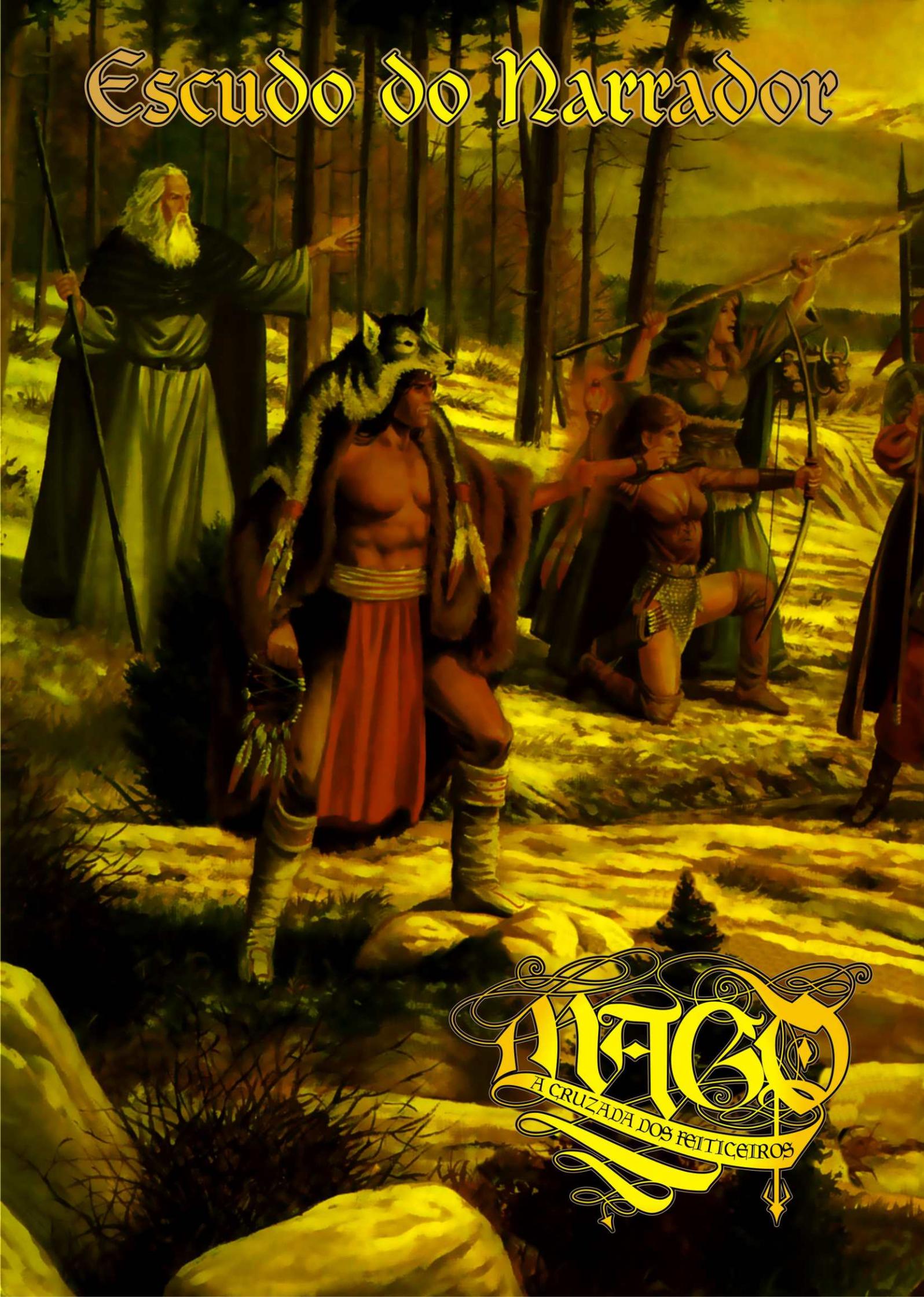


Escudo do Narrador



ANACOS
A CRUZADA DOS FEITICEIROS








Nação Garou
Grupo de Traduções


MOVIMENTO ANARQUISTA
Liberdade Que Seja Fazida


WHITE WOLF



Tabela de Película Espiritual

Área	Dificuldade	Sucessos Necessários
Mar Profundo/ Além das Nuvens	0	Nenhum
Grande Cray	1	Um
Cray, Vale ou Círculo Feérico	2	Um
Região Selvagem Profunda ou Encruzilhada	3	Dois
Floresta	4	Dois
Área Rural	5	Três
Aldeias & Vilas	6	Três
Vilas Grandes & Cidades	7	Quatro
Áreas Protegidas	8	Cinco
Áreas Poderosas de Crença Oposta	9	Cinco

