

Mighty
Blade

Manual do
COMBATENTE



EDITORIA
RUNAS

Luciano Abel
Domenico Gay

Mighty Blade

Manual do COMBATENTE

EDITORA
RUNAS
Porto Alegre

2025

Versão: 3.75

Copyrights © Editora Runas

Autores: Domenico Gay, Luciano Abel

Design de Capa: Luciano Abel (luciano.abel@gmail.com)

Ilustrações Internas: Domenico Gay (do.grafite@gmail.com)

Design e Diagramação: Luciano Abel (luciano.abel@gmail.com)

Revisão: Gustavo Brauner e Eduardo "O Inominável" Machado

Mighty Blade™ foi criado em 2003 por Tiago Junges (coisinhaverde@gmail.com)

Para apoiar nosso projeto visite:

www.catarse.me/mightyforge

Que rolem os dados!!!

www.mightyblade.com.br

www.editorarunas.com.br

Porto Alegre

2025



Esse material segue as regras do

Creative Commons (www.creativecommons.org)

sob as seguintes determinações:



Dados Internacionais de Catalogação na Fonte (CIP)

A139m Abel, Luciano

Mighty Blade: Manual do Combatente / Luciano Abel,
Domenico Gay; [ilustração Domenico Gay] - Porto Alegre:
[Edição de Luciano Abel], 2025.

72f. : il.

Índice

ISBN: 978-65-01-40426-4

1. Jogos de Aventura. 2. Jogos de fantasia. I. Gay, Domenico.
II. Título.

CDD: 793.9

Sumário

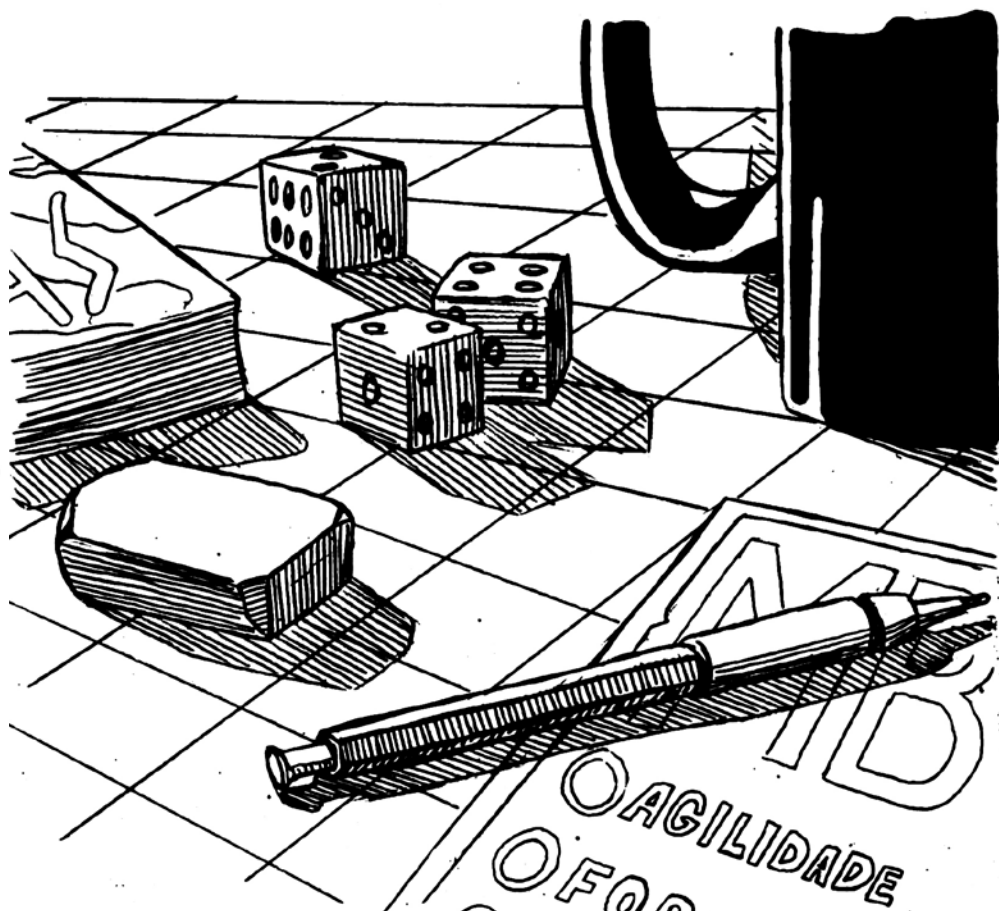
| | | | |
|-------------------------------------|----|--|----|
| Introdução | 4 | Encontrão | 25 |
| Capítulo 1: Regras | 6 | Imobilizar | 25 |
| Deslocamento | 7 | Interceptar | 26 |
| Utilizando Tabuleiros | 7 | Interpor | 26 |
| Outras Formas | | Fintar | 27 |
| de Movimentação | 9 | Capítulo 2: Personagens | 28 |
| Saltar | 9 | Escudeiro/Escudeira | 29 |
| Impulsionada | 9 | Valentão/Valentona | 29 |
| Quedas | 10 | Tarimbeiro/Tarimbeira | 30 |
| Carga e Força Necessária | 11 | Aegis | 31 |
| Efeitos de Carga | 12 | Balesteiro | 34 |
| Rodada, Turno e Ações | 13 | Capoeirista | 37 |
| Iniciativa | 15 | Pugilista | 42 |
| Defesa | 16 | Capítulo 3: Equipamento | 46 |
| RD e Resistências | | Armas | 47 |
| Naturais | 16 | Tabela de | |
| Cobertura | 17 | Armas Corporais | 49 |
| Ataque | 18 | Ferramentas | 52 |
| Inaptidão em Combate | 19 | Armas de Distância | 53 |
| Dano | 20 | Armaduras e Escudos | 54 |
| Por um Fio | 21 | Armaduras | 54 |
| Morte Instantânea | 21 | Escudos | 55 |
| Manobras em Combate | 22 | Tabela de Proteções | 58 |
| Agarrar | 22 | Trajando Armaduras | 59 |
| Apertar | 23 | Equipamentos Gerais | 60 |
| Arremessar | 23 | Apêndice | 62 |
| Atacar com duas armas | 23 | Habilidades Revisadas | 62 |
| Ataque Localizado | 24 | Condições Revisadas | 66 |
| Defesa Total | 24 | | |
| Derrubar | 24 | | |
| Desarmar | 25 | | |

INTRODUÇÃO

Começando com *Canção do Bardo*, abrimos essa série de livros que revisam mais profundamente as regras básicas do Mighty Blade. A intenção deste livro é trazer mudanças que melhorem a experiência dos nossos jogadores, e ajudem a diminuir problemas detectados nos 7 anos de existência da 3ª Edição.

Essas regras, portanto, existem para ajudar e não para atrapalhar. O Mestre tem a palavra final sobre utilizá-las ou não em suas campanhas, confira com seu Mestre se ele vai ou não usar este material.

Por fim, RPG é sobre se divertir. Se você está se divertindo sem estas regras, talvez não precise delas. Claro vamos ficar muito felizes se você testá-las pelo me-





SOBRE ESTE DOCUMENTO

As regras apresentadas aqui devem ser consideradas opcionais – embora algumas venham sendo testadas há anos – e em fase de teste; qualquer retorno será muito valioso para nós.

As revisões de **Carga** e **Deslocamento** encontradas aqui foram testadas e aprovadas ao longo dos últimos anos. As regras de Deslocamento estão todas detalhadas aqui, principalmente para facilitar a consulta das poucas modificações relevantes, referentes a quedas (incluindo danos de objetos caindo e ataques em que o personagem pula sobre o alvo) e deslocamento reduzido pelo uso de armaduras.

O **Capítulo de Regras** traz o sistema básico de combate revisado na íntegra, trazendo esclarecimentos referentes a Rodada, Turno e diferentes tipos de Ações, explicações de como usar Iniciativa em uma aventura, além de trazer uma seção sobre Manobras que incluem regras revisadas de Encontrões e de Agarrar, e adicionando algumas novas opções.

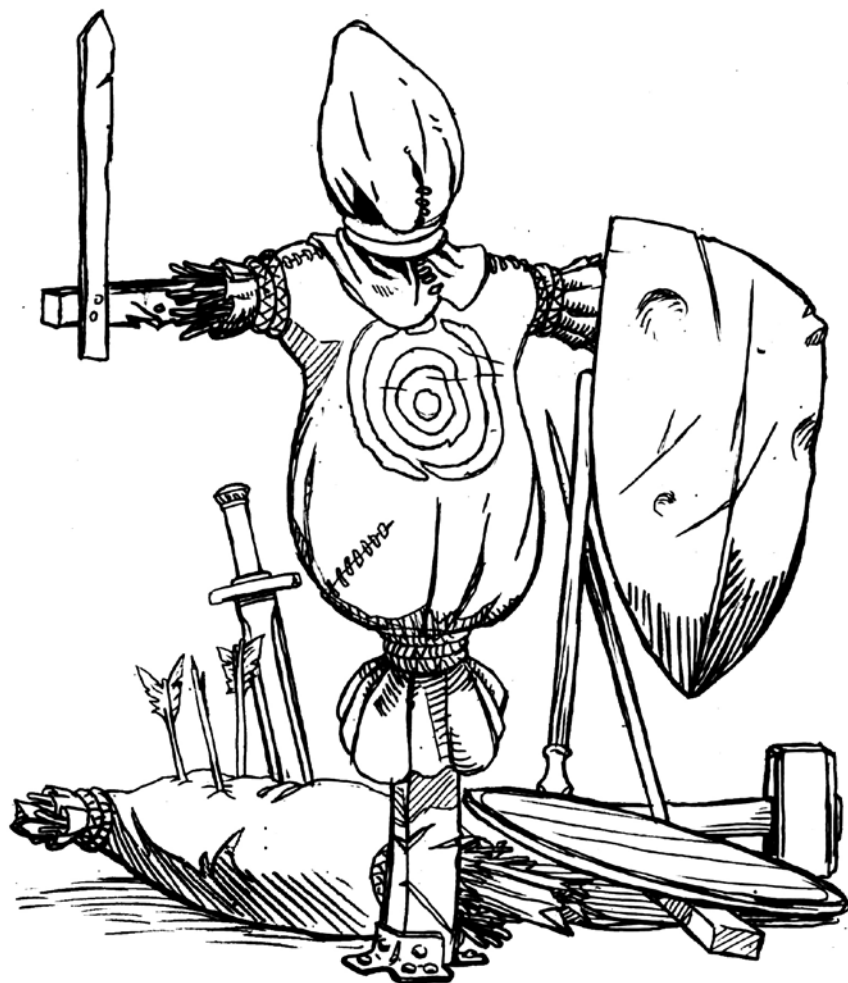
A sessão sobre **Armaduras** traz uma nova regra para o uso de **Bloqueio** e **Redução de Dano**, para ser usada no lugar da regra atual, além de uma descrição do tempo para trajar armaduras e a inclusão de exemplos de armaduras históricas e onde elas se encaixam dentro das regras, para aqueles que tiverem curiosidade ou interesse no assunto.

A sessão sobre **Armas** traz algumas novas características para armas, além de regras para **Sucessos Decisivos** de acordo com o tipo de dano. Todas as armas publicadas até agora (*Guia Básico* e *Guia do Vilão*) estão listadas aqui, ajustadas pelas novas regras – as flechas especiais do *Guia de Tebryn* não tiveram qualquer alteração, e não estão presentes aqui. Não há novas armas nesse documento, para simplificar a absorção das novas regras.

Capítulo 1: Regras

Você vai encontrar a seguir uma nova regra de Defesa – mas ela não é com patível com a regra atual e, se for implementada, deve ser utilizada em seu lugar, não em conjunto com as regras de Defesa do Guia Básico (Guia Básico deve estar em itálico).

Além disso, você também vai encontrar revisões do sistema de Carga e Deslocamento, esclarecimentos sobre o sistema de combate e Manobras, ampliando as opções a serem usadas em combate.



DESLOCAMENTO

O Deslocamento do personagem é calculado dividindo-se sua Agilidade por 2 (arredondando este valor para baixo) e somando-se 4 ao resultado. Esse é o número de metros que um personagem consegue percorrer normalmente durante seu turno. Assim, um personagem com Agilidade 3 teria deslocamento 5 (3 dividido por 2 = 1,5, arredondado para baixo 1; 1 + 4 = 5) enquanto um personagem com Agilidade 6 teria deslocamento 7 (6 dividido por 2 = 3; 3 + 4 = 7).

Para facilitar, a tabela a seguir mostra a movimentação de acordo com a Agilidade de cada personagem. O valor de corrida de um personagem é igual a 4 vezes seu Deslocamento normal. Se estiver usando uma armadura com a Propriedade Média, o personagem tem seu modificador de corrida diminuído para o triplo de seu Deslocamento (ao invés do quádruplo). Se estiver usando uma armadura com a Propriedade Pesada, seu

modificador de corrida será apenas o dobro de seu Deslocamento normal. Armaduras com a Propriedade Leve não afetam o deslocamento do personagem.

UTILIZANDO TABULEIROS

Para aqueles grupos de jogo que utilizam mapas, os mapas hexagonais tendem a ser mais simples de usar. No entanto, como mapas quadriculados são bem mais fáceis de encontrar – ou improvisar – as regras para esses tipos de mapa estão incluídas nesta seção.

Em mapas hexagonais, cada hexágono conta como 1m de diâmetro.

Em mapas quadriculados, cada quadrado conta como 1m de lado, e 1,5m entre cada um dos cantos mais distantes.

