuperação é quadruplicada.



## Mercante.

*“Seguindo uma tradição familiar, depois de herdar um negócio, ou simplesmente como jovem trabalhador, você passou a trabalhar como comerciante. Depois de trabalhar por anos em uma tenda, caravana ou bazar, você talvez não tenha ficado rico, mas reuniu algum equipamento e dinheiro suficientes para começar sua carreira como Guarda da Peste.”*

**Perícias.** Enganação e Ofício (Tesouraria).

**Barganha.** Com um teste de Diplomacia ou Enganação superior a um teste de Vontade de um outro mercante, você diminui em um o preço em peças de um objeto à venda (de Prata para Cobre...). O mercante alvo recebe +2 em Vontade contra sua barganha para cada vez que você falhar em uma oferta até o final da missão.

## Músico.

*“Você treinou para se tornar talentoso em tocar belas canções, e ganhava a vida em tavernas tocando músicas para os bêbados, ou até mesmo para um rei ou nobre. Suas músicas motivadoras atraíram a atenção da Guarda da Peste, e agora você consegue tocar músicas para alimentar o coração e a alma de seus aliados.”*

**Perícias.** Artes e Diplomacia.

**Dom Musical.** Você aprende uma música adicional. A partir do Nível 8, você aprende uma segunda música adicional.

## Nobre.

*“Você nasceu na nobreza, recebeu educação sofisticada em assuntos acadêmicos, política mercantil e torneios de cavalaria. Por mais que seus pais talvez não tenham gostado da ideia, você cortou seus laços com o passado, e deixou seus compromissos na realeza para se tornar um Guarda da Peste.”*

**Perícias.** Conhecimento e Vontade.

**Sangue Real.** Ao invés da tabela de prestígio padrão (Veja o capítulo de Sistema Monetário), você e seu grupo passam a usar a seguinte tabela:

*Tabela de Prestígio - Nobre.*

Prestígio	Classe	Cobre	Prata	Ouro	Platina
0	Baixa	1	1	-	
10	Média	2	1	1	-
30	Alta	2	2	1	1
50	Luxuosa	3	2	2	1



## Ordinário.

*“Sem muitas chances na vida, você era um simples cidadão que ganhava a vida vendendo recursos ou trabalhando em construções e trabalhos para seu vilarejo. Não é surpresa que a carreira como Guarda da Peste, mesmo perigosa, tenha parecido muito mais atraente.”*

**Perícias.** Conhecimento e Ofício (escolhida pelo Jogador).

**Mão Amiga.** Você soma seu NX ao bônus padrão de ajudar um aliado.

## Patrulheiro.

*“Você atuou como agente da lei em uma vila ou cidade, nem de longe uma profissão tão emocionante quanto parece. Boa parte de seu trabalho resumia-se a guardar um portão, fazer rondas tediosas ou recolher bêbados em tavernas. Pelo menos você recebeu algum treino em combate, e tem consigo alguma boa arma, que foi o suficiente para entrar na Guarda da Peste.”*

**Perícias.** Intimidação e Percepção.

**Inabalável.** Você recebe imunidade à condição mental *Abalado*.

## Selvagem.

*“Você nasceu em uma tribo de pessoas ferais, ou tem uma origem bem mais exótica. Perdeu-se dos pais verdadeiros em alguma região remota, sobrevivendo graças aos cuidados de um eremita ou criado por animais. Será que você ainda teme a civilização, assustando-se com uma simples fogueira? Ou já aprendeu algumas coisas, graças à Guarda da Peste?”*

**Perícias.** Acrobacia e Sobrevivência.

**Invenção Primitiva.** Uma vez por dia, você pode realizar um teste de Sobrevivência para improvisar uma arma corpo-a-corpo ou uma arma a distância junto de sua munição que funcione como o equipamento escolhido até o final do dia. Você pode utilizar estes equipamentos mesmo sem proficiência. A DT é 5 para armas de preço Latão, e ela aumenta em +5 para cada preço acima disso. Estes equipamentos não podem receber aprimoramentos.



# Perícias.

As perícias são as capacidades, treinamentos e conhecimentos mais aprofundados de um personagem, importantes para solucionar desafios físicos, mentais e sociais. Sempre que você tenta fazer uma ação cujo resultado é incerto, é realizado um teste. Testes usam a mecânica básica do jogo, apresentada no capítulo de Atributos. Para testes de perícia, você soma seu modificador de perícia, uma medida da sua competência com a perícia em questão. Nas perícias Treinadas você recebe um bônus de +2, nas perícias Veteranas +4, e nas perícias Mestres +6.

## Escolaridade.

A Escolaridade reflete o tipo de educação ou treinamento que o personagem recebeu em seu passado, moldando suas habilidades, conhecimento e perspectivas. Essa educação pode variar desde a tutela de um mestre sábio em uma torre isolada para a perícia de Conhecimento, ou até anos de convivência na floresta para a perícia de Sobrevida. Ao montar seu personagem, antes mesmo de escolher a sua origem, você deve escolher uma Escolaridade para ele em uma perícia em particular, se tornando Treinado na mesma. Após isto, caso escolha uma origem em que uma das duas perícias ganhas seja a de sua Escolaridade, esta perícia da origem pode ser trocada por uma outra qualquer (como por exemplo, se tiver Escolaridade em Iniciativa e escolher a origem Duelista, você pode trocar a perícia de Iniciativa por uma outra perícia). Quando se tem Escolaridade em uma perícia, você pode disciplinar um grupo de aliados a se tornarem temporariamente treinados nela, gastando uma ação de Interlúdio, você pode realizar um teste da perícia cujo possua Escolaridade (DT 5 + 5 por aliado que deseja treinar), se passar, os aliados permanecerão treinados nesta perícia até o fim da missão. Quando se tornar Mestre na perícia que possui Escolaridade, em seu próximo Aperfeiçoamento você pode optar por aumentar o grau de treinamento desta perícia em questão, se tornando Exímio e recebendo +8 nos testes desta perícia.

Tabela de Grau de Treinamento.

Grau de Treinamento	Bônus
Treinado	+2
Veterano	+4
Mestre	+6

### TESTES DE PERÍCIA:

**1d20 + DX + Bônus**

DX: Dado bônus definido pelo seu Atributo.

Bônus: Modificador concedido pelo grau de treinamento da perícia.



Tabela de Perícias.

Perícia	Atributo-Base	Somente Treinada?
Acrobacia	Agi	
Adestramento	Pre	Sim
Artes	Pre	Sim
Atletismo	For	
Conhecimento	Int	
Cura	Int	
Diplomacia	Pre	
Enganação	Pre	
Fortitude	Vig	
Furtividade	Agi	
Iniciativa	Agi	
Intimidação	Pre	
Intuição	Pre	
Investigação	Int	
Ladinagem	Agi	
Luta	For	
Ofício	Int	Sim
Percepção	Pre	
Pontaria	Agi	
Reflexos	Agi	
Religião	Pre	Sim
Sobrevivência	Int	
Tática	Int	Sim
Vontade	Pre	



## Acrobacia (Agi).

*“Você sabe fazer proezas acrobáticas, como se equilibrar e escapar de amarras.”*

**Amortecer Queda (Treinado).** Você pode fazer um teste de Acrobacia para amortecer sua queda e reduzir os danos. (DT 15 reduz o dano em -1d6, mais 1d6 para cada 5 pontos que excederem a DT). Se o dano for reduzido a 0, você cai de pé.

**Equilíbrio.** Você mantém o equilíbrio e não cai de um local, ou segura firme em uma corda usando do atributo Força no teste (DT 10, podendo aumentar dependendo da situação).

**Escapar.** Você escapa de amarras que estejam te prendendo (DT especificada pelo Item, veja o capítulo de Equipamentos).

**Levantar-se Rapidamente (Treinado).** Se estiver caído, você pode fazer um teste para se levantar com uma ação livre (DT 20).

**Passar por Espaço Apertado (Treinado).** Você pode se espremer por lugares estreitos, você gasta uma ação completa e avança metade do seu deslocamento (DT 22).

**Passar por Inimigo.** Você pode usar uma ação de movimento e fazer um teste para tentar passar por um inimigo em um espaço ocupado. Se falhar, gasta a ação de movimento (DT superior à um teste oposto de Acrobacia ou Luta).

## Adestramento (Pre).

*“Com o treino adequado, você sabe lidar com animais, podendo acalmá-los em situações de risco.”*

**Acalmar Animal.** Você acalma um animal nervoso ou agressivo. Isso permite a você controlar um cavalo assustado ou convencer um lobo a não devorá-lo (DT 22 para animais comuns, e 30 para animais pestilentes).

**Cavalgar.** Você pode montar em animais com uma ação de movimento e se passar em um teste feito com o atributo Agilidade, cavalga como ação livre (DT 5 ou 22 caso o animal esteja relutante).

**Chamar Atenção.** Você atrai o animal para você com uma ação livre, caso ele fosse atacar alguém, ele passa a atacar você (DT 15, e para animais pestilentes, a DT aumenta em +10). Você só pode usar esta ação uma vez por rodada.

**Domar Animal.** Você doma o animal, tornando-o inofensivo (dependendo do animal, se torna um companheiro. DT varia).

**Manejar Animal.** Você comanda um animal a realizar uma tarefa que foi treinado a fazer, permitindo por exemplo, usar adestramento para pilotar uma carroça, esse uso gasta uma ação de movimento (DT 10)



## Artes (Pre).

*“Você sabe fazer apresentações artísticas, incluindo música e dança.”*

**Cartografar (Veterano).** Você possui conhecimento artístico peculiar em desenho, podendo desenhar mapas e cartas geográficas. Desde que tenha conhecimento do local, você pode gastar uma ação completa e fazer um teste de Artes (DT 20 para mapas simples, 25 para mapas complexos e 30 para mapas completos). Se passar, cria um mapa do local (Veja o capítulo de Equipamentos).

**Impressionar.** Faça um teste de Artes contra um teste de Vontade de quem está tentando impressionar, se passar recebe +2 em testes baseados em Presença contra essa pessoa até o fim do dia, se falhar recebe -2 em todo teste de Presença contra ela.

**Tocar Música.** Você sabe tocar algum Instrumento Musical à seu desejo. Você conhece um número de músicas igual ao seu Intelecto (Veja o capítulo de Músicas), e com uma ação padrão, consegue tocá-las fazendo um teste de Artes com Intelecto (DT 10 + gasto de PE da música). Se falhar, gasta metade dos PE e a música não surte efeito.

## Atletismo (For).

*“Você consegue fazer façanhas atléticas, como escalar montanhas, cruzar rios e saltar sobre desfiladeiros..”*

**Escalar.** Você pode subir superfícies inclinadas ou verticais. Gaste uma ação de movimento e faça um teste de Atletismo (DT 10 para superfícies com apoio como uma parede esburacada ou árvore com vários galhos, DT 15 para muros ou uma árvore; a DT aumenta em +5 caso a superfície estiver molhada). Se passar no teste de atletismo, escala metade do seu deslocamento, se falhar não avança, e se falhar por 5 ou mais, você cai 6 metros.

**Natação.** Se estiver na água, precisa gastar sua ação de movimento e fazer um teste de Atletismo por rodada para não afundar (DT 10 para água calma, 15 para agitada, e 20 para tempestuosa), se passar pode avançar metade do seu deslocamento, se falhar permanece boiando, e se falhar por 5 ou mais, afunda 6 metros. Se estiver afundado, você consegue prender a respiração por um número de rodadas igual ao seu NV. Superior a isso, deve fazer um teste de Fortitude (DT 5 + 5 por rodada submerso), se passar, continua debaixo d'água, se falhar começa a sufocar (Veja o capítulo de Perigos).

**Saltar.** Você salta em uma distância até seu deslocamento (DT 10, +5 caso o chão estiver molhado, não tenha espaço para pegar impulso, caso seja terreno difícil ou a cada 1 metro excedente de seu deslocamento).

## Conhecimento (Int).

*“Você é um estudioso de assuntos gerais, como história, geografia, entre outros.”*

**Informação.** Você pode responder dúvidas relativas a assuntos gerais. A DT é 10 para questões simples, 20 para questões complexas e 30 para mistérios, enigmas ou informações esquecidas.



## Cura (*Int*).

*“Você sabe tratar ferimentos, doenças e venenos.”*

**Cuidados Prolongados (Veterano).** Você trata de um número de pessoas igual seu NI durante um longo período gastando uma ação de interlúdio e fazendo um teste para esse procedimento (DT 20). Se passar, essas pessoas recuperam o dobro de PV pela ação de descanso.

**Curar.** Uma vez por cena que não seja de ação, você pode gastar uma ação padrão para curar 1d3 PV de um alvo (DT 10).

**Necropsia (Treinado).** Você descobre a causa da morte de alguém (DT 20 para causas comuns, e 25 para causas mais raras e incomuns).

**Primeiros Socorros.** Você consegue estabilizar alguém à beira da morte, gastando uma ação padrão e fazendo um teste de Cura (DT 20 + 1 para cada vez que o mesmo personagem estiver Morrendo durante a missão).

**Tratamento (Treinado).** Você ajuda uma vítima com alguma doença, veneno ou ferimento, gastando uma ação completa, se passar no teste, o paciente recebe +4 em testes de resistência ao veneno, sangramento, doença ou distúrbio (DT 15).

Todos os usos desta perícia precisam de *Ferramentas de Curandeiro*. Qualquer teste desta perícia sem as Ferramentas recebe -4 de penalidade.

## Diplomacia (*Pre*).

*“Você usa de conversa e argumentação para convencer outras pessoas.”*

**Mudar Atitude.** Você muda a atitude de uma pessoa diante a você e seus aliados com um teste (DT superior à um teste de Vontade oposto). Se passar, a pessoa passa a te apoiar, se falhar, a pessoa se mantém igual (ou passa a te odiar, dependendo da situação).

**Persuasão.** Você convence uma pessoa a fazer o que deseja com um teste oposto à Vontade da pessoa. Se for um favor custoso (dar um pertence), o alvo recebe +4 no teste, e se for um favor perigoso (matar alguém ou cometer um crime), o alvo recebe +8 ou passa automaticamente.

## Enganação (*Pre*).

*“Você engana pessoas usando lábia, mentiras e disfarces.”*

**Disfarce (Treinado).** Com roupas, tinta, equipamentos, entonação da voz e olhar, você consegue mudar a sua aparência ou de outra pessoa. Você pode fazer um teste de Enganação oposto a um teste de Percepção de quem deseja prestar atenção no disfarce. Pessoas que conhecem quem você está se disfarçando podem usar Intuição ao invés de Percepção e recebem +4 no teste.

**Falsificação (Veterano).** Você pode falsificar uma mensagem ou pergaminho com uma ação completa e um teste de Enganação (DT superior a um teste de Percepção de quem deseja enganar, caso o documento exija uma assinatura a DT aumenta em +8).

**Fintar (Treinado).** Você pode gastar uma ação de movimento e fazer um teste oposto aos Reflexos do alvo para fazer uma jogada de corpo que confunde um inimigo. Se passar, deixa o alvo desprevenido em seu próximo ataque.



**Insinuação.** Você fala algo para alguém sem que outras pessoas entendam o contexto. Caso alguém escute, faça um teste de Enganação oposto à Intuição de quem quiser entender o contexto.

**Intriga.** Você espalha uma intriga, esse uso pode demorar mais de um dia para surtir efeito (DT 20 para intrigas prováveis, 25 para intrigas improváveis, e 30 para intrigas quase impossíveis).

**Mentir.** Você faz uma pessoa acreditar em algo que não é verdade fazendo um teste oposto à Intuição da vítima. Mentiras quase impossíveis impõem uma penalidade de -8 no teste.

## Fortitude (*Vig*).

*“Você tem uma forte constituição e resistência física diante a feridas e infecções.”*

**Bloquear (Treinado).** Você consegue se manter rígido em frente à um ataque, e se defender de seus danos. (Veja o capítulo de Tipos de Ações).

**Corrida.** Você consegue usar ambas as ações de movimento por rodada para começar uma corrida. Você pode manter uma corrida por um número de rodadas igual seu NV, caso passe disso deve realizar um teste de Fortitude por rodada (DT 5 + 5 por rodada excedente), se falhar fica fatigado pelo resto da cena.

**Estabilizar (Treinado).** Você consegue resistir aos danos causados enquanto está morrendo, perdendo esta condição (DT 22 + 1 para cada vez que você estiver Morrendo durante a missão).

**Resistência.** Você usa Fortitude para resistir a efeitos que afetam sua saúde ou vitalidade, como venenos e doenças. A DT é determinada pelo efeito.

## Furtividade (*Agi*).

*“Você pode se esconder nas sombras, andar sem fazer barulho, seguir alguém sem ser notado.”*

**Esconder-se.** Se estiver com cobertura, você pode usar uma ação de movimento para se esconder fazendo um teste de Furtividade oposto ao PP ou testes de Percepção acautelados de qualquer um que possa notá-lo. Seres que falharem não conseguem percebê-lo. Enquanto estiver escondido, sua taxa de movimento é reduzida pela metade. Você sofre -4 em seu teste de Furtividade caso se esconda na frente de outros seres, ou tenha feito uma ação de movimento ou padrão antes de se esconder, e -12 se tiver atacado o ser na rodada anterior ou esteja tocando uma música.

**Perseguir.** Você segue alguém fazendo um teste oposto de Furtividade contra a PP ou teste de Percepção acautelado de quem você quer seguir. Enquanto estiver perseguindo alguém, sua taxa de movimento é reduzida pela metade. O alvo recebe +4 no teste se o local não estiver movimentado, em esconderijos ou tenha motivo para achar que está sendo perseguido e tomar precauções constantes. Para cada acompanhante com a vítima, ela recebe +2 no teste.

**Sussurrar.** Você fala silenciosamente, mantendo uma conversa em segredo. Caso alguém deseje ouvir, você deve fazer um teste de Furtividade oposto ao de Percepção deste ser. Se ele falhar por 5 ou menos pontos escuta apenas trechos, se falhar por mais de 5 pontos não escuta nada da conversa, e se passar, escuta a conversa por completo.



## Iniciativa (*Agi*).

*“Esta perícia determina sua velocidade de reação em situações de perigo.”*

**Agir.** Quando uma cena de ação começa, cada personagem envolvido faz um teste de Iniciativa. Eles agem em ordem decrescente dos resultados. Em caso de empate, o personagem com o maior NA age primeiro. Se o empate persistir, outra rolagem deve ser feita entre os empatados (ou eles podem decidir entre si).

## Intimidação (*Pre*).

*“Você pode assustar ou coagir outras pessoas.”*

**Assustar (Treinado).** Gastando uma ação padrão, faça um teste de Intimidação contra a Vontade de quem deseja assustar. Se você passar, o alvo fica abalado pelo resto da cena. Se passar por 8 ou mais, ele fica apavorado por uma rodada e então abalado pelo resto da cena.

**Coagir.** Você faz uma pessoa obedecer a uma ordem sua, fazendo um teste oposto à Vontade de quem reagir. Se for uma ordem perigosa, o alvo recebe +4 no teste ou passa automaticamente.

## Intuição (*Pre*).

*“Determina a habilidade de sentir os outros e perceber suas intenções e caráter.”*

**Perceber Mentira.** Você descobre se alguém está mentindo para você (Veja a perícia Enganação).

**Pressentimento (Treinado).** Você pode analisar um ser, para ter uma ideia de sua índole, caráter ou situação para perceber qualquer comportamento estranho, fazendo um teste de Intuição (DT 20). Este teste apenas indica se há comportamento estranho, para descobrir contexto veja Investigação.

## Investigação (*Int*).

*“Você sabe como procurar por pistas e informações.”*

**Obter Informação.** Você descobre informações interrogando pessoas, ou mantendo os ouvidos atentos. O uso dessa perícia pode variar (DT 10 para informações gerais, DT 15 para informações específicas, DT 20 para informações restritas, que poucos conhecem, e DT 25 para informações que podem colocar o alvo em risco).

**Procurar.** Você vasculha um local para encontrar detalhes de seu interesse fazendo um teste de Investigação (DT 10 para itens largados ou escondidos porcamente, DT 15 para itens ocultos ou guardados, e 20 para objetos secretos ou bem escondidos).



## Ladinagem (*Agi*).

*“Com mãos leves e mente suja, você sabe exercer as tarefas de um ladrão.”*

**Arrombar (Treinado).** Você abre uma fechadura trancada usando uma ação completa e um teste de Ladinagem (DT 15 para fechaduras comuns de casas e portões, DT 20 para igrejas ou tavernas, DT 25 para portas de um castelo real ou uma prisão).

**Furto (Treinado).** Você rouba um objeto de outra pessoa sem que ela perceba, gastando uma ação completa e fazendo um teste de Ladinagem (DT 15, 20 para objetos bem guardados). Se passar, a vítima tem direito a um teste de Percepção, que deve ser superior ao seu resultado no primeiro teste. Se passar, percebe que a roubou.

**Ocultar.** Com uma ação padrão, você pode esconder algum objeto em você mesmo com um teste de Ladinagem oposto à Percepção de quem te olhar. Você recebe +4 no teste para itens pequenos. Além disso, o adversário recebe +6 se te revistar.

## Luta (*For*).

*“Você consegue entrar em combates e guerras, seja com armas brancas, seja desarmado.”*

**Ataque Corpo-a-Corpo.** Você consegue gastar uma ação padrão para fazer um ataque corpo-a-corpo com um teste de Luta contra a Defesa do alvo (Veja o capítulo de Tipos de Ações).

**Contra-Ataque (Treinado).** Sua reação é rápida o suficiente para que você consiga revidar um ataque (Veja o capítulo de Tipos de Ações).

**Manobra.** Você consegue agarrar, desarmar ou derrubar um adversário com um teste oposto de Luta ou Reflexos (Veja o capítulo de Tipos de Ações).

## Ofício (*Int*).

*“Você passou sua vida estudando um ramo trabalhista, que viria a ser útil em sua nova vida.”*

Ofício na realidade são várias perícias e cada uma permite a você executar uma ação especial, como por exemplo fabricar químicos.

- ◊ **Agricultura.** Você conhece diferentes ramos de biodiversidade, como plantas, cultivo, fauna e terrenos. Se for treinado neste Ofício, você pode coletar alimentos. Uma vez por sessão, fora de cenas de ação, se estiver dentro de uma área vegetativa, como uma floresta ou área de colheita, você pode fazer um teste deste Ofício (DT 20). Se passar, você colhe alguma fruta ou vegetal, considerado uma vianda. Estas viandas não fornecem mais seus bônus um dia após serem colhidas e não somam em seus limite de bens.
- ◊ **Alquimia.** Você conhece fórmulas, ingredientes naturais e pode fabricar químicos. Se for treinado neste ofício, você pode fabricar químicos. (Veja o capítulo de Equipamentos).
- ◊ **Caseiro.** Você sabe ajeitar lugares para torná-los mais confortáveis. Se for treinado neste ofício, você pode realizar a ação Organizar. (Veja o capítulo de Interlúdio).



- ◊ **Culinária.** Você dominou a técnica de cozinhar pratos como ninguém. Se for treinado neste ofício, você pode realizar a ação Cozinhar (Veja o capítulo de Interlúdio).
- ◊ **Ferraria.** Você manuseia metais pesados, podendo consertar e melhorar armas, armaduras e escudos. Se for treinado neste ofício, você pode realizar a ação Aprimorar e Consertar armas e proteções (Veja o capítulo de Interlúdio).
- ◊ **História.** Você conhece os mistérios do passado e tem as respostas para dúvidas de muitos. Com um teste deste Ofício (DT 15 para histórias obscuras e 20 para um passado enterrado) você recebe benefícios especiais narrativos como conhecer as motivações por trás de uma guerra.
- ◊ **Tesouraria.** Você possui um amplo conhecimento sobre o valor de itens e objetos. Com um teste deste Ofício (DT 15 para objetos atuais e 20 para artefatos antigos) você descobre o valor exato do item em questão.

**Informação.** Você pode responder dúvidas relativas ao seu Ofício (um Fazendeiro pode reconhecer se uma planta é comestível ou venenosa, enquanto um Ferreiro pode conhecer algum minério, por ter estudado diferentes metais).

Você pode escolher apenas um Ofício ao ser treinado nesta perícia.

## Percepção (*Pre*).

*“Você percebe as coisas ao seu redor usando seus sentidos aguçados.”*

**Observar.** Você pode observar coisas ao seu redor com um teste, a DT varia entre 10 para coisas simples (pergaminhos expostos), 15 para coisas discretas (um peixe em um lago), e 20 para coisas difíceis de enxergar (marcas levando para debaixo do tapete), a DT pode aumentar ou diminuir se o ser especificar onde exatamente ele está observando.

**Ouvir.** Você escuta barulhos sutis ou distantes. A DT é 15 para sussurros ou conversas atrás da porta e DT 20 para grunhidos ou barulhos estranhos mais silenciosos. Se estiver dormindo a DT aumenta em +5.

## Pontaria (*Agi*).

*“Você consegue mirar e manejar armas de arremesso ou disparo.”*

**Ataque à Distância.** Você consegue gastar uma ação padrão para fazer um ataque à distância com um teste de Pontaria contra a Defesa do alvo (Veja o capítulo de Tipos de Ações).



## Reflexos (*Agi*).

*“Você evita ameaças que exigem reação rápida.”*

**Resistência.** Você usa Reflexos para resistir a efeitos súbitos e de área. A DT é determinada pelo efeito ao qual você está resistindo.

**Esquivar (Treinado).** Você consegue fugir da área do ataque para que ele não te atinja (Veja o capítulo de Tipos de Ações).

## Religião (*Pre*).

*“Você tem conhecimentos sobre teologias e religiões, assim como sacrilégios e maldições.”*

**Informação.** Você pode responder dúvidas sobre mitos, profecias, relíquias sagradas e etc. A DT é 10 para questões simples, 20 para questões complexas e 30 para mistérios, enigmas ou informações esquecidas.

**Rito (Veterano).** Você sabe apresentar cerimônias religiosas, como batizados, casamentos ou funerais.

## Sobrevivência (*Int*).

*“Você consegue se guiar em locais selvagens, reconhecer e evitar perigos da natureza.”*

**Acampamento (Treinado).** Você consegue montar um abrigo provisório para dormir, e usar recursos vernáculos para se alimentar. A DT é 15 para florestas e ambientes próximos à água, e 20 para desertos ou locais frios e chuvosos. Este uso da perícia precisa de *Ferramentas de Explorador*, e testes deste uso sem estas Ferramentas recebem -6 de penalidade.

**Acender chama.** Você raspa gravetos ou bate pedras até surgir uma faísca e conseguir fazer fogo (DT 10). Se estiver chovendo, a DT aumenta em +8, se estiver nevando, ela aumenta em +4.

**Identificar Animal (Treinado).** Você consegue identificar um animal e características específicas sobre ele, se é venenoso ou não, se é agressivo ou inofensivo, se sua carne é comestível (DT 15, a DT aumenta em +5 se o animal não for do seu continente de origem).

**Montar Armadilhas (Treinado).** Com um teste de Sobrevivência, você consegue encaixar armadilhas e posicioná-las em um lugar estratégico. Você pode plantar um número de armadilhas igual ao seu NI em qualquer localidade e momento (exceto cenas de ação) por dia. Você pode realizar um teste de Tática ou Sobrevivência que à critério do mestre, pode fornecer um bônus para avaliar os melhores posicionamentos de armadilhas diante o alvo. Alvos da armadilha sofrem automaticamente os seus efeitos ao pisar nelas (Veja o capítulo de Equipamentos). Caso um teste de Percepção acautelado ou a PP do alvo for maior a DT da armadilha (determinada pelo teste de Sobrevivência ao montá-la), ele a evita.



**Orientar-se (*Treinado*).** Você consegue se guiar pelo sopro dos ventos. Uma pessoa sem noção de sua localidade deve fazer um teste para continuar caminhando e seguindo (DT 18). A DT aumenta em +4 se estiver de noite, chovendo ou nevando. Se falhar, não avança ou anda em círculos, se passar continua seu caminho.

**Rastrear.** Você consegue rastrear um animal ou pessoa pelas pegadas e rastros deixados. A DT varia de acordo com o solo: 10 para solo macio (neve, lama), 15 para solo padrão (grama, terra), 20 para solo duro (rocha ou piso de interiores).

## Tática (*Int*).

*“Você possui conhecimento tático sobre combates, e sabe como se posicionar da melhor forma.”*

**Analizar Terreno.** Com uma ação de movimento, você verifica os arredores com um teste e se passar, descobre vantagens especificadas pelo mestre, como coberturas e posicionamentos elevados (DT varia). Você só pode realizar esta ação uma única vez por cena.

**Plano de Ação.** Com uma ação padrão e um teste de Tática (DT 20), você orienta um aliado em alcance médio sobre o melhor posicionamento possível. Se passar, garante +4 na Iniciativa do mesmo, podendo mudar a ordem de Iniciativa. Você só pode realizar esta ação uma única vez por aliado na cena.

**Táticas de Combate (*Veterano*).** Você pode gastar uma ação completa para fazer um teste de Tática (DT 20) para criar uma estratégia e comandar seu grupo. Todos seus aliados em alcance médio recebem +1 em Rolagens de Dano corpo-a-corpo e à distância até o fim da cena. Para cada 5 pontos excedentes a DT do teste, os aliados recebem +1 nas rolagens, ou seja, caso tire 25 no teste os aliados recebem +2. Você só pode realizar esta ação uma única vez por cena.

## Vontade (*Pre*).

*“Você tem uma forte concentração e força de vontade.”*

**Resistência.** Você usa Vontade para resistir a efeitos mentais, como perdas e maldições. A DT é determinada pelo efeito.



# Músicas.

*“Dentro da Guarda, existem aqueles que preferem não entrar em combate direto, mas sim, ajudar seus companheiros em situações de desespero. Uma dessas formas, é inspirando seus aliados a continuarem lutando, entoando cânticos e tocando músicas para fortalecer sua equipe.”*

Músicas são habilidades especiais que podem ser usadas ao ser Treinado em Artes. Você conhece um número de músicas igual ao seu NI, e com algum Instrumento Musical, pode tocar uma música gastando uma ação padrão e fazendo um teste de Artes com Intelecto (DT 12 + PE gastos na música). Se falhar, gasta metade dos PE e a música não surte efeito. Seres que não podem ouvir não são afetados por efeitos de músicas.