Modificadores Opcionais da Película

Época	Dificuldade
Amanhecer	+1
Meia-noite	-1
Beltane ou Dia das Bruxas	-2
Natal ou Páscoa	+2
Solstício ou Equinócio	-1

Observação: Uma área com uma Película de 1 ou 2 é um Regio; uma com 0 é um Baixo. Um modificador pode reduzir a Película a 0 em determinados momentos.

Alcances da Conexão

Sucessos	Alcance ou Ligação (Use um ou o outro)
Um	Linha de visão/relação consanguínea; parte do corpo ou humor
Dois	Muito familiar (casa)/melhor amigo; bens estimados
Três	Familiar (praça central da cidade)/primo; bens
Quatro	Visitado uma vez/conhecido; qualquer coisa usada uma vez
Cinco	Viu ou ouviu falar sobre/um estranho; item tocado casualmente
Seis+	Qualquer lugar no continente/nenhuma conexão

Níveis de Vitalidade

Níveis	Penalidade	Efeito
Escoriado:		O personagem está apenas escoriado, não lhe sendo atribuídos quaisquer penalidade de ação.
Machucado	-1	O personagem está medianamente ferido; seus movimentos não são prejudicados.
Ferido:	-1	Ferimentos superficiais; movimentação um pouco prejudicada.
Ferido Gravemente:	-2	O personagem não pode correr, mas ainda pode caminhar.
Espancado:	-2	O personagem está ferido, podendo caminhar apenas mancando.
Aleijado:	-5	O personagem está ferido seriamente, podendo apenas se arrastar.
Incapacitado:		O personagem está completamente impossibilitado de realizar movimentos.

Tabela de Resumo de Combate

Primeiro Estágio: Iniciativa

• Teste Raciocínio + Prontidão (dificuldade 4). O vencedor declara sua ação por *ultimo* (depois que ouviu as ações de todas as outras pessoas) e a realiza *primeiro*.

• Declare a divisão de Parada de Dados caso esteja realizando ações múltiplas.

Segundo Estágio: Ataque

• Para combates com armas de projéteis, teste Destreza + Arqueirismo.

• Para combates com armas brancas, teste Destreza + Armas Brancas.

• Para luta corporal (sem armas), teste Destreza + Briga.

• Esquiva: teste Destreza + Esquiva. Um personagem pode desistir de parte ou de toda a sua Parada de Dados para se esquivar a qualquer momento; cada sucesso subtrai um dos sucessos do oponente (Entretanto, lembre-se de que mudar a sua ação declarada ainda remove um dado da sua Parada de Dados).

Terceiro Estágio: Resolução

• Calcule o dano, determinado pela arma ou manobra (dificuldade 6).

• Absorção de dano: teste Vigor (dificuldade 6).

Alcance do Tempo

Sucessos	Duração
Um	Até um mês
Dois	Uma estação
Três	Um ano
Quatro	Cinco anos
Cinco	10 anos
Seis a nove	50 anos
10 a 14	100 anos
15+	500 anos

Afogamento/Asfixia

Vigor	Prender a Respiração
1	30 segundos
2	1 minuto
3	2 minutos
4	4 minutos
5	8 minutos
6	15 minutos
7	20 minutos
8	30 minutos (!)

Tempo de Cura Normal

Nível de Vitalidade	Tempo
Escoriado	Um dia
Machucado	Três dias
Ferido	Uma semana
Ferido Gravemente	Um mês
Espancado	Três meses
Aleijado	Três meses
Incapacitado	*Três meses



Dano e Duração

Sucessos	Dano	Duração
Um	Nenhum	Um turno
Dois Sucessos	x 1	Uma cena
Três Sucessos	x 2	Um dia
Quatro Sucessos	x 2	Uma história
Cinco Sucessos	x 2	Seis meses
Seis+ Sucessos	x 3	Opção do Narrador

Forças acrescenta um sucesso adicional quando usada para dano; **Mente** subtrai um sucesso quando estiver infligindo dano. Ataques diretos de Entropia não provocam dano até o quarto nível, mas ataques acidentais (paredes desmoronando, etc.) infligem dano normal.

