

REFERÊNCIAS DE JOGO

DIFICULDADE DE TESTES BÁSICOS

DIFICULDADE DO TESTE	NÚMERO-ALVO
Rotineira	7
Fácil	9
Média	11
Desafiadora	13
Difícil	15
Formidável	17
Amedrontadora	19
Quase impossível	21

TESTES AVANÇADOS

DIFICULDADE DA TAREFA	LIMIAR DE SUCESSO
Fácil	5
Média	10
Desafiadora	15
Difícil	20
Formidável	25

RESULTADO DO TESTE = 3D6 + HABILIDADE + FOCO

TEMPO DE AÇÃO

Quando o tempo de ação começa, usa-se o seguinte procedimento.

1. O mestre diz “*Rolem iniciativa*”.
2. Cada jogador faz uma rolagem de iniciativa. Isso é um teste de DESTREZA (INICIATIVA). O mestre rola a iniciativa para cada PNJ importante e cada grupo de PNJs menores.
3. O mestre arranja os resultados em ordem decrescente. Se houver empate, quem tiver rolado o maior número no dado do dragão vence. Se ainda houver empate, quem tiver a maior habilidade vence.
4. O personagem no topo da lista tem seu turno. Em um turno, um personagem pode realizar uma ação principal e uma ação menor, ou duas ações menores. Uma vez que as ações sejam resolvidas, o turno deste personagem acaba.
5. O próximo personagem na lista tem seu turno.
6. Repita o passo 5 até que cada personagem tenha tido seu turno. Uma vez que cada personagem tenha tido seu turno, a rodada acaba, e uma nova rodada começa. Repita os passos 4 a 6. A iniciativa permanece a mesma durante todo o encontro. Caso novos personagens juntem-se ao encontro, rolam iniciativa no início da rodada em que aparecerem, e são adicionados à lista de iniciativa.
7. Quando o encontro termina, o tempo de ação acaba, e o tempo de narrativa recomeça.

FAZENDO ATAQUES

Há dois tipos básicos de ataque: corpo-a-corpo e à distância. Ambos são resolvidos da mesma forma.

1. Escolha um alvo. Para fazer um ataque corpo-a-corpo, deve estar adjacente ao seu oponente. Para fazer um ataque à distância, deve ser capaz de ver seu oponente e estar dentro do alcance.

2. Você faz uma rolagem de ataque. Isto é um teste de habilidade baseado no grupo da arma que está usando (por exemplo, Força para lâminas pesadas ou Destreza para arcos). O teste é modificado por um foco, se for apropriado, e por quaisquer bônus relevantes (mira, carga, itens mágicos, talentos, etc.).
3. Sua rolagem de ataque é um teste de habilidade. Seu número-alvo é a Defesa de seu oponente.
4. Se o resultado do seu teste for igual ou maior que a Defesa do seu oponente, você acertou o ataque.

MODIFICADORES PARA ROLAGENS DE ATAQUE

MODIFICADOR	CIRCUNSTÂNCIA
-3	O defensor está sob cobertura pesada, como uma parede de pedra. O atacante em corpo-a-corpo está sobre neve espessa.
-2	O defensor está sob cobertura leve, como uma cerca-viva. O atacante em corpo-a-corpo está na lama. Ataque à distância contra um defensor engajado em combate corpo-a-corpo. Combate à noite.
-1	Chuva, névoa ou fumaça obscurecem o defensor. Combate sob baixa iluminação.
0	Circunstâncias normais.
+1	O atacante está em terreno mais alto. O defensor está caído. O atacante em corpo-a-corpo e seus aliados estão em superioridade numérica de 2 para 1.
+2	O atacante em corpo-a-corpo e seus aliados estão em superioridade numérica de 3 para 1. O defensor está bêbado.
+3	O defensor não está ciente do ataque.

CAUSANDO DANO

Uma vez que você tenha acertado um oponente, você causa dano. A seguir está o processo para calcular o dano.

1. Role o dano de sua arma e adicione sua Força e outros modificadores relevantes (como talentos e magia). Note que armas do grupo dos arcos adicionam Percepção em vez de Força ao dano.
2. Subtraia o valor de armadura da armadura do seu oponente (a menos que o dano seja penetrante).
3. O resultado dos passos 1 e 2 é o seu dano. Você causa esta quantidade de dano na Saúde de seu oponente. Note que, se seu oponente tem uma boa armadura, você pode acertar mas não causar dano.