Por padrão, músicas requerem uma ação padrão para serem tocadas. Enquanto estiver no uso de um instrumento musical, suas duas mãos estarão sendo ocupadas obrigatoriamente. Se você for Mestre em Artes, pode optar por não usar um Instrumento Musical, podendo simplesmente cantar suas músicas.

Não é possível um alvo receber os benefícios das músicas Épica e Valente ao mesmo tempo. Caso o alvo já esteja sendo afetado por uma destas músicas, este recebe os benefícios da música mais recente que foi tocada. Se houver duas ou mais fontes de música, o bônus fornecido será apenas aquele do músico com a música mais efetiva.

## Penalidade Por Não Proficiência.

Tocar uma música sem ser proficiente em *Instrumentos Musicais* faz com que seu personagem sofra Desvantagem e -6 em seus testes de Artes (Tocar Instrumento).

## Aconchegante.

**Custo.** 3 PE.

*Uma música tranquila, que ajuda aliados ao redor a relaxar e descansar depois de um dia exaustivo.* Uma vez por dia em uma cena de Interlúdio, você e todos os seus aliados recebem 1d10 + o seu NI PV e PE adicionais por descansar. Esta música deve ser usada com uma ação de Interlúdio.

## Atordoante.

**Custo.** 4 PE.

*Uma música desafinada e inconcisa, capaz de distrair e confundir alguém que a escute.* Você reduz a Defesa de um alvo em alcance curto em seu NI por uma rodada (Vontade DT 20 evita).



## Cativante.

**Custo.** 3 PE.

*Uma melodia suave e encantadora, feita para fascinar pessoas que a ouçam.* Você escolhe um número de aliados em alcance curto igual ao seu NI para receberem um bônus igual ao seu NI em testes de Diplomacia, Enganação e Investigação (Obter Informação) até o final da cena.

## Clássica.

**Custo.** 3 PE.

*Uma música que auxilia a se concentrar, apenas para os mais finos intelectuais.* Você escolhe um número de aliados em alcance curto igual ao seu NI para receberem um bônus igual ao seu NI em testes de Conhecimento, Intuição e Investigação (Procurar) até o final da cena.

## Épica.

**Custo.** 4 PE.

*Uma música rápida e audaz, que inspira seus aliados a continuarem lutando.* Você escolhe um número de aliados em alcance curto igual ao seu NI para receberem RD 2 por um número de rodadas igual ao seu NI.

## Inspiradora.

**Custo.** 4 PE.

*Uma música motivadora, que encoraja e inspira seus aliados.* Você pode escolher um número de aliados em alcance curto igual ao seu NI para receberem um bônus de +1d6 em um único teste da escolha do aliado até o final do dia. Este bônus não é acumulativo para um único teste.

## Re vigorante.

**Custo.** 3 PE.

*Uma música animada e alegre, feita para recordar seus aliados do motivo de continuarem lutando.* Uma vez por dia, um número de aliados em alcance curto igual ao seu NI recebem 1d8+NI em PE temporários até o fim do mesmo dia. Você não pode ser afetado pelos benefícios desta música ao tocá-la.

## Valente.

**Custo.** 4 PE.

*Uma música ardente e carregada, que imbui força a seus aliados.* Você escolhe um número de aliados em alcance curto igual ao seu NI para receberem +2 em testes de ataque e rolagens de dano por um número de rodadas igual ao seu NI.



# Habilidades de Experiência.

*À medida que Guardas da Peste sobem de nível, eles adquirem 'Habilidades de Experiência'. Estas são conquistas que refletem o crescimento deles ao longo do tempo. Com mais experiência desbloqueia-se novas habilidades, resultantes de desafios enfrentados, erros corrigidos e vitórias obtidas.*

O limite de PE determina quantos PE um ser pode gastar na mesma rodada. Por exemplo, se um personagem Nível 4 desejar utilizar a habilidade *Cura Excepcional* e na mesma rodada utilizar a habilidade *Surto de Adrenalina*, ele deverá escolher apenas uma das duas, já que seu custo em conjunto é de 5 PE, enquanto um personagem Nível 5 pode realizar esta façanha. Caso tiver apenas uma habilidade que gaste PE, e seu limite de PE for inferior ao custo desta única habilidade, você poderá utilizá-la mesmo assim.

## Acorde Heróico.

Gastando uma ação padrão e 6 PE, você pode tocar as músicas Épica e Valente de uma só vez, fazendo também com que seus efeitos durem ao mesmo tempo nos alvos. *Pré-requisitos: Nível 7 e Veterano em Artes.*

## Alertar Aliado.

Gastando sua reação e 4 PE, você alerta um aliado em alcance curto sobre um ataque que está prestes a acertá-lo, garantindo +5 na Defesa deste aliado contra este ataque. *Pré-requisitos: Treinado em Tática.*

## Ambidestria.

Ao utilizar Combate com Duas Armas, você não sofre mais -4 em seu segundo teste de ataque. Além disso, pode optar por continuar sofrendo as penalidades, agora podendo empunhar duas armas de uma mão. *Pré-requisitos: Nível 7, NA e NF 2 e Veterano em Luta ou Pontaria.*

## Aquecer.

Na primeira rodada de um combate, você pode gastar sua ação padrão para receber 8+NV PV temporários e 6+NP PE temporários. A partir de Nível 6, passa a receber 12+NV PV e 10+NP PE temporários.

## Artista Marcial.

O dado de dano de armas corpo-a-corpo empunhadas por você aumentam em um passo. Além disso, seus ataques desarmados constam como armas leves de acuidade (Crítico 20), e passam a causar 1d6 pontos de dano de Impacto. A partir do Nível 4, este dado aumenta para 1d8. *Pré-requisitos: Treinado em Luta.*



## Ataque Desamparado.

Ao realizar um teste de ataque corpo-a-corpo, você pode gastar 4 PE para causar um ataque adicional no mesmo ser de seu primeiro golpe. *Pré-requisitos: Treinado em Luta.*

## Ataque Furtivo.

Por 2 PE, se atacar um oponente *Desprevenido*, recebe +1d8 na rolagem de dano. A partir do Nível 4, você pode gastar +1 PE para aumentar o dano para 1d10, e a partir do Nível 8, você pode gastar +2 PE para aumentar o dano em 1d12. *Pré-requisitos: Treinado em Furtividade.*

## Baluarte.

Empunhando um escudo, quando utilizar a reação de Proteger, você pode receber RD equivalente ao seu bloqueio para o ataque em que se jogar na frente. Além disso, a partir do Nível 6, você pode gastar 4 PE para obrigar o oponente a realizar novamente o teste de ataque contra você. *Pré-requisitos: NV 2 e Treinado em Fortitude e Reflexos.*

## Brutalidade.

Quando desferir um ataque que ultrapasse a Defesa do alvo em 4 pontos excedentes, você causa +1d8 pontos de dano adicionais. A partir do Nível 6, se ultrapassar a Defesa do alvo em 6 pontos excedentes, os pontos de dano se tornam +1d10.

## Calejado.

Você recebe RD à dano de *Corte*, *Impacto* e *Perfuração* igual ao seu NV. *Pré-requisitos: Nível 7.*

## Comandar Aliado.

Gastando sua reação e 4 PE, você comanda um aliado em alcance curto a realizar uma ação padrão sem o uso de habilidades (isto não inclui habilidades passivas como *Golpe Atroz* e *Mira Perspicaz*). Para cada aliado adicional após o primeiro, o custo da habilidade aumenta em +2 PE. Você pode comandar um número máximo de aliados igual ao seu NI. *Pré-requisitos: Nível 7 e Veterano em Tática.*

## Como Uma Foice.

Você pode realizar ataques corpo-a-corpo com armas de *Corte* ou *Impacto* que acertem um número de inimigos adjacentes igual a seu NF em um só teste de ataque. *Pré-requisitos: NF 2.*



## Cura Excepcional.

Você pode gastar 3 PE e uma ação padrão para recuperar 1d8 PV de um aliado adjacente. A partir do Nível 4, você pode gastar +1 PE para curar 1d10 PV, e a partir do Nível 6, você pode gastar +2 PE para curar 1d12 PV. *Pré-requisitos: Treinado em Cura.*

## Descanso Proveitoso.

Você recebe uma ação adicional em cenas de Interlúdio. A partir do Nível 6, você passa a receber duas ações adicionais.

## Determinação.

Uma vez por dia, você pode negar a condição *Morrendo*, e após isto receber 1d8+NV PV temporários. A partir do Nível 8, você consegue usar esta habilidade duas vezes por dia, e além disso, após negar a condição passa a receber 1d12+NV PV temporários. *Pré-requisitos: Nível 3 e Treinado em Fortitude.*

## Empunho Firme.

Você pode escolher uma única arma que empunhe por pelo menos mais de um dia para ter a sua margem de ameaça diminuída em -2. A partir do Nível 8, essa margem passa a ser diminuída em -3. *Pré-requisitos: Nível 3.*

## Equipamento Valioso.

Um de seus itens é especial para você, e tem um significado maior do que os outros. Este item recebe um aprimoramento gratuito. A partir do Nível 4, o mesmo item recebe um segundo aprimoramento gratuito, e por fim, a partir do Nível 6, recebe um terceiro aprimoramento gratuito. Se o item for perdido ou despedaçado, você fica *Abalado* até o final da cena.

## Esquiva Longínqua.

Você não pode sofrer ataques de oportunidade e soma o seu bônus em Reflexos na sua Defesa ao se esquivar. Além disso, a partir do Nível 4, sempre que se esquivar efetivamente de um ataque você pode gastar 2 PE para se afastar pela metade do seu deslocamento. Esta habilidade não pode ser utilizada com escudos e armaduras que não somam seu NA na Defesa. *Pré-requisitos: NA 2 e Treinado em Reflexos.*

## Feito Memorável.

Você é reconhecido por algo que fez no seu passado. Uma vez por missão, você pode receber +6 em testes de Diplomacia, Enganação e Intimidação contra um alguém ou um grupo de pessoas por um número de dias igual a 2+NP.



## Gatuno.

Você pode se esconder usando ações livres. Além disso, enquanto estiver furtivo, sua taxa de movimento não é diminuída pela metade. A partir do Nível 6, você não sofre penalidade por se esconder na frente de outras pessoas ou após fazer ações, e a partir do Nível 8, a penalidade por atacar e se esconder é reduzida para -8. *Pré-requisitos: Nível 3 e Treinado em Furtividade.*

## Golpe Atroz.

Você recebe +3 em rolagens de dano com armas corpo-a-corpo. *Pré-requisitos: NF 3.*

## Golpe Devastador.

Quando acertar um ataque corpo-a-corpo, pode gastar 3 PE para realizar uma manobra entre *Derrubar* ou *Empurrar* junto ao seu ataque. A partir do Nível 6, se derrubar o alvo com esta habilidade, você pode gastar +3 PE para fazer um ataque adicional contra o mesmo, já caso escolher empurrar o alvo com esta habilidade, você dobra a distância que o empurraria naturalmente. *Pré-requisitos: NF 2 e Treinado em Luta.*

## Golpe Sanguinário.

Ao dar um ataque bem sucedido com uma arma que cause dano de *Corte* ou *Perfuração*, você pode gastar 2 PE para deixar o alvo com a condição *Sangrando* (Fortitude DT 22 evita). A partir do Nível 8, a DT para resistir a esta habilidade aumenta para 25. *Pré-requisitos: Nível 3.*

## Identificar Falha.

Gastando 4 PE, uma ação de movimento e sucedendo em um teste de Tática (DT 18), você identifica um ponto fraco no oponente. Todos os seus aliados terão Vantagem em seu próximo teste de ataque contra o alvo. *Pré-requisitos: Nível 3 e Treinado em Tática.*

## Instrução Valiosa.

Gastando sua Reação e 3 PE, você faz com que um aliado em alcance curto possa realizar novamente um teste de perícia falho. A partir do Nível 6, você pode gastar +2 PE para que o teste realizado receba um bônus de +4. *Pré-requisitos: NI 2 e Treinado em Conhecimento.*

## Mira Certeira.

Quando mirar, pode gastar 3 PE para quando atingir um ser aplicar as condições *Fraco* e *Lento* por 2 rodadas (Fortitude DT 20 evita). Para o próximo tiro que fizer após ter mirado contra este mesmo alvo, você pode gastar 2 PE para causar +1d10 pontos de dano. *Pré-requisitos: Nível 5 e Veterano em Pontaria.*



## Mira Perspicaz.

Você soma o seu NI em rolagens de dano com armas de alcance. Além disso, pode optar por utilizar Intelecto como atributo-base em testes de ataque com armas de alcance. *Pré-requisitos: NI 2 e Treinado em Pontaria.*

## Muralha Impenetrável.

Empunhando um escudo, quando utilizar a reação de Bloquear você pode gastar 4 PE para reduzir metade do dano de um ataque. O dano restante é reduzido pela sua RD ao bloquear. *Pré-requisitos: Nível 7, NFe NV 2 e Treinado em Fortitude.*

## Otimizar Espaço.

Você passa a usar Intelecto ao invés de Força como atributo-base para calcular seu limite de carga.

## Pancada Atordoante.

Ao dar um ataque corpo-a-corpo bem sucedido com uma arma que cause dano de *Impacto*, você pode gastar 4 PE para deixar o alvo com a condição *Atordoado* por uma rodada (Fortitude DT 20 evita). A partir do Nível 6, a DT para resistir a esta habilidade aumenta para 25.

## Passo À Frente.

Você soma seu NA em testes de Iniciativa. Além disso, você recebe uma ação padrão extra na primeira rodada de um combate. A partir de Nível 4, você passa a receber uma ação completa na primeira rodada de um combate. *Pré-requisitos: Treinado em Iniciativa.*

## Perito Alquímico.

Você soma seu NI na DT de Arremesso de químicos fabricados por você. A partir do Nível 6, o dano e a cura destes químicos também passam a somar o seu NI. *Pré-requisitos: Treinado em Ofício (Alquimia).*

## Peso Pesado.

Remove a penalidade de movimento ao utilizar armaduras que são consideradas *Proteções Pesadas*. Além disso, você pode escolher uma única proteção que tenha no mínimo peso 4 para reduzir em -2 o seu peso. *Pré-requisitos: Nível 5.*



## Pesquisa Aprofundada.

Você pode gastar uma ação de Interlúdio e 4 PE para marcar um alvo com um teste de perícia a critério do mestre. A DT é 15 para caso você conheça bem o alvo e seus comportamentos, 20 para caso você tenha poucas informações sobre o alvo, e 25 para caso você não conheça o alvo. Se passar no teste, você recebe um bônus igual a seu NI em testes de Diplomacia (Persuasão), Intimidação (Coagir), Investigação, Percepção e Sobrevivência (Rastrear) para encontrar informações sobre o alvo. Os benefícios desta habilidade terminam quando o alvo for pego, morto ou qualquer outro objetivo pessoal seu tenha sido cumprido. Você não pode deixar mais de um alvo marcado ao mesmo tempo.  
*Pré-requisitos: NI 2 e Treinado em Investigação.*

## Ponto Fraco.

Gastando 5 PE ao fazer um ataque com uma arma de disparo, seu acerto será considerado crítico. No uso desta habilidade, se seu teste de ataque for um acerto crítico natural, o alvo fica *Fraco* até o final de seu próximo turno. *Pré-requisitos: Nível 5 e Veterano em Pontaria.*

## Retomar Fôlego.

Uma vez por cena de ação, você pode gastar 2 PE e uma ação padrão para respirar e aliviar tensões, recuperando 1d8+NV PV. Este dado aumenta para 1d10+NV no Nível 4, e 1d12+NV no Nível 6.  
*Pré-requisitos: NV 2.*

## Sempre Alerta.

Você passa a ter duas reações por rodada em cenas de ação. Além disso, você também recebe imunidade à condição *Desprevenido*. *Pré-requisitos: Nível 7 e Veterano em Reflexos.*

## Socorrista.

Você pode gastar 3 PE e uma ação padrão para remover uma das seguintes condições de um aliado adjacente: *Debilitado*, *Enjoado*, *Envenenado* e *Sangrando*. Ao alcançar o Nível 6, você pode gastar +2 PE para poder remover a condição *Morrendo*. *Pré-requisitos: Nível 3 e Treinado em Cura.*

## Surto De Adrenalina

Uma vez por rodada, você pode gastar 3 PE para receber uma ação de movimento extra. A partir do Nível 6, você pode gastar +3 PE para receber uma ação padrão no lugar. *Pré-requisitos: NA 2.*

## Tocar Com A Alma

Você pode usar Presença como atributo-base para tocar músicas e bônus de músicas ao invés de Intelecto. A partir do Nível 6, se for Veterano em Artes, você pode tocar músicas com uma ação de movimento. *Pré-requisitos: Nível 3 e Treinado em Artes.*



# Estatísticas de Jogo.

A seção de estatísticas de jogo é o alicerce do jogo, fornecendo valores e mecânicas que moldam as ações e desafios da terra. Essas estatísticas são cruciais para entender como os personagens interagem com o ambiente e os desafios. Elas tornam a experiência de jogo concreta, influenciando as histórias e aventuras em cada passo do caminho.

## Vantagens e Desvantagens.

Quando se tem Vantagem ou Desvantagem em algum teste de perícia ou em ataques, o personagem deve rolar duas vezes esse teste em questão. No caso de Vantagem, o personagem escolhe entre os dois testes feitos o melhor resultado. Já em Desvantagem, o personagem escolhe o pior, obrigatoriamente. Uma Vantagem ou Desvantagem não é cumulativa, isto é, caso um ser receba duas Vantagens, este terá somente um dado a mais.

## Deslocamento Zerado.

Se seu deslocamento for reduzido a 0, estando fora da condição de Imóvel, o deslocamento de seu personagem passa a ser de 1 metro.

## Forçar Testes.

À critério do mestre, você pode realizar um teste falho novamente com Desvantagem. Se falhar por 5 ou mais, você sofre algum tipo de penalidade por falhar um teste forçado (se forçar um chute em uma porta, pode acabar torcendo o pé, enquanto forçar um teste para produzir um químico pode fazer com que ele tenha uma reação colateral).

## Ajudar Em Testes.

Você pode trabalhar junto de um aliado para realizar uma tarefa. Quando um aliado fizer algum teste de alguma perícia (exceto Luta ou Pontaria), você pode usar sua ação padrão para fazer um teste contra DT 10 da mesma perícia, ou de outra que faça sentido. Se passar, concede ao teste principal um bônus de +1, com +1 adicional para cada 10 pontos acima da DT (+2 para um resultado 20, +3 para um resultado 30...). Uma pessoa pode ser ajudada por mais de um aliado, porém o mestre pode limitar a ajuda de acordo com a tarefa e suas condições.



## Tipos de Dano.

Cada arma ou efeito causa danos que possuem um tipo, conforme a lista a seguir. Por si, o tipo de dano não possui efeito em regras, contudo, indica a relação do dano com outros efeitos, por exemplo resistências a danos de tipo específico.

- ◊ **Corte.** Armas afiadas como espadas, machados e garras, causam danos de corte.
- ◊ **Eletricidade.** Causado por raios.
- ◊ **Fogo.** Causado pelo calor severo e pelas chamas.
- ◊ **Frio.** Clima invernal ou mergulhar em água gelada causam danos de frio.
- ◊ **Impacto.** Causado por armas de contusão, como bastões, ondas de choque e queda.
- ◊ **Mental.** Acontecimentos ou vislumbres que reduzem sua sanidade.
- ◊ **Perfuração.** Objetos pontiagudos, como uma faca ou a mordida de um animal.
- ◊ **Químico.** Inclui ácidos, venenos e outros compostos químicos perigosos.

## Classificações de Dano.

Algumas das classificações de danos que se pode citar, é o dano comum, crítico, não letal, massivo e fatal.

- ◊ **Dano Comum.** Dano normal, pode eliminar personagens reduzindo sua vida.
- ◊ **Dano Crítico.** Toda vez que realizar um ataque e o valor do dado padrão for igual ou superior a margem de ameaça da arma, você desfere um acerto crítico, infligindo o dobro de dados de dano da arma.
- ◊ **Dano Não-letal.** Impossibilita a morte quando recebido tal dano, se um personagem chegar a 0 PV com um dano não letal, ele fica apenas inconsciente com 1 PV. Golpes com as mãos nuas dão dano não letal, você pode optar por dar ou não dar dano letal com suas armas.
- ◊ **Dano Massivo.** Toda vez que em um golpe só o personagem receber metade de seus PV máximos em dano, ele deve fazer um teste de Fortitude (DT 20 + 5 por 10 pontos de dano excedidos). Se falhar, o personagem fica Fraco pelo resto do dia.
- ◊ **Dano Fatal.** Toda vez que em um golpe só o personagem receber o dobro de seus PV máximos em dano, ele deve fazer um teste de Fortitude (DT 30). Se passar, entra em morrendo, se falhar, morre instantaneamente.

## Alcance.

É o espaço entre o personagem e o alvo, há quatro tipos principais de alcances e seus valores em metros, sendo eles: Curto, Médio, Longo e Extremo.

- ◊ **Alcance Curto.** Até 9 metros de distância.
- ◊ **Alcance Médio.** Até 18 metros.
- ◊ **Alcance Longo.** Até 36 metros.
- ◊ **Alcance Extremo.** Até 90 metros.



## Situações Especiais.

Tabela de Situações Especiais - Alvo.

O Alvo está...	Modificador
Sob camuflagem.	20% de chance de falha.
Sob camuflagem total.	50% de chance de falha.
Sob cobertura.	+4 na Defesa.
Sob cobertura total.	O alvo não pode ser atacado.

Tabela de Situações Especiais - Atacante.

O Atacante está...	Modificador
Em posição elevada.	Recebe +2 no teste de ataque.
Flanqueando o Alvo.	Recebe +2 no teste de ataque (somente corpo-a-corpo).

## Tipos de Ações.

No seu turno, você pode fazer uma ação padrão e uma ação de movimento, em qualquer ordem. Você pode trocar sua ação padrão por uma ação de movimento, para fazer duas ações de movimento, mas não pode fazer o inverso. Você também pode renunciar às duas ações (tanto a padrão quanto a de movimento) para fazer uma ação completa. Você também pode executar qualquer quantidade de ações livres que quiser em seu turno e uma reação por rodada.

### Ação Padrão.

Uma ação padrão permite que você execute uma tarefa, e normalmente representa a coisa mais importante que você vai fazer em seu turno. Fazer um ataque, tocar uma música, ou salvar um aliado da morte são exemplos de ações padrão comuns.

- ◊ **Ataque.** Você consegue gastar uma ação padrão para fazer um ataque corpo-a-corpo ou à distância. Com uma arma corpo-a-corpo (ou desarmado), você faz um teste de Luta contra um alvo adjacente. Com uma arma à distância, você faz um teste de Pontaria contra alvos que possa ver e que estejam no alcance da arma (ou até o dobro do alcance, sofrendo -4 e Desvantagem em seu teste). Se o teste ultrapassar a Defesa do alvo, você causa o dano da arma que estiver usando.
- ◊ **Desengajar.** Se você realiza a ação Desengajar, seu movimento não provoca ataques de oportunidade.



- ◊ **Manobra.** Uma manobra é um ataque corpo-a-corpo para fazer algo diferente de causar dano — como arrancar a arma do oponente ou empurrá-lo para um abismo. Não é possível fazer manobras de combate com ataques à distância. Faça um teste de manobra (um teste de ataque corpo-a-corpo) oposto com o ser. Mesmo que ele esteja usando uma arma de ataque à distância, deve fazer o teste usando seu bônus de Luta. À critério do mestre, você pode fazer um teste de Reflexos contra uma manobra. Em caso de empate, outro teste deve ser feito. Em geral, você pode usar qualquer arma corpo-a-corpo para fazer manobras de combate. Estas são as manobras que você pode fazer.
  - ◊ *Agarrar.* Você usa uma mão para segurar um ser (por seu braço, sua roupa, etc). O ser fica *Agarrado*. Ele pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de manobra oposto. Enquanto agarra um ser, você fica com uma mão ocupada e move-se metade do deslocamento normal (mas arrastando o ser que estiver agarrando). Você pode soltá-lo com uma ação livre. Você pode atacar um ser agarrado com sua mão livre. Se preferir, pode substituir um ataque por um teste de manobra contra o ser. Se vencer, causa dano de impacto igual a um ataque desarmado. Isso significa que você está esmagando ou sufocando o inimigo. Só é possível agarrar com um ataque desarmado.
  - ◊ *Derrubar.* Você deixa o alvo caído. Esta queda normalmente não causa dano. Se você vencer o teste oposto por 5 pontos ou mais, derruba o oponente com tanta força que também o empurra 1,5 metros em uma direção a sua escolha. Se isso o jogar além de um parapeito ou precipício, ele pode fazer um teste de Reflexos (DT 20) para se agarrar em uma beirada.
  - ◊ *Desarmar.* Você derruba um item que o ser esteja segurando. Normalmente o item cai no mesmo lugar em que o alvo está (a menos que o alvo esteja voando, sobre uma ponte etc.). Se você vencer o teste oposto por 5 pontos ou mais, derruba o item com tanta força que também o empurra 1,5 metros em uma direção a sua escolha.
  - ◊ *Empurrar.* Você empurra o ser 1,5m. Para cada 5 pontos de diferença entre os testes, você empurra o alvo mais 1,5m. Você pode gastar uma ação de movimento para avançar junto com o ser (até o limite do seu deslocamento).
  - ◊ *Incendiar.* Se forçar uma tocha contra um ser, ou quebrar um lampião em um ser, você ateia fogo a ele. O alvo pode impedir esta manobra com um teste de manobra oposto.
  - ◊ *Quebrar.* Você atinge um item que o ser esteja segurando (Veja o capítulo de Objetos e Construções).
- ◊ **Preparar Ação.** Você prepara uma ação (padrão, de movimento ou livre) para realizar após seu turno, mas antes de seu turno na próxima rodada. Diga a ação que vai fazer e em quais circunstâncias (por exemplo, “disparar uma flecha no primeiro ser que passar pela porta”). A qualquer momento antes de seu próximo turno, você pode fazer a ação preparada como uma reação a essas circunstâncias. Pelo resto do combate, sua Iniciativa fica imediatamente acima da qual você fez a ação preparada.
- ◊ **Usar Habilidade ou Item.** Algumas habilidades e itens exigem uma ação padrão para serem usados.



## Ação de Movimento.

Uma ação de movimento representa algum tipo de movimento físico, e na maioria dos casos, ela serve para mudar algo de posição — seja você, seja um item. Seu uso mais comum é de se mover, porém levantar-se do chão ou montar em um cavalo também são ações de movimento.

- ◊ **Deslocamento.** Você pode se mover, seja andando ou correndo. Você pode quebrar seu movimento em seu turno, usando parte do seu deslocamento antes e depois de sua ação padrão. Por exemplo, se você tem deslocamento de 9 metros, você pode andar 3 metros, realizar um ataque e então se mover mais 6 metros.
- ◊ **Levantar-se.** Levantar do chão (ou de uma cama, cadeira...) exige uma ação de movimento.
- ◊ **Mirar.** Você usa uma ação de movimento para mirar em um alvo que possa ver, dentro do alcance de seu equipamento. Ao fazer essa ação, você anula quaisquer penalidades em testes de Pontaria contra aquele alvo caso ele esteja engajado em combate corpo-a-corpo (ou seja, anula -4 no teste) ou agarrado (A chance de 50% de acertar o alvo errado desce para 25%). Você só pode usar esta ação se for treinado em Pontaria.
- ◊ **Sacar e Guardar Item.** Caso você saque ou guarde até dois itens em uma mesma rodada, deve-se gastar uma ação de movimento.

## Ação Livre.

Uma ação livre demanda pouco ou nenhum tempo, esforço ou atenção. Jogar-se no chão ou gritar uma ordem são exemplos de ações livres. Normalmente você pode executar quantas ações livres quiser por turno, porém o mestre pode limitar ou proibir ações complexas.

- ◊ **Atrasar.** Escolhendo atrasar sua ação, você age mais tarde na ordem de Iniciativa, em relação à Iniciativa que rolou. Isto é o mesmo que reduzir sua Iniciativa voluntariamente pelo resto do combate. Você pode especificar este novo valor de Iniciativa ou apenas esperar até algum momento e então agir, fixando sua nova Iniciativa neste ponto.
- ◊ **Falar.** Em geral, falar é uma ação livre. Lançar habilidades que dependem da voz não são necessariamente ações livres. O mestre também pode limitar aquilo que você consegue falar durante uma rodada.
- ◊ **Jogar-se No Chão.** Jogar-se no chão é uma ação livre. Você recebe os benefícios e penalidades normais por estar *Caído*, mas normalmente não sofre dano ao se jogar no chão.
- ◊ **Largar Item.** Deixar cair um item que esteja segurando é uma ação livre. Mas deixar cair (ou jogar) um item com a intenção de acertar algo é uma ação padrão. E deixar cair (ou jogar) um item para que outra pessoa agarre é uma ação de movimento.
- ◊ **Sacar e Guardar Item.** Você saca, ou guarda um único item.



## Ação Completa.

Ações completas exigem todo o tempo e esforço normal de uma rodada, renunciando suas ações padrão e de movimento, mas ainda podendo usar ações livres e reações. Finalizar alguém indefeso é um exemplo de ação completa.

- ◊ **Golpe de Misericórdia.** Com um teste de ataque, você desfere um golpe letal em um oponente adjacente e *Indefeso*. Um golpe de misericórdia é um acerto crítico.

## Reação.

Uma reação é uma ação especial que acontece em defesa a outra coisa. Como ações livres, reações tomam pouco tempo, a diferença é que uma ação livre é uma escolha consciente, executada no turno do personagem, enquanto uma reação é um reflexo ou uma resposta involuntária, que ocorre fora do seu turno. Você pode reagir mesmo se não puder realizar ações normais, como quando estiver *Atordoado*. Escapar de uma explosão ou colocar seu escudo na frente de um ataque são exemplos de reações.