Dano por Queda

Distancia (em metros)	Ferimento
1,5	Um Nível de Vitalidade
3	Dois Níveis de Vitalidade
6	Três Níveis de Vitalidade
9	Quatro Níveis de Vitalidade
12	Cinco Níveis de Vitalidade
15	Seis Níveis de Vitalidade
18	Sete Níveis de Vitalidade
21	Oito Níveis de Vitalidade
24	Nove Níveis de Vitalidade
27+	Dez Níveis de Vitalidade

Castigo

0-5	Nada acontece; acrescente à Reserva.
6-8	Acontecimento menor. (Alguma coisa pequena — boa ou ruim — ocorre próximo ao magus.).
9-15	Reação significativa. (O magus recebe um Castigo doloroso e prejudicial ou uma grande Bênção.).
16+	Catástrofe ou milagre. (Um Castigo ou Bênção poderoso afeta o magus, assim como todos os que estiverem próximos.).

Pontos de Experiência

Característica	Custo
Habilidade Nova	3
Esfera Nova	10
Força de Vontade	Nível atual
Conhecimentos	Nível atual
Talentos e Perícias	Nível atual x 2
Atributos	Nível atual x 4
Esfera de Afinidade	Nível atual x 7
Outras Esferas	Nível atual x 8
Arete	Nível atual x 8

Pontos de Bônus

Característica	Custo
Antecedentes	1 por ponto
Arete	4 por ponto
Atributos	5 por ponto
Esferas	7 por ponto
Força de Vontade	1 por ponto
Habilidades	2 por ponto
Qualidades & Defeitos	(variável)
Quintessência	1 por quatro pontos

Combate Espiritual

Primeiro Estágio: Iniciativa

• Como anteriormente. Espíritos testam Força de Vontade para a iniciativa.

Segundo Estágio: Ataque

• Teste Força de Vontade (dificuldade 6) ou dívida a Parada de Dados de Força de Vontade entre o ataque e a esquivas.

Terceiro Estágio: Resolução

• Teste Fúria (dificuldade 6); um Nível de Vitalidade de ano agravado é infligido por sucesso. (Magos com a Esfera Espírito podem absorver o dano com contramágica, dificuldade 6. Outros magos podem absorver com um teste de Arete, dificuldade 8.) Um ponto de Poder por sucesso é perdido se o alvo é um espírito.

• Absorva o dano: espíritos não podem absorver dano.

Dano por Fogo

Dificuldade	Temperatura do Fogo
Três	Calor de uma vela (queimadura de primeiro grau)
Cinco	Calor de uma tocha (queimadura de segundo grau)
Sete	Calor de uma fogueira de execução intensa (queimadura de terceiro grau)
Nove	Metal incandescente
Dez	Metal derretido
Ferimentos	Tamanho da Chama
Um	Tocha (parte do corpo é queimada)
Dois	Fogueira de execução (metade do corpo é queimada)
Três	Inferno de chamas (todo o corpo é queimado)

Armas de fogo

Complicação	Dificuldade	Dados ou Dano
Apontar	—	+ Percepção
Detonação	—	4 + Cegar
Explosão	—	4-8
Grande Distância	+ 3	Arma
Alvo em Movimento	+ 1 ou +2	
Queima-roupa	5	Arma

Lançando Mágikas

I O Que Você Quer Fazer e Como Quer Fazê-lo?

II Você Sabe o Suficiente para fazer o que Quer?

III Você foi Bem Sucedido?

• **Dificuldades Mágikas**

Casual: Dificuldade = Esfera mais alta + 3

Vã, sem Testemunhas: Dificuldade = Esfera mais alta + 4

Vã, com Testemunhas: Dificuldade = Esfera mais alta + 5

• **Adicione ou subtraia quaisquer modificadores** (Máximo +/- 3)

• **O Dado da Sorte exigiu uma Bênção ou Maldição?**

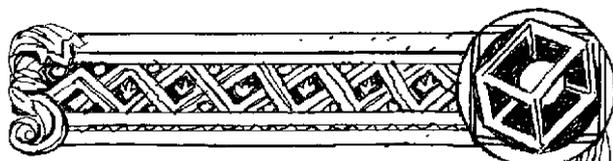
IV O Que Aconteceu?

