

TRÊS PRINCIPAIS JOGADAS

JOGADA DE ATAQUE: d20 + mod de habilidade + proficiência com arma ou magia + mods circunstanciais. Se o total for igual ou maior do que a Classe de Armadura (CA) do alvo, o ataque acerta.

TESTE DE HABILIDADE: d20 + mod de habilidade + proficiência (se aplicável) + mod circunstanciais.

TESTE DE RESISTÊNCIA: d20 + mod de habilidade + proficiência (se aplicável) + mod circunstanciais.

HABILIDADES E PERÍCIAS

FORÇA: Potência física, treinamento atlético e força bruta. **PERÍCIA:** Atletismo.

DESTREZA: Agilidade, reflexos e equilíbrio. **PERÍCIAS:** Acrobacia, Furtividade, Prestidigitação.

CONSTITUIÇÃO: Saúde, resistência e força vital.

INTELIGÊNCIA: Acuidade mental, precisão da memória e raciocínio. **PERÍCIAS:** Arcanismo, História, Investigação, Natureza, Religião.

SABEDORIA: Sintonia com o mundo ao redor. **PERÍCIAS:** Adestrar Animais, Intuição, Medicina, Percepção, Sobrevivência.

CARISMA: Capacidade de interagir eficazmente com os outros. **PERÍCIAS:** Atuação, Enganação, Intimidação, Persuasão.

MECÂNICAS CHAVES

VANTAGEM: Jogue 2d20. Use o valor maior.

DESvantAGEM: Jogue 2d20. Use o valor menor.

FRAÇÕES: Sempre arredonde para baixo.

ESPECÍFICO VENCE O GERAL: Se uma regra específica contradiz uma regra geral, a específica vence.

INSPIRAÇÃO: O Mestre pode dar inspiração a um jogador como recompensa por interpretar seu personagem conforme seus traços de personalidade, ideais, vínculos e defeitos. Inspiração garante vantagem em um teste ou ataque. Não é possível ter mais de uma inspiração. Jogadores podem dar sua inspiração para outros.

TESTES PASSIVOS: 10 + mods + vantagem (+5) ou desvantagem (-5).

TESTES EM GRUPO: Todos tentando a mesma ação fazem o teste. Se ao menos metade do grupo atingir a CD, o grupo tem êxito.

TESTES RESISTIDOS: Ambos fazem o teste. Vence aquele que tiver melhor resultado. Caso haja empate, a situação continua inalterada ou ambos falham.

COMBATE

1. DETERMINE SURPRESA. O Mestre determina se alguém está surpreso, comparando o teste Furtividade de quem está escondido com a Percepção Passiva de cada inimigo. Uma criatura surpresa não pode se mover ou realizar uma ação no seu primeiro turno, e não pode usar uma reação até que aquele turno termine.

2. ESTABELEÇA POSIÇÕES. O Mestre decide onde os personagens estão localizados, dada a ordem de marcha ou a posição que eles declararam estar. O Mestre decide onde os adversários estão.

3. JOGUE INICIATIVA. Os jogadores jogam a iniciativa (d20 + mod de Destreza). O Mestre joga iniciativa para os adversários. Se houver empate entre os jogadores, eles decidem quem joga primeiro.

4. JOGUE OS TURNOS. Cada participante na batalha joga seu turno na ordem da iniciativa.

5. COMECE A PRÓXIMA RODADA. Quando todos jogaram seus turnos, a rodada termina e outra inicia. Uma rodada representa 6 segundos no mundo do jogo.

SEU TURNO

MOVIMENTAÇÃO: Você pode usar parte do seu deslocamento antes e depois de sua ação.

AÇÃO: Você pode realizar apenas uma ação por turno.

AÇÃO BÔNUS: Algumas habilidades podem permitir que você realize uma ação bônus. Você pode realizar apenas uma ação bônus por turno.

REAÇÃO: Uma resposta instantânea a algum tipo de gatilho, que pode ocorrer no turno de outrem. Você pode usar apenas uma reação até o início do seu próximo turno.

INTERAÇÃO: Você pode se comunicar e interagir com um objeto livremente.

AÇÕES EM COMBATE

AJUDAR: A criatura que você ajuda tem vantagem no próximo teste de habilidade que fazer ou em seu próximo ataque contra uma criatura a z de você. A vantagem dura até o início do seu próximo turno.

ATACAR: Ataque com uma arma corpo-a-corpo ou à distância, conforme as regras de ataque.

CONJURAR MAGIA: Conjure uma magia, conforme regras de conjuração.