- ◊ **Ataque de Oportunidade.** Você pode realizar um ataque de oportunidade quando um inimigo engajado em um combate com você se mover para fora de seu alcance. Para realizar um ataque de oportunidade, você usa sua reação e realiza um ataque corpo-a-corpo contra o ser que o provocou.
- ◊ **Bloquear.** Você consegue se manter rígido frente a um ataque, e se defender de seus danos. Se for treinado em Fortitude, quando for alvo de um ataque corpo a corpo, você pode usar sua reação para bloquear, recebendo RD igual a uma rolagem de seu DV contra este ataque. Caso possua NV 1 ou inferior, seu personagem não pode utilizar esta reação.
- ◊ **Contra-Atacar.** Sua reação é rápida o suficiente para que você consiga revidar um ataque. Se for treinado em Luta, quando for alvo de um ataque corpo-a-corpo, você pode declarar um contra-ataque como sua reação. Se o atacante errar o ataque, você realiza um ataque contra este mesmo ser.
- ◊ **Esquivar.** Você consegue fugir da área do ataque para que ele não te atinja. Se for treinado em Reflexos, quando for alvo de um ataque, você pode usar sua reação para esquivar. Se fizer isso, você adiciona o resultado de uma rolagem do seu DA em sua Defesa. Caso possua NA 1 ou inferior, seu personagem não pode utilizar esta reação .
- ◊ **Proteger.** Antes das rolagens de dano do ataque de um oponente, você pode optar por se jogar na frente do aliado adjacente cujo sofrerá o golpe deste inimigo, recebendo assim o dano do ataque que será um acerto automático do oponente a você.



# Combate.

A seção de combate é o coração pulsante da sua experiência, onde ação e estratégia se entrelaçam em batalhas épicas e emocionantes. Neste capítulo serão explorados detalhes minuciosos sobre os combates.

## Combate com Duas Armas.

Se estiver empunhando duas armas, e ao menos uma delas for leve, você consegue realizar um ataque com ambas as armas, porém, sofre -4 no segundo teste de ataque e ambas as suas rolagens de dano não somam seu NX (isto não inclui modificadores de habilidades passivas como *Golpe Atroz* ou *Mira Perspicaz*). Você não pode combater com duas armas usando armas de duas mãos. Golpes de Misericórdia, Ataques de Oportunidade e as habilidades *Ataque Desamparado*, *Golpe Devastador*, e alvos da habilidade *Comandar Aliado* não podem utilizar desta função.

## Combate Engajado.

Contra dois ou mais seres que estiverem em combate corpo-a-corpo, todo ataque à distância sofre -4 no teste. Essa desvantagem pode ser eliminada caso o atacante mirar como uma ação de movimento no alvo desejado.

## Impasse.

Uma vez por cena, quando estiver em um combate um a um corpo-a-corpo, um dentre os dois seres podem começar um Impasse. Ambos gastando suas ações de movimento devem realizar um teste de Intimidação opostos. O ser que passar receberá +4 em seu próximo teste de ataque contra o perdedor, já o que falhar sofrerá -4 em seu próximo teste de ataque contra o vencedor. Quando for requisitado, o Impasse não pode ser evitado por nenhum dos seres. Um ser que já foi envolvido em um Impasse dentro de uma cena, não pode ser envolvido em um outro Impasse novamente.

## Iniciativa.

Determina a ordem de um personagem em um combate de turnos, a cada rodada, todo personagem tem um turno, a sua vez de agir. A iniciativa determina a ordem dos turnos dentro da rodada. No começo do combate todo ser envolvido deve realizar um teste de iniciativa para terminar sua ordem de iniciativa, sendo do maior ao menor. A ordem se mantém a mesma durante o combate inteiro, caso um ser se envolva, deve rolar um teste de iniciativa para ele, e ele terá seu turno na próxima rodada.

## Posturas.

As posturas de combate são formas de agir que facilitam e dificultam certos aspectos do combate corpo-a-corpo. Um ser engajado em combate pode assumir uma postura Defensiva, Ofensiva ou permanecer em Postura Padrão. Seres que realizem ataques a distância se limitam a utilizar a Postura Padrão. Você não pode assumir posturas enquanto estiver Caído. Assumir ou trocar uma postura dentro do combate gasta uma Ação de Movimento.



- ◊ **Defensiva.** Assumindo uma postura defensiva, você sofre -4 em seus testes de ataque, porém recebe +2 em sua Defesa.
- ◊ **Ofensiva.** Assumindo uma postura ofensiva, você sofre -6 em sua Defesa, porém recebe +4 em seus testes de ataque
- ◊ **Padrão.** Você não utiliza de nenhuma postura estratégica, garantindo nenhuma penalidade ou bônus.

## Quebrar Armadura.

Quando é atingido por um dano massivo, ao invés de realizar um teste de Fortitude, você pode optar por quebrar a armadura que estiver utilizando e anular totalmente o dano e a condição. Você só pode realizar esta função caso sua armadura for considerada uma *Proteção Pesada*.

## Interlúdio.

Momentos de tranquilidade onde os personagens podem descansar e recuperar seus status. Durante um Interlúdio, um personagem pode fazer duas das ações a seguir por Interlúdio.

### Dormir.

*Em um mundo onde o descanso é muitas vezes um luxo escasso, o simples ato de dormir torna-se um refúgio de paz e renovação, uma pausa fugaz em meio ao caos da jornada.* Você dorme por um período curto, e recupera PV e PE equivalentes a 10 + o Limite de PE e Condição de Descanso.

- ◊ **Precária.** *Uma carroça em movimento ou uma tenda maltrapilha.* Sua recuperação é reduzida pela metade.
- ◊ **Normal.** *Um quarto simples que não tenha muitas qualidades ou defeitos.*
- ◊ **Confortável.** *Uma casa confortável ou uma estalagem bem-cuidada.* Sua recuperação é dobrada.
- ◊ **Luxuosa.** *Castelos ou estalagens de luxo da guarda real.* Sua recuperação é triplicada.

### Alimentar-se.

*Diante da ameaça representada pela carne infectada, um ser é compelido a buscar alternativas para sua nutrição, como frutas, vegetais e carne de peixe.* Você faz uma refeição especial, podendo ser um prato simples ou um grande banquete dependendo da situação, existem alguns tipos de pratos específicos que recuperam status específicos.

- ◊ **Prato Energético.** *Alimentos doces que aumentam sua concentração e energia mental, como frutas e sucos.* Você recupera 6 + o Limite de PE em PE.
- ◊ **Prato Nutritivo.** *Uma refeição contendo diversos alimentos saudáveis e nutritivos, como peixes e legumes.* Você recupera 8 + o Limite de PE em PV.



## Cozinhar.

*Com habilidade e determinação, você assume o papel do cozinheiro da equipe, criando uma refeição saborosa a partir dos ingredientes disponíveis. Se for Treinado em Ofício (Culinária), pode cozinhar um prato ou banquete para você e seus aliados. Faça um teste de Culinária (DT 4), se passar, cozinha um prato para uma pessoa. A cada 4 pontos excedentes, você cozinha um prato adicional. Você não pode cozinhar se não estiver em uma cozinha ou se não tiver Ferramentas de Cozinheiro. Seguindo o seu limite de bens e carga, você pode optar por cozinhar viandas ao invés de pratos neste Interlúdio (Veja o capítulo de Equipamentos).*

## Exercitar-se.

*Decidindo cuidar do corpo e da mente, você embarca em uma corrida revigorante, se aquece com exercícios físicos ou dedica tempo a aprimorar suas habilidades de combate. Você recebe um bônus de +1d6 em um teste baseado em Agilidade, Força ou Vigor realizado até o fim do dia. Você pode acumular um número máximo de bônus por exercício igual ao seu NV, mas só pode usar um bônus em cada teste.*

## Ler.

*Buscando ampliar seus horizontes e adquirir novos conhecimentos, você se entrega à leitura de um livro, artigo ou qualquer material relevante para suas aptidões. Você recebe um bônus de +1d6 em um teste baseado em Intelecto ou Presença realizado até o fim do dia. Você pode acumular um número máximo de bônus por leitura igual ao seu NI, mas só pode usar um bônus em cada teste.*

## Organizar.

*Determinado a criar um espaço que inspire conforto e tranquilidade, você se empenha em organizar cuidadosamente o ambiente ao seu redor. Se for Treinado em Ofício (Caseiro), você pode Organizar um lugar, e melhorar sua Condição de Descanso, fazendo um teste de Caseiro. A DT é 15 para melhorar um lugar de condição precária para normal, 20 de normal para confortável, e 25 de confortável para luxuosa.*

## Consertar.

*Arcando o papel do habilidoso artífice, você se dedica a restaurar a funcionalidade de equipamentos essenciais. Você pode Consertar um único item quebrado, recuperando sua durabilidade ao máximo. Armas e Proteções necessitam de ser treinado em Ofício (Ferraria) para poderem ser consertadas, além disso, você não pode Consertar Armas e Proteções se não estiver em uma ferraria ou se não tiver Ferramentas de Ferraria.*

## Aprimorar.

*Guiado por uma busca incessante por excelência, você se entrega ao trabalho de aprimorar armas e armaduras. Se for Treinado em Ofício (Ferraria), seguindo o limite de bens de quem porta o equipamento, você pode implementar um número de aprimoramentos em armas, munições ou proteções igual a seu NI. Você não pode Aprimorar equipamentos se não estiver em uma ferraria ou se não tiver Ferramentas de Ferraria.*



# Sistema Monetário.

Neste capítulo adentramos o mundo da economia, onde moedas e riqueza são os pilares que sustentam o comércio e a prosperidade. Serão exploradas as diferentes moedas e seus valores, desde Moedas de Platina cintilantes até as humildes Peças de Cobre.

## O Custo De Itens.

Dentro do Grande Reinado, existem cinco principais valores de comércio crescentes: Latão, Cobre, Prata, Ouro, e Platina. Cada um deles define um valor diferente, e são normalmente usados para comprar diferentes itens.

- ◊ Peças de Latão são de menor valor, usadas para o comércio de itens mundanos, como alimentos ou roupas.
- ◊ Peças de Cobre são comuns, porém de valor relevante. São comumente usadas para a compra de armas e equipamentos como adagas, escudos pequenos e químicos simples.
- ◊ Peças de Prata são usadas para a compra de equipamentos mais fortes, como espadas e armaduras de malha.
- ◊ Peças de Ouro são mais incomuns, e são usadas para a compra de itens mais valiosos, raros e bem construídos, como machados de batalha e armaduras reforçadas.
- ◊ Moedas de Platina são extremamente raras, e por conta disso seu valor é muito maior do que as outras peças. Uma Moeda de Platina é capaz de comprar equipamentos místicos ou lendários.

Dentro da narrativa, as peças podem ser referidas como outros objetos ou itens que podem ser utilizados para comércio. Por exemplo, 2 peças de Ouro podem se referir a um único quadro que equivale a este preço, porém, também podem estar se referindo a um conjunto de talheres ornamentados.

## Prestígio.

*“Existem Guardas da Peste novatos, que fizeram parte de poucas missões, e também os mais veteranos, que salvaram vidas em várias missões, e até mesmo lideram outros guardas. A Guarda da Peste não tem recursos à disposição para todos, e não é à toa que guardas mais experientes têm equipamentos mais valiosos por seu renome. E isso é definido como o Prestígio de um Guarda.”*

Dentro da Guarda da Peste o Prestígio define seu reconhecimento e experiência, e a partir dele você é melhor recompensado pelo que a Guarda tem a oferecer. Seu Prestígio define sua classe, sua estabilidade dentro do Grande Reinado, sendo elas divididas entre as Classes Precária, Baixa, Média, Alta e Luxuosa. Em boa parte das vezes, o prestígio não tem relação com seu Nível, e não é necessariamente associado à experiência de um personagem (um jovem príncipe por exemplo, pode ser Nível 1, e ainda sim fazer parte da Classe Luxuosa, à critério do mestre).



- ◊ A Classe Precária representa a renda de cidadãos comuns. Um camponês falido ou mendigo fazem parte desta classe. Guardas da Peste de Nível 1 podem ser considerados como Classe Precária.
- ◊ A Classe Baixa representa a renda dos trabalhadores. Um fazendeiro ou um cozinheiro qualquer fazem parte desta classe. Guardas da Peste de Nível 3 podem ser considerados Classe Baixa.
- ◊ A Classe Média representa a renda de pessoas bem-sucedidas. Um comerciante experiente ou um ferreiro fazem parte desta classe. Guardas da Peste de Nível 6 podem ser considerados Classe Média.
- ◊ A Classe Alta representa a renda de pessoas renomadas ou de alto patamar. Um Guarda Real ou um artista famoso fazem parte desta classe. Guardas da Peste de Nível 9 podem ser considerados Classe Alta.
- ◊ A Classe Luxuosa representa a renda de pessoas da realeza. Um príncipe ou um general da Guarda Real fazem parte desta classe. Apenas nobres podem ser considerados Classe Luxuosa.

*Tabela de Prestígio.*

Prestígio	Classe	Cobre	Prata	Ouro	Platina
0	Precária	1	-	-	-
10	Baixa	1	1	-	-
20	Média	2	1	1	-
40	Alta	2	2	1	1

*Tabela de Ganhos de Prestígio*

O ganho ou perda de Prestígio vem de acordo com suas ações dentro de uma missão, segundo a tabela abaixo (estes números podem mudar à critério do mestre). Uma missão é definida por algum personagem, é este que define o objetivo da missão e suas condições.

Feitos na Missão	Ganhos de Prestígio
Abandono da Missão	-5
Quebra de Condição	-3
Inocente Morto	-2
Ameaça Erradicada	+2
Adicionais para Conclusão	+3
Missão Concluída	+5



## Comércio de Itens.

Diferentemente das peças iniciais que um personagem tem em sua criação (Veja o capítulo de Equipamentos), as peças ganhas por Prestígio não definem seu crédito individual, mas sim, um montante coletivo entre você e sua equipe para gastarem em recursos importantes durante a missão (ou antecedente a missão se todos os jogadores e o mestre da mesa estiverem de acordo). A quantidade de peças que um grupo de guardas terá é definida pelo membro cuja classe é a mais prestigiada dentro do grupo (Veja o capítulo de Sistema Monetário), ou seja, mesmo que em um grupo haja 3 personagens, 2 de classe precária, e apenas 1 de classe média, as peças que o grupo usarão durante a missão serão às de um grupo considerado classe média.

A cada 4 personagens (à critério do mestre, isso também inclui NPCs participantes) dentro de um mesmo grupo, o valor da tabela é multiplicado. Por exemplo: Um grupo de 4 personagens em classe média têm na verdade 4 peças de Cobre, 2 de Prata e 2 de Ouro para gastar dentro da missão. As peças do grupo devem ser usadas enquanto a missão estiver acontecendo, e não na criação dos personagens, e deve haver um consenso entre a maioria do grupo para compras e vendas de itens.

Equipamentos valiosos comprados ou ganhos no meio da missão podem exceder o limite de bens da criação do seu personagem, assim como a compra e venda de itens durante a missão não necessariamente serão sempre justos com o seu real preço (você também pode perder pertences ou peças conforme o decorrer de uma missão).

## Transferência de Valores.

*Tabela de Conversão de Peças.*

Peças	Cobre	Prata	Ouro
Cobre	1	-	-
Prata	4	1	-
Ouro	8	4	1

As peças que seu grupo carrega podem ser convertidas em outros tipos de peças. Por exemplo: 2 peças de Cobre podem ser convertidas em 1 peça de Prata, e 2 peças de Prata podem ser convertidas em 1 peça de Ouro. Peças de Latão não são transferíveis, pois seu valor é irrelevante perto de outras peças, enquanto, Moedas de Platina não são transferíveis pois seu valor é superior às outras peças. Vale ressaltar que para transferir peças, os personagens devem se dirigir até um Banco, onde lá o banqueiro analisará a veracidade de suas peças e realizará as devidas transferências.



# Equipamentos.

A seção de equipamentos é um catálogo essencial de armas, armaduras, itens e ferramentas que os personagens usam para prosperar na terra. Oferecendo uma visão detalhada dos recursos disponíveis, permitindo que os jogadores personalizem seus personagens e enfrentem desafios com as ferramentas certas. É um elemento crucial para enriquecer a experiência de jogo.

## Bens iniciais.

Além das peças que seu personagem divide entre o grupo durante uma missão, seu personagem tem seu próprio montante, suas reservas e seu equipamento pessoal. Esses são seus bens iniciais, equipamento definido pelo seu Nível a partir das peças na tabela abaixo. Você pode começar uma campanha com equipamento equivalente às peças listadas. Estas peças não podem ser transferidas ou aplicadas ao equipamento do grupo.

*Tabela de Bens Iniciais.*

Nível	Cobre	Prata	Ouro	Platina
1	2	-	-	-
3	3	2	-	-
6	3	3	2	-
9	3	3	3	2

## Carga Excessiva.

Caso o peso do inventário de seu personagem exceda o limite de carga, você sofre -3 em seu deslocamento e Desvantagem em todos os teste de Agilidade e Força. Você pode carregar uma carga excedente até o dobro do seu limite de carga, é impossível carregar mais do que isto.

## Acúmulo De Peso 0.

Existem itens que não possuem peso ou tamanho suficiente para serem um problema quando carregados, porém um grande acúmulo deles pode começar a causar problemas em seu inventário. A cada 2 itens iguais no seu inventário de peso 0, o espaço ocupado por eles passa a ser de 0.5, e aumenta novamente a cada 2 itens iguais para +0.5.



## Armas.

Armas são definidas por suas características, como seu estilo de combate, peso e custo em peças. As Características de uma arma são definidas em *Nome*, *Dano*, *Crítico*, *Alcance*, *Tipos*, *Custo* e *Peso*.

- ◊ **Nome.** O nome da arma especificada.
- ◊ **Dano.** Os dados de dano causados pela arma, assim como seu tipo de dano (C para Corte, I para Impacto e P para Perfuração). Você soma seu NF ao dano causado pela arma.
  - ◊ Se uma arma tiver dois tipos de dano separados por uma barra (ex.: “C/P”), o jogador pode escolher qual tipo de dano causar.
  - ◊ Armas que mostram dois tipos de dano juntos (ex.: “C & P”) causam ambos os tipos de dano simultaneamente em um ataque. Se um alvo tiver RD contra apenas um dos tipos de dano, esta é anulada, porém, caso tenha RD contra ambos os tipos de dano, este dano é reduzido com base em sua menor RD.
- ◊ **Crítico.** O valor que precisa ser atingido no dado natural do teste para que a arma cause um acerto crítico, também conhecido como margem de ameaça. Sempre que uma arma causa um acerto crítico, ela inflige o dobro de dados de dano da arma (ex.: se um *Sabre* causa um acerto crítico, ele causa 2d10 pontos de dano de corte, ao invés de 1d10... ou, se um montante causa um acerto crítico, ele causa 4d8 pontos de dano de corte, ao invés de 2d8).
- ◊ **Alcance.** Armas com alcance podem ser usadas para ataques à distância. As categorias de alcance são *Curto*, *Médio*, *Longo* e *Extremo* (Veja o capítulo de Estatísticas de Jogo).
- ◊ **Tipos.** As características da arma, que definem sua empunhadura, munição, e outras especialidades. Os tipos da arma são definidos a partir das seguintes classificações:
  - ◊ *Acuidade (Ac)*. A arma pode usar Agilidade em testes de ataque e rolagens de dano.
  - ◊ *Arremessável (Ar)*. A própria arma pode ser atirada, com a distância de seu Alcance. A arma possui as propriedades de Acuidade ao ser arremessada.
  - ◊ *Chamativas (C)*. A arma é muito grande ou extravagante, recebendo penalidade de -6 em testes de Ladinagem (Ocultar), e -4 em testes de Furtividade (Esconder-se).
  - ◊ *Disparo (Dp)*. A arma dispara um projétil, usando a munição especificada na tabela e com a distância de seu Alcance. Soma seu NA nas rolagens de dano ao invés de seu NF.
  - ◊ *Especial (E)*. A arma tem alguma característica especial, especificada em sua descrição (Veja Descrição das Armas).
  - ◊ *Duas Mãos (D)*. A arma é usada com as duas mãos. Apoiá-la no chão para livrar uma mão é uma ação livre. Reempunhá-la é uma ação de movimento.
  - ◊ *Uma Mão (U)*. A arma é usada com uma mão, ocupando-a totalmente e deixando a outra mão livre para outros fins.
  - ◊ *Leve (L)*. A arma é usada com uma mão, deixando a outra mão livre para outros fins, porém são mais leves e, portanto, podem ser usadas mais livremente.
  - ◊ *Versátil (V)*. A arma pode ser usada com uma ou duas mãos, com uma diferença em dano entre os dois modos.
- ◊ **Custo.** O custo em peças do equipamento.
- ◊ **Peso.** O espaço que a arma ocupa em seu inventário.



## Proficiência Com Armas.

Todos os personagens da Guarda da Peste naturalmente começam proficientes em Armas Simples, porém, ser proficiente em Armas Táticas ou Pesadas necessitam de Aperfeiçoamento (Veja o capítulo de Níveis).

Usar uma Arma Tática sem ser proficiente em *Armas Táticas*, ou usar uma Arma Pesada sem ser proficiente em *Armas Pesadas* faz com que seu personagem sofra Desvantagem e -6 em testes de ataque com a arma.

*Tabela de Armas.*

Nome	Dano	Crít.	Alcance	Tipos	Custo	Peso
<b>Armas Simples</b>						
Adaga	1d6 P	19	-	L. Ac.	Latão	1
Arco	1d8 P	19	Curto	D. Dp.	Cobre	1
<i>Flechas</i>					Latão	1
Azorrague	1d6 C & I	19	-	L.	Latão	1
Cajado	1d8 I	20	-	D. Ac.	Latão	2
Facas	1d6 P	18	Curto	L. Ar. E.	Latão	1
Foice	1d6 C	18	-	L.	Latão	1
Funda	1d6 I	20	Curto	L. Dp.	Latão	0.5
<i>Britas</i>					Latão	0.5
Machadinha	1d6 C	19	Curto	L. Ar.	Latão	1
Mangual	1d6 I & P	20	-	U. E.	Latão	1
Punhal	1d6 P	20	Curto	L. Ac. Ar.	Latão	1
<b>Armas Táticas</b>						
Arco Recurvo	1d10 P	20	Médio	D. Dp.	Cobre	2
<i>Flechas</i>					Latão	1
Besta-de-Mão	1d12 P	19	Curto	L. Dp. E.	Prata	2
<i>Virote</i>					Cobre	1
Corrente	1d8 I	20	-	U. E.	Cobre	2



Nome	Dano	Crít.	Alcance	Tipos	Custo	Peso
Espada	1d8/1d10 C	20	-	V.	Cobre	2
Florete	1d8 C/P	18	-	U. Ac.	Cobre	1
Gládio	1d8 C/P	19	-	L. Ac.	Cobre	1
Lança	1d10 P	20	Curto	U. Ar.	Cobre	1
Maça Estrela	1d8 I & P	18	-	D. E.	Cobre	3
Machado	1d10 C	18	-	D.	Cobre	2
Mangual Pesado	1d8 I & P	20	-	U. C. E.	Cobre	2
Sabre	1d10 C	20	-	U. Ac.	Cobre	2

### Armas Pesadas

Alabarda	2d8 C/P	19	-	D. C.	Ouro	3
Arco Longo	2d8 P	20	Longo	D. Dp. C. E.	Prata	3
<i>Flechas Longas</i>					Cobre	1
Balestra	2d12 P	20	Médio	D. Dp. C. E.	Ouro	3
<i>Virote</i>					Cobre	1
Berdiche	1d12 C/P	20	-	D. C.	Prata	3
Machado de Batalha	2d6 C	19	-	D. C.	Prata	3
Maça Pesada	1d12 I	19	-	D. C. E.	Prata	3
Martelo de Guerra	2d6 I	19	-	D. C.	Prata	3
Martelo Pesado	2d10 I	20	-	D. C. E.	Ouro	4
Montante	2d8 C	20	-	D. C. E.	Prata	4
Pique	1d12 P	18	-	D. C. E.	Prata	3

- ◊ **Ataques Desarmados.** Ataques desarmados, como socos ou chutes, causam dano igual ao seu NF, e para fins de habilidades, não são considerados armas (portanto, não têm valor crítico).
- ◊ **Armas Improvisadas.** Você pode atacar com um objeto que não tenha sido feito para isso, como uma cadeira ou panela. Uma arma improvisada é uma arma corpo-a-corpo leve com dano 1d4 + NF e crítico 20 (porém o mestre pode decidir outros parâmetros, como dano, empunhadura ou acuidade).



## Descrição Das Armas.

- ◊ **Adaga.** Esta faca afiada é usada por muitos habitantes, embora seja favorita de ladrões e assassinos, por ser facilmente escondida.
- ◊ **Alabarda.** Arma composta por uma longa haste rematada por uma lâmina de machado, com um gancho e uma ponta afiada em suas extremidades.
- ◊ **Arco.** Um arco comum, composto por um longo e recurvado cabo de madeira, e uma corda elástica fina.
- ◊ **Arco Recurvo.** Um arco de dupla curvatura, com estabilizadores e materiais de alta qualidade para potencializar seu uso.
- ◊ **Arco Longo.** Um arco pouco recurvado com o tamanho de uma pessoa. Ao contrário da versão curta, é primariamente uma arma de guerra.
  - ◊ *Recarregar um Arco Longo requer uma Ação de Movimento.*
- ◊ **Azorrague.** Um chicote com fragmentos metálicos em suas pontas, usado popularmente como um instrumento de tortura.
- ◊ **Balestra.** Similar a uma besta-de-mão, porém maior e mais potente.
  - ◊ *Se você tiver NF 3, for Treinado em Acrobacia e Veterano em Pontaria, pode usar uma Balestra como uma arma de uma mão. Se ambas as suas mãos estiverem ocupadas com itens diferentes (no caso desta arma ser usada com uma mão), recarregá-la requer uma Ação de Movimento. Balestras não somam seu NA ao dano.*
- ◊ **Berdiche.** É uma arma de haste curto-perfurante, se afigura a um machado de batalha bimaterial de lâmina em forma crescente.
- ◊ **Besta-De-Mão.** Um arco montado sobre uma coronha de madeira com um gatilho, capaz de realizar disparos poderosos.
  - ◊ *Se ambas as suas mãos estiverem ocupadas com itens diferentes no uso desta arma, recarregá-la requer uma Ação de Movimento. Bestas-De-Mão não somam seu NA ao dano.*
- ◊ **Cajado.** Um cabo de madeira ou barra de ferro longa.
- ◊ **Corrente.** Um pedaço de corrente grossa com um peso metálico em sua ponta, pode ser usada como uma arma bastante efetiva.
  - ◊ *A Corrente tem um alcance de 3 metros para testes de ataque, e fornece +2 em testes de manobra Desarmar. Além disso, pode-se Agarrar com um teste de ataque da arma e com alcance de 3 metros.*
- ◊ **Espada.** Um símbolo de bravura e poder, com uma empunhadura firme, uma lâmina de dois gumes e ponta rombuda.
- ◊ **Facas.** Um conjunto de facas pequenas, feitas para serem arremessadas.
  - ◊ *Você pode arremessar um total de 4 facas como munição, e pode as recuperar com uma Ação de Movimento no chão. Você sofre uma penalidade de -4 em testes de Luta ao fazer um ataque corpo-a-corpo com esta arma.*
- ◊ **Florete.** É uma espada de lâmina leve e fina, voltada para realizar ataques precisos.



- ◊ **Foice.** Uma lâmina em formato de meia-lua com uma empunhadura firme, frequentemente usada por agricultores.
- ◊ **Funda.** É uma arma de arremesso constituída por uma corda, onde no centro são colocadas pequenas pedras para se arremessar.
- ◊ **Gládio.** Similar à uma espada convencional com sua lâmina de dois gumes, o gládio tem tamanho inferior, normalmente sendo usado em ataques ágeis e perfurantes.
- ◊ **Lança.** Uma haste de madeira com uma ponta afiada.
- ◊ **Machadinha.** Similar a um martelo com uma de suas extremidades amoladas para corte.
- ◊ **Machado.** Uma ferramenta voltada para o corte de lenha e árvores, apesar de não ter sido criada para ferir, é uma arma que pode causar ferimentos terríveis.
- ◊ **Machado De Batalha.** Se o machado não era uma arma a princípio, agora é, capaz de causar ferimentos ainda mais mortais.
- ◊ **Maça Estrela.** Uma forma aprimorada da maça convencional, com uma cabeça esférica e vários espinhos, excelente para penetrar armaduras.
  - ◊ *Se você tiver NF 3, for Treinado em Acrobacia e Veterano em Luta, pode usar uma Maça Estrela como uma arma de uma mão. A Maça Estrela ignora de um alvo RD 2 fornecida por armaduras.*
- ◊ **Maça Pesada.** Bastão com um grande peso metálico em sua ponta, usado para quebrar ossos.
  - ◊ *Se você tiver NF 4, for Treinado em Acrobacia e Veterano em Luta, pode usar uma Maça Pesada como uma arma de uma mão.*
- ◊ **Mangual.** Similar a uma maça estrela, uma haste com uma corrente na ponta conectada a uma cabeça de metal cheia de espinhos.
  - ◊ *O Mangual ignora de um alvo RD 2 fornecida por armaduras, e fornece +2 em testes de manobra Desarmar.*
- ◊ **Mangual Pesado.** Um mangual maior, que requere alta destreza e força.
  - ◊ *O Mangual Pesado ignora de um alvo RD 2 fornecida por armaduras, e fornece +2 em testes de manobra Desarmar.*
- ◊ **Martelo De Guerra.** Um longo bastão com uma barra de metal retangular na cabeça.
- ◊ **Martelo Pesado.** Um martelo de metal maciço, ainda mais poderoso que o martelo de guerra.
  - ◊ *Necessário NF 3 e Treinado em Acrobacia e Luta para empunhar, e fornece +2 em testes de manobra Quebrar.*
- ◊ **Montante.** Uma espada enorme e pesada com 1,5m de comprimento.
  - ◊ *Necessário NF 3 e Treinado em Acrobacia e Luta para empunhar.*
- ◊ **Pique.** Uma longa lança que vai de 3 a 5 metros de comprimento.
  - ◊ *O Pique tem um alcance de 3 metros para testes de ataque, e sofre -4 em testes de resistência contra a manobra Desarmar, porém, perde esta penalidade ao estar em cima de uma montaria ou atrás de um escudo de um aliado adjacente.*
- ◊ **Punhal.** Uma faca de lâmina longa e pontiaguda.
- ◊ **Sabre.** Espada com a lâmina curva e muito afiada.