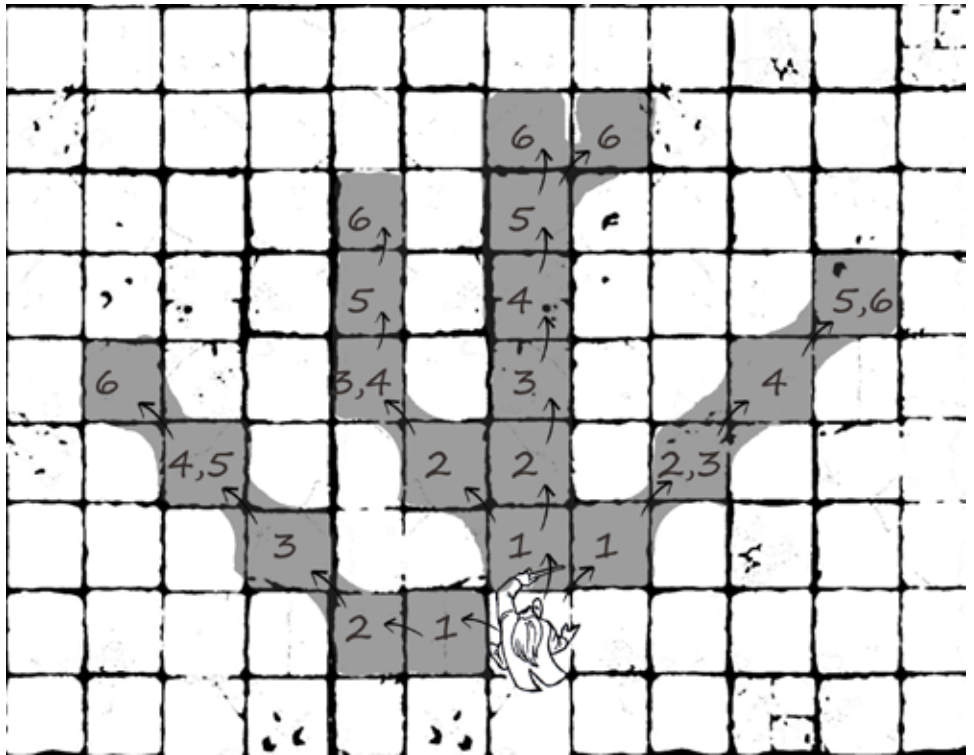
Em um tabuleiro hexagonal, o personagem simplesmente se desloca

| Agilidade | Deslocamento | Corrida sem Armadura/ Armadura Leve | Corrida com Armadura Média | Corrida com Armadura Pesada |
|------------|--------------|--|----------------------------|-----------------------------|
| 1 | 4 metros | 16 metros | 12 metros | 8 metros |
| 2 ou 3 | 5 metros | 20 metros | 15 metros | 10 metros |
| 4 ou 5 | 6 metros | 24 metros | 18 metros | 12 metros |
| 6 ou 7 | 7 metros | 28 metros | 21 metros | 14 metros |
| 8 ou 9 | 8 metros | 32 metros | 24 metros | 16 metros |
| 10 ou 11 | 9 metros | 36 metros | 27 metros | 18 metros |
| 12 ou mais | 10 metros | 40 metros | 30 metros | 20 metros |

1 hexágono por metro de Deslocamento. Em um tabuleiro quadriculado, um personagem se desloca 1 quadrado por metro de Deslocamento que possuir se estiver se movendo em ângulo reto - diretamente na vertical ou na horizontal. Quando estiver se movendo em diagonais, um personagem precisa de 3 metros de Deslocamento para se mover 2 quadrados - para facilitar essa contagem, considere que o primeiro quadrado na diagonal exige 1 metro de movimento, o segundo, 2 metros, o terceiro, 1 metro, o quarto, 2 metros e assim por diante.

Alguns exemplos de movimentações para um personagem com Deslocamento 6. A primeira diagonal - e todas as diagonais ímpares - consomem 1m de Deslocamento, enquanto a segunda - e todas as diagonais pares - consomem 2m de Deslocamento.

Essa regra pode ser utilizada para extrapolar o alcance de efeitos descritos em metro. Nos exemplos adiante, um efeito de alcance 4 que afeta tudo à frente do personagem - no caso de um efeito em linhas paralelas e diagonais em relação a um mapa quadriculado.



IMPULSIONAR

Um personagem pode impulsionar o salto de um aliado como uma Ação Padrão. Nesse caso, some metade da Força do personagem impulsionando, em metros, à capacidade de salto do personagem saltando (tanto em altura quanto em distância). O personagem impulsionado segue as regras de queda deliberada com relação a dano ou para realizar ataques de Encontrão.

QUEDAS

Um personagem pode cair por diversos motivos. Um deles é uma falha em uma Ação de Movimento. Às vezes pode ser como o resultado de um ataque ou magia. Nesses casos, ele sofre dano de acordo com o terreno. Caso um personagem tenha uma falha crítica em um teste e isso o leve a cair, ele fica *Atordoad* (pág. 66) por um número de turnos igual ao número de metros que caiu – além de sofrer o dano pela queda.

O dano por quedas é igual a 4/Contusão por metro. Terrenos acidentados podem causar mais dano, geralmente definido na própria descrição do terreno. Nesse caso, o dano indicado deve substituir o dano padrão. Terrenos rochosos causam dano igual a 8/Contusão, enquanto um fosso com estacas causa dano igual a 12/Perfuração, por exemplo. Qualquer RD que o personagem possua é aplicada ao dano por queda, independente da fonte do dano (empurrões, quedas por falha crítica, objetos caindo sobre ele...).

Se uma criatura de tamanho Médio ou menor cai da altura do chão (quando está andando, correndo ou

simplesmente é empurrada) considere que ela sofre uma queda de 1 metro de altura, independente da sua altura. Criaturas de tamanho Grande ou maior que caem da altura do chão sofrem dano de acordo com sua altura – uma criatura de 4 metros de altura sofre dano como se tivesse caído 4 metros, por exemplo. Criaturas de tamanho Miúdo não sofrem dano por queda da altura do chão.

Um personagem pode saltar deliberadamente para baixo, estando preparado para amortecer o impacto da queda, de uma altura em metros igual à metade de sua Força ou Agilidade (o que for maior) sem sofrer dano. Se o personagem saltar uma distância maior do que essa, desconte essa distância do total para determinar o dano que ele sofre. Isso não afeta quedas, apenas saltos deliberados.

Se uma criatura salta deliberadamente sobre outra, seja com o intuito de atacar ou de suavizar a própria queda, ela causa dano por contusão igual à sua FN/Contusão (a FN de uma criatura é igual à metade do seu peso em quilos; detalhes na sessão de Carga e Força Necessária, adiante) por metro que saltou sobre o alvo, e sofre a mesma quantidade de dano – este dano substitui o dano normal por queda deliberada. Realizar um ataque como esse é considerado uma manobra de Encontrão, que não exige que o personagem se desloque 3 metros ou mais (mesmo saltar de 1 metro de altura pode ser considerado um Encontrão nessas condições) e o dano por queda substitui o dano por deslocamento.

Se estiver saltando sobre outra

criatura para suavizar a sua queda – seja a criatura um aliado ou não – use as regras de salto deliberado, acima, mas o dano será dividido igualmente (arredondado para baixo) entre a criatura saltando e seu alvo.

Se um objeto cai sobre uma criatura, ele causa dano por Contusão

igual à sua FN para cada metro que ele cair. Atingir um alvo com um objeto dessa forma exige um teste de Inteligência com uma dificuldade igual à Defesa do alvo +4. Independente do resultado do teste, a RD do alvo sempre se aplica contra dano de objetos caindo sobre ele.

🎪 CARGA E FORÇA NECESSÁRIA 🎪

A Carga mede quanto peso um personagem pode carregar. Esse valor é definido pela Força do personagem e não é uma medida de peso absoluta, mas, sim, uma medida da quantidade de peso que o personagem consegue carregar sem penalidades. Um personagem tem dois valores de Carga: Carga Básica, que é sua Força multiplicada por 5, e Carga Máxima, que é sua Força multiplicada por 10.

Cada item tem uma medida de Força Necessária (FN) que é o valor da Força que o personagem precisa para utilizar aquele item com eficiência.

Um personagem atacando com uma arma cuja FN é maior do que sua Força ataca como se fosse Inapto.

Um personagem usando uma armadura cuja FN é maior do que sua Força realiza todos os testes como se fosse Inapto.

Um personagem conjurando Magias através de um item canalizador cuja FN é maior do que sua Força realiza seus testes de conjuração como se fosse Inapto.

Um personagem iniciando uma Música utilizando um instrumento musical cuja FN seja maior do que sua Força realiza seus testes relacionados àquela Música como se fosse Inapto.

Um personagem segurando um escudo cuja FN é maior do que sua Força não recebe seus bônus de defesa.

A FN de itens gerais – como uma pá, panela ou barraca, por exemplo – indicam a Força necessária para utilizá-los adequadamente. Se o personagem não tiver a Força necessária para utilizar esses itens, ele precisa do dobro do tempo normal para utilizá-los (cavar um buraco com uma pá, cozinhar com uma panela de ferro ou montar uma barraca, por exemplo).

Os itens que o personagem estiver carregando (incluindo sua armadura e quaisquer armas e/ou escudos que estiver portando) ocupam uma quantidade de Carga igual à soma de sua FN – assim, um personagem utilizando uma Cota de Malha (FN 4) sobre uma Gambeson (FN 2), portando um escudo (FN 3) e uma espada longa (FN 4) e com uma maça estrela na cintura (FN 3) tem uma Carga total de 16.

Para calcular a FN de um item que não esteja nas listas de equipamento, considere que cada 2 quilos de peso correspondem à FN 1. Para itens que não chegam aos 2 quilos, considere que cada 10 itens miúdos (como moedas,

pedras preciosas, componentes de poções) ou 20 itens pequenos (como flechas, virotes, pergaminhos, poções ou jóias) equivalem à FN 1.

Uma criatura tem uma FN igual à metade de seu peso em quilos – mas se estiver carregando equipamentos, como uma armadura, a FN do equipamento se soma à Carga da criatura.

Se um item for muito pesado para ser carregado por um único personagem – um baú grande (FN 7) contendo duas mil moedas de cobre (FN 20), por exemplo – um grupo pode realizar um esforço conjunto para carregá-lo. Nesse caso, some a Carga de todos os personagens carregando o peso para verificar se eles conseguem levantar o item. Todos os personagens estarão Segurando o item – veja Condições Revisadas, na página 66, para detalhes. Se o item exceder a Carga do grupo, consulte Efeitos da Carga, adiante.

EFEITOS DA CARGA

Enquanto estiver carregando uma quantidade de FN menor do que sua Carga Básica, o personagem não sofre qualquer efeito.

Se um personagem ultrapassar seu limite de Carga Básica, ele não consegue se locomover muito bem – passa a ter Deslocamento 2, independente de sua Agilidade, e não pode correr, saltar e nem realizar Encontros (exceto por queda). Além disso, ele considera apenas metade de sua Agilidade (arredondada para baixo) para calcular sua Esquiva, e todos os seus testes de Agilidade são realizados como se o personagem fosse Inapto.

Se um personagem estiver carregando ou levantando uma quantidade de FN maior do que sua Carga Máxima, ele não consegue se mover, e precisa fazer um teste de Força para **Resistir a Fadiga** no início de cada um de seus turnos (dificuldade igual à diferença entre sua Carga Máxima e a FN do objeto/criatura). Some 1 à dificuldade a cada turno que o personagem mantiver a carga depois do primeiro, cumulativamente – assim, um personagem com Força 6 (Carga máxima 60) levantando uma estátua de 140 quilos (FN 70) faz um teste de Força com dificuldade 10 no primeiro turno, 11 no segundo, 12 no terceiro e assim sucessivamente, até que solte a carga – ou não consiga mais suportar seu peso. Se falhar no teste, ele soltará a carga (se possível) e estará *Exausto* (pág. 69) por um número de turnos que teve sucesso para **Resistir a Fadiga** (a adrenalina cobra seu preço).

Se não puder soltar a carga por algum motivo, ele é esmagado, perdendo uma quantidade de PVs e PMs igual à diferença entre sua Carga Máxima e a FN do objeto/criatura a cada turno, até que o peso seja tirado de cima dele – no exemplo acima, o personagem perderia 10 PVs e 10 PMs por turno, até que a estátua fosse removida de cima dele.

Essa regra também é utilizada para arrastar ou puxar peso, apenas removendo o risco de dano por esmagamento.

Essa regra serve apenas para queda e esmagamento devido à objetos inanimados – para quedas de criaturas (ou saltar sobre uma criatura) veja Queda, acima.

RODADA, TURNO E AÇÕES

Um combate em pequena escala – como uma escaramuça entre aventureiros e um grupo de monstros, por exemplo – dura, em média, 1 minuto. A maioria dos efeitos dura justamente esse tempo, o que seria o mesmo que dizer que são efeitos que duram até o final do combate.

Dentro de cada combate, as ações dos combatentes são divididas em frações menores de tempo, chamadas rodadas. Uma rodada começa com as ações do personagem com a maior Iniciativa, e se encerra com as ações daquele com Iniciativa mais baixa. Assim que todos os personagens tiverem agido, a rodada termina e a próxima rodada tem início imediatamente. Cada rodada dura uma quantidade de tempo abstrata em relação ao combate como um todo, já que não importa se um combate tem 2 ou 20 rodadas – pois ele ainda terá ocorrido, em termos de regras, dentro do espaço de 1 minuto.

Dentro de uma rodada, cada personagem têm direito de realizar suas ações. Essas ações individuais são chamadas turnos. Apesar de todos os turnos de uma rodada ocorrerem simultaneamente, os personagens com maior iniciativa têm uma pequena vantagem em termos de velocidade de ação e reação. Assim, caso um personagem de alguma forma neutralize um outro que ainda não tenha agido naquela rodada, o personagem que ainda não agiu não terá direito de realizar uma ação no seu turno (a menos que seja trazido de

volta ao combate de alguma forma, entre o momento que foi neutralizado e seu turno dentro da rodada).

Por exemplo: num combate contra um grupo de Goblins (Iniciativa 12), o Feiticeiro (Iniciativa 5) perde todos os Pontos de Vida e fica Por um Fio. O Sacerdote (Iniciativa 7) vai até o Feiticeiro com sua Ação de Movimento e conjura uma magia de cura para estabilizá-lo. Em seu turno, o Guerreiro (Iniciativa 6), também vai até o Feiticeiro e o acorda (com uma Ação Completa), o que permite que o Feiticeiro seja capaz de agir no seu turno.

Dentro de um turno, cada personagem pode realizar quatro tipos de Ações: Ações Livres, Ações de Movimento, Ações Padrão e Ação Completa. O personagem sempre pode realizar Ações Livres, mas deve escolher entre realizar 1 Ação Completa ou 1 Ação Padrão e 1 Ação de Movimento ou 1 Ação de Movimento e 1 Ação Padrão ou duas Ações de Movimento.

