**Guia do Jogador**

**Deslocamento:**

* Andar: move-se o Deslocamento e atacar.
* Caminhada: move-se 2x deslocamento e não pode atacar.
* Corrida: move-se 3x deslocamento, não pode atacar e perde o d20 na jogada de deflexo.

**Situações:**

* Pode guarda sua jogada até fim da rodada, depois é requisita aos que guardaram a rodada na mesma ordem da iniciativa, que joguem se não perderam sua vez.
* Trocar de arma gasta um ataque com a mesma arma.

**Rolar Dados:**

* Se o dado rolar 20 em uma jogada de ataque, é um ataque é crítico.
* Se o dado rolar 20 em uma jogada de esquiva, é uma contra-ataque.
* Se atacante conseguir um acerto igual ao deflexo do alvo, o golpe causará metade
* Um contra-ataque cancela um crítico, tornando-se uma taque normal.
* Um crítico que erra ou um contra-ataque que não se esquiva, não fazem nada.

**Combate:**

* Crítico: maximiza o seu dano.
* Contra-Ataque: dá “um turno de ataque” instantâneo contra o atacante.

**Duas Armas:**

* Ganha um ataque extra com a mão secundária, os ataques agora são alternados entre as armas, assim calculando a velocidade de ataque correspondente a cada arma.

**Combate Desarmado:**

* O dano de combate desarmado é seu bônus convertido em dados, caso seja impar some mais um (dano7 = 1d6+1).
* Velocidade de soco desarmado é 3.

**Etc:**

* Arcos não recebem bônus de dano volúvel da força.
* Arcos conseguem atirar a uma distância correspondente ao dobro especificado na arma, mas ao ultrapassar o alcance descrito todo seu bônus de dano é convertido em dados. Ainda é possível aumentar mais uma vez o alcance (triplo) do disparo, mas a cada metro acima do dobro do alcance normal, perde-se 1 ponto de acerto e não recebe bônus de dano.
* A carga máxima de um personagem é a carga mais a sua força (usado para possibilitar mover coisas pesadas), mas carregar carga acima do normal impossibilita o combate.
* Ao conjurar magia em área, faz uma única jogada de acerto para todos da área, e compara com deflexo dos alvos. Caso a magia erre, é dito que a magia não foi conjurada perfeitamente.
* Em média uma rodada dura 10 segundos e todos os envolvidos estão fazendo suas ações ao mesmo tempo.
* A iniciativa é igual a velocidade de ataque ou conjuração, dependendo com que tipo de ataque você use.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **BÔNUS DE ATRIBUTOS** | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |
|  | **Atributo** | **Bônus** | **Atributo** | **Bônus** |  |
|  | **1** | **+1** | **35** | **+11** |  |
|  | **3** | **+2** | **40** | **+12** |  |
|  | **5** | **+3** | **45** | **+13** |  |
|  | **8** | **+4** | **50** | **+14** |  |
|  | **11** | **+5** | **55** | **+15** |  |
|  | **14** | **+6** | **60** | **+16** |  |
|  | **18** | **+7** | **66** | **+17** |  |
|  | **22** | **+8** | **72** | **+18** |  |
|  | **26** | **+9** | **78** | **+19** |  |
|  | **30** | **+10** | **84** | **+20** |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **APRIMORAMENTO** | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |
|  | **Nível** | **Quebrar** | **Falhar** | **Aprimorar** |  |
|  | **+1** | **1** | **2~10** | **11~20** |  |
|  | **+2** | **1~2** | **3~11** | **12~20** |  |
|  | **+3** | **1~3** | **4~12** | **13~20** |  |
|  | **+4** | **1~4** | **5~13** | **14~20** |  |
|  | **+5** | **1~5** | **6~14** | **15~20** |  |
|  | **+6** | **1~6** | **7~15** | **16~20** |  |
|  | **+7** | **1~7** | **8~16** | **17~20** |  |
|  | **+8** | **1~8** | **9~17** | **18~20** |  |
|  | **+9** | **1~9** | **10~18** | **19~20** |  |
|  | **+10** | **1~10** | **11~19** | **20** |  |
|  |  |  |  |  |  |