CURANDO DANO

- Outro personagem pode ajudá-lo com a ação curar. Você não pode receber outra ação curar até sofrer mais dano.
- Depois de um encontro de combate, você pode fazer uma pausa para respirar. Isto é um descanso de 5 minutos que permite que você recupere o fôlego, beba um pouco d'água, trate de machucados menores e assim por diante. Depois de uma pausa para respirar, você recupera Saúde igual a 5 + Constituição + nível. Você só pode fazer uma pausa para respirar depois de um encontro. Se você estiver com Saúde 0 no final do encontro de combate, não pode fazer uma pausa para respirar.
- Você pode dormir. Se conseguir dormir em paz por pelo menos 6 horas, recupera Saúde igual a 10 + Constituição + Nível.
- Você pode receber curar mágica, como a magia *cura*.

ATAQUES PRINCIPAIS

ATAQUE CORPO-A-CORPO

Você ataca um inimigo adjacente. Um inimigo a até 2 metros é considerado adjacente.

ATAQUE À DISTÂNCIA

Você dispara ou arremessa uma arma de projéteis contra um inimigo visível dentro do alcance.

ATAQUE TOTAL

Você ataca um inimigo adjacente em combate corpo-a-corpo, jogando todo o peso de sua Força neste ataque, sacrificando sua habilidade para reagir a contra-ataques. Se você acertar, causa +1 de dano. Contudo, mesmo que erre, você sofre uma penalidade de -1 em sua Defesa até seu próximo turno.

CARGA

Você se move até metade de sua Velocidade (arredondada para baixo) e faz um ataque em corpo-a-corpo. Você recebe um bônus de +1 em sua rolagem de ataque.

CORRIDA

Você se move até o dobro da sua Velocidade.

CURAR

Você administra primeiros socorros em um aliado. Você deve estar adjacente a ele, e ter curativos prontos. Este é um teste de ASTÚCIA (CURA) com NA 11. Se você for bem-sucedido, seu aliado recupera uma quantidade de Saúde igual ao DADO DO DRAGÃO + SUA ASTÚCIA. Um personagem não pode receber os benefícios de outra ação de curar até que sofra mais dano.

DEFESA

Você se concentra em defender-se nesta rodada. Até o começo do seu próximo turno, você recebe um bônus de +2 em sua Defesa.

MERGULHAR

Um personagem que comece seu turno circundando ou voando alto pode mergulhar. Um personagem que estivesse circundando pode se mover um número de metros igual à sua Velocidade de voo e fazer um ataque em corpo-a-corpo contra um oponente no chão. Um personagem que estivesse voando alto pode se mover um número de metros igual ao dobro da sua Velocidade de voo e fazer um ataque em corpo-a-corpo contra um oponente que esteja circundando ou no chão. O personagem recebe um bônus de +1 na rolagem de ataque em corpo-a-corpo e na rolagem de dano. No final do mergulho, o personagem está a cerca de 3 metros do chão, como se tivesse realizado a ação voar.

VOAR ALTO

O personagem pode se mover um número de metros igual à sua Velocidade de voo

enquanto sobe muito acima do campo de batalha. Enquanto estiver voando alto, o personagem não pode atacar ou ser atacado (mesmo por outros personagens que estejam voando alto). Um personagem deve começar seu turno voando para poder voar alto.

AÇÕES MENORES

ATIVAR

Esta ação permite que você use certos poderes ou itens, como estilos de luta e poções.

CIRCUNDAR

O personagem voa em um círculo acima do campo de batalha, em baixa altitude, movendo-se um número de metros igual à sua Velocidade de voo. Ataques à distância a partir do chão adicionam 20 metros à distância horizontal a partir do atirador até o alvo, para representar a altitude do voador. Um personagem que esteja circundando pode atacar outros que também estejam circundando sem penalidade. Um personagem deve começar seu turno voando (veja abaixo) para circundar.

ERGUER A GUARDA

Você usa sua habilidade para equilibrar ação e defesa. Acrescente +1 ou +2 (à sua escolha) em sua Defesa até o fim desta rodada. Entretanto, você sofre o valor que escolheu como uma penalidade em todos os testes que fizer (mesmo testes opostos) pelo resto da rodada. Esta é uma diferença importante entre as ações erguer a guarda e defesa. Erguer a guarda dura apenas até o fim da rodada, enquanto que defesa dura até o começo do seu próximo turno. Você deve escolher esta ação menor antes de realizar qualquer ação principal neste turno.

