



REGRAS GERAIS

TESTES

A REGRA DE OURO

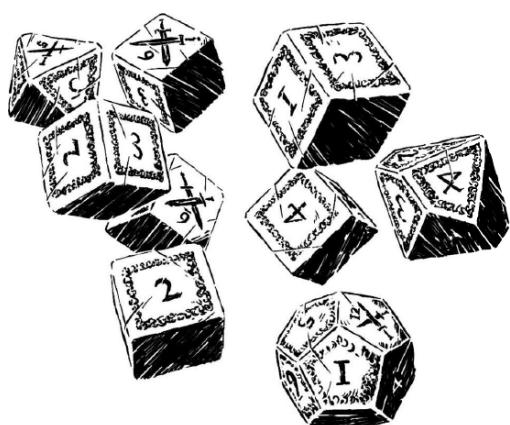
Para realizar uma ação, role D6s iguais ao seu:

Atributo + Perícia + Equipamento

Para ter sucesso, você deve conseguir ao menos um ☀

MODIFICADORES

Quando você possui um MODIFICADOR, adicione ou remova Dados de Perícia da sua rolagem. Se você tiver Dados de Perícia negativos, ☀ nos Dados de Perícia cancelam demais ☀ da rolagem.



FORÇANDO A ROLAGEM (ESFORÇO)

Uma vez por ação, caso obter um ☀ altere o resultado, você pode FORÇAR A ROLAGEM. Role novamente todos ☐ a ☀ (assim como ☐ para os Dados de Perícia).

Caso obtenha um ☀, você obtém um sucesso, conforme a Regra de Ouro. Caso role ☐s, você obtém *ruína* (isso ativa os ☐ da primeira rolagem). O efeito da *ruína* varia por tipo de dado:

- Dados Base: Sofra 1 ponto de dano no atributo relevante e ganhe 1 Ponto de Força de Vontade (PFV).
- Dados de Equipamento: O bônus do seu equipamento é reduzido em 1.
- Dado de Perícia: Nada acontece.

FORÇA DE VONTADE

Quando você FORÇA A ROLAGEM e rola uma *ruína* em seus Dado Base, você ganha PFV (max. 10). Esses pontos são usados para ativar seus Talentos de Ascendência e Profissão, assim como conjurar Magias

GOLPE DE MISERICÓRDIA

Para matar uma criatura inteligente incapacitada (Força ou Agilidade ACABADA), role Empatia. Caso você *falhe*, você a mata; gaste 1 PfV e sofra 1 de dano em Empatia. Caso você tenha sucesso, você não consegue realizar a ação.



ACABADO

Quando um atributo cai a 0, você está ACABADO. Caso sua Força ou Astúcia fique ACABADA e isso não tenha ocorrido por causa de um ESFORÇO, você sobre um Ferimento Grave (MdJ, pg. 196-200).

Você pode se recuperar de estar ACABADO de três maneiras:

- Um aliado rola CURA ou ATUAÇÃO; recupere 1 ponto por cada ☀.
- Você espera D6 horas e recupera 1 ponto.
- Você DESCANSA ou DORME um Quarto de Dia e recupera todos os pontos

MORTE

Caso você sofra um Ferimento Grave LLETAL, alguém deve conseguir um sucesso em um teste de CURA para salvar você.

Caso recupere pontos de atributo, você pode tentar você mesmo (penalidade -2). Uma personagem pode tentar lhe CURAR apenas uma vez. Se você não for CURADO no limite de tempo especificado pelo seu Ferimento Grave, você morre.





JORNADA

O dia é dividido em Quartos de Dia, nomeadamente, *Manhã, Dia, Anoitecer e Noite*. Você pode realizar 1 Atividade a cada Quarto de Dia.

ATIVIDADES

CAMINHAR — *Obrigatória (todos)*. Vocês se deslocam 2 hexágonos por Quarto de Dia quando CAMINHAM em um TERRENO ABERTO (metade em TERRENO DIFÍCIL-TOSO). Caso desejem CAMINHAR por mais que 2 Quartos de Dia, é necessária uma MAR-CHA FORÇADA. Rolem RESILIÊNCIA. Os faltantes sofrem 1 de dano em Agilidade e precisam DESCANSAR ou DORMIR.