## Munições.

Munições são componentes usados em armas de disparo, como arcos ou fundas. Elas têm apenas quatro características, sendo essas: *Munição*, *Duração*, *Custo* e *Peso*.

*Tabela de Munições.*

- ◊ **Nome.** O nome da munição.
- ◊ **Duração.** A duração das munições é definida por cenas de uso.
- ◊ **Custo.** O custo em peças da munição.
- ◊ **Peso.** O espaço que a munição ocupa em seu inventário.
- ◊ **Britas.** Pequenas pedras, usadas como munição de *Fundas*. Você pode coletar britas do chão com uma Ação Completa.
- ◊ **Flechas.** Hastes de madeira com ponta metálica e penas para estabilizar o voo. Flechas são usadas em *Arcos* e *Arcos Compostos*.
- ◊ **Flechas Longas.** Flechas maiores, usadas em armas de disparo que exigem maior potência, como *Arcos Longos*.
- ◊ **Viroses.** Pequenas setas de madeira que servem como munição para *Balestras* e *Bestas-De-Mão*.

Nome	Duração	Custo	Peso
Britas	2 Cenas	Latão	0.5
Flechas	4 Cenas	Latão	1
Flechas Longas	4 Cenas	Cobre	1
Viroses	3 Cenas	Cobre	1

## Aprimoramentos para Armas e Munições.

Aprimoramentos são melhorias que você pode comprar para uma arma ou munição. Cada aprimoramento custa uma peça acima do custo da arma que quer aprimorar, e seu custo aumenta em uma peça (por exemplo, aprimorar um *Florete*, assim como qualquer outra arma que custe Cobre, custa uma peça de Prata, e um aprimoramento adicional custaria uma peça de Ouro), é impossível aprimorar qualquer item acima de custo Platina. Os aprimoramentos têm três características, sendo elas: *Nome*, *Propriedade* e *Tipos*.

- ◊ **Nome.** O nome do aprimoramento.
- ◊ **Propriedade.** A alteração do aprimoramento em uma arma ou munição.
- ◊ **Tipos.** Os possíveis equipamentos em que o Aprimoramento é aplicável.
  - ◊ *Disparo (D)*. O aprimoramento pode ser aplicado em armas de Disparo.
  - ◊ *Corpo-a-corpo (C)*. O aprimoramento pode ser aplicado em armas Corpo-a-Corpo (inclui armas de arremesso).
  - ◊ *Munições (M)*. O aprimoramento pode ser aplicado em Munições.



Tabela de Aprimoramentos para Armas e Munições

Nome	Propriedade	Tipos
Balanceada	Diminui o peso em -1 (Uma arma não pode ter peso inferior a 1).	C. D.
Calibrada	Altera suas estatísticas de alcance e mira.	D.
Certeira	Fornece +2 em testes de ataque.	C. D.
Cruel	Fornece +2 em rolagens de dano.	C. M.
Discreta	Torna a arma mais furtiva.	C. D.
Perigosa	Diminui a margem de ameaça da arma em -1.	C. M.
Rentável	Dobra a quantidade de cenas que uma munição dura.	M.

- ◊ **Balanceada.** A arma foi feita com o propósito de ser equilibrada e ter melhor cabimento em espaços apertados. O peso da arma é diminuído em -1 (com peso mínimo de 1).
- ◊ **Calibrada.** A arma possui marcações de medidas, ideal para disparos precisos. Mirar com esta arma é uma ação livre ao invés de movimento e além disso, aumenta o alcance da arma em um passo (Curto para Médio, Médio para Longo e Longo para Extremo).
- ◊ **Certeira.** Fabricada para ser mais precisa e vantajosa, a arma fornece +2 nos testes de ataque.
- ◊ **Cruel.** A arma possui lâmina especialmente afiada ou foi fabricada com materiais mais densos. Fornece um bônus de +2 nas rolagens de dano.
- ◊ **Discreta.** A arma possui modificações para ocupar menos espaço e chamar menos a atenção. Em armas que não tenham a característica *Chamativa*, você recebe um bônus de +6 em Ladinagem para ocultar esta arma. No caso de armas que tenham a condição *Chamativa*, a arma tem esta característica removida.
- ◊ **Perigosa.** A arma possui lâmina afiada como uma navalha ou foi fabricada com materiais maciços. Seja como for, seus golpes possuem um impacto terrível. Diminui a margem de ameaça em -1.
- ◊ **Rentável.** Você divide suas munições em parte, sem perder sua eficácia, para que elas durem mais tempo. O pacote de munições tem a quantidade de cenas dobradas.



## Proteções.

Proteções são equipamentos como armaduras e escudos, usados para garantir melhor resistência contra ataques e ameaças. Não se pode vestir uma armadura sobre outra. Pode-se usar armadura e escudo ao mesmo tempo (os bônus se acumulam), mas não dois escudos. Proteções são classificadas em *Nome, Defesa, Tipos, Custo e Peso*.

- ◊ **Nome.** O nome da proteção.
- ◊ **Defesa.** O bônus em Defesa do usuário da armadura. Armaduras completas normalmente alteram seu valor base de Defesa, enquanto escudos acrescentam um bônus à ela.
- ◊ **Tipos.** Assim como em armas, os tipos são as características da proteção, definindo seu uso e outras capacidades.
  - ◊ *Armadura (A).* A proteção é uma armadura, um traje reforçado usado ao redor de todo o corpo, garantindo maior resistência. Armaduras por padrão sofrem penalidade de -2 em testes de Ladinagem (Ocultar).
  - ◊ *Escudo (Es).* A proteção é um escudo, uma placa segurada na mão, ou apoiada no braço, que pode ser usada para se defender de ataques com mais eficiência. Escudos ocupam uma mão e se usados para ataques, são considerados armas improvisadas (Veja Descrição das Proteções).
  - ◊ *Especial (E).* A proteção tem alguma propriedade especial, explicada em sua descrição (Veja Descrição das Proteções).
  - ◊ *Chamativa (C).* A proteção é muito grande ou extravagante. No caso de Armaduras, você recebe penalidade de -4 em testes de Furtividade (Esconder-se) e não pode fazer testes de Ladinagem para ocultar a armadura que estiver usando. No caso de Escudos, você recebe penalidade de -6 em testes de Ladinagem (Ocultar), e -4 em testes de Furtividade (Esconder-se).
- ◊ **Custo.** O custo em peças do equipamento.
- ◊ **Peso.** O espaço que a proteção ocupa em seu inventário.

## Proficiência com Proteções.

Todos os personagens da Guarda da Peste naturalmente começam proficientes em Proteções Simples, porém, ser proficiente em Proteções Táticas ou Pesadas necessitam de Aperfeiçoamento (Veja o capítulo de Níveis).

Usar uma Proteção Tática sem ser proficiente em *Proteções Táticas*, ou usar uma Proteção Pesada sem ser proficiente em *Proteções Pesadas* faz com que seu personagem sofra Desvantagem e -6 em todo teste baseado em Força ou Agilidade.



Tabela de Proteções

Nome	Defesa	Tipos	Custo	Peso
<b>Proteções Simples</b>				
Armadura Acolchoada	9 + NA	A. C.	Latão	2
Armadura de Couro	9 + NA	A.	Cobre	2
<b>Proteções Táticas</b>				
Armadura de Brunea	18	A. C. E.	Prata	5
Armadura de Escamas	14 + NA	A.	Prata	4
Armadura de Malha	12 + NA	A.	Cobre	3
Escudo	+1	Es.	Cobre	2
<b>Proteções Pesadas</b>				
Armadura de Placas	23	A. C. E.	Ouro	8
Armadura de Talas	20	A. C. E.	Prata	6
Escudo Pesado	+3	Es. C. E.	Prata	4

## Descrição Das Proteções.

- ◊ **Armadura Acolchoada.** Uma túnica almofadada feita em linho ou lã. É a armadura mais leve, mas protege todo o corpo.
- ◊ **Armadura de Brunea.** Como uma armadura de escamas, porém cobrindo o corpo todo.
  - ◊ *A Armadura de Brunea fornece RD 2 contra danos de Corte, Impacto e Perfuração.*
- ◊ **Armadura de Couro.** O peitoral desta armadura é feito de couro curtido em óleo fervente, para ficar mais rígido, enquanto as demais partes são feitas de couro flexível.
- ◊ **Armadura de Escamas.** Colete de couro coberto com plaquetas de metal sobrepostas, como escamas de um peixe.
- ◊ **Armadura de Malha.** Longa veste de anéis metálicos interligados, formando uma malha flexível e resistente, que vai até os joelhos.
- ◊ **Armadura de Placas.** A mais forte e pesada das armaduras, formada por placas de metal forjadas e encaixadas de modo a cobrir o corpo inteiro.
  - ◊ *A Armadura de Placas fornece RD 6 contra danos de Corte, Impacto e Perfuração. Seu movimento enquanto usa a Armadura de Placas é reduzido em -3 metros.*



- ◊ **Armadura de Talas.** Armadura composta de talas de metal cuidadosamente costuradas sobre um corselete de couro.
  - ◊ *A Armadura de Talas fornece RD 4 contra danos de Corte, Impacto e Perfuração. Seu movimento enquanto usa a Armadura de Talas é reduzido em -3 metros.*
- ◊ **Escudo.** Uma grande placa personalizada de madeira ou metal segurada pela mão.
  - ◊ *O Escudo causa 1d6 de dano de Impacto.*
- ◊ **Escudo Pesado.** Normalmente feito de aço, este escudo de grande peso é segurado por uma mão e deve ser empunhado com firmeza.
  - ◊ *O Escudo Pesado fornece RD 2 contra danos de Corte, Impacto e Perfuração ao bloquear um ataque. O Escudo Pesado causa 1d8 de dano de Impacto. Seu movimento enquanto usa o Escudo Pesado é reduzido em -3 metros.*

## Aprimoramentos para Proteções.

Assim como em armas e munições, proteções também podem ser aprimoradas. Cada aprimoramento custa uma peça acima do custo da proteção que quer aprimorar, e seu custo aumenta em uma peça. Os aprimoramentos têm três características, sendo elas: *Nome*, *Propriedade* e *Tipos*.

- ◊ **Nome.** O nome do aprimoramento.
- ◊ **Propriedade.** A alteração do aprimoramento em uma proteção.
- ◊ **Tipos.** Os possíveis equipamentos em que o Aprimoramento é aplicável.
  - ◊ *Armaduras (A).* O aprimoramento pode ser aplicado em Armaduras.
  - ◊ *Escudos (Es).* O aprimoramento pode ser aplicado em Escudos.

*Tabela de Aprimoramentos para Proteções*

Nome	Propriedade	Tipos
Balanceada	Diminui o peso em -1.	A. Es.
Camuflada	Torna a armadura mais furtiva.	A.
Customizada	Fornece RD 2 em algum tipo de dano específico.	A.
Discreta	Torna o escudo mais furtivo.	Es.
Espinhora	Causa dano de perfuração ao bloquear contra agressores desarmados.	A. Es.
Reforçada	Aumenta o peso em +2 e recebe +1 na Defesa.	A. Es.



- ◊ **Balanceada.** A proteção foi feita com o propósito de ser equilibrada e ter melhor cabimento em espaços apertados. O peso da proteção é diminuído em -1.
- ◊ **Camouflada.** A armadura é adaptada para ser menos volumosa e perceptível, mudando também as suas cores para se camuflar ao ambiente. Em armaduras que não tenham a característica *Chamativa*, a penalidade padrão é removida e você recebe um bônus de +2 em Ladinagem para ocultar esta armadura e Furtividade para se esconder. No caso de armaduras que tenham a condição *Chamativa*, você agora pode ocultá-la (porém, com uma penalidade de -6 no teste), e não recebe mais penalidades por se esconder.
- ◊ **Customizada.** Você personalizou a armadura para que ela fosse mais eficaz contra uma ameaça em específico. A armadura garante RD 2 contra algum dano entre *Corte*, *Impacto*, *Perfuração* e *Químico* (desde que não seja *Intravenoso*). Este aprimoramento pode ser aplicado mais de uma vez, contanto que sejam escolhidos tipos de dano diferentes.
- ◊ **Discreta.** O escudo foi feito de forma mais compacta para chamar menos a atenção. Em escudos que não tenham a característica *Chamativa*, você recebe um bônus de +6 em Ladinagem para ocultar este escudo. No caso de escudos que tenham a condição *Chamativa*, o escudo tem esta característica removida.
- ◊ **Espinhora.** A proteção têm espinhos pelo braço ou escudo, garantindo lesões contra quem tenta te atacar desarmado, causando 1d8 pontos de dano de Perfuração no agressor ao bloquear um ataque. Atacar um ser com um escudo espinhoso causa 1d8 I & P de dano. Caso sua armadura e seu escudo possuam este aprimoramento, é utilizado apenas um dado de dano.
- ◊ **Reforçada.** A armadura ou escudo tem o seu material consideravelmente mais reforçado, garantindo mais resistência contra ataques. A proteção recebe +1 no bônus de Defesa, porém também recebe +2 em seu peso.

## Químicos.

*Com a proliferação da Pestilência, a necessidade de recrutar alquimistas, pessoas que fossem capazes de desenvolver uma cura, se tornou praticamente obrigatória. Porém, até que uma cura para a pestilência seja feita, os alquimistas desenvolveram outras formas de serem eficazes na Guarda, utilizando ácidos e venenos letais.*

Para que se possa fabricar um químico é necessário que você seja treinado em Ofício (Alquimia) e possua Ferramentas de Alquimista. Você pode fabricar um total de químicos igual a seu NI gastando uma ação completa e realizando testes de Ofício (Alquimia) para cada químico que deseja produzir (DT equivalente aos preços de cada químico, Veja Tabela abaixo). Um alquimista só pode fabricar químicos que são permitidos dentro do seu limite de bens, porém, a quantidade de químicos fabricados pelo alquimista em missão constam como equipamentos gratuitos.

Todos os químicos podem ser arremessados em alcance curto, e para se esquivar de um químico o alvo necessita passar a DT de Arremesso do alquimista. As DT de Arremesso são calculadas igual a 10 + Pontaria + o valor máximo do DA de quem arremessou. Isso significa que se alguém com Agilidade 3 e Veterano em Pontaria arremessar um químico, a sua DT de Arremesso seria 20.

Um mesmo químico não pode ter seus efeitos somados em um mesmo alvo, porém, químicos diferentes podem possuir esta propriedade.



Tabela de DT para Alquimia.

Custo do Químico	DT de Fabricação
Latão	<b>10</b>
Cobre	<b>15</b>
Prata	<b>20</b>
Ouro	<b>25</b>

Químicos são classificados em: *Nome, Propriedade, Duração, Tipo, Custo e Peso*.

- ◊ **Nome.** O nome do químico.
- ◊ **Propriedade.** O efeito causado pelo químico.
- ◊ **Duração.** Tempo que surte o efeito do químico. Caso não seja especificado o contrário, a duração é contabilizada por rodadas.
- ◊ **Tipo.** O meio de aplicação do químico.
  - ◊ *Aplicável (A).* O químico pode ser aplicado sob uma arma ou munição com uma ação padrão. Ataques bem sucedidos com estes equipamentos causam o efeito do químico aplicado ao alvo. O equipamento perde esta propriedade após o efeito ser surtido ao alvo ou até o final da cena.
  - ◊ *Área (Ar).* O químico surte efeito em uma área de 6 metros. Personagens dentro dessa área sofrem os respectivos efeitos do químico. Seres não podem evitar a DT de arremesso de um químico de área.
  - ◊ *Intravenoso (I).* Se aplica ao alvo internamente, seja por ingestão, cortes e perfurações (inclui químicos que estejam aplicados em armas ou munições), ou por Toque caso o alvo esteja *Machucado* ou *Sangrando*.
  - ◊ *Toque (T).* Seja por arremesso ou esfregando na pele, o efeito do químico é aplicado ao alvo.
- ◊ **Custo.** O custo em peças do equipamento.
- ◊ **Peso.** O peso do químico.

## Penalidade Por Não Proficiência.

Manusear um Químico sem ser proficiente em *Químicos* faz com que seu personagem sofra penalidade de -4 em sua DT de Arremesso do Químico. Além disso, aplicar um químico em um equipamento ou ser (ainda gastando uma ação padrão) requer um teste com Desvantagem de Intelecto (DT 25) ou Ofício (Alquimia) (DT 20) para poder usá-lo.

Perfumes e Poções não requerem proficiência em *Químicos* para uso, porém, o personagem ainda sofre a penalidade de não proficiência caso queira arremessar um Perfume.



Tabela de Químicos

Nome	Propriedades	Duração	Tipos	Custo	Peso
Ácido	Causa 1d12 de dano Químico	–	T.	Latão	1
Adrenalina Injetável	Aumenta em +1 os atributos Agi e For	1d4+2	I.	Cobre	0.5
Antídoto	Remove condições de Envenenamento	–	I.	Latão	0.5
Bomba de Fumaça	Torna cego e obtém camuflagem total	2	Ar.	Latão	1
Cura	Remove a Pestilência de um ser	–	I.	Ouro	1
Fogo Grego	Área e seres na área ficam Em Chamas	4	Ar.	Cobre	1
Imunizante	Remove uma Doença de um ser	–	I.	Ouro	0.5
Peçonha	Causa 1d10 de dano Químico p/rodada	1d3+1	A. I.	Cobre	1
Perfume	Fornece +2 em Testes Sociais	1 Cena	Ar. T.	Latão	0.5
Poção	Cura 1d10+2 PV do alvo	–	T.	Cobre	1
Veneno Botânico	Deixa o alvo Enjoado	1d2+1	A. I. T.	Cobre	1
Veneno Mortal	Alvo Fraco e 1d12 Químico p/rodada	1d2+1	A. I.	Prata	1
Veneno Paralisante	Deixa o alvo Paralisado	1	A. I. T.	Ouro	1

## Descrição Dos Químicos.

- ◊ **Ácido.** Frasco de vidro contendo um ácido alquímico altamente corrosivo.
- ◊ **Adrenalina Injetável.** Uma seringa com uma substância amarelada que imbui um alvo com energia corporal.
  - ◊ *Quando acabar as rodadas de duração da Adrenalina, o personagem fica Fraco e Lento por 1d3 rodadas.*
- ◊ **Antídoto.** Pequeno frasco de vidro contendo uma substância avermelhada, que consegue salvar pessoas de venenos letais.
- ◊ **Bomba de Fumaça.** Uma pequena garrafa ou recipiente contendo um líquido escuro, que se espalha em fumaça cinzenta quando entra em contato com o ar.
- ◊ **Cura.** Um frasco contendo um líquido azul luminoso, capaz de expelir a pestilência de um ser.
  - ◊ *Este químico só pode ser fabricado por personagens com a Origem de Alquimista que sejam Veteranos em Ofício (Alquimia).*
- ◊ **Fogo Grego.** Uma esfera de material qualquer, contendo uma substância que entra em combustão quando agitada.
  - ◊ *A condição Em Chamas só pode se encerrar caso o alvo ou alvos saírem da área de efeito.*



- ◊ **Imunizante.** Um pequeno frasco de vidro contendo uma substância turquesa, que pode imunizar um ser de uma Doença.
- ◊ **Peçonha.** Uma substância amarela esverdeada, que causa hemorragias e inflamações em contato com o organismo de um ser.
- ◊ **Poção.** Uma garrafa com um líquido vermelho espesso capaz de restaurar feridas quando aplicado.
  - ◊ *Utilizar uma Poção requer uma ação de movimento.*
- ◊ **Perfume.** Extraído de flores ou substâncias animais, este químico deixa um alvo com um cheiro mais agradável.
  - ◊ *Os benefícios só funcionam para o alvo perfumado. São considerados Testes Sociais as perícias Diplomacia, Enganação e Artes (Impressionar).*
- ◊ **Veneno Botânico.** Uma substância floral que causa enjôos e náuseas quando ingerida.
  - ◊ *Caso o mesmo alvo sofrer os efeitos de um veneno botânico novamente na mesma cena, ele ficará Fraco, e não mais Enjoado.*
- ◊ **Veneno Mortal.** O cheiro desta substância é agonizante, e sua ingestão trará uma morte lenta e dolorosa.
  - ◊ *Caso o mesmo alvo sofrer os efeitos de um veneno mortal novamente na mesma cena, ele não ficará Fraco.*
- ◊ **Veneno Paralisante.** Uma matéria viscosa comumente grudada em armas, que bloqueia os movimentos musculares de um alvo.
  - ◊ *Caso o mesmo alvo sofrer os efeitos de um veneno paralisante novamente na mesma cena, o veneno não surte efeito.*

## Itens Gerais.

Dentro do vasto panorama dos elementos que compõem toda a terra, os itens gerais surgem como um conjunto diversificado e indispensável, abordando uma série de objetos que desempenham papéis fundamentais. Itens Gerais são classificados em *Nome, Descrição, Custo e Peso*.

- ◊ **Nome.** O nome do item.
- ◊ **Descrição.** A função do item.
- ◊ **Custo.** O custo em peças do equipamento.
- ◊ **Peso.** O espaço que o item ocupa em seu inventário.

*Tabela de Itens Gerais*

Nome	Descrição	Custo	Peso
Aljava	Uma bolsa que carrega munições com mais leveza.	Cobre	-
Apetrecho	Item que fornece um bônus em uma perícia escolhida.	Cobre	1
Aríete Portátil	Grande pedaço de madeira usado para arrombar trancas.	Latão	2
Armadilhas	Diversos itens de caça e captura.	-	1
<i>Armadilha De Laço</i>	Um laço estrategicamente colocado para captura.	Cobre	-



Nome	Descrição	Custo	Peso
<i>Boca de Lobo</i>	Uma grande mandíbula de metal que prende um ser.	Prata	-
<i>Boleadeira</i>	Uma espécie de funda que deixa alvos mais lentos.	Cobre	-
Bolsa	Permite que você carregue mais equipamentos.	Cobre	0
<i>Bolsão</i>	Uma bolsa com maior espaço para carregar.	Prata	-
Bússola	Pequeno item que ajuda a se orientar com direções.	Latão	0.5
Cantil	Um recipiente que guarda líquidos.	Latão	0.5
Corda	Uma corda útil para várias ocasiões.	Latão	1
Coturno	Uma bota resistente e durável.	Cobre	0
Instrumento Musical	Um objeto que emana sons, permitindo tocar músicas.	Cobre	1
Ferramentas	Ferramentas que permitem realizações específicas.	-	-
<i>Alquimista</i>	Contém garrafas e compostos animais e vegetais.	Cobre	2
<i>Cozinheiro</i>	Contém panelas, talheres e outros utensílios de cozinha.	Latão	1
<i>Curandeario</i>	Contém esparadrapos, ervas medicinais e vinagre.	Cobre	2
<i>Ferraria</i>	Contém martelos, pedras de amolar e barras de metal.	Cobre	2
<i>Explorador</i>	Contém diversos itens para sobreviver na selva.	Latão	1
Lampião	Lanterna que ilumina eficientemente uma área.	Cobre	1
Luneta	Lente que permite observar à distâncias maiores.	Latão	0.5
Galão de Querosene	Galão contendo líquido utilizado para acender chamas.	Latão	1
Grilhões	Amarras de correntes que podem prender um ser.	Cobre	2
Manopla	Uma luva de metal, torna seus socos mais perigosos.	Latão	1
Mapas	Ilustração abrangente de um local.	-	0.5
<i>Mapa Simples</i>	Um mapa com informações básicas sobre um lugar.	Cobre	-
<i>Mapa Complexo</i>	Um mapa mais descritivo, com superfícies e história.	Prata	-
<i>Mapa Completo</i>	Um mapa com todos os detalhes possíveis de uma área.	Ouro	-
Máscara da Peste	Máscara que protege contra ambientes infectados.	Cobre	0.5



Nome	Descrição	Custo	Peso
Óculos	Instrumento de lentes que permite uma visão clara.	Latão	0
Shofar	Um chifre oco, que emite um som ao ser soprado.	Latão	1
Tocha	Haste em chamas que ilumina ligeiramente uma área.	Latão	0.5
Vestes	Conjunto de roupas para diversas ocasiões.	-	-
<i>Vestes Camufladas</i>	Roupas tingidas para passar despercebido em uma área.	Prata	0
<i>Vestes Casuais</i>	Roupas comuns, usadas por cidadãos mundanos.	Latão	0
<i>Vestes de Peles</i>	Roupas pesadas e quentes, feitas para inverno.	Cobre	0.5
<i>Vestes Elegantes</i>	Roupas de luxo, usadas pela nobreza e realeza.	Cobre	0
Vianda	Um conjunto de alimentos para viagem.	Cobre	0.5

## Propriedades dos Itens.

- ◊ **Aljava.** Dissipa o peso de até duas munições de seu inventário.
- ◊ **Apetrecho.** Fornece +2 em uma perícia escolhida dentre as seguintes perícias:, Adestramento, Artes, Conhecimento, Diplomacia, Enganação, Intimidação, Investigação, Ladinagem, Ofício, Religião, Sobrevivência e Vontade.
- ◊ **Aríete Portátil.** Fornece +4 em testes para arrombar portas utilizando do atributo Força.
- ◊ **Armadilhas.** Um conjunto de artimanhas elaboradas para machucar ou prender um ser.
  - ◊ *Armadilha de Laço.* Alvo capturado fica *Agarrado* e *Imóvel*. Gastando uma ação padrão e um teste de Força (DT 15), ou com um aliado gastando uma ação completa para te tirar de lá, você escapa desta armadilha. Esta armadilha só pode capturar seres considerados Médios ou inferiores.
  - ◊ *Boca de Lobo.* Alvo capturado sofre 1d12 de dano de *Perfuração*, fica *Agarrado*, *Imóvel* e *Sangrando*. Gastando uma ação padrão e um teste de Força (DT 18), ou com um aliado gastando uma ação completa para te tirar de lá, você escapa desta armadilha. O ser só pode parar de sangrar após ser libertado da Boca de Lobo. Seres Grandes ficam *Lento* ao invés de *Agarrado* e *Imóvel* ao cair nesta armadilha, já seres Enormes e Imensos não ficam *Agarrado* nem *Imóvel*.
  - ◊ *Boleadeira.* Alvo capturado fica *Lento*. A Boleadeira segue as mesmas regras da DT de Arremesso dos químicos, porém, se o alvo passar esta DT, evita a condição. Além disso, se o alvo falhar a DT por 5 ou mais, também fica *Derrubado*. Gastando uma ação padrão, ou com um aliado gastando uma ação de movimento para te desamarrar, você escapa desta armadilha. Esta armadilha só pode capturar seres considerados Médios ou inferiores.



- ◊ **Bolsa.** Fornece +2 de carga. Você só pode carregar uma bolsa ou bolsão por vez.
  - ◊ *Bolsão.* Fornece +4 de carga.
- ◊ **Bússola.** Fornece +4 em testes de Sobrevivência (Orientar-se).
- ◊ **Cantil.** Você tem uma forma de armazenar líquidos.
- ◊ **Corda.** Fornece +4 em testes de Atletismo (Escalar). Além disso, pode ser utilizada como amarras, seguindo as propriedades dos grilhões (DT de escapar diminuída para 15).
- ◊ **Coturno.** Dissipa as penalidades de se locomover em terreno difícil causadas pelo solo (como neve espessa, terreno rochoso...).
- ◊ **Instrumento Musical.** Um item que emite melodias, através de cordas, sopro ou percussão. Instrumentos como o Alaúde, Charangas, Flauta Doce, Gaita de Fole, Lira, Tambores, Rabeca e a Viela de Roda são exemplos deste item. Músicas só podem ser tocadas com instrumentos musicais (Veja o capítulo de Musicas).
- ◊ **Ferramentas.** Vários itens que contribuem para uma função específica. Você não pode ter mais de uma ferramenta igual em seu inventário.
  - ◊ *Ferramentas de Alquimista*. Usado para fabricar químicos. Contém componentes, garrafas, etc. Estas ferramentas podem ser utilizadas para fabricar um total de 6 químicos antes de se tornar inutilizável. Falhar em um teste para produzir um químico não gasta um uso destas ferramentas. Você pode restabelecer os usos dessas ferramentas gastando uma ação de Interlúdio (consultando um alquimista, ou coletando você mesmo os ingredientes que faltam).
  - ◊ *Ferramentas de Cozinheiro*. Permite você cozinhar fora de cozinhas. Contém panelas, utensílios de cozinha, etc.
  - ◊ *Ferramentas de Curandeiro*. Usado para salvar pessoas da morte, de doenças e curar feridas. Contém ervas medicinais, esparadrapos, etc. Elimina a penalidade dos usos da perícia Cura.
  - ◊ *Ferramentas de Ferraria*. Permite consertar e aprimorar equipamentos fora de uma ferraria. Composto de martelos, componentes metálicos e outras ferramentas.
  - ◊ *Ferramentas de Explorador*. Usado para montar acampamentos, fogueiras e armadilhas de laço. Contém cordas, sacos de dormir, etc. Elimina a penalidade dos usos da perícia Sobrevivência.
- ◊ **Lampião.** Com uma ação livre, você acende o lampião, criando uma área de 12 metros que elimina escuridão extrema ou parcial. O lampião pode ser utilizado por 8 cenas (não necessariamente consecutivas) antes de perder combustível, necessitando um reabastecimento.
- ◊ **Luneta.** Fornece +4 em testes de Percepção (Observar) à distância.
- ◊ **Galão de Querosene.** Gastando uma ação de movimento, você o utiliza para reabastecer 4 usos do lampião. Além disso, você também pode o gastar para receber +4 em testes de Sobrevivência (Acender Chama) e em manobra *Incendiar*. O galão de querosene perde suas utilidades ao reabastecer o lampião ou ao ser utilizado para acender uma chama.