FIJAR F IRME

Você abaixa-se, ficando numa base sólida, e se prepara para resistir a tentativas de movê-lo. Até o começo do seu próximo turno, qualquer inimigo que use as façanhas escaramuça ou derrubar para movê-lo ou derrubá-lo deve ter sucesso em um teste oposto de FORÇA (PODERIO MUSCULAR) contra sua própria FORÇA (PODERIO MUSCULAR) ou DESTREZA (ACROBACIA), à sua escolha. Este teste só pode ser tentado depois que seu oponente gastar os pontos de façanha relevantes, que são gastos sem causar efeito se você vencer o teste. Um oponente que tente usar escaramuça em você mais de uma vez como parte de um ataque simples (para movê-lo mais do que 2 metros) faz apenas um teste oposto, com todos os efeitos de escaramuça pendendo na balança.

FORÇAR O ATAQUE

Você fica preparado para perseguir um inimigo se ele recuar ou fugir de seus golpes. Escolha um combatente inimigo adjacente

quando fizer esta ação. Até o começo do seu próximo turno, se esse inimigo se afastar, você pode imediatamente se mover um número máximo de metros igual à sua Velocidade em perseguição direta a esse inimigo, sem custos adicionais em ações. Isto ocorre imediatamente depois do movimento do inimigo, antes que ele possa fazer qualquer outra coisa. Entretanto, você só pode usar esta ação menor em um inimigo com quem esteja em combate corpo-a-corpo neste turno (mesmo que não tenha causado dano). Quando você faz o seu movimento, não precisa ficar adjacente ao inimigo se sua Velocidade for insuficiente. Nesse caso, você simplesmente se move tanto quanto puder antes de parar. Você pode abrir mão de parte do movimento que esta ação permite (ou de todo ele) quando seu inimigo acioná-la, se quiser.

MIRAR

Você analisa seu alvo e planeja seu próximo golpe. Se sua próxima ação for um ataque corpo-a-corpo ou à distância, você recebe um bônus de +1 em sua rolagem de ataque.

MOVIMENTO

Você se move até sua Velocidade. Você também pode se jogar no chão, levantar-se, montar em um cavalo ou entrar em um veículo, mas, se fizer isso, pode se mover apenas metade de sua Velocidade (arredondada para baixo).

PREPARAR

Você escolhe uma ação principal e prepara-se para executá-la, e então termina seu turno. A qualquer momento até seu próximo turno, você pode interromper outro personagem e realizar sua ação preparada. Se você não usar a ação preparada até seu próximo turno, a ação é perdida. Você não pode realizar a ação preparar se já realizou uma ação principal em seu turno.

SACAR

Você desembainha uma arma, puxa uma poção de sua mochila ou deixa pronto um item que esteja guardado. Como parte desta ação, você pode guardar algo que já esteja em sua mão. Por exemplo, você poderia guardar seu arco e sacar uma espada.

VOAR

O personagem move-se uma distância igual à sua Velocidade de voo. O personagem está a cerca de 3 metros do chão, e pode ser atacado em corpo-a-corpo por oponentes no chão. Ele recebe um bônus de +1 nas rolagens de ataques corpo-a-corpo contra oponentes no chão. Um personagem pode aterrissar depois de voar. Nesse caso, as regras normais voltam a se aplicar. Um personagem caído não pode voar antes de realizar uma ação de movimento para ficar em pé.