AÇÕES LIVRES

Estas são ações muito simples que não consomem tempo considerável ou que podem ser realizadas enquanto o personagem está concentrado em outra tarefa qualquer. Soltar itens que o personagem tenha nas mãos, sacar um item do cinto ou aljava (poção, flecha, uma arma) ou falar. Um personagem pode realizar qualquer número de Ações Livres por turno, desde que sejam diferentes.

AÇÃO DE MOVIMENTO

São ações que permitem se deslocar de alguma forma durante o combate. Geralmente é utilizada para se aproximar ou se afastar de um alvo, ou escolher uma posição mais favorável, descer de uma montaria ou se levantar (caso o personagem esteja caído), por exemplo. Ações de Movimento também são usadas para sacar armas que estejam nas costas do personagem – como arcos dentro da aljava, um escudo ou um machado de batalha, por exemplo – ou para pegar itens do chão.

Um personagem pode realizar uma Ação de Movimento por turno e ainda tem direito a uma Ação Padrão.

AÇÕES PADRÃO

São ações que exigem a maior parte da concentração do personagem ou que consomem um tempo considerável, como realizar um ataque, conjurar magias, ativar Habilidades de Ação, colocar um item numa mochila ou beber uma poção.

Além disso, um personagem pode usar uma Ação Padrão para realizar uma Ação de Movimento, realizando assim duas Ações de Movimento no mesmo turno. Não é possível usar uma Ação de Movimento para realizar uma segunda Ação Padrão, no entanto.

Um personagem pode realizar uma dessas Ações Padrão por turno e ainda tem direito a uma Ação de Movimento.



AÇÕES COMPLETAS

Em vez de realizar uma Ação Padrão e uma Ação de Movimento, o personagem pode escolher (ou precisar, em alguns casos) realizar uma Ação Completa. Estas ações consomem todo o tempo e/ou concentração que o personagem tem à disposição durante o seu turno. Subir em uma montaria, procurar um item numa mochila, trocar a corda de um arco, realizar um Encontro, correr ou fazer um teste que não diga respeito diretamente ao combate (como abrir uma fechadura, escalar, nadar ou procurar, por exemplo) são todas Ações Completas.

Veja Outras Formas de Movimentação, na pág. 9, e em Manobras de Combate, na pág. 22, para mais detalhes.

INICIATIVA

Quando um combate está para começar, é necessário decidir a ordem das ações de cada personagem. Em um jogo tradicional, existem três formas de iniciativa mais comuns: Individual, Grupal ou Alternada. Independente da forma de iniciativa utilizada, a rolagem será sempre a mesma: role 2d6 e some a Agilidade ou Inteligência (o que for menor) do personagem, adicionando quaisquer bônus de Iniciativa dele.

Iniciativa Individual: todos os personagens envolvidos devem fazer uma rolagem de iniciativa – o Mestre rola para cada criatura que os personagens estiverem enfrentando, enquanto cada jogador rola pelo seu personagem. Os personagens com resultados mais altos agem primeiro, seguidos pelos que tiverem resultados mais baixos, em ordem decrescente. Em casos de empate, o personagem com a Agilidade mais alta age antes. Se ainda houver empate, o personagem com a Inteligência mais alta age antes. Se o empate persistir, a iniciativa de ambas as criaturas deve ser rolada novamente, mas apenas entre elas. O Mestre – ou um jogador designado – mantém anotada a ordem de iniciativa. Uma rodada começa com o personagem com o resultado mais alto, e termina quando o personagem de iniciativa mais baixa tiver agido. Não role iniciativa a cada rodada de combate! Considere que a ordem estabelecida na primeira rodada é mantida até o final da escaramuça. Essa é a forma mais tradicional de iniciativa, mas pode ser

considerada bastante estática para alguns grupos.

Iniciativa de Grupo: o Mestre rola um teste de iniciativa pelas criaturas que o grupo estiver enfrentando, enquanto os jogadores escolhem um jogador (geralmente aquele cujo personagem seja o líder do grupo, caso haja algum, ou aquele com o maior bônus para rolar iniciativa) para rolar. Todas as criaturas do grupo que tiver vencido agem primeiro, e então as criaturas do grupo oponente realizam todas as suas ações como preferirem. Essa forma de iniciativa é rápida e simples, sem necessitar de uma manutenção de ordem de iniciativa, mas é extremamente desbalanceada, já que o grupo que age antes pode concentrar todos os seus ataques em oponentes específicos, reduzindo o número de oponentes que terão chance de agir. Além disso, permite que os jogadores abusem de bônus de iniciativa, já que um único personagem com bônus elevados beneficia aqueles com chances reduzidas de ter bons resultados de iniciativa.

Iniciativa Alternada: Cada jogador rola a iniciativa pelo seu personagem, enquanto o Mestre rola pela criatura com a iniciativa mais alta que o grupo de aventureiros estiver enfrentando. O personagem com a iniciativa mais alta age primeiro. Assim que esse personagem terminar seu turno, um personagem do grupo oposto pode agir, e então é a vez do grupo oponente, sucessivamente. Se um dos grupos tiver

mais criaturas que o outro, as criaturas excedentes agem sucessivamente depois que o último oponente tiver agido. No começo da rodada seguinte, o grupo que tiver vencido a iniciativa pode escolher qualquer criatura para agir primeiro. Essa forma de iniciativa permite bastante liberdade para os jogadores, que po-

dem decidir quem agirá em que ordem, e táticas de linchamento (em que todo um grupo foca em um único oponente) tem pouco valor de controle de iniciativa mas tem valor de controle de número de ações – afinal, o grupo com mais criaturas tem mais ações para desempenhar no final da rodada.

DEFESA

A Defesa de um personagem é dividida em duas partes: Esquiva e Bloqueio. A Esquiva é igual à 5 + Agilidade do personagem, além de quaisquer bônus de Esquiva conferidos por itens ou Habilidades. O Bloqueio inclui a RD da Armadura e quaisquer outros bônus de Bloqueio conferido por itens ou Habilidades, e é somado à Esquiva, mas anotado separadamente.

Além disso, o personagem deve anotar a RD e quaisquer Resistência oferecidas pela armadura separadamente.

Assim, um personagem com Agilidade 3, utilizando um uma Armadura Segmentada sobre uma Gambeson, tem Esquiva 8 (5 da Base, +3 da Agilidade) e Bloqueio 14 (8 da esquiva, +1 da RD da Gambeson, +5 da RD da Armadura Segmentada), RD 6 (RD 5 da Armadura Segmentada, +RD 1 da Gambeson) e Resistência a Frio (Gambeson).

Qualquer ataque contra esse personagem que tenha um resultado igual ou menor do que sua Esquiva erra o alvo completamente – ele literalmente sai da frente do ataque, apara ou deflete com eficiência, evitando completamente seus efeitos.


Qualquer ataque que tenha um resultado mais alto do que a Esquiva, mas menor ou igual ao Bloqueio do personagem, atinge a sua proteção, causando dano no personagem depois dos bônus de RD e Resistências serem aplicados.

Qualquer ataque que tenha um resultado acima do Bloqueio do per-

RD E RESISTÊNCIAS NATURAIS

Se um personagem tiver Redução de Dano ou Resistência derivada de Habilidades – geralmente Habilidades Raciais – essa RD não é somada no Bloqueio, e não é ignorada por ataques cujo resultado ultrapassem o Bloqueio do personagem. Assim, criaturas do tipo Artrópode, ou com a Habilidade Couro Grosso, Escamas Grossas, Paquiderme e Placas Quitinosas, assim como personagens com a Habilidade Duro como Pedra, sempre aplicam a RD contra quaisquer danos que sofram.

A exceção é a Habilidade Pele de Pedra; como a RD dessa Habilidade é considerada como proveniente de uma Armadura, ela segue todas as regras de defesa normais.



sonagem ignora a armadura completamente, atingindo o alvo diretamente sem considerar a RD e Resistências da armadura.

Os bônus de Bloqueio não aumentam a RD do personagem, mas a RD sempre é somada no Bloqueio. Bônus de Bloqueio e RD oferecidos por quaisquer fontes sempre se somam, exceto por RD natural (veja caixa ao lado para detalhes).

COBERTURA

Se um alvo estiver dentro da linha de visão de um personagem, mas houver algum objeto ou estrutura de tamanho considerável entre eles (uma coluna, arbustos densos, um canto de parede, um barril, um Escudo de Corpo...), o alvo é considerado com cobertura.

Cobertura oferece um bônus de Esquiva de +4 contra ataques de distância e +2 contra ataques corporais.

Em combate corporal, um personagem precisa estar adjacente à cobertura para receber seus bônus, o que significa que um personagem com uma arma de Haste (Alcance 3) pode se beneficiar de cobertura enquanto seu alvo pode não se beneficiar, dependendo das condições – um personagem usando um bordão, atrás de um escudo de corpo, atacando um lanceiro que está à 1 metro de distância recebe o bônus de cobertura do escudo, enquanto o lanceiro não recebe, por exemplo.

Se o alvo estiver atrás de um objeto que o deixe fora de sua linha de visão – agachado atrás de um muro, atrás de uma parede, sobre uma laje acima

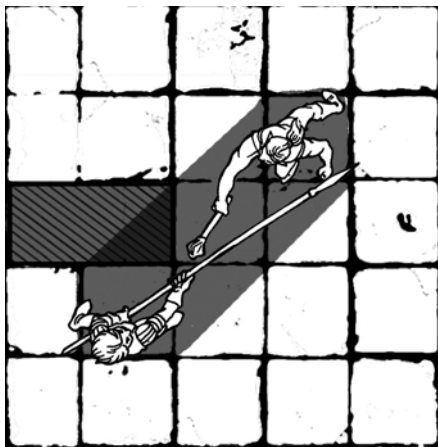
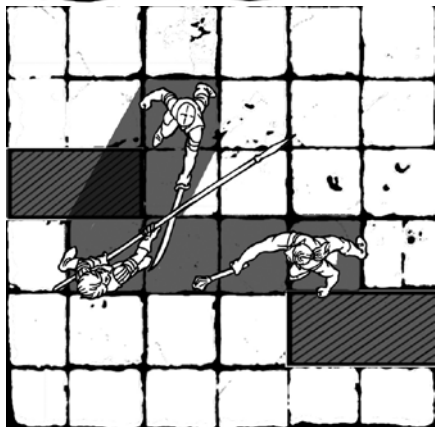
do agressor... – você não pode atacar o alvo, mesmo que saiba onde ele está. No entanto, como um personagem atacando a partir de uma cobertura desse tipo também não vê o alvo antes de sair de trás da cobertura, ele realiza seus ataques como se fosse Inapto no primeiro turno em que sai de trás da cobertura.

Se estiver usando mapas, para verificar se um personagem tem cobertura, trace uma linha entre os dois extremos da base de um personagem para os dois extremos da base do outro. Se alguma dessas linhas atravessar uma ou mais barreiras, o alvo tem cobertura.

Note que o alvo precisa estar adjacente à barreira (no caso de um mapa quadriculado, estar adjacente significa estar com pelo menos um lado encostando na barreira; se um personagem estiver tocando apenas um canto da barreira, isso não conta como cobertura).

No exemplo ao lado, o personagem com a maça não tem cobertura em relação ao lanceiro, já que apesar das linhas entre a posição das figuras haver uma barreira, o alvo do lanceiro não está adjacente à cobertura.

Note que o personagem portando a maça não tem alcance suficiente para atingir o lanceiro com um ataque corporal (veja regras de alcance na pág. 46), mas o lanceiro teria cobertura contra ataques à distância do personagem com a maça.



No exemplo ao lado, o espadachim não tem cobertura com relação ao lanceiro, já que apesar das linhas entre a posição das figuras ter uma barreira, o espadachim não está adjacente à barreira – quinas não oferecem cobertura.

O lanceiro, no entanto, tem cobertura em relação ao espadachim, já que as linhas se cruzam entre eles, e o lanceiro está adjacente à barreira.

Já o personagem com a maça tem uma barreira adjacente a ele, mas as linhas entre a base dele e a do lanceiro não atravessam a barreira e, portanto, não há cobertura.

ATAQUE

Os ataques são testes nos quais você rola 2d6 e soma um Atributo específico, dependendo do ataque – se o ataque puder ser feito com mais de um Atributo, o jogador sempre pode escolher qual Atributo usar (geralmente o mais alto).

Ataques corporais, tanto aqueles utilizando armas brancas (espadas longas, clavas, alabardas ou qualquer outra arma com o alcance Adjacente

ou Haste), quanto ataques desarmados (incluindo socos, chutes, mordidas, chifres ou outras armas naturais) são feitos com Força ou Agilidade. Se o personagem estiver portando duas armas, ele pode utilizar a Manobra Atacar com Duas Armas ou pode alternar o uso das armas, atacando com cada uma em turnos diferentes. Essas regras se aplicam para ataques com armas, ataques desarmados ou uma combinação de ambos.

INAPTIDÃO EM COMBATE

Existem algumas situações específicas que incorrem em Inaptidão:

Se o personagem quiser realizar dois ataques num turno, ele realiza ambos os ataques como se fosse Inapto. Perceba que, mesmo que esteja portando duas armas, se o personagem atacar apenas com uma delas, ele não é considerado Inapto – isso ocorre apenas se ele quiser usar ambas as armas no mesmo turno. Ele pode até mesmo alternar o uso das armas, atacando com cada uma em turnos diferentes sem ser considerado Inapto. Essas regras se aplicam para ataques com armas, ataques desarmados ou uma combinação de ambos.

Utilizar uma arma cuja FN seja maior do que a sua Força também faz com que você ataque como se fosse Inapto.

Um ataque contra um alvo adjacente com uma arma de distância (uma arma cujo alcance seja Disparo ou Arremesso) é realizado como se o atacante fosse Inapto. Armas corporais com a Propriedade Arremessável não incorrem nessa regra se o personagem estiver utilizando a arma para realizar ataques corporais, independente do alcance da arma, a menos que você arremesse a arma.

Finalmente, trajar uma Armadura com FN maior do que a sua Força significa que você realiza TODOS os seus testes de Agilidade e Força como se fosse Inapto, enquanto estiver usando a armadura - essa regra também se aplica à conjuração de magias, que embora não sejam testes físicos, ainda exigem o desenho de Runas para serem bem-sucedidas.

Se duas ou mais condições fizerem o personagem realizar um teste como se fosse Inapto - por exemplo, utilizar uma arma com FN maior que a sua Força e estar Distraído - sua ação não tem chances de resultar em um sucesso e o personagem simplesmente falha automaticamente se insistir em tentar.