- ◊ **Grilhões.** Um par de algemas de aço. Deixa o alvo *Vulnerável*. Para prender um ser que não esteja *Indefeso* você precisa empunhar os grilhões, agarrar o oponente e então vencer um novo teste de agarrar contra ele. Você pode prender os dois pulsos do ser, causando -6 em testes que exijam o uso das mãos; prender um dos pulsos do ser em um objeto imóvel adjacente, impedindo que ele se move, e prender os dois calcânhares do ser diminuindo -6 metros o seu deslocamento. Escapar dos grilhões exige um teste de Acrobacia (DT 25), ou possuir as chaves.
- ◊ **Manopla.** Fornece +2 em testes de resistência contra a manobra Desarmar, além disso fornece +2 no dano de seus golpes desarmados.
- ◊ **Mapas.** Mapas feitos a mão que oferecem uma visão de cima de um local específico. Os locais devem ser permitidos pelo mestre. E seus bônus só são aplicados dentro das limitações do mapa.
  - ◊ *Mapa Simples.* Fornece +2 Sobrevivência (Orientar-se) e uma noção superficial do local do mapa.
  - ◊ *Mapa Complexo.* Fornece +4 Sobrevivência (Orientar-se) e uma boa noção do local do mapa.
  - ◊ *Mapa Completo.* Fornece +6 Sobrevivência (Orientar-se) e uma noção extrema do local do mapa.
- ◊ **Máscara da Peste.** Anula a necessidade de um teste de resistência ao adentrar ambientes infectados pela pestilência. A máscara pode ser utilizada por 4 cenas (não necessariamente consecutivas) até as ervas que a abastecem apodrecerem e perderem o efeito, necessitando uma troca. Você pode restabelecer os usos da Máscara gastando uma ação de Interlúdio (consultando um alquimista, doutor, ou coletando ervas na natureza).
- ◊ **Óculos.** Anula as penalidades de Distúrbio Ocular e a necessidade de um teste diário para resistir.
- ◊ **Shofar.** Gastando uma ação de movimento, você produz um som em alcance extremo.
- ◊ **Tocha.** É necessário um teste preliminar de Sobrevivência (Acender Chama) para acender a tocha. Cria uma área de 6 metros que elimina escuridão extrema ou parcial. A Tocha dura 2 cenas consecutivas, e quando apagada perde sua utilidade.
- ◊ **Vestes.** Um conjunto de roupas para ocasiões e funções específicas. Caso um personagem deseje ou fique desprovido de vestes, este sofre Desvantagem em testes de Diplomacia, e -4 em testes de Fortitude para resistir ao frio.
  - ◊ *Vestes Camufladas.* Um traje que se ajusta ao ambiente, facilitando esconderijos em certas ocasiões. Fornecem +4 em testes de Furtividade para esconder-se.
  - ◊ *Vestes Casuais.* Roupas típicas de aldeão, incluem uma camisa larga e calças soltas, ou saia e vestido. Por padrão, personagens começam com este tipo de veste.
  - ◊ *Vestes de Peles.* Usada principalmente por caçadores e selvagens, esta armadura é formada por várias camadas de peles e couro de animais. Fornece +4 em testes de Fortitude para resistir ao frio, além disso, sofre -2 em testes de Acrobacia e Atletismo.
  - ◊ *Vestes Elegantes.* Roupas de luxo, feitas sob medida e adequadas à nobreza e realeza. Fornecem +4 em testes de Diplomacia.
- ◊ **Vianda.** Uma quantidade pequena de alimentos armazenados em um pote. Gastando uma ação de movimento, você ingere a vianda, recebendo 1d6+NV PV e 1d4+NP PE temporários. Você só pode receber os efeitos de uma vianda uma única vez por cena.



# Objetos e Construções.

A interação dos seres com os elementos tangíveis que compõem o mundo à sua volta, abrangendo desde objetos comuns até construções intrincadas e itens singulares é extremamente importante para todos os tipos de situações. Quando um objeto ou construção está em movimento, sua Defesa é aumentada em +5. Além disso, a Defesa de Armas e Proteções, utilizam como base a do portador em questão.

*Tabela de Objetos*

Nome	Tamanho	Defesa	RD	PV
<b>Objetos e Construções</b>				
Carroça	Grande	10	2	50
Grades de Metal	Médio	15	5	25
Itens de Madeira	–	–	–	–
–	Minúsculo	5	0	8
–	Pequeno	8	0	15
Itens de Metal	–	–	–	–
–	Minúsculo	8	2	10
–	Pequeno	10	5	20
Itens de Tecido	–	–	–	–
–	Minúsculo	0	0	5
–	Pequeno	2	0	10
Parade Frágil	Grande	10	2	50
Parede	Grande	15	5	75
Parede Robusta	Grande	20	8	100
Porta Frágil	Médio	5	0	10
Porta	Médio	10	0	25
Porta Robusta	Médio	15	2	50
Tronco	Médio	10	0	50
Tronco Robusto	Grande	15	2	75



Nome	Tamanho	Defesa	RD	PV
<b>Armas e Proteções</b>				
Armas de Latão		5	2	
Armas de Cobre		5	5	
Armas de Prata		8	8	
Armas de Ouro		8	10	
Armas de Platina		10	12	
Proteções de Latão		5	8	
Proteções de Cobre		5	10	
Proteções de Prata		8	12	
Proteções de Ouro		8	14	
Proteções de Platina		10	16	

## Perigos.

À medida que os seres exploram os recantos sombrios do mundo em meio à epidemia da Pestilência, encontram desafios que vão além das ameaças visíveis, abrangendo armadilhas traíçoeiras, condições climáticas extremas, doenças mortais e outros riscos ocultos que podem testar a valentia e inteligência de um grupo.

### Escuridão.

Um determinado local pode ser de escuridão parcial ou extrema. Em um local de escuridão parcial, como penumbra, névoa disforme ou folhagem moderada, seres têm Desvantagem e -4 (diminuindo sua PP) em testes de Percepção e que dependem de sua visão. Seres que enfrentam a escuridão extrema ficam em condição *Cego*. Locais de escuridão extrema ocorrem ao ar livre durante a noite (até mesmo na maioria das noites com luz da lua), dentro dos limites de uma masmorra fechada ou nas entradas do subterrâneo.

### Terreno Difícil.

Ambientes onde é difícil andar, como uma floresta cheia de raízes, neve funda ou mesmo uma rua lotada de pessoas. Se locomover em um terreno difícil diminui o seu deslocamento em -3 metros.



## Terreno Movediço.

Quando um ser accidentalmente pisa em um terreno movediço (como areia ou neve movediça) ele fica preso e incapacitado de se movimentar. Este ser fica *Imóvel* durante 3 rodadas até começar a afundar e quando começar a afundar, adere as propriedades de Sufocamento. Um ser pode sair de terreno movediço com um teste de Atletismo (DT 15, e posteriormente as 3 rodadas afundando, a DT passa a ser 20). Um aliado que esteja fora deste terreno que tente ajudar este ser a sair, garante +4 em seu teste para escapar, e +8 com o auxílio de uma corda ou vinha.

## Armadilhas.

Uma coletânea de obstáculos traiçoeiros que podem transformar até mesmo as situações mais seguras em verdadeiros testes de sobrevivência.

- ◊ **Dardos.** Assim que um ser pisa em uma placa de pressão escondida, dardos são disparados através de molas ou tubos pressurizados engenhosamente embutidos nas paredes ao redor. Uma área pode incluir diversas placas de pressão. Os minúsculos buracos nas paredes estão obscurecidos por poeira e teias de aranha, ou escondidos entre baixo-relevo, murais ou afrescos que adornam as paredes. A DT para percebê-los é 15 com um teste acautelado de Percepção ou sua PP. Entupir os buracos com algum material impede que os dardos contidos dentro sejam disparados. A armadilha é ativada quando algum peso é exercido sobre a placa de pressão. A chuva de dardos atingirá todos os seres que estão dentro de sua área, causando 4d6 P de dano, estes podem realizar um teste de Reflexos (DT 20) para evitar metade do dano. Versões ainda mais poderosas podem ter veneno cobrindo os dardos. Nesse caso, qualquer um que sofra dano perfurante dos dardos também deve realizar um teste de Fortitude (DT 15), aplicando Peçonha (Veja o capítulo de Equipamentos) se falhar na resistência.
- ◊ **Esfera Rolante.** Quando um certo peso for exercido sobre a placa de pressão dessa armadilha, um alçapão escondido no teto se abre, liberando uma esfera rolante de 3 metros de diâmetro de rocha sólida. Com um teste de Percepção acautelado ou utilizando a PP do alvo (DT 15), um ser pode perceber a placa de pressão. A ativação da esfera requer que todos os seres rolem iniciativa. No turno da rocha, ela se move 18 metros em linha reta. A esfera pode atropelar pelo o espaço dos seres, considerando terreno difícil. Sempre que a esfera entrar no espaço de um ser enquanto ela estiver rolando, caso houver espaço, este pode realizar um teste de Reflexos (DT 20), ou sofrerá 10d10 I de dano e ficará *Caído* no chão. A esfera pode continuar se movendo por um caminho com curvas suaves. Assim que a esfera colidir com uma parede ou barreira, ela para completamente.
- ◊ **Fosso.** Caso um teste de Percepção acautelado ou a PP do alvo for maior a DT da armadilha (determinada pelo teste de Sobrevivência ao montá-la ou DT 15 predeterminada), ele a evita.
  - ◊ *Fosso Simples.* É um buraco escavado no solo, criado com um teste de Sobrevivência (Montar Armadilha) (DT 10 + 5 a cada 3 metros), durante uma cena. O buraco é escondido por um tecido longo preso nas bordas do fosso e camuflado com sujeira e entulhos ou um piso falso. Qualquer um que pise em cima do que cobre o fosso cairá através dele e levará o tecido junto para o fosso ou os pedaços do piso falso quebrado, sofrendo dano baseado na profundidade do fosso (geralmente de 3 metros, mas alguns fossos são mais fundos).



- ◊ *Fosso com Estacas.* Esta armadilha de fosso é como uma armadilha de fosso simples (porém não pode ser criada convencionalmente), trancada com estacas afiadas de madeira ou ferro no fundo. Um ser que caia neste fosso sofre 2d10 P de dano + o dano da queda. Versões ainda mais poderosas podem ter veneno cobrindo as estacas. Nesse caso, qualquer um que sofra dano perfurante das estacas também deve realizar um teste de Fortitude (DT 15), aplicando Peçonha (Veja o capítulo de Equipamentos) se falhar na resistência.
- ◊ *Fosso Trancado.* Esta armadilha de fosso é como uma armadilha de fosso simples (porém não pode ser criada convencionalmente), com uma diferença fundamental: há um alçapão que cobre o fosso ativado por molas. Quando um ser cair no fosso, a cobertura fecha para prendê-lo dentro. Um teste de Força DT 20 é necessário para forçar a abertura da cobertura. Um personagem dentro do fosso também pode tentar desarmar o mecanismo de molas com um teste de Ladinagem (Arrombar), considerando que o personagem tenha alcance e que possa ver o mecanismo.
- ◊ **Rede Caindo.** Esta armadilha usa um fio esticado para liberar uma rede suspensa no teto. O fio está a alguns centímetros do solo e esticado entre duas colunas ou árvores. A rede está escondida por teias de aranha ou folhagens. Com um teste de Percepção acautelado ou a PP do alvo DT 15, percebe o fio e a rede. Quando a armadilha é ativada, a rede é liberada cobrindo uma área de 3 metros. Aqueles na área ficam presos sob a rede e estão *Agarrados* e *Imóveis*. Gastando uma ação completa e um teste de Força (DT 15), ou com um aliado gastando uma ação padrão para te tirar de lá, você escapa desta armadilha.

## Clima.

A natureza impõe sua vontade de maneira implacável, por isso não se deve confiar no clima e suas instâncias hostis.

- ◊ **Calor e Frio.** Um ser em clima extremamente quente (acima de 40º C) ou extremamente frio (abaixo de -10º C) precisa realizar um teste de Fortitude por dia (DT 5 + 5 por teste anterior). Se falhar sofre 1d6 pontos de dano de Fogo ou Frio não resistível que só pode ser curado após sair do clima quente ou frio. Em calor ou frio extremos (acima de 50º C ou abaixo de -20º C) o teste deve ser feito por cena, aumentando o dano para 2d6.
- ◊ **Chuva Forte.** Sofre -2 em testes de Percepção e os mesmos efeitos de Vento Forte.
- ◊ **Furacão.** Ataques à distância são impossíveis, apaga chamas e dissipa névoas. No início de cada turno, seres devem passar em um teste de Atletismo (DT 15) ou caem, são arrastadas 6 metros na direção do vento e sofrem 2d6 pontos de dano de Impacto. Durante um Furacão, seres sofrem por penalidades de Terreno Difícil.
- ◊ **Granizo.** Como Chuva Forte, mas no início de cada rodada, todos os seres sofrem 1 ponto de dano de Impacto.
- ◊ **Raio.** Uma alta descarga elétrica que causa 10d6 pontos de dano de Eletricidade. Um ser atingido por um raio deve realizar um teste de Fortitude (DT 18), se falhar fica *Atordoado* por uma rodada.
- ◊ **Tempestade.** Sofre -4 em testes de Percepção e os mesmos efeitos de Vendaval. No começo de cada rodada, um jogador deve rolar 1d10. Se tirar 1, um ser aleatório envolvido na cena é atingido por um Raio.



- ◊ **Tornado.** Ataques à distância são impossíveis, apaga chamas e dissipar névoas. No início de cada turno, seres devem passar em um teste de Atletismo (DT 20) ou caem, são arrastados 12 metros em uma direção aleatória e sofrem 4d6 pontos de dano de impacto. Durante um Tornado, seres sofrem por penalidades de Terreno Difícil.
- ◊ **Vendaval.** Sofre -4 em testes de ataque à distância. Apaga chamas e dissipar névoas. Durante um Vendaval, seres sofrem por penalidades de Terreno Difícil.
- ◊ **Vento Forte.** Sofre -2 em testes de ataque à distância e 50% de chance por rodada de apagar chamas ou dissipar névoas.

## Lava.

Lava, magma e outros materiais extremamente quentes (como metal derretido) causam 2d6 pontos de dano de Fogo por rodada exposto ao material. Imersão total (como cair no magma de um vulcão) causa 20d6 pontos de dano de Fogo por rodada e o dano continua por uma rodada a mais mesmo após sair. Por exemplo, se um ser ficar duas rodadas na lava e depois sair, sofre um total de 60d6 pontos de dano de Fogo.

## Queda.

Uma queda de 3 metros causa 1d6 pontos de dano de Impacto, e a cada 1,5 metros adicionais este dano é aumentado em +1d6. Em caso de queda na água, reduza o dano em 12m. Um objeto pesado (um barril vazio, tábua, pedra...) que caía sobre um ser causa 1d6 pontos de dano de Impacto para cada 3m de queda. Dobre o dano para um objeto muito pesado (um pedregulho, tronco...).

## Sufocamento.

Um personagem pode prender a respiração por um número de rodadas igual ao seu NV. Após isto, deve fazer um teste de Fortitude a cada rodada posterior (DT 5 +5 por teste anterior). Se falhar, cai *Inconsciente* e perde 1d6 pontos de vida não resistível por rodada até respirar novamente ou morrer.

## Doenças e Distúrbios.

Dentro das sombras da Idade Média, uma série de adversidades pode acometer os seres, indo além das batalhas, como as doenças e distúrbios, que apresentam uma variedade de formas e origens. Eles podem incluir desde gripes comuns até a temerosa tuberculose. Quando um ser entra em contato com a doença ou distúrbio, deve fazer um teste de resistência (Fortitude para doenças e Vontade para distúrbios). Se passar, resistiu à doença ou distúrbio. Caso contrário, fica sob os efeitos do estágio I. Ao final de cada dia, o personagem deve repetir esse teste. Se falhar, a doença ou distúrbio avança um estágio, ainda aplicando os efeitos dos estágios anteriores. Caso contrário, não avança. Se o personagem passar em dois testes seguidos, se cura da doença ou distúrbio. Penalidades e condições causadas por uma doença terminam quando o personagem se cura.

- ◊ **Febre Hemorrágica.** Contaminação por mordida de ratos. Doença, DT 20.
  - ◊ *Estágio I.* O ser fica Debilitado.
  - ◊ *Estágio II.* O ser fica Vulnerável.
  - ◊ *Estágio III.* Sempre que sofre dano de Corte ou de Perfuração, o ser fica Sangrando.



- ◊ **Enxaqueca.** Consequência de ansiedade e escassez de alimento. Distúrbio DT 18.
  - ◊ *Estágio I.* O ser sofre -2 em todo teste de Intelecto.
  - ◊ *Estágio II.* Sofre Desvantagem em todo teste de Intelecto.
  - ◊ *Estágio III.* Recebe 1d6 de dano mental não resistível por dia.
- ◊ **Tuberculose.** Contaminação por inalação de bactérias no ar. Doença DT 25.
  - ◊ *Estágio I.* O ser passa a tossir regularmente. Em cenas de ação, role 1d6 no início de cada rodada. Num resultado 1, você tem uma crise de tosse e perde sua ação de movimento. Em cenas de interpretação, role 1d6 sempre que fizer um teste social. Num resultado 1, você tem uma crise de tosse e sofre -4 no teste.
  - ◊ *Estágio II.* Quando sofrer crises de tosse, sofre 1d8 de dano não resistível.
  - ◊ *Estágio III.* Passa a rolar 1d4 para a chance de tosse, além disso fica Debilitado.
- ◊ **Raiva.** Infecção por mordidas de animais. Doença DT 20.
  - ◊ *Estágio I.* O ser passa a ter espasmos regularmente. Em cenas de ação, role 1d6 no início de cada rodada. Num resultado 1, você começa a ter espasmos e sofre -4 em testes de Agilidade e Força.
  - ◊ *Estágio II.* O ser entra em um estado de confusão mental. Sofre Desvantagem em todo teste de Intelecto.
  - ◊ *Estágio III.* Uma vez por cena, deve realizar um teste de Vontade (DT 20), se falhar deve atacar o ser mais próximo.
- ◊ **Gripe.** Contaminação viral. Doença DT 18.
  - ◊ *Estágio I.* O ser passa a ter espirros regulares.
  - ◊ *Estágio II.* O ser fica Fraco.
  - ◊ *Estágio III.* O ser passa a ficar Fatigado, sem disposição.
- ◊ **Distúrbio Ocular.** Causado por esforço excessivo da visão, estresse, ou sendo congênito. Distúrbio DT 5 (este distúrbio não pode ser curado, apenas retardado com um Óculos impedindo seu avanço completamente).
  - ◊ *Estágio I.* Sofre -2 em testes de Pontaria e Percepção para enxergar.
  - ◊ *Estágio I.* Passa a sofrer -4 em testes de Pontaria e Percepção para enxergar.
  - ◊ *Estágio I.* Passa a sofrer -6 em testes de Pontaria e Percepção para enxergar.
- ◊ **Tétano.** Infecção bacteriana resultante de um ferimento na pele causado por um objeto enferrujado. Doença DT 20.
  - ◊ *Estágio I.* O ser passa a ter espasmos faciais regularmente. Role 1d6 sempre que fizer um teste social. Num resultado 1, você começa a ter espasmos e recebe -4 no teste.
  - ◊ *Estágio II.* O ser fica Debilitado.
  - ◊ *Estágio III.* Passa a rolar 1d4 para a chance de espasmos, além disso, sobre 1d8 de dano não resistível por dia.
- ◊ **Sífilis.** Infecção sexualmente transmissível, caracterizada por feridas indolores nos órgãos genitais. Doença DT 25.
  - ◊ *Estágio I.* Manchas vermelhas e ferimentos indolores aparecem na pele do ser.
  - ◊ *Estágio II.* Os ferimentos aumentam de tamanho, além disso o ser fica Enjoado.
  - ◊ *Estágio III.* O ser passa a sofrer 1d8 de dano não resistível por dia, além disso sofre Desvantagem em todo teste de Intelecto, pode ter alucinações.



## A Pestilência.

*A pestilência em si não foi concebida facilmente nesta terra. Há relatos que indicam que ao Sul do Grande Reinado, um sombrio triunvirato composto por um rei, um arcebispo e um misterioso alquimista empreendeu experimentos crueis com animais. Torturando-os e infligindo-lhes sofrimentos indescritíveis, acabaram por desencadear uma dor e angústia sem igual, resultando na criação da primeira maldição da humanidade, a própria pestilência. Adquirida através de ferimentos causados por criaturas infectadas ou por permanecer muito tempo em um ambiente infestado respirando o seu ar. Para ambientes infectados, a utilização de uma Máscara da Peste é indispensável, visto que ela remove a necessidade de um teste de resistência ao adentrar uma área infectada. Doença DT 30.*

- ◊ **Os efeitos da Pestilência.** A pestilência é mortal. Aplicando-se como uma Doença, ela surte efeito em etapas. Porém, diferentemente das demais, a Pestilência não pode ser curada de modo convencional, é necessário uma dose da Cura.
  - ◊ *Estágio I.* Caracterizado por línguas, ferimentos inchados e doloridos que coçam. Além disso, o ser possui uma dor de cabeça intensa, recebendo Desvantagem em todo teste de Intelecto.
  - ◊ *Estágio II.* O ser passa a tossir regularmente. Em cenas de ação, role 1d6 no início de cada rodada. Num resultado 1, você tem uma crise de tosse e perde sua ação de movimento. Em cenas de interpretação, role 1d6 sempre que fizer um teste social. Num resultado 1, você tem uma crise de tosse e sofre -4 no teste. Além disso, o ser fica Fatigado, e pode ter alucinações.
  - ◊ *Estágio III.* Passa a rolar 1d4 para a chance de tosse, quando sofrer crises sofre 1d8 de dano não resistível. Além disso, ser passa a ficar Exausto.
  - ◊ *Estágio IV.* Aumenta o dano da crise de tosse para 1d10, e recebe por dia 1d10 de dano não resistível por consequência de dores de cabeça, dores musculares e sangramentos.
  - ◊ *Estágio V.* A cada dia que se passa, o dano diário aumenta em mais um dado do mesmo tipo.
- ◊ **A Pestilência nos Animais.** Para os animais, a Pestilência age de modo mais grave e veloz, porém, ainda podendo ser curados com a dose da Cura. Assim que um animal atinge o estágio III de infecção, ele se torna uma Bestialidade.
  - ◊ *Estágio I.* Animal sofre de feridas e indisposição, ficando Exausto.
  - ◊ *Estágio II.* Uma vez por cena, o animal deve realizar um teste de Vontade (DT 20), se falhar deve atacar o ser mais próximo.
  - ◊ *Estágio III.* O animal aumenta seu tamanho ligeiramente, se tornando bestial e sanguinário. O animal se torna a sua variação Pestilenta.
- ◊ **Cicatrizes.** Para a primeira vez que um ser foi infectado e curado da Pestilência, este é permanentemente marcado por seu ferimento, onde houve a infecção haverá veias saltadas de cor escura e a área permanecerá inflamada pelo resto de sua vida. Consequentemente, este ser recebe +2 em todo teste de resistência para resistir a contrair a Pestilência novamente.



# Ameaças.

*Após os atos do misterioso triunvirato, a terra se tornou um palco de morte e devastação, repleto de feras pestilentas aterrorizando aldeias de inocentes cidadãos, e humanos ferais matando e caçando para sobreviver.*

O capítulo apresenta as criaturas e pessoas que o mestre pode usar como adversários em suas campanhas, juntamente de suas fichas. As seções são divididas por temas, para ajudar o mestre na seleção dos adversários. Assim, uma aventura baseada na ameaça selvagem pode trazer as ameaças desta seção.

Todas as Ameaças podem realizar ataques de oportunidade (Veja o capítulo de Tipos de Ações), porém, sem limites de uso por rodada.

## Tamanhos

O tamanho de uma criatura é classificado em seis categorias: Minúsculo, Pequeno, Médio, Grande, Enorme e Imenso. Cada uma das categorias recebe um bônus ou penalidade em testes de Furtividade e Luta (Manobra). Na tabela a seguir, você pode conferir os modificadores de Tamanho e alguns exemplos de criaturas.

- ◊ **Tamanho.** O tamanho do ser.
- ◊ **Exemplo.** Dois exemplos de seres.
- ◊ **Furtividade.** O modificador que o ser recebe ao realizar um teste de Furtividade ou para ser percebido.
- ◊ **Manobras.** O modificador que o ser recebe ao realizar ou resistir uma manobra.

*Tabela de Tamanhos.*

Tamanho	Exemplos	Furtividade	Manobras
Minúsculo	Pombo, Rato	+8	-8
Pequeno	Cão, Criança	+4	-4
Médio	Humano, Lobo	-	-
Grande	Cavalo, Urso	-2	+2
Enorme	Elefante, Girafa	-6	+6
Imenso	Baleia, Braquiossauro	-12	+12



## Bestialidades.

*Animais monstruosos e fortes, torturados por via de experimentos cruéis e propagados por uma peste como resultado de tal sofrimento. O que um dia fora parte das maravilhas da fauna silvestre, agora se tornaram bestas, controladas pela dor e angústia de uma maldição.*

## Corcel Enfermiço | CD 16

*"O que antes era um cavalo que usava de sua vitalidade como um eficaz meio de locomoção, se tornou uma fera que usa de sua alta disposição e corpo robusto para causar danos cruéis aos seres humanos."*

- ◊ **Pontos de Vida** [180 | 90 machucado]  
*Imunidades:* Condições Mentais, Doenças e Distúrbios  
*Resistências:* Impacto, Perfuração 4, Corte e danos de Envenenamento 2
- ◊ **Defesa** [18] ◊ **PP** [16]
- ◊ **Tamanho** [Grande]
- ◊ **Atributos** ◊ **Perícias** [Iniciativa: 1d20+d4  
Percepção: 1d20+d4+4  
Fortitude: 1d20+d8+6  
Reflexos: 1d20+d4+4  
Vontade: 1d20+d4+2  
Atletismo: 1d20+d10+6  
Manobra: 1d20+d10+5]  
Agí [2] For [5] Int [1] Pre [2] Vig [4]
- ◊ **Deslocamento** [18m | 12 Quadrados]
- ◊ **Movimento Adaptado**  
O Corcel Enfermiço não sofre penalidades por Terreno Difícil rochoso.
- ◊ **Lapada Seca**  
O Corcel Enfermiço têm 50% de chance (1 em 1d2) de deixar um alvo Atordoado por uma rodada se acertar o seu Coice (Fortitude DT 18 evita).
- ◊ **Ações**  
Padrão | *Agredir*  
*Coice / Corpo a corpo x2*  
Teste: 1d20+d10+5 | Dano: 1d10+5 Impacto  
  
Padrão | *Atropelar*  
O Corcel Enfermiço avança em linha reta passando por cima de todos os seres que estejam em seu caminho. Gastando uma Ação Padrão, o Corcel derruba e atropela todos os alvos causando 1d12+10 de dano de Impacto (Reflexos DT 18 evita ser derrubado e reduz o dano à metade).  
  
Completa | *Pinote*  
O Corcel Enfermiço começa a correr em círculos chutando para todas as direções. Gastando uma Ação Completa, o Corcel causa 2d6+8 de dano de Impacto para cada alvo adjacente (Reflexos DT 18 reduz o dano à metade).



# Enxame de Ratos | CD 4

*“Ratos são uma ameaça comum da Pestilência no Grande Reinado. Porém seu acúmulo dentre as ruínas e catacumbas formam uma grande massa que poucos tiveram o azar de enfrentar.”*

- ◊ **Pontos de Vida** [75 | 35 machucado]

*Imunidades:* Condições Físicas (exceto Em Chamas) e Mentais, Doenças e Distúrbios

- ◊ **Defesa** [12]

- ◊ **PP** [15]

- ◊ **Tamanho** [Grande]

- ◊ **Atributos**

Agi [2] For [2] Int [1] Pre [3] Vig [3]

- ◊ **Perícias** [Iniciativa: 1d20+d4+2

Percepção: 1d20+d6+2

Fortitude: 1d20+d6+2

Reflexos: 1d20+d4+4

Vontade: 1d20+d6+2

Atletismo: 1d20+d4+4

Manobra: 1d20+d4+2]

- ◊ **Deslocamento** [9m | 6 Quadrados]

- ◊ **Praga**

Enxames de Ratos que lutem em conjunto num combate, se juntam como um enxame maior, se tornando uma verdadeira praga e aumentando o seu tamanho em um passo e sua CD em +8. Para cada Enxame adicional, a praga recebe +75 PV, +1 ponto de Atributo em Agi, +2 de RD em Corte, Impacto, Perfuração e danos de Envenenamento, +2 em testes de ataque e de manobras, para a ação Cobrir, seu dano aumenta em um passo, o modificador de dano em +4 e a DT para resistir em +2. Além disso, o Enxame de Ratos tem direito a uma quantidade de Mordidas e Arranhões igual a quantidade de oponentes em campo e o seu dano aumenta em um passo para cada Enxame adicional dentro do combate. A Praga atinge o seu limite quando seu tamanho chegar a Imenso.

- ◊ **Ações**

Padrão | *Agredir*

*Mordidas e Arranhões / Corpo a corpo*

Teste: 1d20+d4+2 | Dano: 1d6+5 Corte e Perfuração

Completa | *Cobrir*

O Enxame de Ratos engole um ser. Gastando uma Ação Completa, o Enxame cobre o alvo por completo fazendo-o sofrer 2d6+4 de dano de Corte e Perfuração (Reflexos DT 18 reduz o dano à metade).