FAÇANHAS DE COMBATE

CUSTO EM PF	FAÇANHA
1+	ESCARAMUÇA: você pode se mover ou mover o alvo do seu ataque 2 metros em qualquer direção para cada 1 PF que gastar.
1	RECARGA RÁPIDA: você pode recarregar uma arma de projétil imediatamente.
1	FICAR ALERTA: você gasta um momento para se certificar de que está atento a tudo que acontece ao seu redor. Faça um teste de Percepção contra NA 11 com o foco de sua escolha. Se tiver sucesso, o mestre pode avisá-lo de alguma situação que você não notou no campo de batalha, ou dar-lhe um bônus de +1 no próximo teste que fizer. Este bônus nunca pode se acumular com qualquer outro bônus de teste, a não ser por um foco, e deve ser usado no próximo teste (mesmo que você seja o defensor em um teste oposto). O bônus expira no fim do seu próximo turno se você não o tiver usado.
2	DERRUBAR: você derruba seu inimigo no chão. Ataques corpo-a-corpo contra um inimigo derrubado recebem +1 em sua rolagem de ataque. Personagens derrubados não conseguem correr e devem usar uma ação de movimento para ficar em pé.
2	POSTURA DEFENSIVA: seu ataque deixa-o preparado para a defesa. Você recebe +2 em sua Defesa até o início de seu próximo turno.
2	DESARMAR: você e seu oponente devem fazer uma rolagem de ataque oposta. Essas rolagens de ataque não geram pontos de façanha. Se você vencer o teste, arranca a arma de seu oponente e joga-a a uma distância igual a 1d6 + Força em metros, na direção que quiser.
2	GOLPE PODEROSO: você causa +1d6 de dano.
2	PENETRAR ARMADURA: você encontra uma falha na armadura de seu oponente. O valor de armadura dele é dividido pela metade (arredondado para baixo) contra este ataque.
2	INSULTAR: você insulta ou distrai um oponente à sua escolha a até 10 metros de você. Faça um teste oposto de COMUNICAÇÃO (ENGANAÇÃO) contra VONTADE (DISCIPLINA). Se você vencer, o alvo sofre uma penalidade de -1 em rolagens de ataque e de lançamento de feitiços no seu próximo turno.
2	AMEAÇAR: você assume uma postura ameaçadora, desafiando um oponente à sua escolha a até 10 metros de você. Faça um teste oposto de FORÇA (INTIMIDAÇÃO) contra VONTADE (DISCIPLINA). Se você vencer, ele deve atacá-lo de alguma forma (corpo-a-corpo, projétil, feitiço etc.) no seu próximo turno.
3	ATAQUE RELÂMPAGO: você faz um ataque contra um inimigo qualquer. Você deve ter um projétil carregado para fazer um ataque à distância. Se você obtiver um número duplo nesta rolagem de ataque, não recebe mais pontos de façanha.
4	GOLPE DUPLO: seu ataque é tão forte que afeta dois alvos. Escolha um alvo secundário. Ele deve estar adjacente a você, se você estiver usando uma arma de combate corpo-a-corpo, ou dentro de 6 metros do alvo primário, se você estiver usando uma arma de projétil. Aplique o resultado de sua rolagem de ataque original ao alvo secundário. Se você acertar o alvo secundário, causa seu dano normal contra ele.
4	TOMAR A INICIATIVA: seu ataque muda o ritmo da batalha. Você passa para o topo da ordem de iniciativa. Isto significa que você pode ter outro turno antes que alguns combatentes ajam de novo. Você permanece no topo da iniciativa até que outra pessoa use esta façanha.
5	GOLPE LETAL: você causa +2d6 de dano extra em seu ataque.

ARMADURAS

ARMADURA	VALOR DE ARMADURA	PENALIDADE DE ARMADURA	CUSTO
Couro leve	3	0	15 PP
Couro pesado	4	-1	30 PP
Malha leve	5	-2	50 PP
Malha pesada	7	-3	75 PP
Placas leves	8	-4	100 PP
Placas pesadas	10	-5	150 PP
Revestimento com bolso escondido	+1 em testes de DESTREZA (PRESTIDIGITAÇÃO)		+25 PP

ESCUDOS

ESCUDO	VALOR DE ESCUDO	CUSTO
Escudo leve	+1	15 PP
Escudo médio	+2	30 PP
Escudo pesado	+3	60 PP

ALCANCE DE ARMAS DE PROJÉTEIS

ARMA	ALCANCE CURTO	ALCANCE LONGO	RECARREGAR
Arco curto	16m	32m	Menor
Arco longo	26m	52m	Menor
Azagaia	8m	16m	Menor
Besta	30m	60m	Principal
Faca de arremesso	6m	12m	Menor
Machado de arremesso	4m	8m	Menor