DESEGAJAR: Seu movimento não provoca ataques de oportunidade pelo resto do turno.

DISPARAR: Seu deslocamento será o dobro de seu deslocamento normal, depois de aplicar qualquer modificador.

ESCONDER: Para tentar esconder-se, faça um teste de Furtividade resistido pela Percepção Passiva da criatura que possa te notar ou por um teste de Percepção de quem está te procurando. Não pode se esconder de uma criatura que possa ver claramente. Deve ter cobertura total, estar em uma área de escuridão densa, estar invisível ou o inimigo ter a visão bloqueada de alguma forma. Se atacar ou fizer barulho, tem a posição revelada. Tem vantagem em ataques. Ataques contra têm desvantagem.

ESQUIVAR: Até o começo do seu próximo turno, qualquer jogada de ataque contra você tem desvantagem se você puder ver o atacante e você tem vantagem em testes de Destreza.

ESTABILIZAR: Você pode usar um kit de medicina ou fazer um teste de Medicina CD 10 para estabilizar uma criatura que esteja instável.

IMPROVISAR: Quando você descreve uma ação que não é detalhada nas regras, o Mestre diz se ela é possível e que tipo de jogada você precisa realizar.

PREPARAR: Você decide que circunstância será o gatilho da sua reação e escolhe a ação que realizará em resposta àquele gatilho ou escolhe mover-se. Preparar uma magia exige concentração até o gatilho ocorrer.

PROCURAR: Pode ser preciso um teste de Percepção ou um teste de Investigação.

USAR CARACTERÍSTICA: Use uma característica de classe que use uma ação.

USAR OBJETO: Se você deseja interagir com um segundo objeto, ou usar um objeto complexo, use esta ação.

REALIZANDO UM ATAQUE

ATAQUE: Veja JOGADA DE ATAQUE no início da página.

DANO: Dados de danos + mod de habilidade + mods circunstanciais.

ACERTO CRÍTICO: Se a jogada de ataque com o d20 resultar em 20, antes de adicionar qualquer mod, o ataque acerta automaticamente. Para o cálculo do dano, jogue todos os dados de dano duas vezes e some todos eles. Depois, adicione os mods relevantes normalmente.

ERRO CRÍTICO: Se a jogada de ataque com o d20 resultar em 1, o ataque erra automaticamente.

ATAQUES À DISTÂNCIA: Ataque normalmente dentro do alcance normal. Desvantagem no ataque dentro do alcance longo ou quando criatura hostil, não incapacitada, estiver a 1,5 m. Não pode atacar fora do alcance.

COMBATE COM DUAS ARMAS: Ao atacar com uma arma corpo-a-corpo leve com uma mão, pode-se usar uma ação bônus para atacar com outra arma corpo-a-corpo leve empunhada na outra mão. Mod de habilidade não é adicionado no dano desse ataque extra, a menos que seja negativo. Se a arma for de arremesso, você pode arremessá-la.

ATAQUE DE OPORTUNIDADE: Quando uma criatura usa seu movimento para sair de seu alcance, ela prova um ataque de oportunidade. Você realiza um ataque corpo-a-corpo contra ela.

NOCUTEAR: Com um ataque corpo-a-corpo, você pode escolher reduzir os PV de uma criatura a 0, deixando-a inconsciente, mas estável.

ATAQUE DESARMADO: 1d20 + mod de Força + proficiência. Dano igual a 1 + mod Força.

AGARRAR: Use um ataque e uma mão livre para agarrar uma criatura de no máximo uma categoria de tamanho maior do que a sua. Faça um teste de Atletismo resistido por um teste de Atletismo ou Acrobacia à escolha do alvo. Se você vencer, o alvo fica sujeito à condição agarrado. No turno do alvo, ele pode repetir o teste resistido para tentar

escapar. Carregar ou arrastar uma criatura que não seja duas categorias de tamanho menor do que a sua, diminui seu movimento pela metade.

EMPURRAR: Use um ataque para empurrar uma criatura de no máximo uma categoria de tamanho maior do que a sua. Faça um teste de Atletismo resistido por um teste de Atletismo ou Acrobacia à escolha do alvo. Se você vencer, você pode derrubar o alvo no chão ou empurrá-lo 1,5 metro para longe de você.

RESISTÊNCIA: Se o alvo tem resistência ao tipo de dano, o dano é reduzido pela metade.

VULNERABILIDADE: Se o alvo tem vulnerabilidade ao tipo de dano, o dano é dobrado.