DESBRAVAR — *Obrigatória*. Quando você DESBRAVA, você é o *desbravador*. Ao entrar em um novo hexágono, role SOBREVIVÊNCIA. Escuridão complica essa rolagem (MdJ, pg. 147). Caso falhem, vocês entram no hexágono, mas sofrem um infortúnio (MdJ, pg. 148-149).

MANTER VIGÍLIA — *Recomendado*. Quando você MANTÉM VIGÍLIA, você é a *vigia*. Role PATRULHAR uma vez por Quarto de Dia. Se você falhar, você não observa o perigo aproximando-se.

COLETAR — Quando vocês param para CO-LEATAR, role SOBREVIVÊNCIA, modificando pelo TERRENO e ESTAÇÃO (MdJ, pg.145;151). Caso tenha sucesso, você entra 1 unidade de vegetais e água por cada $\frac{1}{2}$. Caso falhe, sofre um infortúnio (MdJ, pg. 150).

CAÇAR — Quando você para para CAÇAR, você rola SOBREVIVÊNCIA para encontrar sua presa. Role PONTARIA (arma) ou SO-BREVIVÊNCIA (armadilha) para matá-la. Essa rolagem é modificada pela dificuldade do animal (MdJ, pg. 152). Caso tenha sucesso, você

recupera CARNE e PELES. Caso falhe, sofre um infortúnio (MdJ, pg. 150).

PESCAR — Quando você para para PESCAR, role SOBREVIVÊNCIA + Equipamento. Caso tenha sucesso, você coleta 1 PEIXE por cada $\frac{1}{2}$. Caso falhe, sofre um infortúnio (MdJ, pg. 153).

FAZER ACAMPAMENTO — Quando você para para FAZER ACAMPAMENTO, role SOBREVIVÊNCIA. Caso falhe, você sofre um infortúnio (MdJ, pg. 154-155).

Vocês podem optar por não montar acampamento e dormir no chão. Nesse caso, cada personagem rola SOBREVIVÊNCIA para encontrar um local para DORMIR. Falhar implica não DORMIR e, portanto, ficar INSONE, assim como sofrer efeitos de FRIO.

DESCANSAR/DORMIR — Quando você DESCANSA e você não está sofrendo de uma CONDIÇÃO que impeça RECUPERAÇÃO, você recupera todos os pontos de atributo perdidos. Se você for interrompido por uma atividade intensa (como um combate), você não DESCANSA. DORMIR é como DESCANSAR, mas você fica INSONE caso passe mais de 1 dia completo sem DORMIR.





Condições e Consequências

NOME	DANO	RESTRIÇÃO	RECUPERAÇÃO	PÁGINA
Faminta	1 Força/semana	Não recupera Força	1 Comida	111
Desidratada	1 Agilidade e Força/dia	Não recupera Atributos	1 Água	111
Insone	1 Astúcia/dia	Não recupera Astúcia	Dormir	111
Hipotérmica	1 Astúcia e Força/teste	Não recupera Astúcia e Força	Aquecer	111

DADOS DE RECURSO

Seu estoque de COMIDA, ÁGUA, FLECHAS e TOCHAS é contabilizado através de Dados de Recurso (D6 a D12). Cada vez que usar um desses itens, role o respectivo dado. Em um ☐ ou ☓, diminua seu Dado de Recurso em 1 passo (D10 para D8, por exemplo). Quando rolar ☐ ou ☓ em um D6, seu estoque acabou.