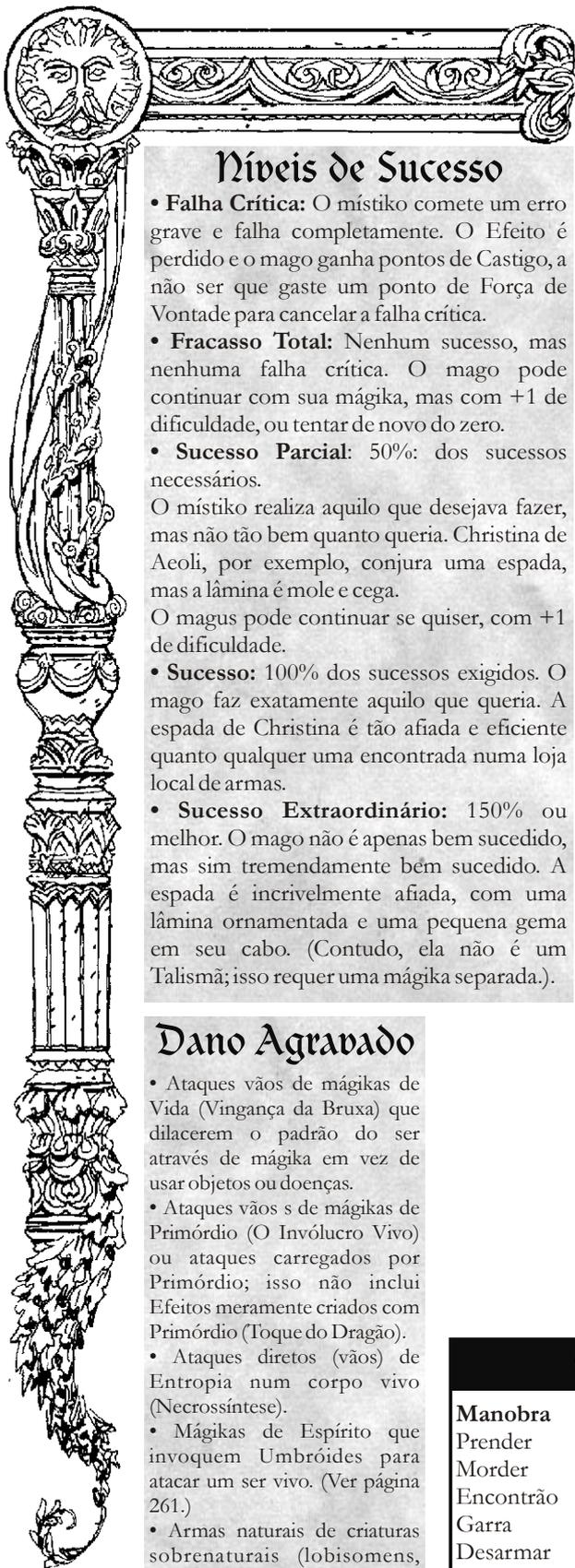
• **Falhas e Castigo**

Falha Casual: ganhe um ponto de Castigo por ponto da Esfera mais alta usada.

Falha Vã sem testemunhas: ganhe um ponto de Castigo por falha + um por ponto da Esfera mais alta usada.

Falha Vã com testemunhas: ganhe dois pontos de Castigo + dois pontos por ponto da Esfera mais alta.





Níveis de Sucesso

• **Falha Crítica:** O místico comete um erro grave e falha completamente. O Efeito é perdido e o mago ganha pontos de Castigo, a não ser que gaste um ponto de Força de Vontade para cancelar a falha crítica.

• **Fracasso Total:** Nenhum sucesso, mas nenhuma falha crítica. O mago pode continuar com sua mágika, mas com +1 de dificuldade, ou tentar de novo do zero.

• **Sucesso Parcial:** 50%: dos sucessos necessários.

O místico realiza aquilo que desejava fazer, mas não tão bem quanto queria. Christina de Aeoli, por exemplo, conjura uma espada, mas a lâmina é mole e cega.

O magus pode continuar se quiser, com +1 de dificuldade.