## Lobo Pestilento | CD 4

*“Um dos maiores estrategistas e predadores das florestas se torna uma enorme ameaça quando encontra o poder de uma maldição. Lobos Pestilentos são monstros cruéis que se tornam ainda mais perigosos e poderosos quando encontrados em grupos.”*

- ◊ **Pontos de Vida** [60 | 30 machucado]  
*Resistências:* Corte e Perfuração 2
- ◊ **Defesa** [15]
- ◊ **PP** [14]
- ◊ **Tamanho** [Médio]
- ◊ **Atributos**  
Agi [3] For [3] Int [1] Pre [2] Vig [2]
- ◊ **Perícias** [Iniciativa: 1d20+d6+4  
Percepção: 1d20+d4+2  
Fortitude: 1d20+d4+4  
Reflexos: 1d20+d6+4  
Vontade: 1d20+d4+2  
Manobra: 1d20+d6+2]
- ◊ **Deslocamento** [12m | 8 Quadrados]
- ◊ **Movimento Adaptado**  
O Lobo Pestilento não sofre penalidades por Terreno Difícil de florestas densas e de neve espessa.
- ◊ **Alcateia**  
Se o Lobo Pestilento estiver com um ou mais lobos juntos a ele em um combate, todos recebem +2 em seus testes de ataque.
- ◊ **Ações**  
Padrão | *Agredir*  
*Mordida / Corpo a corpo x2*  
Teste: 1d20+d6+2 | Dano: 1d8+5 Perfuração



# Marsupial Pútrido | CD 8

*“Um gambá capaz de expelir gases nocivos quando se sente ameaçado pode ser um ótimo veículo de mortes por intoxicação e contaminação desamparada para a Pestilência.”*

- ◊ **Pontos de Vida** [100 | 50 machucado]  
*Imunidades:* Condições Mentais, Doenças e Distúrbios  
*Resistências:* Impacto, Perfuração e danos de Envenenamento 2
- ◊ **Defesa** [15]
- ◊ **PP** [16]
- ◊ **Tamanho** [Pequeno]
- ◊ **Atributos**  
Agi [3] For [2] Int [1] Pre [3] Vig [3]
- ◊ **Perícias** [Iniciativa: 1d20+d6+4  
Percepção: 1d20+d6+2  
Fortitude: 1d20+d6+2  
Reflexos: 1d20+d6+4  
Vontade: 1d20+d6+2  
Manobra: 1d20+d4+4]
- ◊ **Deslocamento** [12m | 8 Quadrados]
- ◊ **Miasma**  
O Marsupial Pútrido pode usar uma Ação de Movimento para expelir uma nuvem de gases tóxicos ao seu redor, deixando todos em Alcance Curto Enjoados até o fim de sua próxima rodada (Fortitude DT 22 evita). O Miasma só pode afetar um mesmo ser uma única vez por cena.
- ◊ **Dentes Podres**  
Se o Marsupial Pútrido atingir um ser com sua Mordida, o alvo deve fazer um teste de Fortitude (DT 18), se falhar, sofre um adicional de 1d6 pontos de dano Químico.
- ◊ **Ações**  
Padrão | *Agredir*  
*Arranhões / Corpo a corpo x2*  
Teste: 1d20+d6+4 | Dano: 1d8+5 Corte  
  
Padrão | *Agredir*  
*Mordida / Corpo a corpo*  
Teste: 1d20+d6+6 | Dano: 2d6+8 Perfuração



# Puma Hircoso | CD 12

*"Um monstro letal e furtivo, que caçava animais nas sombras da noite, e agora consegue distrair e assassinar pessoas."*

- ◊ **Pontos de Vida** [140 | 70 machucado]  
*Imunidades:* Condições Mentais, Doenças e Distúrbios  
*Resistências:* Corte, Impacto, Perfuração e danos de Envenenamento 2
- ◊ **Defesa** [17]
- ◊ **PP** [16]
- ◊ **Tamanho** [Médio]
- ◊ **Atributos**  
Agi [5] For [2] Int [2] Pre [2] Vig [2]
- ◊ **Perícias** [Iniciativa: 1d20+d10+4  
Percepção: 1d20+d4+4  
Fortitude: 1d20+d4+4  
Reflexos: 1d20+d10+4  
Vontade: 1d20+d6+2  
Atletismo: 1d20+d4+2  
Furtividade: 1d20+d10+4  
Manobra: 1d20+d4+4]
- ◊ **Deslocamento** [18m | 12 Quadrados]
- ◊ **Movimento Adaptado**  
O Puma Hircoso não sofre penalidades por Terreno Difícil rochoso e de neve espessa.
- ◊ **Má Surpresa**  
Quando o Puma Hircoso ataca um alvo desprevenido ele causa ferimentos mais graves e precisos. Toda vez que acerta um ataque em um alvo que esteja desprevenido, o Puma causa +8 de dano.
- ◊ **Marca da Presa**  
O Puma Hircoso é um caçador nato, podendo encontrar o seu alvo com facilidade. Ele recebe a habilidade "Pesquisa Aprofundada" sem gastos de PE. Além disso, o Puma recebe +2 em seus testes de ataque contra o alvo desta habilidade.
- ◊ **Ações**  
Padrão | *Agredir*  
*Mordida / Corpo a corpo x2*  
Teste: 1d20+d10+4 | Dano: 1d10+5 Perfuração  
Padrão | *Impulso*  
O Puma Hircoso salta em 4,5 metros de braços abertos em direção a um ser, podendo passar por cima de outros seres que estejam em sua frente. Gastando uma Ação Padrão, o Puma ataca o alvo, causando 1d12+15 de dano de Corte e Perfuração (Reflexos DT 20 reduz o dano à metade).



# Rapina Necrótica | CD 8

*“Uma águia carnívora de grande porte, mais voraz e brutal. Este animal aéreo que antes caçava pequenas presas como coelhos e serpentes, agora são capazes de estripar e devorar pessoas.”*

- ◊ **Pontos de Vida** [120 | 60 machucado]  
*Imunidades:* Doenças e Distúrbios  
*Resistências:* Corte e Impacto 2
- ◊ **Defesa** [16]
- ◊ **PP** [17]
- ◊ **Tamanho** [Pequeno]
- ◊ **Atributos**  
Agi [4] For [2] Int [1] Pre [3] Vig [2]
- ◊ **Perícias** [Iniciativa: 1d20+d8+2  
Percepção: 1d20+d6+4  
Fortitude: 1d20+d4+2  
Reflexos: 1d20+d8+6  
Vontade: 1d20+d6+2  
Manobra: 1d20+d4+4]
- ◊ **Deslocamento** [Voo 21m | 14 Quadrados]
- ◊ **Movimento Adaptado**  
A Rapina Necrótica não sofre penalidades por Terreno Difícil de vendavais e de tempestades.
- ◊ **Visão Aérea**  
A Rapina Necrótica sobrevoa o ambiente observando com sua visão aguçada. Ela recebe +4 em sua PP e em testes de Percepção para enxergar enquanto voa.
- ◊ **Altitude**  
Enquanto voa, a Rapina Necrótica se torna difícil de acertar, aumentando a sua Defesa para 20.
- ◊ **Ações**  
Padrão | *Agredir*  
*Garrada / Corpo a corpo x2*  
Teste: 1d20+d8+4 | Dano: 1d8+5 Corte  
  
Padrão | *Rasante*  
A Rapina Necrótica avança em pleno ar contra um ser o cortando com suas garras. Gastando uma Ação Padrão, a Rapina corta o alvo causando 1d12+8 de dano de Corte (Reflexos DT 20 reduz o dano à metade)



# Símio Vírico | CD 24

*"Um grande primata transformado pela Pestilênciia para se tornar maior e mais agressivo, capaz de apavorar os mais valentes guardas."*

- ◊ **Pontos de Vida** [220 | 110 machucado]

*Imunidades:* Condições mentais, Doenças e Distúrbios

*Resistências:* Corte, Impacto, Perfuração 4 e danos de Envenenamento 2

- ◊ **Defesa** [18]

- ◊ **PP** [16]

◊ **Perícias** [Iniciativa: 1d20+d6+2

Percepção: 1d20+d4+4

Fortitude: 1d20+d8+4

Reflexos: 1d20+d6+4

Vontade: 1d20+d4+4

Atletismo: 1d20+d10+4

Intimidação: 1d20+d4+4

Manobra: 1d20+d10+6]

- ◊ **Tamanho** [Grande]

- ◊ **Atributos**

Agi [3] For [5] Int [2] Pre [2] Vig [4]

- ◊ **Deslocamento** [12m | 8 Quadrados]

- ◊ **Movimento Adaptado**

O Símio Vírico não sofre penalidades por Terreno Difícil de florestas densas.

- ◊ **Bater no Peito**

Com uma Ação Livre, o Símio Vírico escolhe um alvo, se levanta e bate no peito com suas mãos, obrigando o ser a atacá-lo em sua próxima rodada (Vontade DT teste de Intimidação do Símio evita). Bater no Peito só pode afetar um mesmo ser uma única vez por cena.

- ◊ **Ações**

Padrão | Agredir

Movimento | Agarrão

*Socão / Corpo a corpo x2*

Com a força de seus braços o Símio Vírico segura o corpo do ser. O Símio pode agarrar um alvo gastando uma Ação de Movimento.

Teste: 1d20+d10+6 | Dano: 1d10+10

Impacto

*Mordida / Corpo a corpo*

Teste: 1d20+d10+8 | Dano: 2d10+15

Perfuração

Padrão | Arremesso

O Símio Vírico lança o ser para longe. Gastando uma Ação Padrão, o Símio arremessa o alvo que esteja agarrando em Alcance Curto, o fazendo colidir contra uma construção, parede ou chão sofrendo 2d12+10 de dano de Impacto (Acrobacia DT 20 reduz o dano à metade). Se o alvo arremessado atingir um outro ser, este sofre a metade do dano do Arremesso, tendo o direito de se esquivar (Reflexos DT 20 evita).

Completa | Golpe Giratório

O Símio Vírico utiliza um objeto médio que esteja agarrando para acertar tudo e todos a sua volta. Gastando sua Ação Completa, o Símio utiliza do que estiver agarrando como uma arma, e o gira acertando todos os seres que estiverem adjacentes, estes sofrem 2d6+10 de dano de Impacto (Reflexos DT 20 reduz o dano à metade). Caso utilize um ser, este sofre 2d6+5 de dano de Impacto e para cada ser que o Símio atingir aumenta em +5 o dano.



# Tigre Putrefato | CD 28

*"Um dos maiores caçadores da selva, dominado por uma terrível maldição. A constante deformação da pestilêncio não é capaz de impedir esta fera de trazer vítimas ao Grande Reinado."*

- ◊ **Pontos de Vida** [320 | 160 machucado]  
*Imunidades:* Doenças e Distúrbios  
*Resistências:* Corte 6, Impacto, Perfuração 4 e danos de Envenenamento 2
- ◊ **Defesa** [19]
- ◊ **PP** [18]
- ◊ **Tamanho** [Grande]
- ◊ **Atributos**  
Agi [5] For [3] Int [2] Pre [3] Vig [4]
- ◊ **Deslocamento** [18m | 12 Quadrados]
- ◊ **Movimento Adaptado**  
O Tigre Pestilento não sofre penalidades por Terreno Difícil de neve espessa.
- ◊ **Marca da Presa**  
O Tigre Putrefato é um caçador nato, podendo encontrar o seu alvo com facilidade. Ele recebe a habilidade "Pesquisa Aprofundada" sem gastos de PE. Além disso, o Tigre recebe +2 em seus testes de ataque contra o alvo desta habilidade.
- ◊ **Ponto Vital**  
Quando o Tigre Putrefato realiza uma Mordida e o resultado do dado padrão for igual a 15 ou superior, ele deixa o alvo Sangrando (Fortitude DT 22 evita).
- ◊ **Ações**  
Padrão | *Agredir*  
*Garrada / Corpo a corpo x2*  
Teste: 1d20+d10+10 | Dano: 1d12+15 Corte  
*Mordida / Corpo a corpo*  
Teste: 1d20+d10+12 | Dano: 2d12+20 Perfuração

◊ **Perícias** [Iniciativa: 1d20+d10+4  
Percepção: 1d20+d4+6  
Fortitude: 1d20+d8+4  
Reflexos: 1d20+d10+6  
Vontade: 1d20+d6+4  
Atletismo: 1d20+d6+4  
Furtividade: 1d20+d10+2  
Intimidação: 1d20+d6+4  
Sobrevivência: 1d20+d4+4  
Manobra: 1d20+d6+10]

- ◊ **Evisceração**  
Quando o Tigre Putrefato estiver machucado, ele pode gastar uma Ação de Movimento para expelir partes dos seus órgãos internos em Alcance Curto, perdendo 1d8+8 de PV. Qualquer ser atingido pela Evisceração do Tigre recebe 2d6+10 de dano Químico (Reflexos DT 22 reduz o dano à metade). A Evisceração só pode ser usada uma única vez por cena.



# Titã Mefítico | CD 36

*“Com o Elefante sendo reconhecido como um dos maiores animais da selva, o Titã Mefítico não é uma ameaça fácil de derrotar. Poucos são aqueles que escutaram o tremor de seus passos e saíram vivos para contar a história.”*

- ◊ **Pontos de Vida** [500 | 250 machucado]  
*Imunidades:* Condições Mentais, Doenças e Distúrbios  
*Resistências:* Corte, Impacto, Perfuração 6 e danos de Envenenamento 4
- ◊ **Defesa** [17]
- ◊ **PP** [17]
- ◊ **Tamanho** [Enorme]
- ◊ **Atributos**  
Agi [3] For [6] Int [1] Pre [3] Vig [6]
- ◊ **Perícias** [Iniciativa: 1d20+d6+2  
Percepção: 1d20+d6+4  
Fortitude: 1d20+d12+6  
Reflexos: 1d20+d6  
Vontade: 1d20+d6+4  
Intimidação: 1d20+d6+6  
Manobras: 1d20+d12+12]
- ◊ **Deslocamento** [12m | 8 Quadrados]
- ◊ **Movimento Adaptado**  
O Titã Mefítico não sofre penalidades por Terreno Difícil de vendavais e de tempestades.
- ◊ **Bramido**  
Com uma Ação de Movimento, o Titã Mefítico emite um som grave que reverbera dentro do corpo dos seus oponentes, todos em Alcance Longo ficam Atordoados até o fim de suas próximas rodadas (Vontade DT teste de Intimidação do Titã deixa Abalados). O Bramido só pode afetar um mesmo ser uma única vez por cena.
- ◊ **Marfins**  
Quando o Titã Mefítico realiza uma Empalada e o resultado do dado padrão for igual a 15 ou superior, ele deixa o alvo Debilitado até o fim de sua próxima rodada (Fortitude DT 22 evita).
- ◊ **Evisceração**  
Quando o Titã Mefítico estiver machucado, ele pode gastar uma Ação de Movimento para expelir partes dos seus órgãos internos em Alcance Curto, perdendo 1d10+10 de PV. Qualquer ser que for atingido pela Evisceração do Titã recebe 2d8+15 de dano Químico (Reflexos DT 22 reduz o dano à metade). A Evisceração só pode ser usada uma única vez por cena.



## ◊ **Ações**

Padrão | *Agredir*

*Pisão / Corpo a corpo x2*

Teste: 1d20+d12+12 | Dano: 1d12+20 Impacto

*Trombada / Corpo a corpo*

Teste: 1d20+d12+15 | Dano: 2d12+35 Impacto

*Empalada / Corpo a corpo*

Teste: 1d20+d12+12 | Dano: 1d12+15 Perfuração

Movimento | *Agarrão*

Com a força de sua tromba o Titã Mefítico segura o corpo do ser. O Titã pode agarrar um alvo gastando uma Ação de Movimento.

Padrão | *Atropelar*

O Titã Mefítico avança em linha reta passando por cima de todos os seres que estejam em seu caminho. Gastando uma Ação Padrão, o Tirã derruba e atropela todos os alvos causando 1d12+25 de dano de Impacto (Reflexos DT 18 evita ser derrubado e reduz o dano à metade).

Padrão | *Arremesso*

O Titã Mefítico lança o ser para longe. Gastando uma Ação Padrão, o Titã arremessa o alvo que esteja agarrando em Alcance Médio, o fazendo colidir contra uma construção, parede ou chão sofrendo 2d12+20 de dano de Impacto (Acrobacia DT 20 reduz o dano à metade). Se o alvo arremessado atingir um outro ser, este sofre a metade do dano do Arremesso, tendo o direito de se esquivar (Reflexos DT 22 evita).

Completa | *Esmagar*

O Titã Mefítico joga todo o seu peso em cima de um alvo, o fazendo colidir contra o chão. Gastando uma Ação Completa, o Titã derruba e esmaga o alvo causando 2d12+40 de dano de Impacto (Reflexos DT 14 evita ser derrubado e reduz o dano à metade).



# Urso Pestífero | CD 28

*“Um monstro enorme e grotesco com garras afiadas, dentes pontudos e uma força devastadora. O Urso Pestífero é uma fera brutal capaz de desmantelar os mais fortes Guardas da Peste.”*

◊ **Pontos de Vida** [400 | 200 machucado]

*Imunidades:* Condições Mentais, Doenças e Distúrbios

*Resistências:* Impacto 6, Corte, Perfuração 4 e danos de Envenenamento 2

◊ **Defesa** [18]

◊ **PP** [17]

◊ **Tamanho** [Grande]

◊ **Atributos**

Agi [2] For [5] Int [1] Pre [4] Vig [5]

◊ **Perícias** [Iniciativa: 1d20+d4

Percepção: 1d20+d6+4

Fortitude: 1d20+d10+6

Reflexos: 1d20+d4+2

Vontade: 1d20+d8+2

Intimidação: 1d20+d8+6

Manobra: 1d20+d10+10]

◊ **Deslocamento** [12m | 8 Quadrados]

◊ **Movimento Adaptado**

O Urso Pestífero não sofre penalidades por Terreno Difícil de neve espessa

◊ **Rugido**

Com uma Ação de Movimento, o Urso Pestífero emite um rugido grave que reverbera dentro do corpo dos seus oponentes, todos em Alcance Médio ficam Abalados até o fim de suas próximas rodadas (Vontade DT teste de Intimidação do Urso deixa Esmorecido). O Rugido só pode afetar um mesmo ser uma única vez por cena.

◊ **Evisceração**

Quando o Urso Pestífero estiver machucado, ele pode gastar uma Ação de Movimento para expelir partes dos seus órgãos internos em Alcance Curto, perdendo 1d8+8 de PV. Qualquer ser atingido pela Evisceração do Urso recebe 2d6+10 de dano Químico (Reflexos DT 22 reduz o dano à metade). A Evisceração só pode ser usada uma única vez por cena.

◊ **Ações**

Padrão | *Agredir*

*Patada / Corpo a corpo x2*

Teste: 1d20+d10+10 | Dano: 1d10+15 Corte

*Mordida / Corpo a corpo*

Teste: 1d20+d10+12 | Dano: 2d10+20 Perfuração

*Completa | Esmagar*

O Urso Pestífero joga todo o seu peso em cima de um alvo, o fazendo colidir contra o chão. Gastando uma Ação Completa, o Urso derruba e esmaga o alvo causando 2d10+20 de dano de Impacto (Reflexos DT 20 evita ser derrubado e reduz o dano à metade).



# Víbora Miasmática | CD 16

*“Uma cobra já é um monstro letal e voraz, que usa de seus sentidos apurados, resistência natural e venenos mortais para caçar presas, porém com a chegada da Pestilência, este monstro é capaz de causá-las agonia.”*

◊ **Pontos de Vida** [140 | 70 machucado]

*Imunidades:* Condições Mentais, Doenças e Distúrbios

*Resistências:* danos de Envenenamento 6, Corte, Impacto 4 e Perfuração 2

◊ **Defesa** [17]

◊ **PP** [18]

◊ **Tamanho** [Médio]

◊ **Atributos**

Agi [3] For [4] Int [1] Pre [2] Vig [4]

◊ **Perícias** [Iniciativa: 1d20+d6+2

Percepção: 1d20+d4+6

Fortitude: 1d20+d8+6

Reflexos: 1d20+d6+4

Vontade: 1d20+d4+2

Atletismo: 1d20+d8+2

Manobra: 1d20+d8+5]

◊ **Deslocamento** [9m | 6 Quadrados]

◊ **Movimento Adaptado**

A Víbora Miasmática não sofre penalidades por Terreno Difícil rochoso e de floresta densa.

◊ **Rastejadora**

A Víbora Miasmática se move rastejando pelo ambiente. Ela pode ocupar o mesmo espaço que um outro ser já esteja ocupando.

◊ **Venenosa**

A Víbora Miasmática é uma predadora mortal. Sempre que causa dano com seu Bote, a Víbora aplica Peçonha ao alvo (Fortitude DT 22 evita).

◊ **Ações**

Padrão | *Agredir*

*Bote / Corpo a corpo x2*

Teste: 1d20+d8+5 | Dano: 1d8+5 Perfuração

Movimento | *Envolver*

A Víbora Miasmática pula em um ser o envolvendo e pressionando com seu corpo. Gastando uma Ação de Movimento, a Víbora agarra o alvo deixando-o lento (teste 1d20+d8+5), porém, não podendo o arrastar para nenhuma direção.

Padrão | *Constrição*

A Víbora Miasmática esmaga o corpo do ser que ela esteja envolvida. Gastando uma Ação Padrão, um alvo que esteja agarrado na habilidade Envolver sofre 1d12+10 de dano de Impacto (Fortitude DT 22 reduz o dano à metade).



## Aberrações.

// DADOS EM REVISÃO.

## Selvagens.

// DADOS EM REVISÃO.

# Companheiros Animais.

*Desde o início dos tempos, animais foram companheiros dos seres humanos, sendo domesticados ao longo das gerações para servirem como companhia, e nos tempos atuais isso não mudou. Mesmo com a contaminação da pestilência, alguns animais conseguiram ser espertos e sagazes para evitá-la, e alguns dos sobreviventes podem ter a sorte de ter um novo melhor amigo e ajudar a Guarda da Peste.*

Estes animais são domáveis com um teste de Adestramento (Domar Animal) com a DT especificada na ficha de cada um, além disso, podem ser encontrados vagando pelo mundo, sendo vendidos, ou em exposições. Para adquirir um destes animais é necessário pagar o seu custo especificado, mesmo que domados naturalmente. Para dar uma ordem a seu companheiro animal é necessário um teste de Adestramento (Manejar Animal), como comandar um ataque, caso falhe no teste, o animal age por conta própria de acordo com seus instintos.

Os Companheiros podem participar de cenas de Interlúdio, porém sendo limitados a apenas duas ações específicas. Para a Ação Dormir, os animais recuperam  $10 + \text{Vig} + \text{Condição de Descanso}$  em PV. E para a Ação Alimentar-se, só podem se alimentar de pratos nutritivos recuperando  $8 + \text{Vig}$  em PV.

Todos os Animais podem realizar ataques de oportunidade (Veja o capítulo de Tipos de Ações), porém, sem limites de uso por rodada.



# Águia Peregrina | CD 8.

*“Dotada de voo e de uma visão insuperável, a Águia Peregrina é uma grande ajuda em caçar presas, enviar cartas e alertar sobre ameaças.” Adestramento DT 20. Ouro.*

- ◊ **Pontos de Vida** [90 | 45 machucado]

*Resistências: Corte e Impacto 2*

- ◊ **Defesa** [18]

- ◊ **PP** [19]

- ◊ **Tamanho** [Pequeno]

- ◊ **Atributos**

*Agi [4] For [1] Int [2] Pre [3] Vig [2]*

- ◊ **Perícias** [Iniciativa: 1d20+d8+2

*Percepção: 1d20+d6+6*

*Fortitude: 1d20+d4+2*

*Reflexos: 1d20+d8+6*

*Vontade: 1d20+d6+4*

*Diplomacia: 1d20+d6+4*

*Manobra: 1d20+2]*

- ◊ **Deslocamento** [Voo 21m | 14 Quadrados]

- ◊ **Movimento Adaptado**

A Águia Peregrina não sofre penalidades por Terreno Difícil de vendavais e de tempestades.

- ◊ **Visão Aérea**

A Águia Peregrina sobrevoa o ambiente e observando com sua visão aguçada. Ela recebe +4 em sua PP e em testes de Percepção para enxergar enquanto voa e sabe expressar quando for necessário alertar sobre algum perigo.

- ◊ **Altitude**

Enquanto voa, a Águia Peregrina se torna difícil de acertar, aumentando a sua Defesa para 22.

- ◊ **Correio**

A Águia Peregrina se lembra dos locais que já visitou e entende ordens dadas para viajar, podendo servir como um correio. Ela pode levar e entregar mensagens enviadas por cartas amarradas em sua pata.

- ◊ **Ações**

*Padrão | Agredir*

*Garrada / Corpo a corpo x2*

*Teste: 1d20+d8+2 | Dano: 1d8+5 Corte*

*Padrão | Rasante*

A Águia Peregrina avança em pleno ar contra um ser o cortando com suas garras. Gastando uma Ação Padrão, a Águia corta o alvo causando 1d12+8 de dano de Corte (Reflexos DT 22 reduz o dano à metade)



# Cão | CD 0.

*“Conhecido como o melhor amigo do ser-humano, o cachorro é a mais fiel das companhias da natureza, além de conseguir farejar e escutar coisas ao longe.” Adestramento DT 15. Prata.*

- ◊ **Pontos de Vida** [40 | 20 machucado]
- ◊ **Defesa** [14]
- ◊ **PP** [14]
- ◊ **Tamanho** [Pequeno]
- ◊ **Atributos**  
Agi [2] For [2] Int [2] Pre [2] Vig [2]
- ◊ **Perícias** [Iniciativa: 1d20+d4+2  
Percepção: 1d20+d4+2  
Reflexos: 1d20+d4+2  
Vontade: 1d20+d4+2  
Atletismo: 1d20+d4+2  
Diplomacia: 1d20+d4+6  
Intimidação: 1d20+d4+4  
Intuição: 1d20+d4+2  
Sobrevivência: 1d20+d4+2  
Manobra: 1d20+d4+5]
- ◊ **Deslocamento** [12m | 8 Quadrados]
- ◊ **Farejador**  
O Cão com seus sentidos aguçados começa a farejar para encontrar seu alvo. Ele recebe a habilidade "Pesquisa Aprofundada" sem gastos de PE.
- ◊ **Latido**  
O Cão começa a latir inquietamente para um ser. Gastando uma Ação Livre, o Cão realiza um teste de Intimidação contra um de Vontade do alvo, se o alvo falhar por 5 ou mais fica Abalado até o fim de sua próxima rodada. O Latido só pode afetar um mesmo ser uma única vez por cena.
- ◊ **Sempre Ao Seu Lado**  
Enquanto o Cão estiver com seus PV no máximo, ele e seu dono recebem juntos +2 em testes de Diplomacia, Intimidação, Intuição e Vontade.
- ◊ **Ações**  
Padrão | *Agredir*  
*Abocanhabada / Corpo a corpo x2*  
Teste: 1d20+d4+5 | Dano: 1d8+3 Perfuração



# Cavalo | CD 8.

*"Um equino de grande porte, que tem alta disposição e velocidade. Eficaz para carga de equipamentos, locomoção rápida, e montaria de combate." Adestramento DT 18. Ouro.*

- ◊ **Pontos de Vida** [140 | 70 machucado]

*Resistências:* Impacto e Perfuração 2

- ◊ **Defesa** [16]

- ◊ **PP** [16]

- ◊ **Tamanho** [Grande]

- ◊ **Atributos**

Agi [2] For [3] Int [1] Pre [2] Vig [4]

- ◊ **Perícias** [Iniciativa: 1d20+d4+2

Percepção: 1d20+d4+4

Fortitude: 1d20+d8+6

Reflexos: 1d20+d4+4

Vontade: 1d20+d4+2

Atletismo: 1d20+d6+6

Diplomacia: 1d20+d4+4

Manobra: 1d20+d6+4]

- ◊ **Deslocamento** [18m | 12 Quadrados]

- ◊ **Movimento Adaptado**

O Cavalo não sofre penalidades por Terreno Difícil rochoso.

- ◊ **Alforje**

O Cavalo pode ser equipado com um Alforje (considerado um item de preço Prata). Ele passa a ter um inventário com 10 de carga máxima, podendo armazenar itens e outros equipamentos.

- ◊ **Barda**

O Cavalo pode ser equipado com uma Barda (considerada um item de preço Ouro). Ele recebe RD 4 para danos de Corte e Perfuração e sua Defesa é aumentada para 18.

- ◊ **Montaria**

Você pode usar este animal como uma montaria. Além disso, oponentes que tentam acertar seres que estejam montados em um Cavalo sofrem -2 em seus testes de ataque.

- ◊ **Ações**

Padrão | *Agredir*

*Coice / Corpo a corpo*

Teste: 1d20+d6+4 | Dano: 1d8+5 Impacto

Padrão | *Atropelar*

O Cavalo avança em linha reta passando por cima do primeiro ser que esteja em seu caminho. Gastando uma Ação Padrão, o Cavalo derruba e atropela o alvo causando 1d12+10 de dano de Impacto (Reflexos DT 18 evita ser derrubado e reduz o dano à metade).



# Cobra Ancestral | CD 12.

*"Uma cobra pode servir de grande ajuda para guerreiros e alquimistas, podendo infringir venenos fortes, agarrar alvos e servir de auxílio ao produzir químicos." Adestramento DT 20. Platina.*

- ◊ **Pontos de Vida** [100 | 50 machucado]  
*Resistências:* Impacto, danos de Envenenamento 4, Corte e Perfuração 2
- ◊ **Defesa** [16]
- ◊ **PP** [18]
- ◊ **Tamanho** [Médio]
- ◊ **Atributos**  
Agi [3] For [4] Int [1] Pre [2] Vig [3]
- ◊ **Perícias** [Iniciativa: 1d20+d6+2  
Percepção: 1d20+d4+6  
Fortitude: 1d20+d6+6  
Reflexos: 1d20+d6+4  
Vontade: 1d20+d4+4  
Atletismo: 1d20+d8+2  
Diplomacia: 1d20+d4+2  
Furtividade: 1d20+d6+4  
Manobra: 1d20+d8+5]
- ◊ **Deslocamento** [9m | 6 Quadrados]
- ◊ **Movimento Adaptado**  
A Cobra Ancestral não sofre penalidades por Terreno Difícil rochoso e de floresta densa.
- ◊ **Rastejadora**  
A Cobra Ancestral se move rastejando pelo ambiente. Ela pode ocupar o mesmo espaço que um outro ser já esteja ocupando.
- ◊ **Venenosa**  
A Cobra Ancestral é uma predadora mortal. Sempre que causa dano com seu Bote, a Cobra aplica Peçonha ao alvo (Fortitude DT 20 evita).
- ◊ **Ações**  
Padrão | *Agredir*  
*Bote / Corpo a corpo x2*  
Teste: 1d20+d8+5 | Dano: 1d8+5 Perfuração  
  
Movimento | *Envolver*  
A Cobra Ancestral pula em um ser o envolvendo e pressionando com seu corpo. Gastando uma Ação de Movimento, a Cobra agarra o alvo o deixando lento (teste 1d20+d8+5), porém, não podendo o arrastar para nenhuma direção.  
  