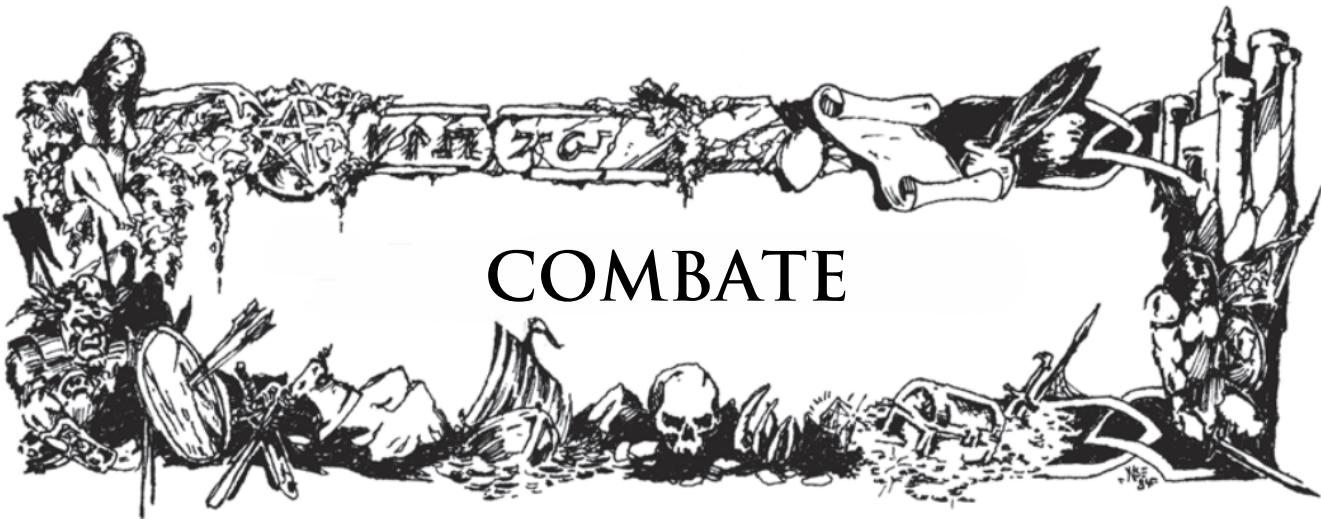
SOBRECARGA

Você pode temporariamente carregar mais que o seu limite normal de carga (Força×2). Quando o fazendo, você precisa rolar RESILIÊNCIA quando quiser CORRER em combate ou CAMINHAR por um Quarto de Dia. Caso falhe, você precisa largar o que estiver carregando, parar onde estiver ou sofrer 1 ponto de dano em Agilidade e seguir em frente.

EXPERIÊNCIA

Você adquire Ponto de Experiência (XP) ao realizar ações aventureiras (MdJ, pg. 39). Quando você DESCANSA ou DORME, pode gastar XP para melhorar ou aprender Perícias e Talentos. Gaste XP igual ao Nível de Perícia desejado multiplicado por 5; para Talento, por 3. Isso não vale para Talentos Mágicos (MdJ, Cap. 6)





COMBATE

AÇÕES DE COMBATE

CORPO A CORPO

DESEMBAINHAR — *Rápida.* Não há rolagem. Você também pode usar essa ação para pegar uma arma ou item AO ALCANCE DAS MÃOS (MdJ, pg. 93).

DERRUBAR — *Rápida.* Role LUTA. Pode usar escudo ou arma com a característica GANCHO. Caso o oponente tenha Força maior que a sua, são necessários dois \blacksquare para obter sucesso. Caso tenha sucesso, o oponente fica CAÍDO. Pode ser ESQUIVADO ou BLOQUEADO com um escudo (MdJ, pg. 93).

DESARMAR — *Rápida.* Role LUTA. Pode usar uma arma. Precisa de um \blacksquare para desarmar uma arma de uma mão. Uma arma de duas mãos requer dois. Caso tenha sucesso, a arma do oponente cai AO ALCANCE DAS MÃOS. Você não pode DESARMAR um escudo. Pode ser ESQUIVADO ou BLOQUEADO (MdJ, pg. 93).

FINTAR — *Rápida.* Não há rolagem. Troque de iniciativa com um oponente ao seu alcance a partir do próximo turno (MdJ, pg. 93).

ARREMETER — *Rápida.* Não há rolagem. Feito antes de atacar com uma arma PESADA. Se o ataque tiver sucesso, o dano causado é aumentado em +1 (MdJ, pg. 93).