PROPRIEDADES DE ARMAS E ARMADURAS

ACUIDADE: Escolha usar mod de Destreza ou Força para adicionar no ataque e dano.

ALCANCE: Possui 1,5 metro a mais de alcance.

ARREMESSO: Pode ser arremessada usando o mesmo mod para o ataque corpo-a-corpo.

DISTÂNCIA: Veja ATAQUES À DISTÂNCIA.

DUAS MÃOS: Requer duas mãos para atacar.

ARMA IMPROVISADA: Causa 1d4 de dano.

LEVE: Pode ser usada para combater com duas armas.

MUNIÇÃO: Necessita de 1 mão livre para recarregar. Use 1 minuto para recuperar metade das munições.

PESADA: Criaturas pequenas têm desvantagem nas jogadas de ataque com estas armas.

RECARGA: Máximo de 1 ataque por turno.

VERSÁTIL: Pode ser usada com uma ou duas mãos. Os danos são diferentes.

PROFICIÊNCIA EM ARMADURAS: Vestir armadura sem proficiência, resulta em desvantagem em qualquer teste de habilidade, de resistência ou jogada de ataque que envolva Força ou Destreza. Impossibilita conjurar magias.

REQUISITOS DE ARMADURAS: Armaduras pesadas têm requisito de Força. Se não satisfeito, o deslocamento é reduzido em 3 metros.

MOVIMENTAÇÃO

TERRENO DIFÍCIL: Para cada 1,5 metro percorrido em terreno difícil, são gastos 3 metros do deslocamento.

ESCALAR, NADAR E RASTEJAR: Para cada 1,5 metro percorrido desta forma, são gastos 3 metros do deslocamento. Pode acumular com terreno difícil.

JOGAR-SE NO CHÃO: Não gasta deslocamento.

LEVANTAR-SE: Gasta metade do deslocamento.

SALTO EM ALTURA: Se percorrer 3 m antes de saltar, salta 0,3 x (3 + mod de Força) metros. Caso contrário, apenas metade disso. Pode estender os braços metade da sua altura durante o salto.

SALTO EM DISTÂNCIA: Se percorrer 3 m antes de saltar, salta (0,3 x valor de Força) metros. Caso contrário, apenas metade disso.

AMBIENTE, LUZ E VISÃO

MEIA COBERTURA: +2 de bônus na CA e nos testes de resistência de Destreza.

TRÊS-QUARTOS DE COBERTURA: +5 de bônus na CA e nos testes de resistência de Destreza.

COBERTURA TOTAL: Não pode ser alvo direto de um ataque ou magia, porém magias de efeito em área podem alcançá-lo. Se o alvo está atrás de múltiplas fontes de cobertura, apenas aquela de maior grau se aplica.

ESCURIDÃO LEVE: Criaturas têm desvantagem em testes Percepção que dependem de visão. Penumbra, névoa distorce ou folhagem moderada.

ESCURIDÃO DENSE: Criaturas sofrem da condição Cego. Escuridão total, nevoeiro espesso ou folhagem densa.

PERCEPÇÃO ÀS CEGAS: Pode perceber seus arredores sem depender de visão, dentro de um raio específico.

VISÃO NO ESCURO: Pode enxergar na escuridão total como se fosse na penumbra, dentro de um raio específico. Não discerne cores na escuridão, apenas tons de cinza.

VISÃO VERDADEIRA: Pode enxergar na escuridão total e mágica, ver criaturas e objetos invisíveis, detectar automaticamente ilusões visuais e ter sucesso em testes de resistência contra elas, dentro de um raio específico. Pode perceber a forma original de um metamorfo ou de uma criatura que é transformada por magia. Pode ver no Plano Etéreo.

CURA E MORTE

PONTOS DE VIDA (PV): Representam a durabilidade física e mental. São definidos pelo seu tipo de Dado de Vida (de acordo com sua classe) e a quantidade que você possui (1 para cada nível). Quando você sofre dano, o valor do dano é subtraído dos seus PV.

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS: PV que agem como uma reserva contra danos. São consumidos primeiramente e os danos restantes são subtraídos de seus PV. Podem exceder o máximo de PV, mas não podem ser acumulados com outros PV temporários. Se você tem 0 PV, receber PV temporários o protege contra ataques, mas não recupera sua consciência ou o estabiliza. Duram até um descanso longo.

CURA: Quando você recebe qualquer tipo de cura, os PV recuperados são adicionados aos PV atuais. Os PV não podem exceder o valor máximo.

CAIR INCONSCIENTE: Quando seus PV são reduzidos a 0, você cai inconsciente e instável.