Padrão | *Constrição*  
A Cobra Ancestral esmaga o corpo do ser que ela esteja envolvida. Gastando uma Ação Padrão, um alvo que esteja agarrado na habilidade Envolver sofre 1d12+10 de dano de Impacto (Fortitude DT 20 reduz o dano à metade).



# Corvo | CD 0.

“O corvo é uma das criaturas mais inteligentes da natureza, podendo imitar a voz humana, usar pequenas ferramentas com eficácia, e ficar no seu ombro se quiser um ar mais sombrio.” Adestramento DT 18. Prata.

- ◊ **Pontos de Vida** [30 | 15 machucado]
- ◊ **Defesa** [15]
- ◊ **PP** [14]
- ◊ **Tamanho** [Minúsculo]
- ◊ **Atributos**  
Agi [3] For [1] Int [3] Pre [2] Vig [1]
- ◊ **Perícias** [Iniciativa: 1d20+d6+2  
Percepção: 1d20+d4+4  
Vontade: 1d20+d6+2  
Adestramento: 1d20+d4  
Diplomacia: 1d20+d4+2  
Enganação: 1d20+d4+2  
Ladinagem: 1d20+d6+2  
Manobra: 1d20+2]
- ◊ **Deslocamento** [Voo 18m | 12 Quadrados]
- ◊ **Altitude**  
Enquanto voa, o Corvo se torna difícil de acertar, aumentando a sua Defesa para 19.
- ◊ **Correio**  
O Corvo se lembra dos locais que já visitou e entende ordens dadas para viajar, podendo servir como um correio. Ele pode levar e entregar mensagens enviadas por cartas amarradas em sua pata.
- ◊ **Ferramentas Rudimentares**  
O Corvo utiliza de gravetos, grampos e outras sucatas como ferramentas, podendo utilizá-las para alcançar espaços apertados e puxar algum item, ou destrancar uma fechadura com um teste de Ladinagem, recebendo +2 neste teste.
- ◊ **Imitador**  
O Corvo pode imitar o som de uma pessoa ou animal. Quando imita o som de um animal, pode realizar um teste de Adestramento (Chamar Atenção) para imitar uma presa e despistar a atenção do animal, recebendo +4 neste teste. Além disso, se suceder em um teste de Intelecto (DT 20), o Corvo lembra a voz de uma pessoa em específico e a imita, este recebe +4 em testes de Enganação contra alvos que não estejam enxergando o corvo.
- ◊ **Ações**  
Padrão | *Agredir*  
*Bicada* / Corpo a corpo  
Teste: 1d20+d6+2 | Dano: 1d6+3 Perfuração



# Gato | CD 0.

“Além do cachorro, o gato é uma das grandes companhias da humanidade. Esses pequenos animais conseguem ser sagazes e furtivos quando precisam, podendo subir árvores e enxergar no escuro.” Adestramento DT 16. Prata.

- ◊ **Pontos de Vida** [ 35 | 15 machucado]
- ◊ **Defesa** [18]
- ◊ **PP** [18]
- ◊ **Tamanho** [Pequeno]
- ◊ **Atributos**  
Agi [3] For [1] Int [2] Pre [2] Vig [2]
- ◊ **Perícias** [Iniciativa: 1d20+d4+4  
Percepção: 1d20+d4+6  
Fortitude: 1d20+d4  
Reflexos: 1d20+d6+6  
Vontade: 1d20+d4+2  
Acrobacia: 1d20+d6+6  
Atletismo: 1d20+6  
Diplomacia: 1d20+d4+6  
Furtividade: 1d20+d6+6  
Intuição: 1d20+d6+4  
Sobrevivência: 1d20+d4+4  
Manobra: 1d20+d6+4]
- ◊ **Deslocamento** [12m | 8 Quadrados]
- ◊ **Pressentimento**  
O Gato pode perceber armadilhas, alimentos envenenados, seres que o estejam perseguindo e outros gatilhos com um teste de Intuição DT 18.
- ◊ **Presente Misterioso**  
Uma vez por dia, o Gato pode sair em sua própria aventura curta e retornar com um presente de até peso 1 para o seu dono. Rode 1d10 para determinar o custo do presente (de 1 a 4 um item de preço Latão, de 5 a 7 um item de preço Cobre, de 8 a 9 um item de preço Prata e 10 um item de preço Ouro), após a rolagem, o presente em questão deve ser determinado pelo mestre.
- ◊ **Sempre Ao Seu Lado**  
Enquanto o Gato estiver com seus PV no máximo, ele e seu dono recebem juntos +2 em testes de Diplomacia, Intimidação, Intuição e Vontade.
- ◊ **Preguininha**  
A Condição de Descanso do Gato é considerada sempre uma categoria acima. Para a Condição de Descanso luxuosa, a recuperação é quadruplicada.
- ◊ **Ações**  
Padrão | *Agredir*  
*Arranhão* / Corpo a corpo  
Teste: 1d20+d6+4 | Dano: 1d6+3 Corte



## Lobo Alfa | CD 12.

“Lobos são ótimos farejadores e predadores, porém nenhum deles possui maior força, imponência e poder de caça do que o líder de uma alcateia.” Adestramento DT 22. Platina.

- ◊ **Pontos de Vida** [120 | 60 machucado]

*Resistências:* Corte, Perfuração 4 e Impacto 2

- ◊ **Defesa** [17]

- ◊ **PP** [18]

- ◊ **Tamanho** [Médio]

- ◊ **Atributos**

Agi [3] For [4] Int [2] Pre [2] Vig [2]

- ◊ **Perícias** [Iniciativa: 1d20+d6+4

Percepção: 1d20+d4+6

Fortitude: 1d20+d4+4

Reflexos: 1d20+d6+4

Vontade: 1d20+d4+6

Atletismo: 1d20+d8+2

Diplomacia: 1d20+d4+6

Furtividade: 1d20+d6+4

Intimidação: 1d20+d4+4

Sobrevivência: 1d20+d4+6

Manobra: 1d20+d8+5]

- ◊ **Deslocamento** [15m | 10 Quadrados]

- ◊ **Movimento Adaptado**

O Lobo Alfa não sofre penalidades por Terreno Difícil de floresta densa e de neve espessa.

- ◊ **Alfa**

O Lobo Alfa é um líder perspicaz. Ele recebe +4 em testes de Intimidação feitos contra outros lobos.

- ◊ **Alcateia**

Se o Lobo Alfa estiver com um ou mais lobos juntos a ele em um combate, todos recebem +2 em seus testes de ataque.

- ◊ **Marca da Presa**

O Lobo Alfa é um caçador nato, podendo encontrar o seu alvo com facilidade. Ele recebe a habilidade "Pesquisa Aprofundada" sem gastos de PE. Além disso, o Lobo Alfa recebe +2 em seus testes de ataque contra o alvo desta habilidade.

- ◊ **Ações**

Padrão | *Agredir*

*Mordida* / Corpo a corpo x2

Teste: 1d20+d8+5 | Dano: 1d10+5 Perfuração

Completa | *Sanguinário*

Com a forte pressão de sua mandíbula, o Lobo Alfa morde um ser com toda a sua força. Gastando uma Ação Completa, o Lobo Alfa morde o alvo deixando-o Sangrando e causando 2d8+8 de dano de Perfuração (Reflexos DT 20 evita sangramento e reduz o dano à metade).



# Mula | CD 0.

*“Um animal de grande porte, capaz de carregar alguns itens, te levar para alguns lugares e fazer companhia.” Adestramento DT 15. Prata.*

- ◊ **Pontos de Vida** [ 80 | 40 machucado]

*Resistências: Impacto 2*

- ◊ **Defesa** [12]

- ◊ **PP** [13]

- ◊ **Tamanho** [Grande]

- ◊ **Atributos**

Agi [2] For [3] Int [2] Pre [1] Vig [3]

- ◊ **Perícias** [Iniciativa: 1d20+d4

Percepção: 1d20+2

Fortitude: 1d20+d6+4

Reflexos: 1d20+d4+2

Vontade: 1d20+2

Diplomacia: 1d20+4

Manobra: 1d20+d6+2]

- ◊ **Deslocamento** [12m | 8 Quadrados]

- ◊ **Alforje**

A Mula pode ser equipada com um Alforje (considerado um item de preço Prata). Ela passa a ter um inventário com 10 de carga máxima, podendo armazenar itens e outros equipamentos.

- ◊ **Montaria**

Você pode usar este animal como uma montaria.

- ◊ **Ações**

Padrão | *Agredir*

*Coice / Corpo a corpo*

Teste: 1d20+d6+2 | Dano: 1d6+5 Impacto



# Rato Engaiolado

*“Sendo um dos animais com mais facilidade de se contaminar pela pestilência, ter um rato pode ser uma aliança arriscada, porém, pode perceber a presença de ameaças infectadas melhor do que qualquer outro ser.” Adestramento DT 18. Cobre.*

- ◊ **Pontos de Vida** [ 10 | 5 machucado]  
*Resistências:* Corte, Impacto e Perfuração 4

- ◊ **Defesa** [14]

- ◊ **PP** [13]

- ◊ **Tamanho** [Minúsculo]

- ◊ **Atributos**

Agi [3] For [1] Int [2] Pre [3] Vig [1]

- ◊ **Perícias** [Vontade: 1d20+d6+2  
Diplomacia: 1d20+d6+2]

- ◊ **Cárcere**

Esse minúsculo companheiro está preso dentro de uma gaiola de metal, permanecendo Imóvel, não podendo realizar ações e consequentemente recebendo sua RD. O Rato Engaiolado é considerado um item de peso 1.

- ◊ **Mente Coletiva**

O Rato Engaiolado de alguma maneira desconhecida tem uma conexão mental com a Pestilência. Quando o Rato estiver próximo de alguma Bestialidade ou Aberração ele pode realizar um teste de Vontade (DT 5 para Distância Curta, 10 para Média, 15 para Longa e 20 para Extrema), se passar começa a ter um comportamento distintivo de inquietação, alertando sobre a presença de uma ameaça.



# Regras Opcionais.

Neste capítulo serão implementadas regras opcionais que podem ser aderidas durante uma campanha, trazendo mudanças benéficas, maléficas ou revolucionárias para o sistema como um todo. Estas regras não são obrigatoriamente feitas para funcionarem em conjunto, podendo ser aderidas algumas regras enquanto outras não.

## Acertos Automáticos.

Sempre que o resultado do seu dado padrão for 20, você passa automaticamente em um teste qualquer, independente de qual for sua DT ou Defesa.

## Contagem de Munições.

De padrão, todas as munições são gastas por cena, porém com esta regra opcional elas são contadas por unidade, e gastas a cada teste de ataque com a arma que use a munição em questão. Com uma ação completa, você pode recuperar metade das suas munições que foram gastos dentro de um combate. Cada conjunto de munição possui o total de unidades a seguir.

- ◊ **Britas.** 10.
- ◊ **Flechas.** 25.
- ◊ **Flechas Longas.** 25.
- ◊ **Virote.** 15.

No uso do complemento O Oriente, um conjunto de Dardos possui um total de unidades que está descrito a seguir.

- ◊ **Dardos.** 10.

E no uso do complemento Pólvora, um conjunto de Balas possui um total de unidades que está descrito a seguir.

- ◊ **Balas.** 15.

## Clímax.

Nesta regra opcional, acontecimentos excitantes ou desastrosos podem contribuir para uma mudança de comportamento repentina para os personagens envolvidos em um combate. Em momentos de clímax (como por exemplo: uma morte de um aliado importante, traição, começo de uma guerra), faça um teste de Vontade (DT 12). Para todos que falharam neste teste devem rolar 1d4 para receber um efeito negativo abaixo até o final da cena; e para todos os que passarem devem rolar 1d4 para receberem um dos efeitos positivos abaixo até o final da cena.

- ◊ **Efeitos Negativos.** Para o valor do dado rolado, receba o seguinte efeito:
  - ◊ 1. Fica *Abalado* até o fim da cena.
  - ◊ 2. Permanece 1d2 rodadas *Paralisado*.
  - ◊ 3. Sofre -2 em testes de ataque até o fim da cena.
  - ◊ 4. Sofre -2 em testes de resistência até o fim da cena.



- ◊ **Efeitos Positivos.** Para o valor do dado rolado, receba o seguinte efeito:
  - ◊ 1. Você permanece imune a condições mentais até o fim da cena.
  - ◊ 2. Recebe 6+NV PV temporários e 4+NP PE temporários até o fim da cena.
  - ◊ 3. Recebe +2 em testes de resistência e testes de ataque até o fim da cena.
  - ◊ 4. Recebe Vantagem em todos os testes de perícia até o fim da cena.

## Durabilidade de Equipamentos.

*Tabela de Durabilidades*

Armas e Proteções são equipamentos que vivem se desgastando, e normalmente este efeito não é transmitido padronicamente. Porém, com esta regra opcional, todas as Armas e Proteções possuem uma vida útil baseado na quantidade de cenas de ação que tal equipamento foi usado. Assim que essas cenas se encerram (ou quando desejar restaurar a durabilidade do equipamento), você pode Consertar este equipamento (Veja o capítulo de Interlúdio).

Preço	Durabilidade
Latão	4 Cenas
Cobre	8 Cenas
Prata	12 Cenas
Ouro	16 Cenas
Platina	20 Cenas

## Realismo Brutal.

Esta regra mergulha os jogadores em um mundo onde as consequências são reais e implacáveis. No uso desta regra opcional, todas as Ameaças somam +8 em suas CD, e personagens só podem realizar uma Ação de Interlúdio por Interlúdio. Os Status de personagens no uso desta regra opcional passam a ser os seguintes.

- ◊ **PV Inicial:** 8 + NV
- ◊ **PV por Nível:** Igual a seu NV
- ◊ **PE Inicial e por Nível:** Igual a seu NP

Para personagens mundanos, seguem os status abaixo.

- ◊ **PV:** 4 + NV
- ◊ **PE:** Igual a seu NP

## Rolagens em Grupo.

Em situações onde o trabalho em equipe pode ser valorizado pelo mestre, este pode pedir uma rolagem em grupo para os jogadores. Após isto, todos rodarão um dado de 20 lados para realizar uma façanha, sendo uma DT 8 \* a quantidade de personagens envolvidos no teste para uma façanha básica, 10 \* a quantidade de personagens envolvidos no teste para uma façanha mediana e 12 \* a quantidade de personagens envolvidos no teste para uma façanha difícil. A critério do mestre, os jogadores podem receber Vantagem em seus testes caso pensem em uma maneira admirável de como superar este desafio.



## Pontos de Mérito.

Quando um personagem realiza um ato notável o mestre pode valorizar a ação do jogador e garantir-lhe um Ponto de Mérito. Um personagem só pode receber 3 Pontos de Mérito por missão e poderá gastá-los quando desejar, contanto que gaste somente um por cena. Ao gastar seu Ponto de Mérito, escolha um dos benefícios a seguir.

- ◊ Recuperar 1d10+NV PV.
- ◊ Recuperar 1d8+NP PE.
- ◊ Receber +8 em um teste de perícia.
- ◊ Infringir +1d10 em uma rolagem de dano.
- ◊ Receber +5 na Defesa contra um ataque.
- ◊ Remover uma condição (exceto *Doente*).

## Complementos.

Este capítulo é um tesouro de recursos adicionais que enriquecem e expandem as possibilidades de sua mesa, oferecendo várias oportunidades para aprimorar e adaptar sua campanha, tornando-a verdadeiramente única e memorável. Explore os complementos e mergulhe ainda mais fundo em um mundo de aventuras, surpresas e criatividade.

## Bênçãos e Maldições.

*Como é de sua natureza egoísta, o homem sempre desejava mais e mais poder. De todos os meios cruéis que foram testados, nenhum se superou ao que fizeram na epidemia da Peste Negra. Extraído do sangue de um pobre animal doente, a primeira Maldição foi concebida na mão do homem. Desde então não houve paz pela terra, animais se tornaram criaturas terríveis, milhares de pessoas morreram, e nenhuma vida foi perdoada. Até que finalmente o próprio divino interveio, e um nobre guerreiro consciente de seus atos, arrependido de seus pecados e puro de alma, foi abençoado.*

// DADOS EM REVISÃO.

## Exaustão.

Convencionalmente, um ser está limitado a se alimentar, descansar e relaxar apenas para receber PV e PE, porém, com este complemento um ser precisa se alimentar e descansar para aliviar a sua exaustão. Um ser pode ficar sem comer por uma quantidade de dias igual a 2+NV, para cada dia posterior a isto que passa sem comer, aumenta em +1 o seu nível de exaustão. Para a água é necessário o seu consumo diário, caso contrário, aumenta em +1 o seu nível de exaustão a cada dia com sede. E para o sono é necessário que o ser durma diariamente, caso contrário aumenta em +1 o seu nível de exaustão a cada dia que continua sem dormir, além disso, deve realizar um teste de Fortitude (DT 5 + 5 para cada dia sem dormir) para evitar desmaiá, se falhar fica *Inconsciente*. Os efeitos de exaustão são acumulativos. Segue abaixo todos os níveis de exaustão e suas consequências.

- ◊ **Nível I.** O ser não se sente bem.
- ◊ **Nível II.** O ser fica Fraco.
- ◊ **Nível III.** O ser fica Lento.
- ◊ **Nível IV.** O ser fica Fatigado.
- ◊ **Nível V.** O ser fica Exausto.
- ◊ **Nível VI.** O ser morre.



Para cada dia que o ser se alimente, beba ou descanse cumprindo com aquilo que estiver deixando-o exausto, ele diminui o seu nível de exaustão em -1 diariamente. Se seu nível de exaustão zerar, o ser volta ao seu estado natural. Vale ressaltar que gastando peças de Latão, os personagens podem se abrigar em estalagens, tendo acesso a comida, água e uma Condição de Descanso precária.

Longas viagens podem ser bem exaustivas. Durante uma viagem, um grupo de guardas pode se mover em um ritmo normal, acelerado ou devagar.

*Tabela de Ritmo de Viagem*

Ritmo	Minuto	Hora	Dia	Efeito
Acelerado	120 metros	6 quilómetros	45 quilómetros	-4 na PP
Normal	90 metros	4,5 quilómetros	36 quilómetros	-
Devagar	60 metros	3 quilómetros	27 quilómetros	Pode utilizar Furtividade

A tabela assume que a viagem se estenda por até 8 horas por dia. É possível ir além desse limite, porém corre o risco de adquirir um nível de exaustão. Para cada hora excedente de viagem, é percorrida a distância da coluna Hora para sua viagem. Além disso, cada personagem deve realizar um teste de Fortitude (DT 18 + 2 para cada hora excedente) no final da hora, se falhar aumenta em +1 o seu nível de exaustão.

Um personagem montado em algum animal pode andar por aproximadamente uma hora cobrindo o dobro da distância convencional para um Ritmo Acelerado, após isto, esta montaria só pode andar em Ritmo Normal até o fim do dia. Personagens em carroças, barcos ou outros tipos de veículos utilizam de um Ritmo Normal, porém podem percorrer até 12 horas por dia sem penalidades, personagens em viagens excedentes a 12 horas com veículos, devem realizar o teste de Fortitude citado no parágrafo anterior.

## **Honra.**

Personagens têm outras qualidades quantificadas em níveis que determinam muito sobre seu valor interno, quão famosos são, e quão importantes são no Grande Reinado, essas qualidades são medidas em Honra. Você sobe seu Nível de Honra ao realizar certas façanhas assim ganhando Pontos de Honra. Quando um personagem acumula 20 Pontos de Honra, por exemplo, seu Nível de Honra aumenta em um e seus Pontos de Honra são zerados. Caso esteja com 0 Pontos de Honra e por algum motivo perca alguns pontos, ficando no negativo, o personagem retrocede um Nível de Honra automaticamente. Naturalmente, um Personagem começa com Honra Nível I.

- ◊ **Nível de Honra 0.** Você é desonrado, é amplamente conhecido por seus atos desprezíveis e falta de ética. Você sofre -2 em testes de Diplomacia, Intimidação e Vontade.
- ◊ **Nível de Honra I.** Você se encontra em um estado moralmente questionável, embora não totalmente desonrado, ainda tem um histórico de comportamento duvidoso e decisões moralmente ambíguas. Você não sofre nenhum benefício ou penalidade. Guardas da Peste de Nível 1 podem ser considerados tendo Nível de Honra I.



- ◊ **Nível de Honra II.** Você é neutro, seguindo padrões éticos convencionais na maioria das situações, mas pode ceder ocasionalmente a tentações. Você recebe +2 em testes de Diplomacia, Intimidação e Vontade. Guardas da Peste de Nível 3 podem ser considerados tendo Nível de Honra II.
- ◊ **Nível de Honra III.** Você é honrado e respeitado por sua integridade e padrões éticos, costuma fazer escolhas altruístas e tenta seguir um código de honra pessoal. Você recebe +4 em testes de Diplomacia, Intimidação e Vontade. Guardas da Peste de Nível 6 podem ser considerados tendo Nível de Honra III.
- ◊ **Nível de Honra IV.** Você é visto como um símbolo de bondade e respeito, suas ações são frequentemente motivadas pelo bem comum e pelo respeito pelos outros. Você recebe +6 em testes de Diplomacia, Intimidação e Vontade. Guardas da Peste de Nível 8 podem ser considerados tendo Nível de Honra IV.
- ◊ **Nível de Honra V.** Você é lendário, suas ações são vistas como verdadeiramente heróicas e altruístas, é altamente respeitado e considerado modelo de virtude por muitos. Você recebe +8 em testes de Diplomacia, Intimidação e Vontade. Guardas da Peste de Nível 10 podem ser considerados tendo Nível de Honra V.

Um personagem ganha e perde Honra dependendo de suas ações. Um personagem honrado que cometa atos desonrosos terá seu Nível de Honra reduzido com o tempo. Já um personagem com baixo Nível de Honra que cometa atos honrosos terá seu Nível de Honra aumentado. Mas a quantidade de Honra ganhada ou perdida com qualquer ação em particular, dependerá do quanto honrado é o personagem que realize a façanha. Um personagem de Nível de Honra IV, por exemplo, ganhará menos Pontos de Honra por mostrar cortesia por seus inimigos, já que isto é o esperado, enquanto para um personagem de Nível de Honra I, este ganhará mais Pontos de Honra, visto que tal ação é um fenômeno raro para esta pessoa em relação ao que se espera dela. De acordo com o mestre é determinado os feitos dos personagens. Veja na tabela a seguir as recompensas e penalidades por atos honrosos e desonrosos.

*Tabela de Pontos de Honra*

Atos	0	I	II	III	IV	V
Aceitar suborno	0	0	0	-2	-4	-6
Ajudar um inimigo ferido	+6	+6	+4	+4	+2	+2
Ajudar uma vítima em sofrimento	+6	+4	+4	+2	+2	0
Blasfêmia	-2	-4	-6	-6	-8	-10
Contar a verdade mesmo que te afete negativamente	+6	+4	+2	0	0	-2
Cumprir obrigações apesar de perdas pessoais	+4	+4	+2	+2	0	0
Cumprir uma promessa apesar de perdas pessoais	+6	+4	+4	+2	+2	0
Demonstrar gentileza com pessoas de posições inferiores	+6	+6	+4	+4	+2	+2
Desobedecer ordens de um superior	0	-2	-2	-4	-4	-6



Atos	0	I	II	III	IV	V
Enfrentar um oponente superior por sua família ou grupo	+8	+6	+6	+4	+4	+2
Eradicar uma ameaça de um local	+6	+6	+4	+4	+2	+2
Fugir de um confronto	0	0	-2	-4	-6	-8
Levar a culpa por um feito vergonhoso de um superior	+6	+6	+4	+4	+2	+2
Levar alguém para um caminho desonroso	0	-2	-4	-6	-8	-10
Mentir para aumentar sua reputação	0	0	-2	-4	-6	-8
Mostrar sincera cortesia a seus inimigos ou rivais	+8	+6	+4	+2	0	0
Polidamente ignorar comportamentos desonrosos alheios	+2	+2	0	0	-2	-2
Poupar a vida de um inimigo	+10	+8	+8	+6	+6	+4
Proteger interesses de sua família ou grupo	+6	+6	+4	+4	+2	+2
Quebrar os seus princípios	0	0	-2	-2	-4	-4
Reconhecer um oponente como superior	+6	+6	+4	+4	+2	+2
Ser cúmplice de um crime	0	-2	-4	-6	-8	-10
Ser manipulado a cometer um ato desonroso	-2	-2	-4	-4	-6	-8
Tirar a vida de um inocente	0	-2	-4	-6	-8	-10
Tirar vantagem de alguém utilizando falsa cortesia	0	-2	-2	-4	-6	-8
Tolerar um insulto a si próprio	+2	+2	+2	0	0	-2
Tolerar um insulto a seus antepassados, família ou grupo	-2	-2	-4	-4	-6	-8
Trair um superior ou amante	-2	-4	-6	-8	-10	-10

Também é possível que o seu personagem tenha princípios que o fazem sentir-se bem, tendo um código que o limita, como nunca bater em mulheres, nunca mentir ou nunca atacar um oponente desarmado. Graças a essa rigidez moral e mental, enquanto o personagem mantiver estes princípios, o mesmo (à critério do mestre) recebe Vantagem em seus testes de Vontade. Caso quebre seu código moral, sofre Desvantagem em seus testes de Vontade até o fim da missão e sofre os efeitos de desonra de acordo com a tabela acima.



## Lesões Graves.

Este complemento introduz a possibilidade de enfrentar consequências significativas, de forma semelhante à vida real. Deve ser adotado quando o grupo deseja um jogo mais desafiador, no qual os personagens decidam cuidadosamente antes de se envolverem em combates. Toda vez que um ser sofrer um dano massivo, este deve fazer um teste de Fortitude (DT 20 + 5 por 10 pontos de dano excedidos) e se falhar, além de ficar *Fraco* perde um dos membro do corpo (à critério do mestre) sofrendo seus efeitos permanentemente.

- ◊ **Braço.** Você perde um braço. Você não pode usar armas de duas mãos, além disso, sofre -4 em testes de Acrobacia, Atletismo, Cura e Ladinagem.
- ◊ **Mão.** Você perde uma mão. Você se torna incapaz de empunhar armas com duas mãos e sofre -4 em testes de Cura e Ladinagem
- ◊ **Orelha.** Você perde uma orelha. Você sofre -4 em testes de Percepção (Ouvir).
- ◊ **Nariz.** Você perde um nariz. Você sofre -4 em testes de Diplomacia.
- ◊ **Olho.** Você perde um dos olhos. Sofre -4 em testes de Percepção (Observar) e Pontaria.
- ◊ **Pé.** Você perde um dos pés. Seu deslocamento é reduzido em -3 metros, e sofre -2 em testes de Acrobacia e Atletismo.
- ◊ **Perna.** Você perde uma perna. Seu deslocamento é reduzido em -6 metros, e sofre -4 em testes de Acrobacia, Atletismo e Reflexos.

Um personagem sem um membro do corpo pode adquirir próteses que reduzem as penalidades da lesão em questão.

- ◊ **Prótese de Braço.** Você não sofre mais as penalidades em testes de Acrobacia e Atletismo. Considerado um item de preço Latão com peso 0.
- ◊ **Prótese de Mão.** Você pode empunhar armas de duas mãos novamente. Considerado um item de preço Cobre com peso 0.
- ◊ **Prótese de Pé.** Você não recebe mais as penalidades pela lesão no pé. Considerado um item de preço Cobre com peso 0.
- ◊ **Prótese de Perna.** Seu deslocamento passa a ser reduzido em -3 metros e não sofre penalidades em testes de Acrobacia e Atletismo. Considerado um item de preço Cobre com peso 0.

## Mercantilismo.

Este complemento traz uma maior valorização de moedas, serviços e itens. Personagens podem se dedicar em seu trabalho servindo a Guarda da Peste, ganhando uma compreensão mais profunda do valor do trabalho árduo. Moedas, serviços e itens recebem um destaque maior, proporcionando uma experiência de jogo mais rica, onde as escolhas econômicas desempenham um papel fundamental na narrativa e nas estratégias dos personagens.

## O Preço do Latão.

Utilizado na compra e venda de alimentos, roupas e outros artefatos de menor valor, o Latão não possui uma quantidade limite para ser gasta por personagens, porém, com este complemento, agora o Latão possui um preço relevante, fazendo com que cada Peça de Latão deva ser minuciosamente manuseada.



Tabela de Bens Iniciais Latão.

Nível	Latão	Cobre	Prata	Ouro	Platina
1	6	2	-	-	-
3	6	3	2	-	-
6	8	3	3	2	-
9	8	3	3	3	2

E consequentemente, uma equipe também terá um limite de Peças de Latão, seguindo as mesmas regras do Prestígio convencional (Veja o capítulo de Prestígio). Para Nobres, a Classe Luxuosa possui um total de 8 Peças de Latão que podem ser gastas durante suas missões.

Tabela de Prestígio Latão.

Prestígio	Classe	Latão	Cobre	Prata	Ouro	Platina
0	Precária	3	1	-	-	-
10	Baixa	4	1	1	-	-
20	Média	5	2	1	1	-
40	Alta	6	2	2	1	1

Além disso, neste complemento você pode realizar transferências para a peça de Latão, já que sua relevância se torna maior no comércio. Sendo assim, uma Peça de Cobre equivalendo a 4 peças de Latão, uma Peça de Prata equivalendo a 8 Peças de Latão e uma Peça de Ouro equivalendo a 12 Peças de Latão.