SEQUÊNCIA DE COMBATE

COMPRE A INICIATIVA
Compre uma carta (1-10)

—
DECLARE A AÇÃO
2 rápidas ou 1 lenta + 1 rápida

↓
ROLE A AÇÃO
Ataques: para cada \blacksquare extra, +1 dano.

↓
DECLARE A REAÇÃO
ESQUIVAR ou BLOQUEAR

↓
ROLE A REAÇÃO
Para cada \blacksquare , -1 \blacksquare do ataque.

↓
ROLE A ARMADURA
Para cada \blacksquare , -1 dano.

↓
APLIQUE O DANO

↓
PRÓXIMO NA INICIATIVA



GOLPEAR — *Lento*. Role LUTA com uma arma com a característica CORTE ou ESMAGAMENTO. Pode ser ESQUIVADO (+2) ou BLOQUEADO. Para cada \blacksquare extra, +1 de dano (MdJ, pg. 92).

ESTOCAR — *Lento*. Role LUTA com uma arma com a característica PONTIAGUDA. Pode ser ESQUIVADO ou BLOQUEADO (-2 com arma, +2 com escudo). Para cada \blacksquare extra, +1 de dano (MdJ, pg. 92).

SOCO/CHUTE/MORDIDA — *Lento*. Role LUTA. Pode ser ESQUIVADO ou BLOQUEADO (+2). Para cada \blacksquare extra, +1 de dano (MdJ, pg. 92).

AGARRAR — *Lento*. Role LUTA sem armas. Pode ser ESQUIVADO ou BLOQUEADO. Caso tenha sucesso, você e o oponente ficam CAÍDOS. O oponente larga as armas e não pode se mover; pode apenas LIBERTAR-SE (ação lenta, teste de LUTA contestado).

Enquanto estiver agarrando, a única ação que você pode fazer é o ATAQUE ATRACADO. Funciona como SOCOS/CHUTE/MORDIDA, mas é uma ação *Rápida* e não pode ser ESQUIVADA ou BLOQUEADA. (MdJ, pg. 92).



À DISTÂNCIA

ALCANCE	MODIFICADOR
Às Mão	-3/+3
Perto	—
Curta	-1
Longa	-2
Distante	-3 (Mira)

PREPARAR — *Rápida*. Não há rolagem. Ação necessária antes de ATIRAR. Quando PREPARADO, você pode apenas ATIRAR ou MIRAR. Se tomar qualquer outra ação, precisará PREPARAR novamente. Bestas, por sua vez, são CARREGADAS (ação *Lenta*) (MdJ, pg. 97).

MIRAR — *Rápida*. Não há rolagem. Feito antes de ATIRAR. Adicione +1 ao ataque. Você não pode MIRAR em um alvo atento AO ALCANCE DAS MÃOS (MdJ, pg. 98).

ATIRAR — *Lenta*. Precisa, antes, PREPARAR. Role PONTARIA com uma arma à distância. Pode ser ESQUIVADO ou BLOQUEADO com um escudo ou arma com característica APARAR e pelo menos a categoria 2 no talento relevante para o tipo de arma. Para cada \blacksquare extra, +1 de dano (MdJ, pg. 98).



DEFESA E MOVIMENTO

ESQUIVAR — *Rápida (Reação)*. Role **MOVIMENTAÇÃO**. Quando você **ESQUIVA**, você fica **CAÍDA**. Você pode escolher continuar em pé, mas apenas ao custo de uma penalidade de -2. Para cada **¶** seu, cancele um **¶** do oponente (MdJ, pg. 92; 98).

BLOQUEAR — *Rápida (Reação)*. Role **LUTA**. Pode usar uma arma ou um escudo. Se você **BLOQUEIA** com uma arma sem a característica **APARAR**, você recebe uma penalidade de -2. Para cada **¶** seu, cancele um **¶** do oponente (MdJ, pg. 92; 98).