• **Sucesso:** 100% dos sucessos exigidos. O mago faz exatamente aquilo que queria. A espada de Christina é tão afiada e eficiente quanto qualquer uma encontrada numa loja local de armas.

• **Sucesso Extraordinário:** 150% ou melhor. O mago não é apenas bem sucedido, mas sim tremendamente bem sucedido. A espada é incrivelmente afiada, com uma lâmina ornamentada e uma pequena gema em seu cabo. (Contudo, ela não é um Talismã; isso requer uma mágika separada.).

Dano Agravado

• Ataques vãos de mágikas de Vida (Vingança da Bruxa) que dilacerem o padrão do ser através de mágika em vez de usar objetos ou doenças.

• Ataques vãos de mágikas de Primórdio (O Invólucro Vivo) ou ataques carregados por Primórdio; isso não inclui Efeitos meramente criados com Primórdio (Toque do Dragão).

• Ataques diretos (vãos) de Entropia num corpo vivo (Necrossíntese).

• Mágikas de Espírito que invoquem Umbróides para atacar um ser vivo. (Ver página 261.)

• Armas naturais de criaturas sobrenaturais (lobisomens, vampiros).

Todas as outras formas de dano são normais, a não ser que o alvo seja excepcionalmente suscetível a eles (lobisomem à prata, vampiros ao fogo, etc.), ou a não ser que o Narrador decreta que o dano é particularmente grave (lepra, ácido, chumbo derretido).

Dô

Ação	Teste	Dificuldade	Dano
Soco	Destreza + Dô	6	3 + sucessos
Chute	Destreza + Dô	7	4 + sucessos
Voadora	Destreza + Dô	8	5 + sucessos
Arremesso	Destreza + Dô	8	3 + sucessos

Golpes Especiais de Dô (mínimo de dois pontos em Dô)

Desviar Projéteis	Destreza + Dô	(varia)	Arma
Salto Voador	Destreza + Dô	6	0
Grito de Ferro	Vigor/Manipulação + Dô	7/Especial	Especial; ver lista.
Redirecionar	Destreza + Dô	8	Dô + sucessos

Saçanhas

Ação	Teste	Dificuldade	Dano
Cegar Oponente	Destreza + Lábia	9	Especial
Assustar Oponente	Manipulação + Intimidação	7	0
Chutar uma Porta	Destreza + Briga	5	0
Derrubar Oponente	Destreza + Esportes	7	0
Balançar no Candelabro	Destreza + Esportes/Acrobacia	5	0
Puxar o Tapete	Força + Esportes	6	Força

Reserva de Castigo

Reserva Ilusão

- 1-3 **Pequena** (odores estranhos, visões breves; dura mais ou menos um dia)
- 4-6 **Comum** (visões e sons que “não existem” parecem tão reais quanto qualquer outra coisa; dura uma semana ou mais).
- 7-10 **Grave** (nada parece ser o que é; o magus vê o mundo de forma bem diferente e não se pode convencê-lo de outra coisa. Podem aparecer duendes. Dura um mês ou mais).
- 11-15 **Indefinida** (o magus torna-se um lunático errante ou um profeta adormecido; duendes atormentam o místico e qualquer pessoa que ele encontre. Dura meses ou mesmo anos).

Esgrima

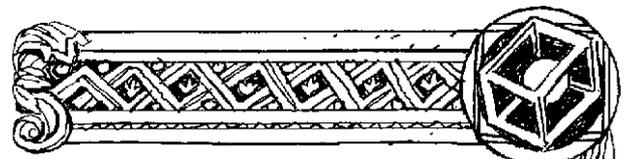
Ação	Teste	Dificuldade	Dano
Flechar	Destreza + Esgrima	7	Arma + 1
Contragolpe	Destreza + Esgrima	6	Arma
Impelir	Destreza + Esgrima	7	Arma + 2
Açoitar	Destreza + Esgrima	7	1 + Especial

Manobras de Combate Corpo a Corpo

Manobra	Teste	Dificuldade	Dano
Prender	Força versus Força	6	0
Morder	Destreza + Briga	5	Força + 1
Encontrão	Destreza + Briga	7	Especial; ver lista.
Garra	Destreza + Briga	6	Força + 2
Desarmar	Destreza + Armas Brancas/Esgrima	8	0 + Desarmar
Agarrar	Destreza + Briga	6	Força + Especial
Chutar	Destreza + Briga	7	Força + 1
Aparar	Destreza + Armas Brancas/Esgrima	6	0
Socar	Destreza + Briga	6	Força
Golpe Atordoante	Destreza + Briga/Armas Brancas	7	Especial; ver lista.
Bloqueio c/escudo	Destreza + Armas Brancas	6	0
Arremessar Objeto	Destreza + Esportes	(*1)	Por arma

*1: A dificuldade é à distância até o alvo em metros dividida pela Força do arremessador (metros/Força).