Arremesso inclui armas corporais com a Propriedade Arremessável (como adagas, machadinhas ou azagaias) e também armas com alcance Arremesso (como fundas e fustibalos) além de poções e até mesmo pedras ou canecas. Todos podem ser realizados com Força, Agilidade ou Inteligência.

Ataques à distância (arcos, bestas, prodds ou qualquer arma cujo Alcance seja Distância) são realizados rolando com Agilidade ou Inteligência.

Todos os personagens são considerados aptos a usarem qualquer arma, seja ela qual for – embora algumas situações possam limitar suas opções – veja a caixa *Inaptidão em Combate*, para detalhes.

A dificuldade dos testes de ataque (de qualquer tipo descrito acima) é sempre igual à Defesa do alvo – veja a seção Defesa, acima, para detalhes.

DANO

Quando um ataque atinge o alvo, ele causa dano de acordo com a arma utilizada. O dano é sempre fixo, geralmente resultado da soma da Força ao modificador de dano da arma - veja a tabela de armas, adiante, para detalhes. Quando o personagem sofre dano devido a um ataque, ele subtrai aquele valor de seus Pontos de Vida. Se ele tiver alguma Habilidade ou estiver sob algum efeito que o deixe Resistente a um tipo de dano, ele reduz o dano daquela fonte à metade (arredondado para baixo) antes de o subtrair de seus Pontos de Vida. Se ele tiver Vulnerabilidade a um tipo de dano, ele dobra o dano daquela fonte antes de o subtrair de seus Pontos de Vida. Se tiver Imunidade a um tipo de dano, ele não sofre nenhum dano daquele tipo - e caso o ataque cause algum outro efeito, ele também ignora o efeito extra nesse caso.

Se o personagem tiver Redução de Dano (RD), subtraia o valor da RD de qualquer fonte de dano antes de aplicar qualquer modificador de Vulnerabilidade, Resistência ou Sucessos Decisivos. A RD geralmente é fornecida por Armaduras, embora algumas Habilidades e Magias possam oferecer RD.

Alguns efeitos (como sangramentos, venenos e magias) podem causar Perda de Vida. Diferente de dano, a perda de vida nunca é afetada por Sucessos Decisivos, ataques localizados ou qualquer outro efeito que modifique dano. Efeitos que causam Perda de Vida não são afetados por RD.

RD E RESISTÊNCIAS NATURAIS, SUCESSOS DECISIVOS E FALHAS CRÍTICAS EM COMBATE

Um Sucesso Decisivo em uma rolagem de ataque multiplica o dano do ataque por 2.

Se alguma Habilidade ou condição aumenta o dano do ataque - como um ataque usando Investida Mortal - some todos os modificadores antes de multiplicar o dano.

No caso de ataques com Habilidades que multiplicam o dano - como um Golpe Devastador - some os multiplicadores ao invés de multiplicar várias vezes.

No caso de Sucessos Decisivos que atinjam áreas vitais - utilizando a manobra Ataque Localizado - some os multiplicadores ao invés de multiplicar várias vezes.

Algumas criaturas - como Plantas, Mortos-vivos e Construtos - são imunes a acertos decisivos, e não sofrem danos extras por conta disso.

No caso de uma Falha Crítica num teste de ataque, o personagem sofre algum efeito colateral além de errar o ataque - ele joga sua arma longe, tropeça e cai ou até mesmo acerta um aliado próximo ou a si mesmo! Esse efeito colateral deve sempre ser definido pelo Mestre.

POR UM FIO

Um personagem nunca pode ficar com menos de 0 PVs. Se um ataque causar mais dano do que ele possui PVs no momento, ele fica sem PVs, e é considerado Por um Fio. A quantidade de dano é irrelevante: um personagem com 5 PVs que sofra 5 pontos de dano ou um personagem com 2 PVs que sofra 30 pontos de dano estão, ambos, Por um Fio.

Um personagem Por um Fio é considerado Inconsciente e Indefeso (veja Condições Revisadas, na pág. 66), não pode utilizar nenhuma Habilidade e qualquer quantidade de dano que ele sofrer o matará sem chances de recuperação – novamente, a quantidade de dano é irrelevante: um ataque que cause 1 ponto de dano ou uma magia que faça o personagem perder 20 PVs, irão, ambos, matar o personagem imediatamente.

O personagem é capaz de resistir aos ferimentos que o levaram a ficar Por um Fio por uma quantidade de minutos igual à sua Determinação. Depois desse tempo, ele precisa fazer um teste de Vontade (dificuldade 15) para tentar permanecer vivo. Caso falhe neste teste, ele morre irremediavelmente. Se passar, ele fica Estabilizado, recuperando 1 PV imediatamente, mas permanecendo Inconsciente pelas próximas 6 horas.

Um personagem Por um Fio pode ser auxiliado por um aliado usando um Kit de Cura, uma Magia, ou outro meio de recuperar Pontos de Vida (note que um personagem desacordado não pode

beber poções). Se esse aliado for bem-sucedido em um teste de primeiros socorros (veja Cuidados Médicos, no Guia Básico, pág. 26) o personagem é considerado *Estabilizado*, como se tivesse sido bem-sucedido no teste de Vontade descrito acima – este teste pode ser repetido várias vezes, se houver tempo suficiente.

Se um aliado falhar em suas tentativas de estabilizar o personagem Por um Fio, este ainda pode realizar seu teste de Vontade para tentar se estabilizar.

Por outro lado, se um aliado puder recuperar Pontos de Vida diretamente (utilizando uma Magia de cura ou alguma Habilidade que recupere PVs), o alvo Por um Fio fica Estabilizado automaticamente, com a quantidade de Pontos de Vida que recuperou (ao invés de apenas 1) mas ainda ficará Inconsciente por 6 horas – ou até ser acordado por outro personagem.

Obviamente, certos ferimentos podem tornar o restabelecimento impossível – veja *Morte Instantânea*, abaixo.

MORTE INSTANTÂNEA

Se um personagem estiver completamente Indefeso – isto é, Inconsciente, totalmente contido ou Por Um Fio – um oponente pode matá-lo instantaneamente com um ataque qualquer. O dano do ataque é irrelevante (uma faca cega é fatal se o oponente não puder se defender e, mesmo desarmado um personagem pode simplesmente estrangular uma vítima indefesa até matá-la), embora o ataque ainda precise atingir o alvo.

Lembre-se que um personagem que esteja dormindo não é considerado Indefeso, mas, sim, Surpreso.

Além disso, certas formas de dano podem ser consideradas como morte instantânea: qualquer dano que exceda os PVs totais do personagem – quedas de grandes distâncias, ser esmagado por um objeto extremamente pesado ou mesmo um ataque ou magia particu-

larmente devastadores – causam traumas além da capacidade de qualquer tentativa de estabilização. Imersão em magma ou ácido, ser engolido por uma criatura ou outras formas de dano que deixem um personagem Por um Fio e o coloquem em um ambiente nóxico devem ser considerados formas de Morte Instantânea.

MANOBRAS EM COMBATE

Um personagem pode, como parte de um ataque – ou de uma Habilidade de Ação que inclua um ataque – ou no lugar dele em alguns casos, realizar uma Manobra. Manobras são opções disponíveis para todos os personagens, independente de sua Classe ou Raça. Se for utilizar uma Manobra, o jogador deve anunciar seu intuito antes de realizar seu ataque naquele turno.

AGARRAR


Para agarrar um oponente em combate é necessário um Ataque Desarmado que ignora o Bloqueio do alvo. Um personagem precisa usar pelo menos uma mão para agarrar – se estiver utilizando ambas as mãos para tentar agarrar o alvo, o personagem recebe um bônus de +2 nesse ataque. É impossível Agarrar um alvo cuja FN seja maior do que a Carga Máxima do personagem – nesse caso, o personagem estará simplesmente se segurando no alvo. Se o ataque for bem-sucedido, em vez de causar dano, o atacante é con-

siderado Agarrando o alvo, e este é considerado Agarrado.

Enquanto estiver Agarrado ou Agarrando, o personagem é considerado Inapto para Conjurar Magias e para iniciar Músicas (e nos Confrontos relacionados à Músicas que estiver mantendo) e ambos realizam seus ataques como se fossem Inaptos um contra o outro (mas, não, contra outras criaturas), exceto quando estiverem realizando ataques utilizando armas com FN 1 ou 0 (incluindo ataques desarmados). Além disso, ambos os personagens Agarrando e Agarrado consideram o outro como Carga para todos os propósitos.

Um personagem Agarrando pode soltar o alvo com uma Ação Livre (durante o seu turno) ou como uma Reação, caso seja atacado (o que permite que ele some sua Agilidade na Esquiva).

Um personagem Agarrado pode, no seu turno, tentar se libertar realizando um confronto de Força ou Agilidade (o que for mais alto



para cada personagem) com uma Ação de Movimento.

APERTAR

Um personagem Agarrando pode tentar Apertar o alvo Agarrado no intuito de causar dano. Para isso, é preciso usar ambas as mãos.

Como uma Ação Padrão, o personagem Agarrando faz um Confronto de Força contra o personagem Agarrado. Se o atacante tiver um resultado mais alto do que o personagem Agarrado, o alvo perde uma quantidade de Pontos de Vida iguais à Força somado à margem pela qual o Confronto foi vencido; quaisquer bônus que o personagem Agarrando tiver nos seus ataques desarmados também é somado a esse dano. Em caso de empate ou se o resultado do alvo for mais alto, ambos continuam Agarrado/Agarrando, mas o alvo não sofre dano.

ARREMESSAR

Se estiver Imobilizando, o personagem pode tentar arremessar o alvo Imobilizado. Para isso, é preciso usar ambas as mãos, e é impossível Imobilizar um alvo cuja FN seja maior do que sua Carga Máxima.

Como uma Ação Completa, o personagem Imobilizando realiza um teste de Força com uma dificuldade igual à Defesa do alvo. Se o teste for um sucesso, ele arremessa o alvo uma quantidade de metros igual à sua Força, se o alvo tiver uma FN menor do que a Carga Básica do personagem arremessando ou 1 metro se o alvo tiver uma FN maior do

que isso. Se o teste for um fracasso, o personagem Imobilizando perde o controle e o alvo se solta.

Uma criatura arremessada dessa forma sofre uma quantidade de dano por queda de acordo com a quantidade de metros que foi arremessado e fica Caída.

Se for arremessada sobre outra criatura, o teste de Força para arremessar o alvo precisa ter um resultado mais alto do que a Esquiva do alvo visado pelo arremesso. Se o alvo visado pelo arremesso for atingido, ela sofre o mesmo dano da criatura arremessada, e precisa realizar um teste de Agilidade (dificuldade igual à 11 + número de metros que a criatura que o atingiu foi arremessada) ou fica Caída.

ATACAR COM DUAS ARMAS

Como uma Reação, depois de ter utilizado sua Ação Padrão para realizar um ataque (incluindo ataques como parte de uma Manobra ou Habilidade) um personagem pode realizar um ataque com uma outra arma – seja uma arma que esteja segurando com outra mão, seja um ataque desarmado – como uma Ação de Movimento. O personagem não pode usar a mesma arma que utilizou para acionar essa Reação. O ataque é feito como se o personagem fosse Inapto e não pode se beneficiar de Habilidades de Ação – mas pode se beneficiar de Manobras.

Esta Manobra é considerada uma Ação de Movimento e, portanto, se já tiver utilizado ou se não puder utilizar sua Ação de Movimento neste turno, o personagem não pode realizar esta Manobra.

ATAQUE LOCALIZADO

Como parte de um ataque (incluindo ataques como parte de uma Manobra ou Habilidade), você pode visar áreas vitais de um alvo (como o pescoço, a cabeça ou o coração) ou um membro do corpo. A defesa básica do alvo é considerada +4 contra este ataque e, se acertar, o efeito depende da área visada:

Se visar **áreas vitais** – se o ataque acertar, causa o dobro do dano.

Se visar **uma perna** (ou outro membro locomotor) – se o ataque acertar, o alvo sofre dano normal, mas seu Deslocamento fica reduzido à metade e ele perde 10 PVs sempre que utilizar uma Ação de Movimento. Este ataque pode afetar um alvo uma quantidade de vezes igual ao número de membros locomotores que ele tiver (uma vez para Nagas e Tritões, duas vezes para Humanoides e Trogloditas, quatro vezes para criaturas quadrúpedes, etc.).

Se visar **um braço** (ou outro membro manipulador) – se o ataque acertar, o alvo sofre dano normal, mas solta todos os itens que estiver segurando naquela mão e não pode mais utilizar aquele braço.

Se visar **membros especiais** (asas, cauda, etc.) – o membro afetado não pode ser utilizado. Quaisquer itens que o membro estiver segurando são soltos. Se uma asa for atingida, a criatura ainda pode voar, mas perde 10 PVs e 10 PMs a cada turno que estiver voando. Se ambas as asas forem afetadas, a criatura não pode voar, nem planar.

Os efeitos de um ataque localizado contra membros são removidos se o personagem recuperar qualquer quan-

tidade de PVs (exceto por descanso) ou se um teste de Cuidados Médicos for realizado com sucesso sobre o ferimento. Recuperação por descanso só remove os efeitos de um ataque localizado depois que o personagem tiver recuperado todos os seus PVs.


DEFESA TOTAL

Como uma Ação Padrão, o personagem assume uma postura defensiva, focando em defletir e se esquivar de ataques. Quando utiliza essa Manobra, o personagem recebe, como uma Reação, +4 de Esquiva contra quaisquer ataques que forem feitos contra ele. Ele permanece nessa postura defensiva até o começo do seu próximo turno.

Personagens Agarrados, Agarrando, Imobilizados, Imobilizando ou Surpresos não podem utilizar esta Manobra.

DERRUBAR

Se estiver Agarrando ou Imobilizando um alvo, um personagem pode tentar derrubar o alvo Agarrado ou Imobilizado como uma Ação Completa. Faça um Confronto de Agilidade ou Força (o que for mais alto para ambos). Se o personagem tentando derrubar o alvo tiver um resultado mais alto, o alvo será derrubado e estará Caído. O personagem que derrubou o alvo decide se continua segurando o alvo ou não como parte desta manobra – se ele decidir continuar segurando o alvo, ele também ficará Caído, mas continua Agarrando ou Imobilizando o alvo. Em caso de empate ou se o resultado do



alvo for mais alto, o personagem tentando derrubar continua Agarrando ou Imobilizando o alvo, mas ele não cai.