LEVANTAR — *Rápida*. Não há rolagem. Levante ou fique **CAÍDA**. Ataques corpo a corpo contra oponentes caídos recebem um bônus de +2. (MdJ, pg. 93).

CORRER — *Rápida*. Não há rolagem, a não ser que esteja entrado em uma zona **ACIDENTADA (MOVIMENTAÇÃO)**. Mova para uma zona adjacente, ou saia da distância **PERTO** para **AO ALCANCE DAS MÃOS**. Se **CAÍDA**, **RASTEJE** (ação *Lenta*) (MdJ, pg. 93).

RECUAR — *Rápida*. Role **MOVIMENTAÇÃO**. Usado ao invés de **CORRER**, caso esteja **AO ALCANCE DAS MÃOS**. Mova para a distância **PERTO**. Se você fracassar, você se move, mas o seu inimigo ganha um ataque livre contra você que não pode ser **ESQUIVADO** ou **BLOQUEADO** (MdJ, pg. 93).

FUGIR — *Lento*. Role **MOVIMENTAÇÃO**. Caso tenha sucesso, você escapa do combate. Não pode **FUGIR** através de um adversário ou caso tenha um oponente **AO ALCANCE DAS MÃOS**. Você precisa **FUGIR** na direção de onde veio (MdJ, pg. 93).





Corpo a Corpo

AÇÃO	TIPO	REQUISITO	PERÍCIA	PÁGINA
Desembainhar	Rápida	—	—	93
Derrubar	Rápida	—	Luta	93
Desarmar	Rápida	Seu alvo está segurando uma arma	Luta	93
Fintar	Rápida	Inimigo ÀS MÃOS	—	93
Arremeter	Rápida	Executar antes de um ataque PESADO	—	93
Golpear	Lenta	Arma de CORTE ou de CONTUSÃO	Luta	92
Estocar	Lenta	Arma PERFURANTE	Luta	92
Soco/Chute/Mordida	Lenta	Desarmado	Luta	92
Agarrar	Lenta	Desarmado	Luta	92

À Distância

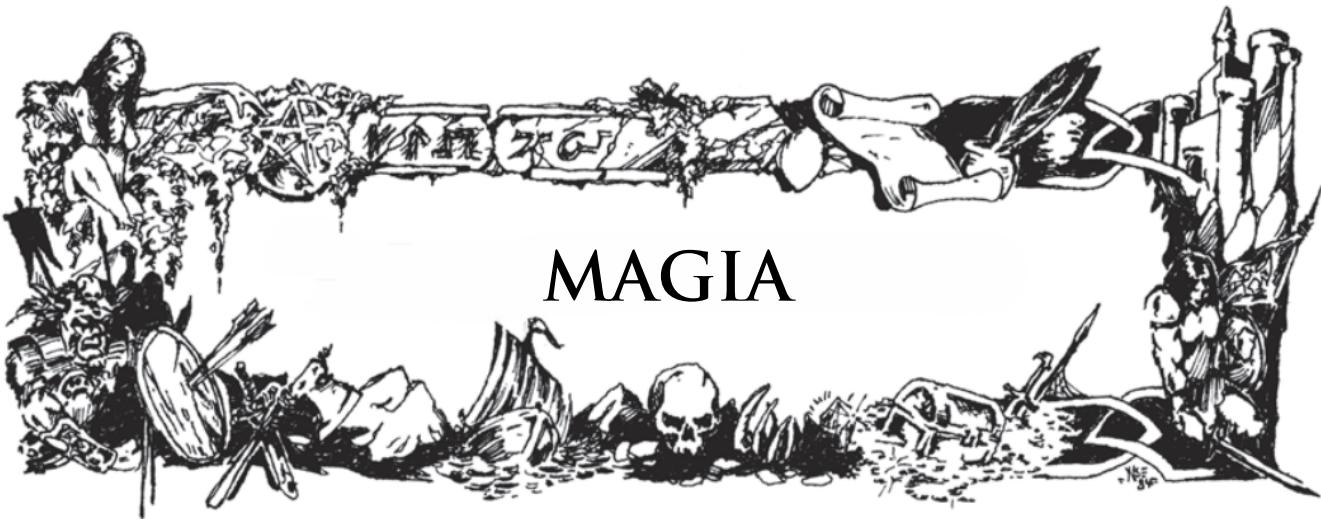
Preparar	Rápida	Arma de longo alcance	—	97
Mirar	Rápida	Arma de longo alcance, PERTO +	—	98
Atirar	Lenta	Você preparou a arma	Pontaria	98

