

## Condições

1. Condições são como alguém pode ser encontrado, cada uma traz um efeito.

Sangramento, Envenenamento, Queimadura: Dano por turno

Cegueira: -50% de chance em acertar

Atordado: Não pode realizar ações

Congelado: Não pode realizar ações e recebe +50% de dano

Lentidão: Reduz a movimentação

Fúria: Só pode atacar

Derrubado: Recebe +50% de dano

Paralisado: Quando alguém está paralisado todo ataque é acerto ao menos que seja erro crítico

Silenciado: Não pode usar magias ou perde a capacidade mágica.

## Rolagens

1. Cada tipo de rolagem usa um atributo
  2. As colagens são: 1d20 + bônus do atributo +bônus relacionado a ação(se houver)
- Exemplos:

Conversar, Persuadir, Intimidar, etc: Carisma

Mover algo pesado, quebrar algo,etc: Força

Correr, Fazer algo rapidamente, etc: Destreza

Entender algo,usar ou resistir magias, etc: Sabedoria

Descobrir pistas, Enxergar de longe, etc: Percepção

Entender charadas, entender coisas científicas, etc: Inteligência

## Morte

1. Quando receber dano fatal você fica inconsciente, se usa 1d100, resultados maiores que 50 são um acerto e menores que 50 um erro, crítico e erros críticos contam como 2 sejam acertos ou erros, com 3 acertos você revive com 1 de vida, com 4 erros você morre
2. Caso a batalha acabe antes de chegar à 3 acertos ou erros você revive com 1 de vida
3. Não há limite para quantidade de vezes que você pode fazer isso
4. Se algum inimigo te acertar aumenta 1 erro
5. Se você for curado ou aumenta 1 em acerto
6. Se morrer e for revivido após batalha não existem penalidades ou limite de vezes para isso acontecer

## Armas

1. Cada arma usa um tipo de atributo que está escrito na arma para acertar, soma o seu bônus naquele atributo com a rolagem para o ataque

## Tendências

1. Tendências são relacionadas a personalidade de seu personagem
2. Algumas armas, armadura e equipamentos são restritos a um tipo de tendência
3. Existem sete tipos de tendências

Caótico Mal		Mal
Neutro Mal	Neutro	Neutro Bom
Caótico Bom		Bom

## Níveis

1. A cada nível você recebe um ponto de habilidade para ser gasto em alguma habilidade
2. Você começa no nível 0 com 1 ponto de habilidade para ser gasto

## Experiência

1. Você recebe experiência principalmente ao combater e completar missões, mas caso o mestre queira dar experiência como recompensa por atuação e imersão no jogo é permitido e recomendado
2. É necessário uma quantidade de experiência para se aumentar o nível

Experiência	Níveis
-------------	--------

500	1
-----	---

1500	2
2500	3
4000	4
5500	5
7000	6
9000	7
13000	8
16000	9
20000	10
24000	11
29000	12
34000	13
40000	14
45000	15
50000	16
56000	17
62000	18
70000	19
80000	20

Rolagem de dados

1. Rolagem para ações como ataque, diálogo, roubo, furtivo, etc. Serão usados 1d20 e se não estão especificadas nas regras fica a critério do mestre o número necessário.
2. Rolagem para porcentagem é usado 1d100

## Movimento

1. Todos começam com movimento de 15 metros
2. Todos tem 1 ponto de movimento de início

## PV

1. A sua PV máxima é definida por 2 passos.
2. Primeiro Passo, faça a rolagem de seu atributo de constituição e o resultado multiplique por 5.
3. Segundo Passo: Pegue os resultados e some com 9d100 divididos por nove, os 9d100s são para que a chance de sair um número baixo seja pequena.
4. Após seguir os três passos lembre de adicionar +2 de vida para cada ponto de constituição que pegar após o início.

## Inventário

1. Se começa com 20 espaços de inventário
2. Caso esteja usando um equipamento ele não ocupa espaço no inventário

## Classe de armadura

1. Classe de armadura define o número mínimo para se acertar algum inimigo
2. Classe de armadura pode se aumentar através de armaduras, armas ou habilidades
3. Classe de armadura (CA) inicial de todos é de 8.