DESARMAR

Como parte de um ataque (incluindo ataques como parte de uma Manobra ou Habilidade), o personagem pode visar uma arma, escudo ou outro item que o alvo esteja segurando, na tentativa de remover o item em questão. Este ataque ignora o Bloqueio do alvo, mas é modificado pelo Tamanho do objeto visado: +4 para objetos miúdos, como uma adaga, poção ou colar; +2 para objetos pequenos, como um grimório ou a maioria das armas; ou +0 para objetos médios, como armas de haste ou escudos.

Se atingir o objeto, o ataque pode ser usado para causar dano no objeto (veja o *Guia do Herói*, pág. 58 para detalhes) ou para tentar separar o item do seu portador - nesse caso, em vez de dano, realize um Confronto de Força ou Agilidade (o que for mais alto para ambos), somando a FN da arma do atacante e do item alvo ao teste. Se o personagem tentando desarmar tiver um resultado mais alto, ele separa o item do alvo, e pode escolher se vai pegar o item (se tiver uma mão livre) ou se vai jogá-lo para longe (até uma quantidade de metros igual à sua Força, em qualquer direção, à sua escolha).

ENCONTRÃO

Como uma Ação Completa, você avança contra um alvo, desferindo um ataque no final dessa movimentação.

O personagem deve se deslocar pelo menos 3 metros e adiciona a FN de sua Arma ou de sua Armadura (o que for maior) ao dano de seu golpe, +1 para cada 3 metros que tiver se deslocado. No entanto, devido à inércia, é mais difícil para o personagem se defender, e ele fica com sua Esquiva reduzida em 2 até o começo do seu próximo turno.

Se o personagem estiver usando esta Manobra em conjunto com uma Habilidade que exija que ele faça um Encontrão, adicione quaisquer efeitos descritos na Habilidade, além do dano extra pela FN da arma ou armadura e pelo deslocamento e o redutor de Esquiva.

Se um personagem saltar sobre outro de uma posição mais alta, isso também conta como um Encontrão para todos os efeitos - veja Quedas para mais detalhes.

Se o personagem estiver voando (caso possua asas ou esteja sob efeito de uma magia, por exemplo) o dano devido à FN da arma ou armadura que o personagem estiver utilizando é dobrado.

IMOBILIZAR

Um personagem Agarrando pode tentar Imobilizar seu alvo Agarrado. Para isso, é preciso usar ambas as mãos - é impossível Imobilizar um alvo cuja FN seja maior do que sua Carga Máxima.

Faça um ataque desarmado contra o alvo. Esse ataque ignora o Bloqueio do alvo. Se tiver sucesso, em vez de causar dano, o atacante passa a ser

considerado Imobilizando e o alvo passa a ser considerado Imobilizado (ou Indefeso, se tiver menos da metade da Força do personagem Imobilizando). No caso de uma falha, o atacante continua Agarrando e o alvo continua Agarrado sem nenhum outro efeito.

Um personagem Imobilizando é considerado Surpreso, exceto com relação ao alvo que estiver mantendo Imobilizado, não pode conjurar Magias ou iniciar Músicas (e é considerado Inapto nos Confrontos relacionados à Músicas que estiver mantendo), e realiza seus ataques como se fosse Inapto, exceto quando estiver realizando ataques desarmados (geralmente chutes ou ataques com outros apêndices que não seus braços). Além disso, ele considera o personagem Imobilizado como Carga para todos os propósitos.

Um personagem Imobilizado é considerado Surpreso, exceto com relação ao alvo que o estiver Imobilizando, não pode realizar ações de nenhum tipo (e as Músicas que estiver mantendo são dissipadas imediatamente) e considera o personagem Imobilizando como Carga para todos os propósitos.

Um personagem Imobilizando pode utilizar uma Ação de Movimento

para voltar a ficar Agarrando o alvo (que passa a ser considerado Agarrado) ou pode soltar o alvo com uma Ação Livre (durante o seu turno).

Um personagem Imobilizado pode, no seu turno, tentar se libertar realizando um confronto de Força ou Agilidade (o que for mais alto para ambos os personagens) como uma Ação de Movimento.



INTERCEPTAR

Como uma Reação, se um adversário se deslocar para passar por você para tentar alcançar algo às suas costas, como um de seus aliados ou a saída da sala, você pode tentar impedir sua passagem. Faça um confronto de Agilidade contra o alvo. Se tiver um resultado mais alto, você pode se mover seu Deslocamento normal e se colocar no caminho dele – o alvo não pode avançar, mas ainda pode utilizar o que tiver de Deslocamento para retroceder.

Essa Manobra consome a Ação de Movimento do personagem – assim, se utilizar esta Manobra, o personagem só terá sua Ação Padrão em seu próximo turno, e ele não pode realizar esta manobra se não puder usar sua Ação de Movimento ou se o seu Deslocamento estiver restringido de qualquer maneira.

INTERPOR

Como uma Reação, o personagem tenta interceptar um ataque ou um projétil que esteja visando uma outra criatura. Se um ataque puder atingir um alvo que esteja dentro do alcance do seu Deslocamento normal, você pode se deslocar até ficar adjacente ao alvo do ataque – e pode mover o alvo 1 metro em qualquer direção, se quiser – e sofrer o ataque no lugar dele. Você sofre o dano e quaisquer efeitos do ataque, independente do teste de acerto ter sido menor do que a sua Defesa – RD e Resistência/Vulnerabilidade/Imunidade a danos são calculados normalmente com relação ao ataque.

Essa Manobra consome a Ação de Movimento do personagem – assim, se utilizar esta Manobra, o personagem só terá sua Ação Padrão em seu próximo turno, e ele não pode realizar esta manobra se não puder usar sua Ação de Movimento ou se o seu Deslocamento estiver restringido de qualquer maneira.

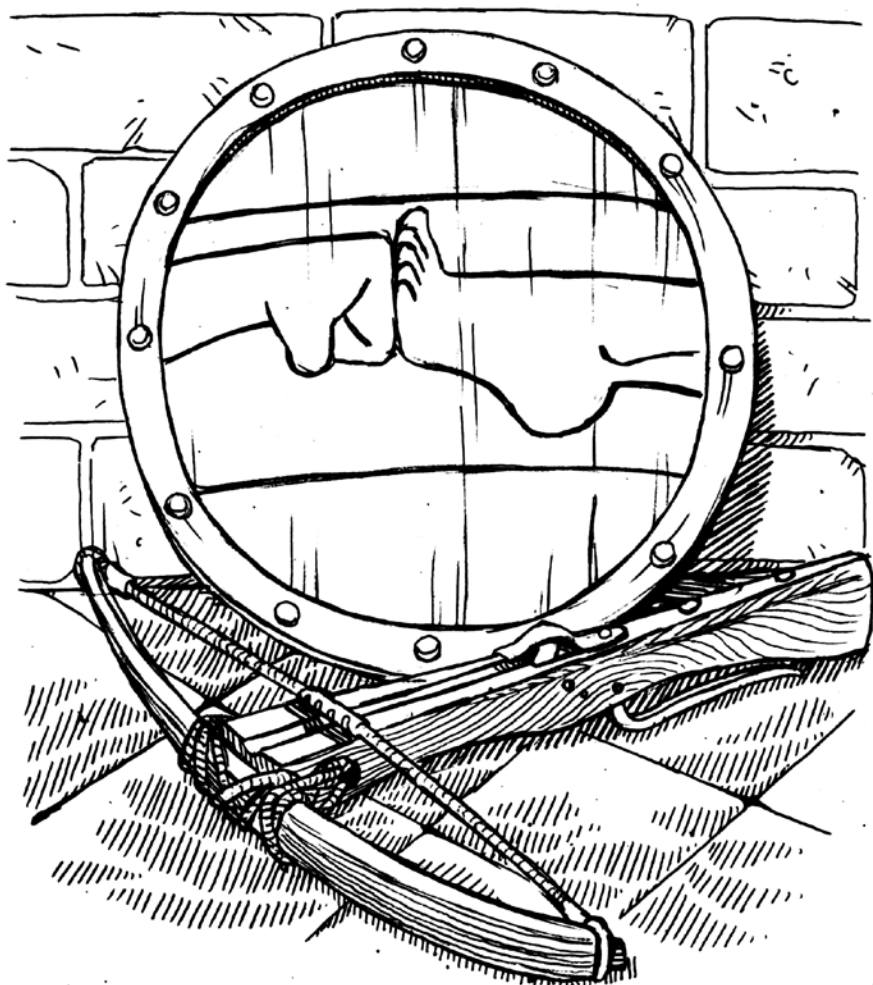
FINTAR

Como parte de um ataque (incluindo ataques como parte de uma Manobra ou Habilidade), o personagem pode declarar Finta como uma Reação. Esse ataque, se acertar, causa apenas metade do dano, mas seus outros ataques contra o alvo da Finta nesse turno são realizados com um bônus de +1d6 na rolagem de ataque – tendo a Finta acertado ou não.

Esta manobra consome a Ação de Movimento do personagem – assim, se utilizar esta Manobra, o personagem só terá sua Ação Padrão em seu próximo turno, e ele não pode realizar esta manobra se não puder usar sua Ação de Movimento ou se o seu Deslocamento estiver restringido de qualquer maneira.

Capítulo 2: Personagens

A seguir, você vai encontrar dois novos Antecedentes, além de uma revisão do Antecedente Escudeiro/Escudeira (originalmente encontrado no Guia de Tebryn) e quatro novos Caminhos: Aegis, que usam escudos tanto defensiva quanto ofensivamente, o Capoeirista, que usa da dança e do vovimentos das pernas em combate, o Balesteiro, focados no uso de bestas e armas mecânicas e o Pugilista, que se especializa em utilizar seus punhos como armas.



ESCUDEIRO/ESCUDEIRA

Descrição: você passou boa parte de sua infância e adolescência dentro dos muros de um forte de uma ordem de Paladinos, em um quartel ou sob a tutela de um Cavaleiro. Talvez você seja filho de um nobre que deseja ter um filho defendendo o reino, talvez seus pais sejam mercadores em ascensão e desejem o prestígio de ter um filho em uma ordem de cavalaria, ou talvez você seja filho de camponeses que desejavam um futuro diferente para seu descendente.

Escudeiros servem como pajens, aprendem sobre teologia, sobre a história de seu reino e dos reinos vizinhos, e recebem instruções em áreas de filosofia e tática.

Apesar de a maioria dos Escudeiros de Ordens de Cavalaria se tornar

membro da Ordem, alguns se cansam do confinamento e disciplina e desejam a liberdade de errar pelo mundo, enquanto outros aceitam que, apesar de sua aprendizagem na Ordem, seu coração está em outra atividade. E alguns simplesmente falham em ser admitidos como membros da Ordem onde foram treinados. Ainda, alguns deles acreditam que precisam ver o mundo e enfrentar perigos para os quais a Ordem não o preparou para se tornar Paladinos mais capazes quando finalmente se tornar um membro.

Requisito: Vontade 4.

Benefício: você recebe um Código à sua escolha.

Equipamento Extra: um escudo e um Tabardo, ambos com o símbolo da Ordem ou brasão da família que você serve – ou serviu.



TARIMBEIRO/TARIMBEIRA

Descrição: você recebeu treinamento como soldado em um quartel militar ou em algum forte de uma Ordem de Paladinos ou grupo mercenário. Talvez você venha de uma família com tradição militar, talvez seja o filho mais novo de algum nobre ou você se concentrou principalmente em acumular experiência junto às tropas, preocupado com a manutenção do espírito de corpo, do treinamento em grupo e da manutenção do moral das tropas. Seu treinamento também o fez focar na disciplina e obediência aos seus superiores.

Sua constante interação com as tropas permitiu que você tivesse um amplo conhecimento de diferentes nuances culturais, o que faz com que sua integração com seus companheiros de batalha seja bastante rápida e eficiente. Combinando isso com seu treinamento em táticas e disciplina em combate permite que você seja eficiente, dando conselhos práticos para melhorar a eficiência de seus companheiros, fazendo com que sua coordenação em combate seja bastante eficaz.

Requisito: Inteligencia 3, Vontade 3

Benefícios: você recebe a Habilidade Táticas de Batalha (*Guia do Vilão*, pg. 64).

Equipamento Extra: uma armadura com a Propriedade Leve ou Média (à sua escolha) com o brasão da instituição pela qual foi treinado.

VALENTÃO/VALENTONA

Descrição: você está acostumado a lutar usando os punhos. Talvez você tenha vindo de uma área particularmente violenta, talvez venha de uma família de pugilistas ou talvez tenha entrado em contato com o pugilismo de alguma forma inusitada – foi salvo de uma surra por um pugilista experiente, teve um romance com um pugilista, etc. Talvez você tenha encontrado na luta uma forma de extravasar sua tensão ou como uma forma de usar seus dons naturais de forma a se defender, oprimir ou meramente se ajustar ao ambiente em que cresceu.

Seja como for, você aprendeu a usar os punhos como armas, e faz isso muito bem. Talvez você esteja à procura de um mestre para lhe ensinar disciplina, ou talvez um oponente que o apresente um desafio definitivo. Ou talvez seus dias de luta tenham ficado para trás, e apenas suas capacidades de luta ainda permaneçam com você, como uma ferramenta que você usa no caminho que escolheu. Ainda, pode ser que suas capacidades de luta sejam o que tenha guiado você até onde está, ou o que pautas as suas decisões.

Requisito: Força 4

Benefício: você recebe a Habilidade de **Brigão** (pág. 62).

Equipamento Extra: um par de Soqueiras.

AEGIS

SINGULAR E PLURAL MASCULINO E FEMININO: AEGIS

REQUISITOS

Para seguir este Caminho, você precisa preencher os seguintes Requisitos:

- Força 3
- Vontade 3
- Defletor (Habilidade, *Guia Básico*, pág. 104)

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Bater com Escudo

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: você pode usar um escudo como arma em seu turno sem que ele perca sua capacidade defensiva. Você não perde o bônus de Esquiva do escudo nos turnos em que o utilizar para realizar escudadas, e seus ataques com o escudo são feitos com um bônus de +1.

Além disso, quando realizar ataques corporais com um escudo, você pode sempre empurrar o alvo 1 metro – se o ataque for um Sucesso Decisivo, o alvo empurrado precisa passar em um teste de Força (Dificuldade igual à sua Determinação + FN do escudo que estiver usando) ou ficará Caído, além de quaisquer outros efeitos do Sucesso Decisivo.