Dificuldades Mágicas

(Modificador máximo: +/- 3. Dificuldade mínima 2, máxima 10.).

Atividade	Modificador de Dificuldade
Pesquisar informações sobre o assunto antes de usar mágicas	-1 a -3
Possuir itens em Ressonância com a essência do alvo	-1 a -3
Próximo a um Cray	-1 a -3
Usando uma ferramenta consagrada	-!
Usando uma ferramenta sem precisar dela	-1
Tempo extra gasto na mágica	-1
Gastar um ponto de Quintessência	-1 por ponto (máx. 3/turno)
Usar Sorvo com a Ressonância apropriada	-1
Usar Sorvo com a Ressonância oposta	+1
Operação rápida	+1
Alvo distante ou escondido	+1
Magus distraído	+1 a +3
Magus em conflito com seu Daemon	+1 a +3
Ondas	+1 para cada cinco feitiços lançados
Efeito monumental (puxar a lua do céu)	+1 a +3

Tempo de Cura dos Mortais

Nível de Vitalidade	Tempo
Escoriado	Um Dia
Machucado	Três Dias
Ferido	Uma Semana
Ferido Gravemente	Um Mês
Espancado	Três Meses
Aleijado	Três Meses*

* Os humanos não apenas precisam curar este nível de ferimentos, como também sofrem a perda de um ponto de algum de seus Atributos Físicos. O tempo de cura do nível Incapacitado é uma decisão que fica a critério do Narrador; alguns personagens mortais poderão ficar em coma pelo resto de suas vidas.

Armadura

Tipo	Proteção	Penalidade
"Malha do Corvo"	1	0
Armadura Leve	2	-1
"Armadura de Placas Mestiça"	3	-1
Cota de Malha	4	-2
Armadura de Placas Completa	5	-2
Armadura de Torneio	6	-3
Armadura do Titã	7	-2

Escudo	Bônus de Dificuldade
Broquel	+1
Escudo de Guerra	+2

Feitos Mágicos

Feito	Sucessos Requeridos
Feito Simples (mudar a cor dos olhos. Acender uma vela uma mágica de Mente para sentir a presença de alguém nas proximidades, conjurar uma raça).	1
Feito Regular (mudar sua própria forma, fazer um barril de pólvora explodir, influenciar o humor de alguém com uma mágica de Mente, conjurar uma bola de fogo).	2
Feito Difícil (transformar-se em algo maior ou menor do que você mesmo, pôr fogo num palheiro, leitura profunda da mente de alguém, conjurar uma besta).	3
Feitos Impressionantes (mudar a forma de outra pessoa, explodir uma cabana, controlar, a mente de alguém, conjurar uma armadura, desaparecer).	4
Feitos Poderosos (transformar alguém em barro, incinerar uma fortaleza, destruir a mente de alguém, invocar um animal mágico, fazer toda a mobília de um cômodo desaparecer).	5-10
Feitos de Outro Mundo (transformar uma salienteira de pessoas em barro, pôr fogo num castelo, controlar mentalmente uma multidão de loucos, invocar um demônio, fazer uma mansão desaparecer).	11-20
Feitos Divinos (fazer um castelo desaparecer, encontrar uma pessoa em particular num reino usando uma mágica de Mente, invocar um arquidemônio, levitar uma montanha, criar um Reino do Horizonte).	21 +

• O dano para esses feitos é baseado nos sucessos obtidos, Se, por exemplo, um mago tentasse matar um grifo, o método que ele usasse determinaria o nível do feito, Se ele obtivesse quatro sucessos ao atacá-lo com uma mágica de Vida, ele causaria (4x 2 = 8) oito Níveis de Vitalidade de dano.