## Atributos

1. Cada atributo afeta seu personagem de uma forma

Atributos:

Força: +1 item a cada 1 de bônus

Destreza: +5 metros de movimento a cada 2 de bônus

Inteligência: +1 língua a cada 15 pontos

Carisma: 10% de desconto em lojas a cada 10 pontos

Sabedoria: +1 de resistência mágica (RM) a cada 1 de bônus

Percepção: +1 em crítico a cada 20 pontos

Constituição: +2 de vida para cada 1 ponto

2. Bônus de atributos são ganhos a cada 5 pontos naquele atributo
3. Cada vez que se ganha um nível você recebe 2 pontos de atributo
4. Para definir os atributos de um personagem você rola 4d6 por atributo e retira a menor rolagem, ao ter todos os resultados você escolhe qual atributo fica com qual rolagem

## Viagem

1. As rolagens de viagem são para definir os encontros aleatórios
2. Cada área tem seu nível de dificuldade, caso a rolagem seja menor algum evento acontecerá
3. Cada turno de viagem equivale a 1 hora no jogo
4. Cavalos e outros veículos diminuem o tempo da viagem para 30 minutos

## Roubo

1. É necessário estar furtivo para realizar esta ação
2. A rolagem é  $(1D20 + \text{Bônus de destreza})$  de quem tenta efetuar o roubo, o resultado tem de ser maior que o resultado de  $(1D20 + \text{Bônus de percepção})$  da pessoa a ser roubada

## Tipos de Diálogo

1. Existem três tipos de diálogos, sendo eles: Ameaça, Barganha, Sedução
- 1.1 Cada tipo tem os seus pontos

## Diálogo

1. A rolagem de diálogo é  $(1D20 + \text{Bônus de carisma} + \text{Bônus de tipo de diálogo})$

## Movimento

1. Cada turno você recebe pontos de movimento, podendo assim se movimentar 3 blocos
- 1.1 Os pontos de Movimentos podem ser aumentados ou diminuídos através de bônus

## Inimigos

1. Os inimigos têm níveis como os jogadores e ficam mais fortes com cada nível
- 1.1 Alguns inimigos têm pontos fracos que causam 50% a mais de dano
- 1.2 Inimigos deixam itens e dão experiência aos jogadores
2. Inimigos tem 5 níveis de dificuldade, sendo eles:  
Comum, Incomum, Raro, Épico e Lendário
- 2.1 Os itens deixados pelos inimigos são equivalentes a sua dificuldade

## Maestria

1. Você ganha pontos de maestria para um tipo de arma quando se mata um inimigo com alguma arma deste tipo
- 1.1 Os pontos são equivalentes a dificuldade do inimigo

Comum = 10M  
Incomum = 50M  
Raro = 100M  
Épico = 200M  
Lendário = 500M

1.2 Existem cinco níveis de maestria, eles são:

1 = 500M	+1 em acerto
2 = 1500M	+1 dado de dano da arma
3 = 3000M	+1 em acerto
4 = 5000M	+1 dado de dano da arma
5 = 7000M	+1 para chance de acerto crítico

## Furtividade

1. Estar furtivo garante +5 de em acerto

2. Estar furtivo permite atravessar uma área com inimigos sem a necessidade de combatê-los

2.1 A rolagem para a furtividade é (1D20 + perícia de furtividade)

3. Estar atrás de algo garante +2 em furtividade

3.1 Áreas com luz garantem -3 em furtividade

4. Estar invisível garante +15 em furtividade

5. Você pode se tornar furtivo durante o combate caso nenhum inimigo esteja te vendo

6. Se misturar em multidões garante furtividade

## Perícias

1. Elas garantem bônus em algumas rolagens

2. A cada 3 níveis se ganham 1 pontos de perícia

2.1 Perícias vão até 3 pontos

3. As rolagens de atributos são: 1d20 + nível de perícia + bônus da perícia(se houver)

Movimentos acrobáticos, corrida, pendurar-se= Acrobacia  
Alguma ação em cavalo, cavalgar rápido = Cavalgar  
Ficar furtivo, movimentar furtivamente = Furtividade  
Escapar de armadilhas, encontrar itens difíceis e raros = Sorte  
Domar animais, acalmar animais = Adestramento