No entanto, é bastante comum que tropas de guerreiros especializados em defesa sejam treinadas por exércitos para servir de linha de frente ou para defender arqueiros e balestreiros. Essas tropas, no entanto, costumam ser pouco numerosas – geralmente em unidades contendo um número igual de Aegis e Arqueiros/Balestreiros – dedicadas ao apoio a outras unidades especializadas ou a defender os flancos de uma tropa mais numerosa.

Muitos dos soldados treinados dessa forma, que apresentam uma inclinação ao uso do escudo como arma, acabam por abandonar o exército, já que suas táticas pouco ortodoxas não funcionam bem com as formações disciplinadas de outras tropas. No entanto, essas táticas, aliadas ao seu treinamento de formação em combate tendem a ser bastante apreciadas por outros grupos, e é bastante fácil para um Aegis dispensado de seu serviço militar encontrar trabalho em companhias de mercenários ou em bandos de aventureiros.

DESCRIÇÃO

Aegis são combatentes especializados em utilizar escudos, tanto de forma mais eficiente para defesa quanto de forma ofensiva. Paladinos Aegis são bastante numerosos, dada a sua inclinação natural em defender aliados.

RAÇAS

Exércitos Jubans e Anões são os mais reconhecidos pelo uso de formação em combate, sendo ambas Raças conhecida por sua disciplina e dedicação. Embora os exércitos Jubans se foquem em formações e uso de paredes

de escudo como uma forma de uniformização e disciplina militar, bastante apreciada pela Raça, o uso de formação com escudos entre os Anões tem um objetivo mais prático, já que suas terras costumam ser infestadas tanto por ameaças de criaturas numerosas – como Goblins e Orcs – quanto por criaturas grandes e difíceis de abater em combate individual – como Ogros e Ciclopes – e formações de combate são eficazes contra ambos. Humanos possuem táticas de combate extremamente diversificadas, e é bastante comum entre eles soldados, mercenários e aventureiros dedicados ao uso de escudos. Entre as outras Raças, o uso de escudos não é tão proeminente que tornem Aegis comuns, mas eles podem ser encontrados esporadicamente.

HABILIDADES BÁSICAS

Arremessar Escudo

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: você pode arremessar seu escudo de forma eficiente em combate. Todos os escudos tem a Propriedade Arremessável para você, e seus ataques de arremesso de escudo são feitos com um bônus de +1. Além disso, sempre que atingir um alvo com um escudo arremessado, você pode fazer ele ricochetear na sua direção e você pode pegá-lo como uma Ação Livre.

Aspis

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: você aplica o bônus de Defletor (Habilidade, Guia Básico, pág. 104) contra ataques corporais além de ataques à distância, e enquanto estiver utilizando um escudo, você adiciona o bônus de Esquiva (mas não cobertura) do escudo à sua RD.

Formação

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: você foi treinado para lutar em formação. Você recebe um bônus de +1 em seus ataques para cada aliado adjacente à você, até um máximo igual à sua Inteligência.

Lutar com Escudo

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Arremessar escudo

Descrição: Você está bastante familiarizado no uso de escudos em combate. Você recebe +1 nos seus ataques (Corporais e de Arremessos) com escudos e +2 no dano usando um escudo.

Além disso, sacar, equipar ou colocar um escudo a tiracolo são Ações Livres para você.



HABILIDADES AVANÇADAS

Hoplón

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Áspis

Descrição: enquanto usar um escudo, todos os aliados adjacentes à você também recebem a RD fornecida pela Habilidade Áspis.

Bater e Quicar

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Arremessar Escudo

Mana: 10

Descrição: após realizar um ataque corporal usando seu escudo, você pode, imediatamente, arremessar seu escudo em qualquer criatura que não esteja adjacente à você.

Ricochetear Escudo

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Arremessar Escudo

Mana: 20

Descrição: você consegue atingir múltiplos alvos com um mesmo arremesso do seu escudo. Faça um ataque de arremesso usando um escudo. Você atinge todas as criaturas dentro do seu alcance de arremesso e que tenham uma Defesa igual ou menor do que seu teste de ataque (até um máximo de criaturas igual à sua Força). Uma criatura não pode ser alvo deste ataque mais de uma vez por turno.

HABILIDADE FINAL

Salva de Escudos

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisitos: Nível 10, Arremessar Escudo

Descrição: você é capaz de desferir uma saraivada de ataques utilizando seu escudo! Quando acertar um arremesso utilizando um escudo contra um alvo dentro do seu Deslocamento, você pode saltar até o alvo como parte do ataque, pegando o escudo automaticamente e realizar um ataque (incluindo um Encontrão) usando esse mesmo escudo – este ataque pode utilizar Manobras e Habilidades de Ação.



BALESTEIRO

SINGULAR MASCULINO: BALESTEIRO; SINGULAR FEMININO: BALESTEIRA;

PLURAL MASCULINO: BALESTEIROS; PLURAL FEMININO: BALESTEIRAS

REQUISITOS

Para seguir este Caminho, você precisa preencher os seguintes Requisitos:

- Agilidade 4
- Retesar Eficiente (Habilidade,

Guia Básico, pág. 121)

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Arcobalista

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: você é particularmente eficaz no uso de armas mecânicas. Sempre que realizar um ataque utilizando uma arma com a Propriedade Carregar, adicione 3 ao dano da arma.

DESCRIÇÃO

Balesteiros são exímios atiradores especializados em Bestas e Prodds. Aqueles treinados em quartéis são comumente encontrados entre vigias de cidades – principalmente cidades fortificadas – defendendo a cidade contra quaisquer ameaças externas.

A maioria dos Balesteiros, no entanto, são treinados por companhias de mercenários, aderindo a um sistema de conduta que foca em formações defensivas e ofensivas bem disciplinadas. Esses Balesteiros costumam ser contratados como guardas de caravanas, defensores de áreas sob risco de invasão ou como parte de tro-

pas atacando fortificações. Para este fim, além do treinamento com o uso de bestas e prodds, muitos Balesteiros possuem treinamento no uso de peças de artilharia e outras armas de cerco.

É bastante comum, ainda, que Balesteiros aprendam a utilizar fogo de maneira ofensiva, valendo-se de projéteis incendiários como parte de seu arsenal de truques – particularmente útil em cercos e contra veículos e peças de artilharia, e bastante eficiente contra criaturas também.

Muitos Balesteiros se juntam a grupos de aventureiros para aperfeiçoar suas habilidades em combate real depois de terminarem seu treinamento – algumas vezes para se tornarem mais capacitados quando ingressarem de fato nas linhas da companhia ou exército onde foram treinados, já outros o fazem para garantir lucros melhores do que o soldo oferecido por esses grupos.

RAÇAS

Anões, responsáveis pelo desenvolvimento do prodd e fascinados com mecanismos de todos os tipos, apresentam o maior número de Balesteiros, onde companhias inteiras de seus exércitos são dedicadas ao domínio de sua técnica. Eles geralmente utilizam prodds, mas podem carregar Bestas como opção extra, e a maioria deles não se preocupa em carregar armas

corporais de tipo algum – utilizando coronhadas como defesa corpo-a-corpo caso seja necessário. Metadfilios, cuja estatura impede que usem os maiores arcos com eficiência, também costumam utilizar bestas com bastante frequência, e companhias de Balesteiros armados de bestas leves são o tipo mais comum de exército organizado da Raça. Humanos costumam empregar Balesteiros como parte de suas tropas auxiliares, e embora arqueiros sejam mais comuns entre eles, muitos caçadores preferem o uso de bestas.

Entre as outras Raças, Balesteiros não são particularmente comuns, mas podem ser encontrados, com a exceção dos Elfos: a Raça possui uma dedicação ao uso do arco como uma espécie de “arma cultural”, e eles se dedicaram apaixonadamente ao aperfeiçoamento da arqueria de tal forma que Elfos dedicados ao uso de armas mecânicas são desconhecidos.

projétil certeiro no momento preciso. Faça um ataque à distância com um bônus de +2. Este ataque ignora bônus de Defesa por Cobertura e Escudos e, se atingir o alvo, causa uma quantidade extra de dano igual à sua Inteligência.

Coronhada Oportuna

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: você sabe usar o cabo das armas como uma arma eficiente quando necessário. Sempre que uma criatura ficar adjacente enquanto você estiver segurando uma arma com a Propriedade Carregar, você pode imediatamente realizar uma coronhada contra aquela criatura.

Esta Habilidade só pode ser utilizada uma vez por rodada.

Especial: se a sua arma tiver uma baioneta, você pode realizar um ataque de baioneta em vez de uma coronhada.



Formação Tática

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: você foi treinado para lutar em formação. Você recebe um bônus de +1 em seus ataques para cada aliado adjacente à você, até um máximo igual à sua Inteligência.

HABILIDADES BÁSICAS

Apontar!

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Preparar!

Mana: 15

Descrição: Como uma Ação Completa você mira em um alvo, disparando um

Preparar!

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: você sempre está preparado para o combate, independente de onde esteja. Você utiliza o mais alto entre Agilidade e Inteligência para calcular sua Iniciativa – e se ambos tiverem o mesmo valor, você recebe +2 nos seus testes de Iniciativa). Além disso, você nunca é considerado Surpreso contra ataques à distância.

HABILIDADES AVANÇADAS

Fogo!

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Apontar!

Mana: 15

Descrição: você sabe como aplicar efeitos incendiários mesmo em munições ordinárias. Faça um disparo com uma Besta ou Prodd como uma Ação Completa. Você adiciona um efeito incendiário ao projétil, que causa um dano adicional igual à sua Inteligência/Fogo. Além disso, se o projétil causar dano por Fogo no alvo, ele entra em combustão por uma quantidade de turnos igual à sua Inteligência, sofrendo dano igual a 4/Fogo no começo de cada um dos turnos dele.

Este efeito se acumula com quaisquer propriedades especiais que o projétil possuir.

Especial: como uma Ação Completa, uma criatura pode rolar no chão para apagar as chamas, cessando o efeito de combustão.

Incendiário

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: utilizar uma pederneira e isqueiro – ou qualquer outra forma mundana de iniciar uma chama – é sempre uma Ação Livre para você, e quando iniciar um incêndio, você pode controlar a taxa e o padrão em que o fogo se espalha por um número de turnos igual à sua Inteligência.

Além disso, enquanto estiver utilizando uma armadura com a Característica Pesada, você é considerado *Resistente à Fogo* (Ver Condições Revisadas, pág. 70).

Especial: caso possua a Habilidade Fogo!, ela passa a utilizar uma Ação Padrão em vez de uma Ação Completa.

Operador de Cerco

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: você está acostumado com cercos e sabe manejar máquinas utiliza-

das nesse tipo de operação. Você recebe um bônus de +2 em todos os seus testes para controlar veículos ou operar uma peça de artilharia ou equipamento de cerco – incluindo testes de ataque, verificar o funcionamento das mesmas e consertá-las.

Mestre Balístico

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: você possui um profundo conhecimento do funcionamento de armas mecânicas e é um mestre em considerar o clima e a trajetória em arco dos seus projéteis. Quando você realiza disparos com uma Besta ou Prodd, o alcance dessas armas é considerado Longo, e você recebe +2 em todos os seus testes para fabricar, consertar e disparar Bestas, Prodds, peças de artilharia e munições.

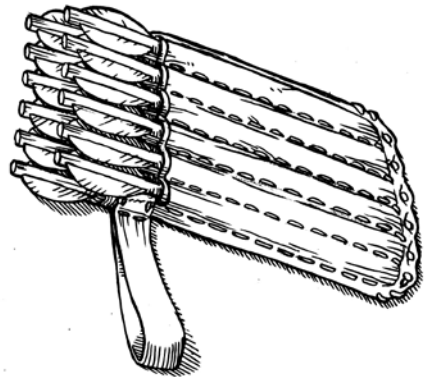
HABILIDADE FINAL

Artilheiro

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 10, Mestre Balístico

Descrição: você é mortalmente experiente no uso de Bestas e Prodds. Sempre que realizar um ataque à distância utilizando uma Besta, Prodd ou peça de artilharia, você adiciona um bônus de dano igual à sua Determinação.



CAPOEIRISTA

SINGULAR MASCULINO E FEMININO: CAPOEIRISTA;

PLURAL MASCULINO E FEMININO: CAPOEIRISTAS

REQUISITOS

Para seguir este Caminho, você deve preencher os seguintes Requisitos:

- Agilidade 4
- Atletismo (Habilidade, *Guia Básico*, pág. 16)

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Ginga

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 5

Descrição: como uma Ação de Movimento, você inicia um movimento rítmico que serve de base para os movimentos da capoeira. Enquanto estiver gingando, aplique os bônus de Atletismo a todos os seus testes para dançar, em seus ataques desarmados e à sua Esquiva.

Este efeito pode ser mantido por uma quantidade de minutos igual à sua Vontade, mas pode ser cancelado a qualquer momento como uma Ação Livre e é cancelado imediatamente se você for alvo de um efeito que o impeça de se mover livremente (Agarrado, Agarrando, Caído, Dormindo, Enregelado, Exausto, Imobilizado, Imobilizando, Inconsciente ou Indefeso).

Não é possível ativar Ginga se você estiver usando armaduras ou sofrer penalidades devido à Carga.

Especial: enquanto estiver gingando, você pode escolher se será ou não afetado por efeitos de Músicas do tipo Melodia.

DESCRIÇÃO

A capoeira ou capoeiragem é uma arte marcial derivada de uma forma de dança desenvolvida pelos Faunos. Ini-

cialmente uma forma de expressão de arte e exercício, seu potencial marcial começou a ser notado primeiro com relação à feras selvagens, de forma defensiva, quando os Faunos perceberam que os animais ficavam confusos com os movimentos rítmicos pouco previsíveis realizados pelos capoeiristas.

A capoeiragem geralmente é ensinada por um Mestre de Roda (como são chamados os capoeiristas mais experientes de uma comunidade) numa roda de capoeira, que é um círculo formado pelos praticantes e músicos que tocam e batem palmas ritmicamente, enquanto em seu centro dois praticantes jogam ou lutam. Em geral, o objetivo do jogo da capoeira não é nocautear ou ferir gravemente o oponente, mas, sim, derrubar o oponente sem ser golpeado, preferencialmente depois de tê-lo confundido com movimentos inesperados. Na maioria das vezes, entre o jogo de um capoeirista mais experiente e um novato, o capoeirista experiente prefere mostrar sua superioridade “marcando” o golpe no oponente, ou seja, freando o golpe um instante antes de completá-lo. Entre dois capoeiristas experientes, o jogo poderá ser muito mais agressivo e as consequências mais graves.