ALCANÇE DE ARMAS DE PROJÉTEIS

ARMA	DANO	FORÇA MÍNIMA	CUSTO
GRUPO DOS ARCOS (DESTREZA)			
Arco curto	1d6+1	-1	9 PP
Arco longo	1d6+3	1	15 PP
Flechas (20)	—	—	2 PP
Besta	2d6+1	1	20 PP
Virotes (20)	—	—	3 PP
GRUPO DAS ARMAS DE CONTUSÃO (FORÇA)			
Maça	2d6	1	12 PP
Martelo	1d6+3	1	14 PP
Marreta	2d6+3	3	19 PP
GRUPO DAS ARMAS DE HASTE (FORÇA)			
Alabarda	2d6+3	3	25 PP
Forcado militar	2d6	2	18 PP
Glaive	2d6+1	1	23 PP
GRUPO DA BRIGA (DESTREZA)			
Arma improvisada	1d6-1	-	-
Manopla	1d3+1	-	4 PP
Punho	1d3	-	-
GRUPO DOS CAJADOS (DESTREZA)			
Cajado	1d6+1	-	3 PP
Estrela-da-manhã	1d6+3	1	11 PP
Porrete	1d6	-	1 PP
GRUPO DO DUELO (DESTREZA)			
Broquel com espinhos	1d6	-1	15 PP
Florete	1d6+3	0	18 PP
Main gauche	1d6+1	-	11 PP
GRUPO DAS LÂMINAS LEVES (DESTREZA)			
Adaga	1d6+1	-	9 PP
Espada curta	1d6+2	-1	14 PP
Faca de arremesso	1d6	-	10 PP
GRUPO DAS LÂMINAS PESADAS (FORÇA)			
Espada bastarda	2d6+1	2	20 PP
Espada de duas mãos	3d6	3	23 PP
Espada longa	2d6	1	18 PP
GRUPO DAS LANÇAS (FORÇA)			
Azagaia	1d6+2	0	12 PP
Lança	1d6+3	0	12 PP
Pique	2d6	1	20 PP
GRUPO DAS LANÇAS DE CAVALARIA (FORÇA)			
Lança de justa	1d6+1	0	6 PP
Lança montada	1d6+3	1	12 PP
Lança montada pesada	2d6+1	3	20 PP
GRUPO DOS MACHADOS (FORÇA)			
Machado de arremesso	1d6+2	1	10 PP
Machado de batalha	2d6	1	14 PP
Machado de duas mãos	3d6	3	20 PP

LANÇANDO FEITIÇOS

Você pode lançar qualquer feitiço que conheça fazendo uma rolagem de feitiço bem-sucedida e gastando o número de pontos de mana necessários. Uma rolagem de feitiço é um teste de Magia. Os focos mais comuns que se aplicam são Magia de Criação, Magia de Entropia, Magia de Espírito e Magia Primal – cada um correspondendo a uma escola de magia.

$$\text{ROLAGEM DE FEITIÇO} = 3D6 + \text{MAGIA} + \text{FOCO}$$

Se a sua rolagem de feitiço igualar ou exceder o número-alvo (NA) do feitiço, você consegue lançá-lo. Caso contrário, o feitiço se desvanece e não tem efeito. De qualquer forma, você deve gastar o número de pontos de mana exigidos.

Se a rolagem de feitiço falhar e o resultado do dado do dragão for 1, um acidente mágico ocorre. Feitiços sem pré-requisitos nunca causam acidentes mágicos.

PODER DE FEITIÇO

Para muitos feitiços, você só precisa se preocupar com a rolagem de feitiço. Se você for bem-sucedido, o feitiço funciona. Contudo, às vezes você deve sobrepujar a resistência do alvo antes que o feitiço tenha efeito. O poder de feitiço é a medida de sua força arcana; certos feitiços permitem que o(s) alvo(s) faça(m) testes contra o seu poder de feitiço para resistir aos seus efeitos, ou ao menos diminuí-los.

$$\text{PODER DE FEITIÇO} = 10 + \text{MAGIA} + \text{FOCO}$$

ACIDENTES MÁGICOS

Quando há um acidente mágico, o conjurador faz um teste de VONTADE (DISCIPLINA) contra o NA do feitiço. Um teste bem-sucedido significa que o conjurador deve gastar mana adicional igual ao custo original do feitiço ou cair no chão.

Se o teste de Vontade falhar, o resultado do acidente é baseado no dado do dragão do teste de Vontade. Consulte a tabela ACIDENTES MÁGICOS para mais detalhes.

ACIDENTES MÁGICOS

DADO DO
DRAGÃO

ACIDENTE

- | | |
|---|--|
| 1 | DRENO DE MANA: o mago perde mana igual ao dobro do custo do feitiço, além do custo já pago (para um total igual ao triplo do custo). |
| 2 | QUEIMA DE MANA: o mago perde Saúde igual ao dobro do custo original do feitiço. |
| 3 | REAÇÃO: o choque do acidente torna o mago incapaz de lançar feitiços por 1d6 rodadas. |
| 4 | ALVO ERRADO: o efeito do feitiço ocorre, mas tem como alvo um aliado ao invés de um inimigo (ou vice-versa) ou tem o efeito oposto do pretendido (por exemplo, curando ao invés de ferir), de acordo com o mestre. |
| 5 | PERDIDO NO TURVO: o mago entra em transe, seu espírito perdido nas profundezas do Turvo por 2d6 minutos. O mago fica indefeso durante este tempo, e vulnerável a um golpe de misericórdia. |
| 6 | TORMENTO: como Perdido no Turvo, mas o mago também deve fazer um teste de VONTADE (FÉ ou DISCIPLINA) contra NA 13 a cada dois minutos para evitar ser possuído por um demônio e se tornar uma abominação. Um personagem que se torne uma abominação fica sob controle do mestre; o jogador deve fazer um novo personagem. |