Defesa e Movimento

Esquivar	Rápida	—	Movimento	92; 98
Bloquear	Rápida	Escudo ou arma	Luta	92; 98
Levantar	Rápida	Você está CAÍDO	—	93
Correr	Rápida	Nenhum inimigo ÀS MÃOS	—/Movimento	88–89
Recuar	Rápida	Inimigo ÀS MÃOS	Movimento	93
Fugir	Lenta	Nenhum inimigo ÀS MÃOS	Movimento	89

Outros

Usar item	Rápida	Varia	Varia	—
Palavra de poder	Rápida	Você é um Druida ou Feiticeiro	—	116–142
Conjurá magia	Lenta	Você é um Druida ou Feiticeiro	—	116–142
Curar outro	Lenta	Nenhum inimigo ÀS MÃOS	Cura/Atuação	56
Persuadir	Lenta	O oponente pode ouvir você	Manipulação	55
Provocar	Lenta	O oponente pode ouvir você	Atuação	57



MAGIA

CONJURAÇÕES

Conjurando uma Magia

Quando você conjura uma magia, gaste 1 ou mais PFV. Então, role um número de D6 igual ao número de PFV gastados.

Para cara ☀, aumente o Nível de Poder da magia em 1. Para cada ☉, sofra um infortúnio.

Você nunca falha em conjurar uma magia. Você não pode forçar uma rolagem de magia.

APRENDENDO MAGIA

Para lançar uma magia, você precisa do Talento associado à DISCIPLINA da magia em questão. Você pode lançar todas as magias de uma DISCIPLINA cujas categorias sejam iguais ou inferiores às de seu Talento. Você também pode lançar magias GERAIS.

Para aprender uma DISCIPLINA, você precisa encontrar um professor de categoria superior à sua. Com a instrução dele, você pode aprender o Talento se gastar XP igual à categoria desejada multiplicada por 3. Sem um professor, esse custo de XP é triplicado.

Você pode escolher modificar suas magias de três formas principais:

LANÇAMENTO SEGURO — Quando a categoria do seu Talento é maior que a da magia que você está conjurando, você pode escolher rolar 1 dado a menor para cada ponto de diferença. Se o resultado for 0 dados, nenhuma rolagem é necessária.

LANÇAMENTO ARRISCADO — Você pode escolher lançar uma magia 1 categoria acima do seu Talento. Independentemente do resultado da rolagem, você sofre um infortúnio.

INGREDIENTES — Ingredientes não são necessários à conjuração, mas tornam a magia mais efetiva. Se você lançar uma magia utilizando o ingrediente listado, o Nível de Poder dela aumenta em 1. O ingrediente é consumido.

TEMPO DE CONJURAÇÃO

Lançar uma magia, por padrão, requer uma ação *Lenta*. Quando especificado, algumas magias configuram Palavras de Poder ou Rituais; as primeiras tomam uma ação *Rápida*, enquanto as segundas um Quarto de Dia.



GRIMÓRIOS

Se você lança uma magia de um livro ou pergaminho, a categoria dessa magia é considerada um passo abaixo do normal. Em combate, você precisa gastar uma ação rápida para ler o seu grimório antes de lançar a magia.

Escrever uma magia requer que você a lance ao menos uma vez (lançamento arriscado não conta). Você precisa gastar um Quarto de Dia com a pena na mão e deve fazer uma rolagem de TRADIÇÃO. Escrever um ritual leva dois Quartos de Dia.

Aviso

Tanto este material quanto este *template* devem ser usados para fins exclusivamente não comerciais. Toda a arte usada neste documento foi retirada do Manual do Jogador de *Forbidden Lands*.