A capoeiragem se caracteriza por golpes e movimentos ágeis e complexos, utilizando primariamente chutes e rasteiras, além de cabeçadas, joelhadas e acrobacias. Seus ataques se focam principalmente em chutes de vários tipos,

geralmente tentando derrubar, afastar ou desestabilizar o oponente, enquanto as mãos são usadas principalmente para defesa e para equilibrar o corpo durante golpes. Eventualmente, os guerreiros Faunos adaptaram o uso de machadinhas, bicos-de-corvo e adagas, que sendo armas relativamente pequenas e leves, não atrapalham no gingado e incluem mais possibilidades ofensivas e um elemento de alcance à arte marcial, na forma de arremessos.

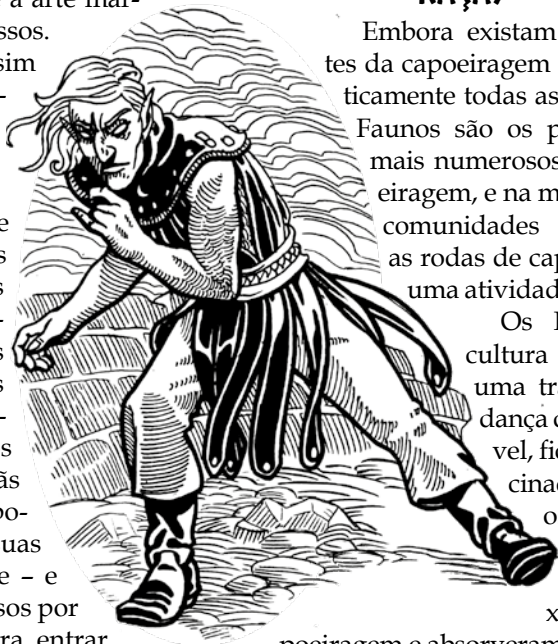
A capoeira - assim como a maioria das formas de expressão dos Faunos - se caracteriza por sua musicalidade. Praticantes desta arte aprendem não apenas a lutar e a jogar, mas também a tocar instrumentos e cantar. Graças a isso, muitos Bardos aprendem a jogar capoeira. Além deles, muitos Espadachins e Xamãs aprendem a jogar Capoeira para aprimorar suas capacidades de combate - e muitos Xamãs são famosos por usar a capoeiragem para entrar em um estado de transe e comungar mais facilmente com os espíritos. O toque de capoeira é o ritmo tocado primeiramente com instrumentos de percussão ou berimbaus, e acompanhado por outros instrumentos. Podem ser executados desde bem lentamente, induzindo a um jogo mais lento e estratégico, até bastante acelerados, levando a um jogo rápido, ágil e acrobático. Em

uma roda de capoeira, a forma mais usual é iniciar com um toque mais lento e subir o ritmo gradualmente, encerrando com ritmos em alta velocidade, mas essa não é uma regra; uma roda pode manter sempre o mesmo toque ou mesmo inverter, começando de modo acelerado e terminando de modo lento.

RAÇAS

Embora existam praticantes da capoeiragem entre praticamente todas as Raças, os Faunos são os praticantes mais numerosos da capoeiragem, e na maioria das comunidades da Raça, as rodas de capoeira são uma atividade comum.

Os Fira, cuja cultura inclui uma tradição de dança considerável, ficaram fascinados com os movimentos complexos da capoeiragem e absorveram o jogo de capoeira muito rapidamente. Os Tailox também se interessaram consideravelmente pela tradição, particularmente pelo fato de envolver movimentos complexos que visam a liberdade e flexibilidade do corpo, e muitos membros da Raça se tornaram capoeiristas. Finalmente, devido ao caráter de leveza e liberdade no qual se foca a arte marcial, muitos Levent passaram a praticar a ca-



poeiragem, desenvolvendo uma variação que envolve voos curtos e o uso de suas asas para aumentar o impulso dos saltos e malabarismos da dança. Apesar da “capoeira voadora” dos Levent possuírem algumas diferenças estéticas – já que o impulso com as asas e alguns movimentos com as mesmas substituem os movimentos das mãos de um capoeirista comum – elas são, na prática, idênticas.

Entre os Anões, Astérios e Jubans, a capoeira é pouco difundida, já que estas Raças são pouco conhecidas por sua flexibilidade, e a estética da capoeiragem parece gerar pouca atração entre elas.

Os Mahoks, Centauros, Tritões e Naga são literalmente incapazes de praticar a capoeiragem de forma completa, já que suas características físicas impedem que eles realizem a maioria dos movimentos – mesmo os mais básicos – do jogo de capoeira, e não se conhece capoeiristas entre essas Raças.

HABILIDADES BÁSICAS

Acrobata

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: você sempre rola +1d6 em seus testes de equilíbrio, salto, piruetas e qualquer outra tentativa de se deslocar que exija coordenação, flexibilidade e precisão. Além disso, você sofre apenas metade dos danos por queda.

Aú

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Acrobata

Mana: 5

Descrição: você apoia o corpo com as mãos e gira os pés no ar, escapando de ataq

ques e se deslocando rapidamente. Quando um ataque ou efeito fosse deixar você *Agarrado* ou *Caido* (ver pág. 66), você pode usar Aú para evitar o efeito.

Além disso, você pode utilizar o Aú depois de uma Ação de Movimento ou depois de um ataque desarmado.

Sempre que utiliza o Aú, você se desloca 1 metro (mesmo entre ataques ou depois de ter se movido todo seu Deslocamento), e você não pode usar o Aú se não puder se deslocar.

Evasão

Habilidade – Técnica (Reação)

Mana: 20

Descrição: se o seu inimigo fizer um ataque corporal e acertar, você pode declarar evasão, e obrigar o inimigo a rolar novamente o teste de ataque. Você pode escolher com qual dos resultados o oponente vai ficar.

Você só pode usar esta Habilidade 1 vez por turno.

Negativa

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 10

Descrição: você se abaixa até ficar rente ao solo, com uma perna estendida e a outra flexionada para mudar a direção da ginga e confundir o oponente. Quando for atingido por um ataque corporal que seja parte de uma Manobra ou de uma Habilidade do tipo Técnica, você reduz o dano desse ataque à metade.

Além disso, Negativa pode ser usada para realizar uma Manobra de Fintar como Reação à uma Ação de Movimento em vez de um ataque.

Patana

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 5

Descrição: colocando ambas as mãos no chão, você usa os pés para dar um coice no alvo. Faça um ataque desarmado contra o

alvo. Se acertar, este golpe causa +4 de dano e empurra o alvo 1 metro.

Especial: criaturas com Tamanho maior do que o seu são imunes ao efeito de empurrão desta Habilidade.

Rasteira

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: você atinge o alvo em sua perna de apoio, tirando-o do chão. Faça um ataque desarmado contra o alvo. Se acertar, além do dano normal, o alvo deve fazer um teste de Agilidade ou ficará *Caiído* (ver pág. 66).

HABILIDADES AVANÇADAS

Cadência

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: sempre que você estiver sob o efeito de Ginga e houver algum tipo de Música no ambiente, seu bônus de Ginga será igual à Vontade do músico (ou à Vontade mais alta entre os músicos, se houver mais de um) em vez do bônus de Atletismo.

Especial: este efeito se aplica sempre que um uma Música estiver sendo tocada na área, mesmo que não estiver afetando você. Além disso, se um efeito de uma Música que fosse afetar você fosse aplicar um efeito que o impeça de se mover (Agarrado, Agarrando, *Caiído*, Dormindo, Enregelado, Exausto, Imobilizado, Imobilizando, Inconsciente ou Indefeso), você ignora esse efeito (mas não os outros efeitos da Música).

Chute Mola

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5

Mana: 5

Descrição: você joga o corpo para trás e os pés para cima e em seguida utiliza os braços e costas para impulsionar o corpo para cima e ficar novamente de pé. Quando um

efeito fizer você ficar *Caiído*, você pode escolher ficar de pé e ativar Ginga de imediato.

Além disso, se houver um alvo adjacente, você pode realizar um ataque desarmado normal (sem Manobras ou Habilidade de Ação) contra ele juntamente com essa Reação.

Você só pode usar esta Habilidade 1 vez por turno.

Maculelê

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: você aprendeu a utilizar armas leves em conjunto com os movimentos e o ritmo da capoeira. Quando uma Habilidade de Ação ou Reação indicar que você pode realizar um ataque desarmado, você pode utilizar um ataque com uma arma de FN 2 ou menos.

Além disso, quaisquer bônus que você receba que se apliquem a ataques desarmados também se aplicam aos seus ataques com armas com FN 2 ou menos.

Rabo de Arraia

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 20

Descrição: você dá um giro completo com corpo, atingindo o alvo com um poderoso chute usando o calcanhar. Faça um ataque desarmado contra o alvo usando os pés. Se acertar, este golpe causa o dobro do dano e o alvo fica *Atordado* (ver pág. 66) por 1 turno.

Tesoura

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Rasteira

Mana: 5

Descrição: envolvendo o adversário com as pernas, você se move de forma a o derrubar e o imobilizar. Quando realizar um ataque que deixe o alvo *Caiído* (ver pág. 66), você pode, imediatamente, realizar uma Manobra de Agarrar contra ele.

HABILIDADE FINAL

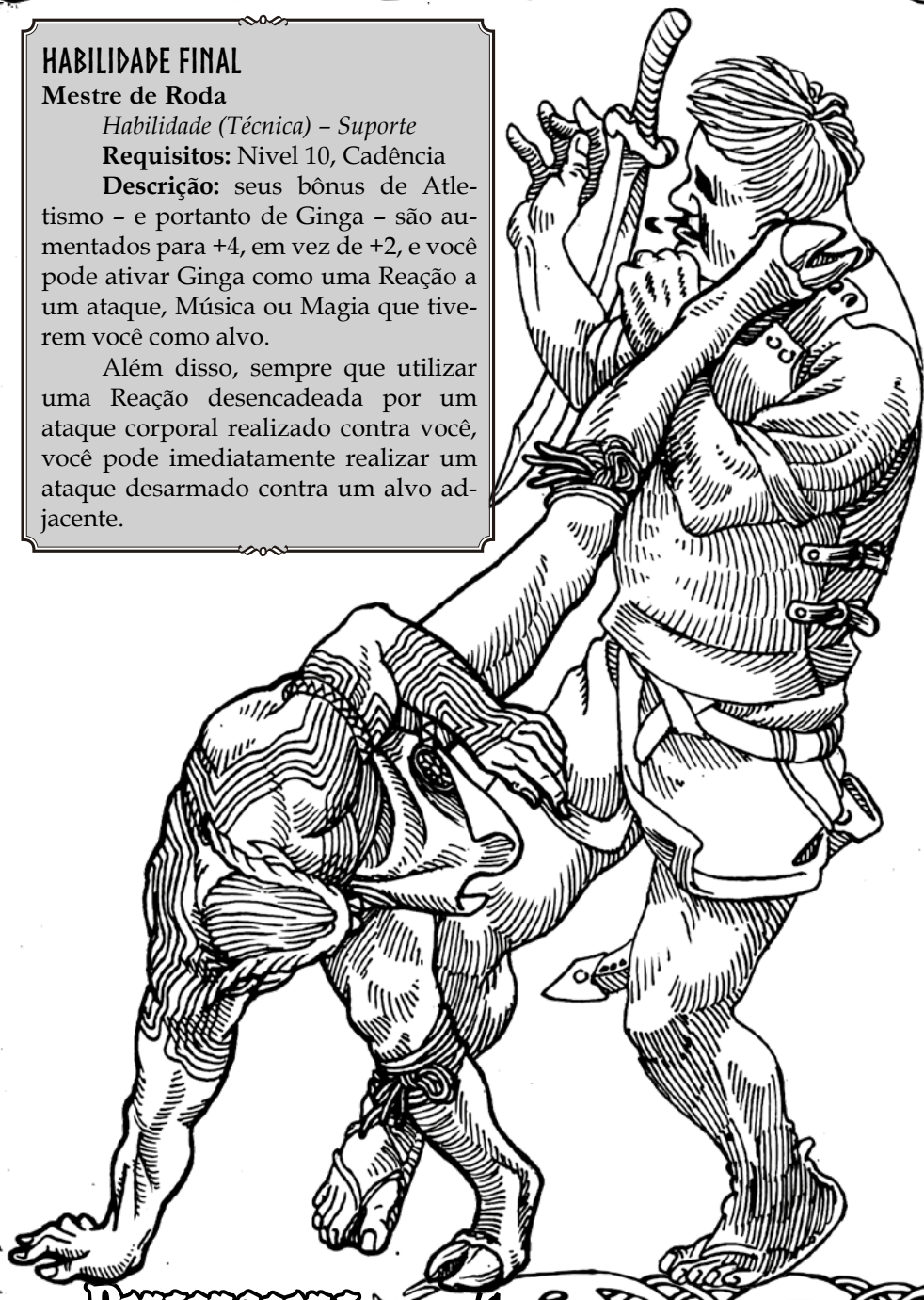
Mestre de Roda

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisitos: Nível 10, Cadência

Descrição: seus bônus de Atletismo – e portanto de Ginga – são aumentados para +4, em vez de +2, e você pode ativar Ginga como uma Reação a um ataque, Música ou Magia que tiverem você como alvo.

Além disso, sempre que utilizar uma Reação desencadeada por um ataque corporal realizado contra você, você pode imediatamente realizar um ataque desarmado contra um alvo adjacente.



PUGILISTA

SINGULAR MASCULINO E FEMININO: PUGILISTA

PLURAL FEMININO E MASCULINO: PUGILISTAS

REQUISITOS

Para seguir este Caminho, você deve preencher os seguintes Requisitos:

- Força 4
- Brigão (Habilidade, *Guia Básico*, pág. 103)

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Jogo de Pernas

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: você desenvolveu um excelente equilíbrio, impulsionando seu corpo com eficiência quando avança e tendo uma base firme quando se defende.

Você pode dividir seu Deslocamento entre um ataque e outro dentro de um turno, e todos os seus ataques desarmados causam uma quantidade extra de dano igual ao número de metros que você tiver se deslocado antes de desferir o golpe.