FAÇANHAS DE MAGIA NORMAIS

CUSTO
EM PF

FAÇANHA DE MAGIA

- 1 a 3 FEITIÇO PUJANTE: aumente o poder de feitiço em 1 por ponto de façanha gasto, até um máximo de 3.
- 2 FEITIÇO HABILIDOSO: reduza o custo em mana do feitiço em 1. Isto pode reduzir o custo a 0.
- 2 FEITIÇO PODEROSO: se o feitiço causa dano, um alvo do feitiço à sua escolha sofre 1d6 pontos de dano adicionais.
- 3 ESCUDO DE MANA: você usa o mana residual do feitiço para erguer um escudo protetor. Você recebe um bônus de +2 em Defesa até o início do seu próximo turno.
- 4 FEITIÇO RÁPIDO: depois que você resolver este feitiço, pode lançar outro feitiço imediatamente. O segundo feitiço deve ter um tempo de lançamento igual a uma ação principal ou menor. Se você rolar um número duplo nesta rolagem de feitiço, não recebe pontos de façanha.
- 4 FEITIÇO IMPONENTE: o efeito do feitiço é mais dramático do que o normal. Até o início do seu próximo turno, qualquer um que tente um ataque corpo-a-corpo contra você deve ser bem-sucedido em um teste de VONTADE (CORAGEM). O número-alvo (NA) é 10 + sua Magia. Aqueles que falharem devem abrir mão do ataque e realizar uma ação de movimento ou defesa.

FAÇANHAS DE MAGIA DE CRIAÇÃO

CUSTO
EM PF

FAÇANHA DE MAGIA

- 1 FEITIÇO DE FORTALECIMENTO: um aliado a até 2 metros de você recebe um bônus de +1 em Força até o começo de seu próximo turno.
- 1 FEITIÇO DE ACELERAÇÃO: um aliado a até 2 metros de você recebe um bônus de +1 em Destreza até o começo do seu próximo turno.
- 1+ FEITIÇO DE APOIO: você ou um aliado a até 2 metros com Saúde maior do que 0 recuperam 1 ponto de Saúde para cada PF gasto.
- 2 FEITIÇO DE SUSTENTAÇÃO: um aliado a até 10 metros atualmente com Saúde 0 não conta esta rodada quando determinar quantas rodadas pode sobreviver com Saúde 0.
- 3 FEITIÇO DE POTENCIALIZAÇÃO: você recebe +1 de poder de feitiço no próximo feitiço que lançar antes do fim do seu próximo turno.

FAÇANHAS DE MAGIA DE ENTROPIA

CUSTO
EM PF

FAÇANHA DE MAGIA

- 1 FOME INTENSA: se um personagem a até 10 metros de você morrer nesta rodada, você recupera 1d6 pontos de mana. Note que isto apenas recupera mana que você gastou; você não recebe mana de bônus acima do seu máximo normal.
- 2 MALDIÇÃO MENOR: o alvo de seu feitiço sofre uma penalidade de -1 em Defesa até o começo do seu próximo turno.
- 2 PÉ DE CHUMBO: o alvo de seu feitiço tem sua vitalidade brevemente drenada. O alvo sofre uma penalidade de -1 em Velocidade até o começo do seu próximo turno.
- 3+ BÊNÇÃO ENTRÓPICA: o alvo de seu feitiço perde 1 de Saúde e você é curado pelo mesmo valor. Note que isto apenas cura dano que você sofreu; você não recebe Saúde acima do seu máximo. Se tiver pontos de façanha suficientes, você pode usar esta façanha duas vezes no turno.