4. Essas são as perícias e seus bônus por nível são:

Acrobacia: 1 = +2 em Movimentos Acrobáticos  
2 = +2 em Movimentos Acrobáticos  
3 = +3 em Movimentos Acrobáticos

Cavalgar: 1 = +1 em rolagem para viagem  
2 = +1 em rolagem para viagem  
3 = +2 em rolagem para viagem

Cura: 1 = Se cura em 1D12 ou aumenta o bônus de cura em 25%  
2 = Se cura em 1D20 ou aumenta o bônus de cura em 50%  
3 = Se cura em 2D12 ou aumenta o bônus de cura em 75%

Furtividade: 1 = +5 em rolagem furtiva  
2 = Detecta qualquer inimigo não escondido  
3 = Não recebe desvantagem ao andar em lugares com luz

Sorte: 1 = Diminui o número do crítico em 1  
2 = Recebe +50% de Gold  
3 = Sempre que levar um dano fatal têm 50% de chance de ficar com 1 de PV

Iniciativa: 1 = +2 em Iniciativa  
2 = +2 em Iniciativa  
3 = +2 em Iniciativa

Adestramento: 1 = Pode ter um pet  
2 = +5 em rolagem de adestramento  
3 = Pode ter mais um pet

## Combate

1. Para acertar o inimigo a sua rolagem deve ser maior que a CA do inimigo
2. Você tem 2 tipos de ações, combate e movimento
  - 2.1 Movimento: você move ou pode trocar sua arma
  - 2.2 Combate: Pode atacar inimigos, trocar a sua arma, usar algum item ou se trocar o turno de combate por mais um de movimento



3. Acerto crítico garante o dobro do dano total do ataque
4. Ações de combate e movimento não tem ordem específica
5. Ataques pelas costas concedem +5 em acerto
6. Ataques furtivos concedem o dobro do dano total e +5 em acerto
7. Se esconder concede +3 em CA contra ataques a distância
8. Cada arma tem um alcance
9. Postura de defesa aumenta o CA em +4 porém você perde a ação de combate
10. Ao atacar de um terreno mais alto que o do inimigo você recebe +3 de bônus
11. Rola iniciativa para definir quem começa, a rolagem é 1d20 + bônus de iniciativa (se houver), quem se movimenta primeiro é o maior número no dado, o segundo o segundo maior e assim vai até o último.
12. Caso as rolagens de iniciativa forem iguais os números repetidos rolam novamente para definir quem dos dois é o primeiro, segundo, terceiro e por assim vai
13. Um turno acaba somente quando todos que participam do combate fazem suas ações, sendo assim se uma habilidade de turno é usada sua duração diminui quando todos que restam jogarem até o final do turno.

## Talento

1. Talentos dão bônus em algumas ações e permitem a criação de alguns itens
2. Cada talento tem 3 níveis
3. Você recebe 1 ponto de talento a cada 4 níveis, começando com apenas 1 para distribuir
4. Cada talento tem um bônus por nível

Persuasão: 1 - +5 em rolagem de diálogos  
2 - +5 em rolagem de diálogos  
3 - Só falha em erros críticos

Rolagem Persuasão: 1d20 + Bônus de persuasão + bônus de carisma  
Rolagem de defesa de persuasão: 1d20 + bônus de carisma

Roubo: 1 - +5 em rolagens de roubo  
2 - Pode roubar 2 itens  
3 - Caso esteja invisível ou furtivo você não pode falhar ao menos que seja erro crítico

Rolagem Roubo: 1d20 + Bônus de roubo + bônus de furtividade + bônus de roubo  
Rolagem de defesa de roubo: 1d20 + percepção

Armadilha: 1 - Pode criar pequenas e simples armadilhas  
2 - Pode criar armadilhas médias e mais complexas  
3 - Pode criar armadilhas grandes e muito complexas