## Pagamento por Serviço.

Durante uma missão, quando uma ameaça é erradicada por Guardas da Peste, estes são recompensados financeiramente por tal ato de maneira equivalente a CD da ameaça em questão. Assim que a ameaça for neutralizada, os Guardas devem procurar o Líder da Guarda da Peste em um algum tipo de quartel ou onde ele atualmente esteja alocado, e comunicar a baixa, para assim receber seu pagamento.



*Tabela de Pagamento.*

CD	Pagamento
<b>4</b>	2 Peças de Latão
<b>8</b>	1 Peça de Cobre
<b>12</b>	2 Peças de Cobre
<b>16</b>	1 Peça de Prata
<b>20</b>	2 Peça de Prata
<b>24</b>	1 Peça de Ouro
<b>28</b>	2 Peça de Ouro
<b>32</b>	1 Moeda de Platina
<b>36</b>	2 Moeda de Platina
<b>40</b>	4 Moedas de Platina

## Valores Gerais.

Já que as Peças de Latão agora possuem um preço mais relevante, é necessário um manuseio mais cauteloso das mesmas, visto que transações mundanas também terão o seu devido valor.

◊ **Banco.** Com tantas moedas circulando, e golpes acontecendo, tesoureiros e banqueiros se reunem em grandes estabelecimentos para exercer a hierarquia e transferência dos valores capitais. Sempre que realizar uma transferência, terá de pagar 1 Peça de Latão para o banqueiro como uma taxa por seus serviços.

◊ **Ferraria.** Ser armeiro é um trabalho árduo e respeitado, justamente por trazer melhorias aos equipamentos de um Guarda. Por este motivo, sempre que usar os serviços de um ferreiro, deverá pagá-lo 1 Peça de Latão pelo trabalho.

◊ **Hospedagem.** Dentro do Grande Reinado, existem vastas tavernas e estalagens feitas para acomodar pessoas por uma noite que seja. Sempre que usar estes

estabelecimentos, deverá pagar diariamente 1 Peça de Latão pelo uso do mesmo.

◊ **Refeição.** Por conta da infestação da pestilência, procurar alimentos têm sido um constante desafio, e por sorte, ainda existem pratos disponíveis para compra. Os personagens deverão pagar por refeições servidas em estabelecimentos, sendo 1 Peça de Latão o suficiente para alimentar 4 pessoas.

◊ **Transporte.** Para proteger o Grande Reinado de qualquer ameaça, Guardas da Peste precisam percorrer grandes distâncias até chegar ao perigo, e felizmente, existem caronas que irão levá-los aonde for necessário. Desta forma, um carona pode comportar até no máximo 6 pessoas em sua carroça, e 1 Peça de Latão equivale a um quilômetro percorrido pelo carona.

◊ **Tratamento Médico.** A devastação da Pestilência trouxe ondas de feridas e contaminações de bestialidades. Os primeiros socorros têm se tornado cada vez mais escassos, porém sempre haverá um doutor para socorrer a quem for preciso. Os serviços de um doutor não são gratuitos, e normalmente deve-se pagar 1 Peça de Latão para cada cena que receber de seus tratamentos.

## O Oriente.

Este complemento busca adicionar armas, armaduras e itens que capturam a essência das culturas orientais. Os jogadores terão acesso a uma variedade de armas distintas como a Katana. As armaduras são tanto funcionais quanto elegantes, refletindo a estética do Oriente.



## Armas.

Um conjunto de equipamentos feitos para matar. Seguem as mesmas características das armas convencionais.

*Tabela de Armas Orientais*

Nome	Dano	Crít.	Alcance	Tipos	Custo	Peso
<b>Armas Simples</b>						
Bo	1d8 I	19	-	D. E.	Cobre	2
Jo	1d6/1d8 I	20	-	V.	Latão	1
Kanabo	1d6 I	18	-	U.	Latão	1
<b>Armas Simples</b>						
Kumade	1d6 C/P	19	-	L.	Latão	1
Leque de Guerra	1d6 C	19	-	L. Ac.	Latão	0.5
Shuriken	1d6 C & P	20	Curto	L. Ar. E.	Latão	1
Zarabatana	1d6 P	19	Curto.	L. Dp.	Latão	0.5
<i>Dardos</i>					Latão	0.5
<b>Armas Táticas</b>						
Katana	1d10 C	19	-	D. E.	Cobre	2
Kusarigama	1d8 C/I	18	-	D. E.	Prata	2
Nunchaku	1d6/1d8 I	18	-	V. Ac. E.	Cobre	1
Sai	1d8 P	19	-	L. Ac. E.	Cobre	1
Sasumata	1d10 P	20	-	D. E. C.	Cobre	2
<b>Armas Pesadas</b>						
Bisento	2d8 C	20	-	D. C. E.	Ouro	4
Chu-Ko-Nu	2d10 P	20	Médio	D. Dp. C. E.	Ouro	4
<i>Virote</i>					Cobre	1
No-Dachi	2d6 C	20	-	D. E.	Prata	3



## Descrição Das Armas.

- ◊ **Bisento.** Uma grande haste de madeira com uma lâmina curvada em sua ponta, uma arma poderosa e muito usada na época do Japão feudal.
  - ◊ *A Bisento tem um alcance de 3 metros para testes de ataque.*
- ◊ **Bo.** Uma arma similar um Jo, porém com até 2 metros de comprimento.
  - ◊ *Esta arma pode usar da função Combate com Duas Armas com apenas uma única arma (considerando a empunhadura sendo de uma arma Leve e de Uma Mão).*
- ◊ **Chu-Ko-Nu.** Também conhecida como a Besta de Repetição, esta arma rudimentar foi adaptada para se recarregar sozinha e disparar rapidamente.
  - ◊ *Você pode optar por receber -4 no teste de ataque com esta arma, porém se acertar, causa um dado extra de dano. Este dado extra não é multiplicado em um acerto crítico.*
- ◊ **Jo.** Uma haste bem-acabada de mais de 1 metro de comprimento, feito de bambu ou madeira maciça.
- ◊ **Kanabo.** Um grande bastão de madeira, cravejado com pontas metálicas.
- ◊ **Katana.** Uma espada tradicional japonesa, com sua lâmina longa e levemente curvada.
  - ◊ *Se você tiver NF 4, for Treinado em Acrobacia e Veterano em Luta, pode usar uma Katana como uma arma de uma mão.*
- ◊ **Kumade.** Um encaixe para as mãos, com várias garras de metal acopladas.
- ◊ **Kusarigama.** Uma pequena foice ligada a uma esfera de metal por uma corrente.
  - ◊ *A Kusarigama fornece +2 em testes de manobra Desarmar, pode Agarrar com um teste de ataque da arma e com alcance de 3 metros. Além disso, caso escolha causar dano de Impacto, você tem um alcance de 3 metros para testes de ataque.*
- ◊ **Leque de Guerra.** Um leque equipado com pequenas lâminas nas pontas e na seda, muito usado por artistas marciais.
- ◊ **No-Dachi.** Uma lâmina de guerra, similar à uma Katana, porém com uma lâmina maior.
  - ◊ *Se você tiver NF 4, for Treinado em Acrobacia e Veterano em Luta, pode usar um No-Dachi como uma arma de uma mão.*
- ◊ **Nunchaku.** Uma arma articulada, formada por dois bastões curtos ligados por uma corrente.
  - ◊ *O Nunchaku fornece +2 em testes de manobra Desarmar.*
- ◊ **Sai.** Uma pequena espada com duas pequenas lâminas em sua guarda.
  - ◊ *O Sai fornece +2 em testes de manobra Desarmar.*
- ◊ **Sasumata.** Também conhecido como “Agarrador de Homens”, essa arma consiste em uma haste com pontas utilizada por forças maiores para deter criminosos.
  - ◊ *A Sasumata tem um alcance de 3 metros para testes de ataque. Além disso, quando acertar um ataque pode fazer um teste de manobra contra o alvo para o impedir de avançar contra você até o fim da rodada.*
- ◊ **Shuriken.** Pequenas estrelas pontiagudas de metal feitas para arremesso.
  - ◊ *Você pode arremessar um total de 8 Shurikens como munição, e pode as recuperar com uma Ação de Movimento no chão. Você sofre uma penalidade de -6 em testes de Luta ao fazer um ataque corpo-a-corpo com esta arma.*
- ◊ **Zarabatana.** Um canudo de bambu que arremessa dardos em alta velocidade com um sopro.



## Munições.

- ◊ **Dardos.** Pequenos projéteis com uma ponta de metal. Munição utilizada em Zarabanas que duram 2 cenas de ação. Dardos custam preço Latão e têm peso 0.5.

## Proteções.

- ◊ **Hara-Ate.** É uma placa de armadura usada pelos samurais para proteger o abdômen e o peito, sendo essencial em combate. Considerado uma Proteção Tática. A Hara-Ate é uma armadura que atribui 13 + NA em sua Defesa. Esta proteção custa preço Cobre e tem peso 4.
- ◊ **Ō-Yoroi.** Uma obra-prima de artesanato, composta por placas de metal entrelaçadas, protegendo o guerreiro com elegância e eficiência. Considerado uma Proteção Pesada. A Ō-Yoroi é uma armadura chamativa que atribui 21 em sua Defesa e RD 4 contra danos de *Corte*, *Impacto* e *Perfuração*. Esta proteção custa preço Prata e tem peso 8.

## Itens Gerais.

- ◊ **Fogo de Artifício.** Um item festivo criado por alquimistas. Gastando uma ação de movimento, você acende o Fogo de Artifício e produz um som e faíscas que podem ser notáveis em Alcance Extremo. Você pode acender um Fogo de Artifício e mira-lo em uma direção com um teste de Pontaria (DT 25 para Alcance Curto, 30 para Médio e 35 Para Longo), todos os alvos em um raio de 6 metros que forem atingido pelo Fogo de Artifício sofrem 4d8 de dano de Fogo (Reflexos DT 18 reduz o dano à metade). Este item custa preço Cobre e tem peso 1.

## Peso da Idade.

O peso da idade atinge a todos, principalmente em tempos medievais onde a expectativa de vida máxima é entre 60 a 70 anos. Nesta regra opcional será buscado implementar desvantagens conforme a idade de um ser. Quando um personagem atinge 35 e 55 anos de idade, ele deve rolar 1d10 (à critério do mestre ou jogador, pode re-rolar este dado) para escolher cumulativamente um dos pesos da idade a seguir.

- ◊ **1. Catarata.** Seus olhos não são mais os mesmos. Você adquire Distúrbio Ocular.
- ◊ **2. Definhamento.** A idade roubou seu peso, deixando-o um fiapo do que era antes. Sofre -2 em testes de Fortitude.
- ◊ **3. Fragilidade.** Sua vitalidade já não é a mesma. Você perde -2 PV por nível.
- ◊ **4. Gota.** Também conhecida como artrite. Toda vez que faz um teste de Agilidade ou escolhe a reação Esquivar, sofre 1 ponto de dano não resistível.
- ◊ **5. Insônia.** Você não consegue dormir com tanta facilidade, acordando várias vezes durante a noite. Sua Condição de Descanso é sempre uma categoria abaixo. Se a Condição de Descanso já é precária, você não recupera nada.
- ◊ **6. Juntas Duras.** Suas articulações doem. Sofre -2 em testes de Acrobacia e Atletismo.
- ◊ **7. Melancólico.** Você tem pouca vontade de realizar façanhas. Você perde -1 PE por nível.
- ◊ **8. Pulmão Ruim.** Seu fôlego é uma fração do que era antes. Sempre que faz um teste de Força, você sofre 1 ponto de dano não resistível. Além disso, você não consegue prender a sua respiração por um número de rodadas igual a seu NV (quando precisa prender a respiração, deve fazer testes de Fortitude a partir da primeira rodada).
- ◊ **9. Rabugento.** Você é um pé no saco. Sofre -2 em Testes Sociais com exceção de Intimidação.
- ◊ **10. Teimoso.** Você acredita que as coisas só vão funcionar se for do seu jeito. Você não pode receber e nem fornecer bônus por Ajudar Aliado.



## Pólvora.

A pólvora emerge como um avanço tecnológico notável. Este complemento introduz armas de fogo rudimentares e outros derivados da pólvora. Os personagens enfrentarão a decisão estratégica de equilibrar esses elementos, tornando a pólvora uma adição perigosa à terra.

Uma Arma de Fogo é um tipo de arma capaz de disparar um ou mais projéteis em alta velocidade através de uma ação pneumática provocada pela expansão de gases resultantes da queima de um propelente de alta velocidade.

O uso dos equipamentos a seguir requer de uma nova proficiência: a proficiência em *Pólvora*. Usar estes equipamentos sem ser proficiente em *Pólvora* faz com que seu personagem sofra Desvantagem e -6 em testes de ataque com Armas de Fogo. Além disso, ao lançar um Polvarim sofre penalidade de -4 em sua DT de Arremesso.

- ◊ **Arcabuz.** Considerado uma Arma de Fogo de duas mãos. O Arcabuz é uma arma chamativa de disparo com um Alcance Curto, dano 2d10 de Perfuração e crítico 18. Esta arma custa preço Ouro e tem peso 3. Recarregar esta arma requer uma Ação de Movimento. O Arcabuz não soma seu NA ao dano.
- ◊ **Balas.** Pequenos projéteis de chumbo ou metal. Munição utilizada em Arcabuz, Mosquetes e Pistolas que duram 3 cenas de ação. Balas custam preço Cobre e tem peso 1.
- ◊ **Mosquete.** Considerado uma Arma de Fogo de duas mãos. O Mosquete é uma arma chamativa de disparo com um Alcance Longo, dano 2d12 de Perfuração e crítico 19. Esta arma custa preço Ouro e tem peso 3. Recarregar esta arma requer uma Ação de Movimento. O Mosquete não soma seu NA ao dano.
- ◊ **Pistola.** Considerada uma Arma de Fogo de uma mão. A Pistola é uma arma de disparo com um Alcance Curto, dano 2d8 de Perfuração e crítico 19. Esta arma custa preço Prata e tem peso 2. Recarregar esta arma requer uma Ação de Movimento. A Pistola não soma seu NA ao dano.
- ◊ **Polvarim.** Pequeno chifre de um animal lotado de pólvora em seu interior, utilizado como um explosivo arremessável rudimentar. O Polvarim segue as mesmas regras da DT de Arremesso dos químicos, porém, se os alvos passarem esta DT o dano é reduzido à metade. A explosão de um Polvarim causa 6d8 de dano de Fogo em uma área de 6 metros. Este item custa preço Ouro e tem peso 1.

## Sanidade e Insanidade.

O complemento de sanidade e insanidade mergulha os personagens em um emocionante jogo de equilíbrio mental, onde a linha entre a razão e a loucura se torna tênue. Nesta expansão, os jogadores enfrentam desafios psicológicos que testam sua sanidade à medida que exploram horrores sobrenaturais e enfrentam dilemas morais angustiantes. Este complemento adiciona profundidade emocional à sua campanha, explorando o preço que a busca pelo desconhecido pode cobrar da mente humana.

Uma das principais situações onde a sanidade seria posta a prova, são em encontros com uma bestialidade ou aberrações. Toda vez que um personagem se depara com uma dessas ameaças, este deve realizar um teste de Vontade com DT sendo determinada pela CD da ameaça. Uma ameaça de CD 4



possui DT 10, estas DT aumentam em +2 para cada passo adiante, por exemplo, uma ameaça de CD 8 tem DT 12, enquanto uma ameaça CD 36 tem DT 26. Se passar neste teste, o personagem permanece em sua categoria de Estado Mental. Caso o Nível do personagem for maior do que a estipulação de Nível da CD, este não necessitará de fazer o teste de Vontade (um personagem Nível 6 não precisará realizar o teste contra uma ameaça de CD 20, já que a ameaça necessita de um grupo de personagens Nível 5, sendo abaixo da estipulação para um grupo Nível 6).

A sanidade de um personagem é medida em 7 estados, no início de cada missão, todos os personagens estão na categoria de Estado Mental Saudável, a cada vez que falhem no teste de Vontade contra uma ameaça ou situação desastrosa, eles caem uma categoria de seu Estado Mental. Se falhar por 10 ou mais, cai duas categorias de Estado Mental.

- ◊ **São.** Sua sanidade está completamente intacta, com uma mente clara e estável, sem sinais de perturbação mental. Enquanto nesse estado, você recebe +2 em testes de Vontade.
- ◊ **Saudável.** Sua sanidade está normal, sem sinais visíveis de estresse ou perturbação mental.
- ◊ **Afetado.** Sua sanidade está começando a fraquejar, pequenas fissuras na sanidade começam a aparecer, refletindo um grau de preocupação ou perturbação mental. Nesse estado, você sofre -2 em testes de Vontade.
- ◊ **Perturbado.** Sua mente está começando a ter problemas em distinguir o que é real ou não, você mostra sinais claros de perturbação, com comportamentos incomuns e inquietação visível. Você passa a sofrer -4 em testes de Vontade.
- ◊ **Traumatizado.** Sua mente já não é mais a mesma, você sofreu eventos impactantes que afetaram profundamente sua sanidade, exibindo sintomas graves de angústia mental. Ao entrar nesse estado, além da penalidade em Vontade, durante 1d6+1 dias irá sofrer de um Trauma relacionado a situação que te abalou.
- ◊ **Enlouquecendo.** Toda noção ou sanidade se esgotou. À medida que a realidade se torna uma paisagem distorcida e caótica e os traços de sua antiga lucidez desaparecem rapidamente. Você começa a enlouquecer, além da penalidade em Vontade, você deve pelas próximas 3 rodadas (não necessariamente consecutivas) realizar um teste de Vontade DT 15 + 1 para cada vez que enlouquecer durante esta missão, por rodada para tentar se recuperar desta condição. Se falhar nos 3 testes, você se tornará Insano. Enquanto estiver enlouquecendo, sua Iniciativa será sempre a última. Se passar no teste, sai deste estado e retorna ao estado mental de Traumatizado.
- ◊ **Insano.** O jogador perde o controle do personagem, fazendo com que o mestre o controle. Enquanto nesse estado, o personagem age de maneira incompreensível e caótica.

A única maneira de recuperar sua sanidade e retroceder seus estados mentais é relaxando. Você pode gastar uma ação de Interlúdio para relaxar e aliviar tensões, retrocedendo em uma categoria seu estado mental.

É perigoso contemplar a sua sanidade sozinho, por isso, seus aliados recebem um papel importante na hora de te apoiar quando sua sanidade se encerra. Com um teste de Diplomacia (ou Religião se for treinado) você pode acalantar uma pessoa que esteja Enlouquecendo, gastando sua ação padrão para fazer um teste (DT 18 + 1 para cada vez que o personagem estiver Enlouquecendo durante a missão), se passar, o alvo retorna ao estado de Traumatizado.



## Habilidades de Experiência.

Este complemento acrescenta duas habilidades exclusivas que podem ser escolhidas para quando receber uma Habilidade de Experiência.

### Discurso Cativante.

Uma vez por dia, você pode gastar 4 PE e uma ação de movimento, para realizar uma fala inspiradora que retroceda em uma categoria o Estado Mental de todos os seus aliados em alcance curto, incluindo o Estado Mental de Enlouquecendo. *Pré-requisitos: Treinado em Diplomacia.*

### Mente Inabalável.

Você sempre inicia suas missões na categoria de Estado Mental São. Além disso, a partir do Nível 4, se for Veterano em Vontade, sempre que relaxar em um Interlúdio você retrocede duas categorias de Estado Mental. *Pré-requisitos: Treinado em Vontade.*

### Traumas.

Os traumas são cicatrizes invisíveis da mente, deixadas para trás quando a sanidade se esvai. Personagens podem adquirir traumas ao enfrentar horrores inimagináveis, cometer atos inescrupulosos, serem testemunhas de eventos traumáticos ou quando atingem o estado mental de Traumatizado. Essas feridas psicológicas podem se manifestar de várias formas, desde fobias debilitantes até pesadelos recorrentes.

- ◊ **Acrofobia.** Medo de altura. Caso o personagem esteja adjacente à uma queda de 5 metros de altura, fica Abalado, e a partir de 10 metros ou mais, fica Apavorado.
- ◊ **Agliofobia.** Medo da dor. Sempre que recebe dano, seu personagem se torna o último na ordem de Iniciativa. Enquanto estiver machucado, seu personagem fica Abalado.
- ◊ **Agorafobia.** Medo de espaços abertos. Enquanto estiver em espaços abertos, seu personagem fica Abalado.
- ◊ **Agrizoofobia.** Medo de animais selvagens. Sempre que se depara com uma Bestialidade, seu personagem se torna o último na ordem de Iniciativa e sofre Desvantagem em todos os seus testes de resistência contra a ameaça.
- ◊ **Brontofobia.** Medo de tempestades. Sempre que estiver ocorrendo uma tempestade, seu personagem fica Abalado. Caso ele esteja em contato com a tempestade, seu personagem fica Apavorado.
- ◊ **Claustrofobia.** Medo de espaços apertados. Enquanto estiver em espaços fechados, seu personagem fica Abalado.
- ◊ **Criofobia.** Medo do frio. Sempre que estiver em um clima extremamente frio, seu personagem fica Abalado.
- ◊ **Enoclofobia.** Medo de multidões. Sempre que estiver rodeado de 4 ou mais pessoas, seu personagem fica Abalado. Caso sejam 6 ou mais, seu personagem fica Apavorado.
- ◊ **Escotofobia.** Medo do escuro. Caso seu personagem fique em escuridão parcial, seu personagem fica Abalado. Se estiver em escuridão extrema, seu personagem fica Apavorado.



- ◊ **Hemafobia.** Medo de sangue. Caso seu personagem ou um aliado entre em estado de Sangrando ou Machucado, seu personagem fica Abalado.
- ◊ **Iatrofobia.** Medo de médicos. Seu personagem se recusa a receber tratamentos médicos.
- ◊ **Malaxofobia.** Medo de criar afinidade com pessoas. Seu personagem se recusa a confiar em pessoas, sofrendo Desvantagem em testes de Diplomacia.
- ◊ **Melofobia.** Medo de músicas. Enquanto uma música estiver sendo tocada, seu personagem não recebe os seus bônus e fica Esmorecido.
- ◊ **Misofobia.** Medo de germes e contaminação. Seu personagem é obrigado a gastar uma ação de Interlúdio para limpar a si e o local.
- ◊ **Monofobia.** Medo da solidão. Quando seu personagem estiver completamente sozinho em Alcance Longo de todas as outras pessoas, seu personagem fica Apavorado.
- ◊ **Musofobia.** Medo de ratos. Sempre que se depara com ratos, seu personagem se torna o último na ordem de Iniciativa e sofre Desvantagem em todos os seus testes de resistência contra a ameaça.
- ◊ **Pirofobia.** Medo de fogo. Sempre que seu personagem se deparar com algo Em Chamas, seu personagem fica Apavorado.
- ◊ **Sitiofobia.** Medo de alimentos. Sempre que se alimentar, seu personagem fica Abalado até o final do dia.
- ◊ **Somnifobia.** Medo do sono. Caso durma, seu personagem fica Abalado até o final do dia em que acordou.
- ◊ **Talassofobia.** Medo do fundo do mar. Sempre que se deparar com o oceano profundo, seu personagem fica Abalado. Caso estiver em pleno oceano profundo, seu personagem fica Apavorado.
- ◊ **Tanatofobia.** Medo da morte. Caso seu personagem ou um aliado entre em estado de Morrendo, seu personagem fica Apavorado.
- ◊ **Termofobia.** Medo do calor. Sempre que estiver em um clima extremamente quente, seu personagem fica Abalado.
- ◊ **Urifobia.** Medo do paranormal. Quando seu personagem se depara com Aberrações ou manifestações paranormais, seu personagem fica Abalado.



# Apêndice.

*À medida que nossos personagens exploram os recantos sombrios deixados pela pestilência, eles estão constantemente expostos a uma miríade de ameaças que perturbarão seus estados físicos e mentais. Essas condições, sejam elas ferimentos físicos ou traumas psicológicos, aprofundam a dificuldade e adicionam um desafio a mais na convivência cotidiana dos seres.*

- ◊ **Abalado.** O personagem sofre -4 em todo teste de perícia. Condição Mental.
- ◊ **Agarrado.** O personagem fica desprevenido e imóvel, sofre -4 em testes de ataque e só pode atacar com armas leves, um personagem fazendo um ataque à distância contra um alvo envolvido na manobra agarrar, tem 50% de chance de acertar o alvo errado.
- ◊ **Apavorado.** O personagem sofre -8 em todo teste de perícia, e deve fugir da fonte de medo involuntariamente, o personagem pode agir contanto que não se aproxime da fonte de medo. Essa condição pode ser negada com um teste de Vontade superior a um teste de Intimidação da fonte de medo, se o personagem passar fica abalado. Condição Mental.
- ◊ **Atordoado.** O personagem fica desprevenido e não pode fazer ações.
- ◊ **Caído.** Deitado no chão, o personagem sofre -8 em testes de ataque e seu deslocamento é reduzido a 1,5 metros. Além disso sua Defesa é reduzida em -4 para ataques corpo-a-corpo e aumentada em +4 para ataques a distância.
- ◊ **Cego.** O personagem fica desprevenido e lento, não pode fazer testes de Percepção para observar e sofre Desvantagem em testes de perícia baseados em Agilidade ou Força. Todos os alvos de seus ataques recebem camuflagem total.
- ◊ **Congelando.** O personagem fica lento e no início de seus turnos sofre 1d6 de dano de frio. O personagem pode permanecer perto de uma fonte de calor para sair desta condição.
- ◊ **Debilitado.** O personagem sofre Desvantagem em testes de Agilidade, Força e Vigor. Se ficar debilitado novamente, o personagem fica inconsciente.
- ◊ **Desprevenido.** Despreparado, o personagem sofre -4 na Defesa e -4 em testes de resistência. Você fica desprevenido contra inimigos que não possa ver.
- ◊ **Doente.** Sob o efeito de alguma Doença.
- ◊ **Em Chamas.** O personagem está pegando fogo, no início de seus turnos sofre 1d6 de dano de fogo. O personagem pode gastar sua ação padrão para apagar o fogo com as mãos, imersão em água apaga as chamas como ação livre.
- ◊ **Enjoado.** O personagem só pode realizar uma ação padrão ou de movimento por rodada.
- ◊ **Envenenado.** Sob o efeito de algum Veneno.
- ◊ **Esmorecido.** O personagem sofre -2 em todo teste de perícia. Condição Mental.
- ◊ **Exausto.** O personagem fica debilitado, lento e vulnerável. Se ficar exausto novamente, o personagem fica inconsciente.
- ◊ **Fatigado.** O personagem fica fraco e vulnerável.



- ◊ **Fraco.** O personagem sofre -4 em testes de Agilidade, Força e Vigor. Se ficar fraco novamente, o personagem fica debilitado.
- ◊ **Imóvel.** Todas as formas de deslocamento do personagem são reduzidas a 0 metros.
- ◊ **Inconsciente.** O personagem fica indefeso e não pode realizar ações, incluindo reações. Balançar um ser inconsciente para acordá-lo gasta uma ação padrão.
- ◊ **Indefeso.** O personagem é considerado desprevenido, mas sofre -8 na Defesa, e falha automaticamente em testes de Reflexos.
- ◊ **Lento.** Todas as formas de deslocamento do personagem são reduzidas à metade, e ele não pode correr.
- ◊ **Machucado.** O personagem está com metade ou menos de seus pontos de vida totais.
- ◊ **Morrendo.** Com 0 PV, um personagem morrendo fica incapacitado de realizar ações, incluindo reações, e se terminar mais de 3 rodadas (não necessariamente consecutivas) morrendo na mesma cena, morre. Receber dano quando nesta condição acelera o processo fazendo com que o personagem perca 2 de suas rodadas restantes. Essa condição se encerra com um teste de Fortitude (Estabilizar), ou com um teste aliado de Cura (Primeiros Socorros) bem sucedidos, fazendo também com que o personagem volte a 1 PV se ainda estiver com seus status de vida zerados.
- ◊ **Ofuscado.** O personagem sofre Desvantagem em testes de ataque e Percepção.
- ◊ **Paralisado.** O personagem fica imóvel e indefeso e só pode realizar ações puramente mentais.
- ◊ **Sangrando.** Com um ferimento aberto. No início de seus turnos, o personagem deve fazer um teste de Fortitude (DT 20) com uma ação livre. Se passar estabiliza e remove a condição, se falhar toma 1d6 de dano não resistível e continua sangrando. Esta condição também pode ser removida com tratamento médico. Se o personagem ficar um número de rodadas igual a 2+NV (não necessariamente consecutivas) sangrando na mesma cena, ele fica Fraco por um dia, e se ficar Fraco novamente desta maneira, fica Debilitado.
- ◊ **Surdo.** O personagem não pode fazer testes de Percepção para escutar, e sofre -4 em testes de Iniciativa.
- ◊ **Vulnerável.** O personagem sofre -4 na Defesa.



## INFORMAÇÕES



JOGADOR \_\_\_\_\_

NOME \_\_\_\_\_

IDADE \_\_\_\_\_

SEXO \_\_\_\_\_

ALINHAMENTO \_\_\_\_\_

NATURALIDADE \_\_\_\_\_

NACIONALIDADE \_\_\_\_\_

IDIOMA \_\_\_\_\_

## Descrição Física

## Personalidade

## Equipamentos



LATÃO



COBRE



PRATA



OURO



PLATINA



PESO    CUSTO

NOME \_\_\_\_\_

## Traumas

## Distúrbios e Doenças

## Princípios

## Aliados



# F . F . I .

The French Fries Intelligence

```
>> logoff [REDACTED] /server:FFI
>>
>> Tem certeza que deseja se desconectar do servidor?
>> (Digite S/N para confirmar)
>> S
>>
>> Desconectando-se do servidor... 17,7%
>> Desconectando-se do servidor... 41,7%
>> Desconectando-se do servidor... 72,9%
>> Desconectando-se do servidor... 97,9%
>>
>> Até logo!
```