FAÇANHAS DE MAGIA AVANÇADAS

CUSTO
EM PF

FAÇANHA DE MAGIA

- 1 PERSPICÁCIA ARCANA: sua técnica nas artes mágicas o ajuda. Faça um teste de Magia contra NA 11 usando o foco de sua escolha. Se for bem-sucedido, você percebe algum detalhe mágico chave do encontro atual ou então ganha um bônus de +1 no seu próximo teste relacionado a magia, até o final do seu próximo turno.
- 1 VANTAGEM ARCANA: o alvo do feitiço sofre uma penalidade de -1 para resistir ao seu próximo feitiço até o final do seu próximo turno.
- 1+ FEITIÇO ESPANTOSO: se o feitiço causa dano, você pode mover o alvo em 2 metros em qualquer direção por cada PF que gastar.
- 1+ ARMADURA ARCANA: ao canalizar mana residual do lançamento do seu feitiço, você cria um campo protetor ao seu redor, ganhando um valor de armadura igual aos PF gastos até o começo do seu próximo turno.
- 3 FEITIÇO DURADOURO: se o feitiço tem uma duração maior que instantâneo, dura o dobro, sem custo adicional de mana. *Armadura de pedra*, dura uma hora adicional, *glifo de paralisia* dura 2d3 rodadas e assim por diante.
- 4 EXPLOÇÃO DE MANA: imediatamente depois de lançar o feitiço, recupere 1d6 pontos de mana.
- 4 LANÇAMENTO IMPERIOSO: reduza o custo de mana do feitiço em 2. Esta façanha pode reduzir o custo de mana até 0.
- 4 DIVIDIR FEITIÇO: se o feitiço afeta apenas um alvo, você pode fazê-lo afetar dois, desde que o segundo alvo esteja dentro do alcance do feitiço e a não mais do que 6 metros do alvo original. Não há custo adicional de mana. Os alvos testam contra o feitiço separadamente.
- 5 INTERROMPER MAGIA: além de seus efeitos normais, seu feitiço é tão poderoso que pode interromper outro feitiço que esteja agindo sobre o alvo; role um teste de MAGIA (ESPÍRITO) contra o poder de feitiço de qualquer efeito no alvo. Um sucesso remove o efeito. Um número duplo no teste não gera pontos de façanha adicionais.
- 5 FEITIÇO LETAL: se o feitiço causa dano, um alvo do feitiço sofre 2d6 pontos de dano adicional. Como alternativa, todos os alvos do feitiço sofrem um dano adicional de 1d6.
- 6 FEITIÇO PENETRANTE: se o feitiço causa dano, todo o seu dano nesta rodada torna-se dano penetrante, ignorando o valor de armadura do alvo.

FAÇANHAS DE MAGIA PRIMAL

CUSTO
EM PF

FAÇANHA DE MAGIA

- 2 FEITIÇO DESLUMBRANTE: além de outros efeitos, o alvo de seu feitiço tem uma penalidade de -1 em todos os testes envolvendo visão (incluindo ataques) até o começo do seu próximo turno.
- 3 IMOLAÇÃO: o feitiço o faz explodir em chamas. Isto não causa dano em você, mas até o começo do seu próximo turno qualquer um que tenha contato com você ou o ataque em combate corpo-a-corpo sofre 1d6+1 pontos de dano.
- 3 PELE GROSSA: sua pele endurece brevemente e acrescenta 1 à sua Armadura até o começo do seu próximo turno. Esta façanha não tem efeito se você estiver sendo afetado por um feitiço que aumenta sua Armadura.
- 4 ARCOS DE RELÂMPAGO: arcos de eletricidade saem de seu corpo, causando 2 pontos de dano penetrante em quaisquer adversários a até 2 metros.

FAÇANHAS DE MAGIA DE ESPÍRITO

CUSTO
EM PF

FAÇANHA DE MAGIA

- 1+ **ESCUDO DO ESPÍRITO:** você molda o excesso de mana para protegê-lo. Até o começo do seu próximo turno, qualquer façanha de magia (para ajudar ou ferir) que custe até o número de PF que você gastou para ativar o escudo de energia não o afeta. Se é uma façanha de magia que afeta alvos múltiplos, você não é afetado mas outros são, normalmente.
- 2 **DERRUBAR:** você derruba o alvo do seu feitiço. Qualquer personagem que faça um ataque corpo-a-corpo contra um adversário derrubado recebe um bônus de +1 na rolagem de ataque.
- 3+ **FEITIÇO ENERVANTE:** se o alvo do seu feitiço tiver um valor de mana, esse personagem perde 1 ponto de mana. Se você tiver pontos de façanha suficientes para gastar, você pode usar esta façanha duas vezes no seu turno.