MORTE INSTANTÂNEA: Quando um dano reduz seus PV a 0 e ainda há dano sobrando, você morre se o restante do dano que sobrou for igual ou maior do que seu PV máximo.

TESTES DE RESISTÊNCIA CONTRA A MORTE: Quando você inicia seu turno com 0 PV, jogue 1d20. Se tirar 10 ou mais, é um sucesso, caso contrário é uma falha. No terceiro sucesso você fica estável. Na terceira falha você morre. Se tirar 1, conte duas falhas. Se tirar 20, recupere 1 PV.

SOFRENDO DANO COM 0 PV: Ao sofrer dano enquanto estiver com 0 PV, você sofre um fracasso no teste de resistência contra a morte. Se for acerto crítico (qualquer ataque a 1,5 m), você sofre dois fracassos.

DESCANSOS

DESCANSO CURTO: Pelo menos 1 hora em que não se faz nada mais árduo do que comer, beber, ler e tratar ferimentos. Recupere PV perdidos igual 1 Dado de Vida + mod de Constituição. Repita quantas vezes for necessário até a quantidade máxima de dados de vida.

DESCANSO LONGO: Pelo menos 8 horas de inatividade (não mais do que 2 horas para comer, ler, falar, vigiar). Quando terminado, recupere todos os PV perdidos, metade dos dados de vida (pelo menos 1) e todos os espaços de magia. Apenas um descanso longo a cada 24 horas. É preciso ter pelo menos 1 PV para obter os benefícios.

MAGIA

ESPAÇO DE MAGIA: Para conjurar uma magia, exceto truque, você precisa gastar um espaço de magia do nível da magia ou superior. Você recupera todos os espaços gastos quando termina um descanso longo.

TRUQUE: Magia que pode ser conjurada sem limites, sem usar espaço de magia e sem ser preparada.

MAGIAS CONHECIDAS: Lista de todas as magias que o personagem tem em seu repertório.

MAGIAS PREPARADAS: São escolhidas dentre as magias conhecidas, para ficarem disponíveis ao longo do dia. São preparadas somente durante um descanso longo.

RITUAIS: Se uma magia tem a propriedade Ritual, você pode escolher conjurá-la sem gastar um espaço de magia. Para isso, você gasta 10 minutos adicionais.

TEMPO DE CONJURAÇÃO: Veja a descrição da magia. Pode ser 1 ação, 1 ação bônus, 1 reação, minutos ou horas.

CONJURAR MAGIAS NO MESMO TURNO: Você não pode conjurar uma magia com sua ação e outra magia com sua ação bônus no mesmo turno, exceto se a ação for usada para conjurar um truque.

JOGADA DE ATAQUE DE MAGIA: Veja na descrição da magia se ela exige uma jogada de ataque. Caso exija, veja JOGADA DE ATAQUE. Para ataques mágicos à distância, veja ATAQUES À DISTÂNCIA.

TESTES DE RESISTÊNCIA: Muitas magias especificam uma habilidade que o alvo pode usar fazer um teste de resistência para evitar alguns ou todos os efeitos dela. A CD para resistir suas magias é: 8 + mod de habilidade para conjurar magias + proficiência + mods circunstanciais.

COMPONENTE VERBAL (V): Muitas magias exigem a entoação de palavras místicas. Você não pode conjurar enquanto amordaçado ou em área de silêncio.

COMPONENTE SOMÁTICO (S): Muitas magias exigem gestos para serem conjuradas. É preciso ter uma mão livre.

COMPONENTE MATERIAL (M): Muitas magias exigem objetos. Pode-se usar uma bolsa de componentes ou um

foco de conjuração no lugar dos componentes para uma magia. Mas se um custo é indicado para um componente, ou o componente é consumido, você deve ter esse componente específico. É preciso ter uma mão livre, que pode ser a mesma usada para os componentes somáticos.

DURAÇÃO INSTANTÂNEA: A magia realiza seu efeito e existe por um instante e não pode ser dissipada.

CONCENTRAÇÃO: Algumas magias requerem que você se mantenha concentrado para mantê-las ativas. Você perde a concentração se conjurar outra magia que exige concentração; quando estiver incapacitado; quando sofrer dano e falhar em um teste de resistência de Constituição (CD 10 ou metade do dano recebido, o que for maior).

COMBINANDO EFEITOS MÁGICOS: Efeitos de magias diferentes se somam. Porém, efeitos de magias iguais que são conjuradas múltiplas vezes não se somam. Apenas o efeito mais potente se aplica.