Rolagem de defesa de armadilha: 1d20 + percepção (para notar a armadilha)

- Sobrevivência: 1 - Ao descansar em algum lugar que possa ser atacado recebe +3 na rolagem de descanso seguro
- 2 - Ao descansar e se atacado é ativado um alarme e você começa o turno de combate
- 3 - Animais selvagens não atacam o seu acampamento

Rolagem de sobrevivência: 1d20 + bônus de inteligência

- Alquimista: 1 - Pode criar poções simples e pequenas
- 2 - Pode criar poções médias e médias
- 3 - Pode criar poções difíceis e grandes

- Veneno: 1 - Pode criar venenos fracos e curtos/ é resistente a eles
- 2 - Pode criar venenos médios e médios/ é resistente a eles
- 3 - Pode criar venenos potentes e longos/ é resistente a qualquer tipo de veneno

## Tempo

1. Cada turno de combate ou ação dura 5 segundos.
2. Cada turno de viagem dura 1 hora

## Magias

1. Magias devem ser preparadas, durante o combate ou durante o descanso, cada magia ocupa um slot de magia
2. Slots de magias são desbloqueados de acordo com o seu nível
3. Cada magia tem um tempo de preparo que equivale a turnos em um combate mas durante um descanso pode se preparar quantas magias quiser
4. Se você sofrer dano durante o preparo de uma magia o preparo é perdido por completo
5. Cajados e varinhas têm ataques básicos mágicos, eles sempre acertam porém nunca causam dano crítico
6. Magias sempre acertam o inimigo mas ainda sim é necessário a rolagem, caso os dados sejam menor que a CA inimiga a magia causa a metade do dano, caso seja crítico causa o dobro

7. Algumas magias usam CD, elas precisam esperar a quantidade de turnos informada na magia para serem usadas novamente, elas não gastam Slots de magia
8. Quando se prepara uma magia ela pode ser guardada em um slot de magia

Nível	Slots de Magia
1	3
4	4
7	5
11	6
16	7
20	8

## Magia-Resistência

1. Cada armadura provém um tipo de resistência mágica ou não
2. Você subtrai o dano mágico tomado pela resistência mágica daquele elemento mais a resistência mágica (RM)

exemplo:

33 dano gelo -(resistência gelo + resistência mágica(RM))

3. Alguns itens provém imunidade a efeitos(ex: queima,choque,frio,etc)
4. Se a magia não tem dano específico se subtrai da RM

## Magias-Ataque

1. Cada magia da um tipo de dano mágico, ele causa o dobro contra um inimigo do tipo inferior ao dele e a metade contra um inimigo do tipo superior ao dele

Elétrico>Gelo>Fogo>Necrótico>Veneno>Luz>Dark>Elétrico

2. Cada dano tem um efeito especial

Elétrico- 20% de atordoar o inimigo

Fogo- 50% de queimar o inimigo (1d6 x Nível da personagem)

Gelo- 30% de congelar por duas rodadas

Necrótico- 50% de diminuir a vida total do inimigo igual ao dano dado(até descanso)

Luz- 20% de cegar o inimigo

Dark- Reduz a visão do inimigo para 15 metros

Veneno- 20% de envenenar o inimigo (1d8 x Nível do personagem)

2.1 Estes efeitos podem ser aplicados por armas com danos mágicos

2.2 Se o ataque não possui dano específico a sua resistência equivalente é a RM

2.3 Se atacar o elemento fraco causa 125% de dano, se for fraco causa 75%

## Físico-Ataque

1. Cada arma tem um tipo de ataque

Cortante: +25% de dano contra inimigos sem armadura

Perfurante: Ignora 50% da armadura inimiga

Esmagador: ignora por completo a RF inimiga

Explosivo: Empurra o inimigo 20 metros para trás, derruba-os. ignora a RF e tem 50% de chance de deixar-los queimando (4d6 por 3 turnos)

## Físico-Resistência

1. Cada armadura provém um tipo de resistência física
2. Você subtrai o dano da resistência equivalente mais a resistência física(RF)

exemplo:

33 de dano cortante - (resistência cortante + resistência física (RF))