FAÇANHAS DE EXPLORAÇÃO

CUSTO
EM PF

FAÇANHA

- 1 **POSIÇÃO VANTAJOSA:** você faz sua descoberta a partir de uma posição vantajosa, à sua escolha. Essa posição não pode estar a mais de 2 metros do lugar que normalmente levaria à descoberta. Você pode esperar até que o mestre descreva o que descobriu, se isso for relevante, antes de escolher.
- 2 **BUSCA EFICIENTE:** se recursos de qualquer tipo são normalmente consumidos no decorrer do seu teste, você pode usar apenas metade deles.
- 2 **BUSCA RÁPIDA:** você completa seu teste na metade do tempo.
- 3 **ISSO NÃO ME CHEIRA BEM:** você pode fazer imediatamente outro teste de Percepção, sem custo adicional em tempo ou recursos, para descobrir mais informações sobre seus arredores ou sobre o assunto do teste. Entretanto, este teste deve usar um foco diferente do primeiro, e não gera pontos de façanha. Os dois testes acontecem simultaneamente. Se não há nada adicional a ser descoberto, a façanha é gasta, mas o mestre não evitará que você escolha esta façanha mesmo quando não houver mais nada a descobrir.
- 3 **PRESTAR ATENÇÃO:** você recebe um bônus de +1 em testes posteriores para examinar ou perceber aspectos adicionais do assunto do seu teste, até que a situação ou o local mudem.
- 4 **COM UM FLOREIO:** seu sucesso é impressionante para aqueles que estão assistindo. Você tem um bônus de +1 em testes opostos contra eles até que a situação ou o local mudem.
- 4 **COMEÇAR POR CIMA:** se sua descoberta levar a um combate, você recebe um bônus de +3 na sua rolagem de iniciativa.
- 4 **RECURSOS À MÃO:** escolha um foco que você não tem, que pertença à mesma habilidade do teste que você está fazendo. Considera-se que você tem o foco até que a situação ou o local mudem. O mestre pode exigir que você explique como este bônus surge do ambiente, e negá-lo se você não puder explicá-lo.

FAÇANHAS DE INTERPRETAÇÃO

CUSTO
EM PF

FAÇANHA

- 1 **ESPIRITUOSO:** você faz o comentário perfeito no fim de sua ação, afetando todos aqueles que o ouvem. Se você não conseguir pensar em um comentário, o resto dos jogadores e o mestre rapidamente discutem opções, e você escolhe entre elas. Sua fama de sagaz provavelmente irá se espalhar, para o bem ou para o mal.
- 2 **AGITAR A MULTIDÃO:** seus esforços de interação são tão eficazes que se espalham por outras pessoas na área. Você afeta uma pessoa a mais, à sua escolha, além do alvo original. Você pode usar esta façanha várias vezes na mesma rolagem. Entretanto, se o teste que originou esta façanha foi um teste oposto, você não pode expandir o efeito a alguém que tenha um valor total de habilidade + foco maior que o alvo original.
- 2 **E MAIS UMA COISA:** você consegue inserir outro assunto na interação que exigiu o teste, se sua descrição for boa o bastante. Se isso for relevante, você pode fazer um teste adicional como parte de sua ação, antes que qualquer um tenha uma chance de responder ou fazer quaisquer testes ou comentários.
- 3 **PIADA:** você encaixa uma frase com perfeição, faz uma careta ou realiza algum outro movimento cômico que faz as pessoas rirem (ou pelo menos segurarem um riso). Qualquer um que queira evitar uma risada deve fazer um teste de VONTADE (DISCIPLINA) contra NA 11, com a exceção — a critério do mestre — do alvo da piada.
- 3 **SILÊNCIO ESTUPEFATO:** você é tão impressionante que deixa todas as testemunhas completamente atordoadas e incapazes de falar por pelo menos uma rodada completa. Fora de combate, isto dura pelo menos o bastante para seu personagem começar a fazer outra coisa.
- 4 **FLERTAR:** escolha um personagem presente e faça imediatamente um teste oposto de COMUNICAÇÃO (SEDUÇÃO) contra VONTADE (DISCIPLINA). Se você vencer, o personagem fica enamorado por você, desde que a orientação sexual seja compatível. O que exatamente isto significa e como isso se desenvolve (ou desaba) em longo prazo fica a critério do mestre (ou do jogador, se esta façanha tiver como alvo um PJ), e depende de como você continua a agir. Contudo, se for bem-sucedido, você criou uma abertura para oportunidades românticas.
- 4 **VONTADE INABALÁVEL:** seu sucesso lhe mostra seu próprio brilhantismo e força de personalidade. Durante o resto da interpretação atual, você recebe um bônus de +1 em qualquer teste oposto no qual um oponente tente colocá-lo em desvantagem emocional — por exemplo, tentativas de intimidá-lo, impressioná-lo etc.
- 5 **ENFURECER:** você “pisa no calo”, disparando uma provocação ou insulto de tal forma que um alvo à sua escolha deve atacá-lo ou sair de cena batendo os pés (à escolha dele). O ataque não precisa ser mortal, e um tapa ou um desafio para um duelo também pode servir como um “ataque”.