ALVO: O alvo de uma magia deve estar dentro do alcance da magia e você deve ter o caminho livre, logo ele não pode estar atrás de uma cobertura total. Verifique na descrição da magia, quais os possíveis alvos.

ÁREA DE EFEITO: A descrição da magia especifica sua área de efeito. Normalmente tem uma das cinco formas: cone, cubo, cilindro, esfera ou linha. Toda área de efeito tem um ponto de origem, uma localização de onde a magia irrompe.

CONDIÇÕES

AGARRADO: Deslocamento se torna 0, e não se beneficia de qualquer bônus no deslocamento. Se encerra quando é removido do alcance da criatura que agarrou ou a criatura fique incapacitada.

AMEDRONTADO: Desvantagem em testes de habilidade e jogadas de ataque enquanto a fonte do medo estiver em linha de visão. Não pode mover voluntariamente para uma posição que faça terminar o turno mais próximo da fonte do medo.

ATORDOADO: Está incapacitado. Não pode se mover e fala hesitantemente. Ataques contra têm vantagem. Falha automaticamente em testes de resistência de Força ou Destreza.

CAÍDO: Única opção de movimento é rastejar. Tem desvantagem nas jogadas de ataque. Ataques contra têm vantagem se o atacante estiver a 1,5 metro e desvantagem se estiver a mais de 1,5 metro.

CEGO: Falha automaticamente em testes de habilidade que requeiram o uso da visão. Tem desvantagem em ataques. Ataques contra têm vantagem.

ENFEITIÇADO: Não pode atacar quem enfeitiçou ou tê-lo como alvo de habilidades ou efeitos mágicos nocivos. Quem enfeitiçou possui vantagem em testes de habilidade para interagir socialmente.

ENVENENADO: Tem desvantagem em ataques e testes de habilidade.

IMPEDIDO: Deslocamento se torna 0, e não se beneficia de qualquer bônus no deslocamento. Tem desvantagem em ataques. Ataques contra têm vantagem. Tem desvantagem em testes de resistência de Destreza.

INCAPACITADO: Não pode realizar ações ou reações.

INCONSCIENTE: Está incapacitado. Não pode se mover ou falar e não tem ciência dos arredores. Larga tudo que estiver segurando e fica caído. Falha automaticamente em testes de resistência de Força ou Destreza. Ataques contra têm vantagem. Qualquer ataque que atinja é um acerto crítico, se o atacante estiver a 1,5 metro.

INSTÁVEL: Precisa realizar testes de resistência contra a morte no início do turno. Sai da condição quando é estabilizado ou quando recupera quaisquer PV.

INVISÍVEL: Não pode ser visto sem magia ou sentidos especiais. Para o propósito de se esconder, é considerado em área de escuridão densa. Pode ser detectado por qualquer barulho que faça ou rastros que deixe. Tem vantagem em ataques. Ataques contra têm desvantagem.

PARALISADO: Está incapacitado. Não pode se mover ou falar. Ataques contra têm vantagem. Qualquer ataque que atinja é um acerto crítico, se o atacante estiver a 1,5 metro. Falha automaticamente em testes de resistência de Força e Destreza.

PETRIFICADO: É transformado, com todos os objetos não-mágicos em uma substância sólida e inanimada. Peso é multiplicado por dez e para de envelhecer. Está incapacitado. Não pode se mover ou falar e não tem ciência dos arredores. Ataques contra têm vantagem. Falha automaticamente em testes de resistência de Força e Destreza. Tem resistência a todos os tipos de dano. É imune a veneno e doenças, mas um veneno ou doença presente no sistema é apenas suspenso, não neutralizado.

SURDO: Falha automaticamente em testes de habilidade que requeiram o uso da audição.

EXAUSTÃO: Os efeitos de exaustão são cumulativos. Terminar um descanso longo reduz a exaustão em 1 nível, contanto que tenha ingerido um pouco de água e comida.

Nível Efeito

1	Desvantagem em testes de habilidade
2	Deslocamento reduzido à metade
3	Desvantagem em ataques e testes de resistência
4	Máximo PV reduzido à metade
5	Deslocamento reduzido à 0
6	Morte

TAXAS DE CÂMBIO

Moeda	PC	PP	PE	PO	PL
Cobre (pc)	1	1/10	1/50	1/100	1/1000
Prata (pp)	10	1	1/5	1/10	1/100
Electro (pe)	50	5	1	1/2	1/20
Ouro (po)	100	10	2	1	1/10
Platina (pl)	1000	100	20	10	1