Até o final do seu turno, você recebe um bônus de Esquiva igual à metade da quantidade de metros que tiver se deslocado no turno anterior.

DESCRIÇÃO

O pugilismo é uma forma de combate desenvolvida pelos Aesires como entretenimento que permite que dois combatentes provem suas capacidades marciais sem o risco da utilização de armas. Com o tempo, regras foram sendo adicionadas, e além de uma competição, o pugilismo passou a ser uma forma socialmente aceitável de resolver questões de honra – de modo bastante similar aos duelos armados em outras culturas.

Como era bastante praticada entre guerreiros como entretenimento e treinamento marcial, as formas do pugilismo foram se tornando cada vez mais letais, com o objetivo de subjugar oponentes em escaramuças se o combatente ficasse desarmado. Muitos Aesires passaram a adotar técnicas de pugilismo combinadas com armas pequenas como adagas, soqueiras e broquéis, pegando oponentes completamente desprevenidos.

Embora seja geralmente ensinada com um estilo de combate separada das formas tradicionais, utilizando armas, a maioria dos instrutores de pugilismo são encontrados em quartéis, fortes e companhias mercenárias, ensinando suas técnicas lado a lado com mestres de armas, o que permite combinar suas técnicas com a de outras formas de luta, além de utilizar o pugilismo contra estas formas mais tradicionais de combate.

O pugilismo foi eventualmente levado por navegadores Aesires para outras regiões, e embora seja considerada uma forma de competição desportiva pela maioria dos praticantes, muitos guerreiros têm adotado técnicas de pugilismo no seu treinamento.

O pugilismo se caracteriza primariamente pelo uso de combinações de socos desferidos com rapidez enquanto o pugilista se move constantemente ao redor do oponente, procurando aberturas na sua guarda e tentando encontrar

posições vantajosas. Algumas técnicas de submissão, como mata-leões, torções e arremessos, desenvolvidas inicialmente para combater oponentes em armaduras, acabaram sendo incorporadas ao pugilismo. Quando é treinado como forma de combate, é geralmente acompanhado do uso de adagas, punhais e broquéis, que podem ser combinados com as técnicas de submissão com eficiência além de serem ideais para combate próximo, removendo a vantagem de oponentes utilizando armas de haste, bastante comuns no campo de batalha.

RAÇAS

Embora existam praticantes da pugilismo entre todas as Raças, obviamente os Aesires ainda se mantêm como os mais experientes pugilistas que se pode encontrar. Os Astérios, notoriamente fascinados por todas as formas de combate, adotaram a prática rapidamente, combinando técnicas tradicionais do pugilismo com cabeçadas para ataques inesperados. Anões aderiram ao pugilismo como uma forma de esporte, adicionando regras – como marcações para para a arena de combate, luvas para amenizar os golpes e um sistema de pontuação que permite que uma luta não precise ser decidida necessariamente até que um dos oponentes fique inconsciente ou se renda. Humanos, sempre ansiosos por tentar coisas diferentes e incorporar novas técnicas às suas sempre mutáveis tradições, aderiram ao pugilismo rapidamente, e escolas esportivas podem ser

encontradas com certa facilidade em suas cidades, incorporando as regras desenvolvidas pelos Anões, com pequenas mudanças no tamanho da arena e na pontuação. Entre os Anões e Humanos, no entanto, instrutores militares que incorporem sistemas de combate que incluam o uso de armas ao pugilismo são raros.

HABILIDADES BÁSICAS

Cruzado

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: você desfere um golpe lateral, girando a cintura para aumentar a potência do golpe. Faça um ataque desarmado contra o alvo. Se acertar, este golpe causa o dobro do dano.

Direto

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 5

Descrição: você desfere um golpe reto diretamente contra o centro de gravidade do alvo. Faça um ataque desarmado contra o alvo. Se acertar, este golpe causa +2 de dano e empurra o alvo 1 metro.

Jab

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 5

Descrição: você desfere um golpe veloz com a mão que está à frente da guarda. Faça um ataque desarmado contra o alvo com um bônus de +2.

Mata-Leão

Habilidade (Técnica) – Suporte

Mana: 10

Descrição: você se especializou em agarrar e imobilizar seus oponentes. Sem-

pre que fizer um ataque de soco contra um alvo, você pode tentar uma manobra de Agarrar contra o alvo como parte do ataque.

Sempre que fizer um ataque de soco contra um alvo que você estiver *Agarrando* (ver pág. 66), você pode tentar uma manobra de Imobilizar contra o alvo como parte do ataque.

Nocautear

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: faça um ataque corporal que cause dano por Contusão. Se acertar, além de sofrer o dano normal do ataque, o alvo deve fazer um teste de Força (Dificuldade igual ao dano do ataque) ou ficará Caído.

HABILIDADES AVANÇADAS

Contra-Ataque

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Jab

Mana: 10

Descrição: você aprendeu a aproveitar as aberturas na defesa do alvo para contra-golpear. Quando um ataque corporal feito contra você errar, você pode imediatamente realizar um Jab contra o oponente.

Esta Habilidade só pode ser utilizada uma vez por turno.

Gancho

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 15

Descrição: você desfere um ataque de baixo para cima, utilizando a força das pernas para impulsionar o golpe. Faça um ataque desarmado. Se acertar, esse golpe causa dano +4 e deixa o alvo *Atordoado* (ver pág. 66) por 1 turno.

Mata-Cobra

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 25

Descrição: você gira o corpo e desfere um golpe de cima para baixo, na tentativa de transpor a guarda do alvo. Faça um ataque desarmado que ignora metade do Bloqueio do alvo (arredondado para cima). Se este golpe atingir o alvo, ele causa dano +4 e deixa o alvo *Distraído* (ver pág. 67) por 1 turno.

Sequência

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Jab

Descrição: você treinou para combinar golpes em sequência. Escolha uma Habilidade de Ação que exija que você faça um ataque desarmado contra o alvo. Sempre que realizar um Jab contra o alvo, você pode, imediatamente, utilizar a Habilidade selecionada.

Especial: Esta Habilidade pode ser adquirida múltiplas vezes, selecionando uma Habilidade diferente para ser usada depois do Jab.

HABILIDADE FINAL

Derrubar e Moer

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisitos: Nível 10, Mata-Leão

Mana: 10

Descrição: você leva o alvo para o chão e em seguida tritura ele com uma sequência de socos. Sempre que um alvo adjacente à você ficar *Caído* (ver pág. 66), você pode imediatamente utilizar uma Habilidade de Ação que exija que você faça um ataque desarmado contra o alvo.

Além disso, seus ataques contra alvos caídos ignoram os bônus de Defesa por Ataques Localizados.



Capítulo 3: Equipamento

ARMAS

TIPO DE DANO

Tipo: o tipo de dano que a arma causa. Se uma arma tiver mais de um tipo de dano, o jogador pode escolher, a cada ataque, que tipo de dano o seu personagem usa ao atacar com a arma em questão. Cada tipo de dano possui um efeito que pode ser utilizado quando o personagem tem um Sucesso Decisivo com a arma – o jogador escolhe se causará o dobro do dano *ou* o efeito por dano específico, mas, não, ambos:

Contusão (Cont.): O ataque causa dano normal e o alvo fica *Atordoado* (ver pág. 66) por 1 turno – se o efeito do ataque já deixasse o alvo *Atordoado*, o efeito dura 1 turno a mais. Além disso, o personagem pode empurrar o alvo 1 metro – se o ataque já fosse empurrar o alvo, ele empurra o alvo 1 metro a mais.

Corte: o ataque causa dano normal e também atinge outro alvo dentro do seu alcance, causando o dano normal da arma (sem bônus por Habilidades de Ação). O personagem pode se mover 1 metro entre os ataques. Mesmo que não haja outros alvos em seu alcance, o personagem ainda pode se mover 1 metro.

Perfuração (Perf.): o ataque causa dano normal e alvo tem um de seus membros atingidos (veja a manobra

Ataque Localizado, para detalhes). O membro atingido é definido pelo atacante.

ALCANKE

A distância máxima que a arma alcança em combate. O valor entre parênteses indica a distância em metros que a arma pode atingir. Esses alcances são:

Arremesso (20m): armas que são propelidas pela força do usuário, sem auxílio de alavancas ou instrumentos de tensão.

Adjacente (1m): armas brancas, ataques desarmados e armas improvisadas são incluídas nessa categoria.

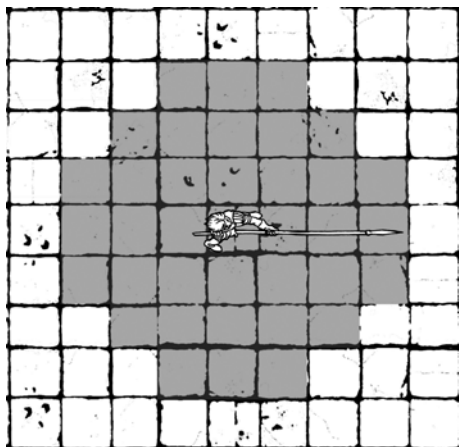


Disparo Médio (100m): armas que usam sistema de alavancas ou de propulsão mecânica são consideradas armas de

alcance médio. Arcos simples também caem nessa categoria. Contra alvos adjacentes, causam apenas metade do dano.

Disparo Longo (200m): arcos longos, compostos e recurvos entram nessa categoria. Contra alvos adjacentes, causam apenas metade do dano.

Haste (3m): armas dotadas de cabos compridos e com uma cabeça montada em uma das suas extremidades. São armas geralmente especializadas para técnicas de falange ou para manter alvos à distância. Contra alvos adjacentes, causam apenas metade do dano.



PROPRIEDADE

Lista as características especiais da arma, quando houver. Essas características são:

Arremessável: esta arma pode ser arremessada como se tivesse o alcance de Arremesso - armas sem essa Propriedade só podem ser arremessadas um número de metros igual à Força do personagem, e o teste de ataque é feito

como se o personagem fosse Inapto.

Carregar: esta arma usa um sistema de alavancas para ser recarregada. É preciso gastar uma Ação de Movimento para recarregar esta arma. Se a arma estiver sem alavanca, um personagem só pode recarregar a arma se tiver o dobro da FN normal da arma ou como uma Ação Completa. Esta arma não tem seu dano reduzido por atacar alvos adjacentes, independente de seu Alcance.

Empurrar: se um ataque causar dano de Contusão, o atacante pode recolher empurrá-lo 1 metro para trás.

Duas Mãos: são necessárias ambas as mãos para usar a arma. Se usada com apenas uma das mãos, o personagem ataca como se fosse Inapto.

Gancho: como um ataque, esta arma pode ser utilizada para derrubar um alvo - se o ataque acertar o alvo, em vez de causar dano, faça um Confronto de Força ou Agilidade (o que for mais alto para ambos) contra o alvo; se tiver um resultado mais alto, o alvo fica *Caído* (ver pág. 66) - ou para puxar o escudo do alvo - incluindo escudos de corpo (se o ataque acertar, o alvo não se beneficia dos bônus do seu escudo até o começo do seu próximo turno).

Mão-e-Meia: a arma pode ser utilizada com uma ou ambas as mãos. Se a arma estiver sendo utilizada com ambas as mãos, a FN dela é considerada reduzida à metade para definir se o personagem tem Força suficiente para empunhá-la, e se o personagem tiver Força suficiente para utilizar a arma com uma das mãos mas empunhar com ambas as mãos, adicione metade da sua FN (arredondada para cima) em seu dano.

Meia-Guarda: a arma pode ser segurada de forma que ambas as extremidades possam ser utilizadas para golpear. Enquanto for empunhada dessa forma, a arma tem Alcance Adjacente e o personagem é considerado como se estivesse empunhando 2 armas (uma causando o dano normal da arma -2, e a outra causando dano igual à Força +2/Contusão). Trocar a empunhadura pode ser feito como uma Ação Livre, inclusive entre múltiplos ataques no mesmo turno.

Segurar: quando um ataque com esta arma acerta o alvo, em vez de causar dano você pode considerar que teve sucesso em uma Manobra de Agarrar contra o alvo. Se o alvo for um objeto cuja FN seja menor do que sua Força, você pode puxar aquele objeto para a

sua mão como uma Ação Livre. Além disso, a arma oferece um bônus de +2 em Manobras de Desarmar.

Transpor: esta arma pode contornar ou envolver escudos com facilidade, e ignora os bônus oferecidos por quaisquer tipo de escudo que o alvo estiver empunhando, assim como a Cobertura de Escudos de Corpo.

Trespasar: se o alvo do ataque desta arma fizer uma criatura ficar sem PVs, escolha um outro alvo dentro do alcance da arma e cause a ele uma quantidade de dano igual à sua Força (o tipo de dano é o mesmo do ataque que deixou o alvo original sem PVs).

TABELA DE ARMAS CORPORAIS

| Arma | Custo | Dano | FN | Alcance | Propriedades |
|---------------|-------|---------------------|----|-----------|---|
| Soco, chute | - | For(Cont) | 0 | Adjacente | |
| Adaga | 50 | For+4(Corte/Perf.) | 1 | Adjacente | Arremessável |
| Alabarda | 275 | For+11(Corte/Perf.) | 6 | Haste | Duas Mãos, Meia-Guarda, Gancho |
| Alfange | 125 | For+8(Corte/Perf.) | 4 | Adjacente | Duas Mãos, Trespasar |
| Arpão | 200 | For+8(Perf.) | 4 | Haste | Duas Mãos, Arremessável, Meia-Guarda, Segurar |
| Artavus | 50 | For+4(Corte/Perf.) | 1 | Adjacente | |
| Azagaia | 50 | For+5(Perf.) | 2 | Adjacente | Mão-e-Meia, Arremessável |
| Bastão | 2 | For+5(Cont.) | 2 | Adjacente | |
| Bico-de-Corvo | 125 | For+6(Cont./Perf.) | 2 | Adjacente | Arremessável |

| Arma | Custo | Dano | FN | Alcance | Propriedades |
|--------------------|-------|--------------------|----|-----------|-----------------------------|
| Bordão | 75 | For+6(Cont.) | 2 | Haste | Duas Mãos, Meia-Guarda |
| Chicote | 50 | For+2(Cont.) | 1 | Haste | Segurar, Transpor, Gancho |
| Cimitarra | 225 | For+9(Corte/Perf.) | 5 | Adjacente | Mão e Meia, Trespasar |
| Clava | 75 | For+5(Cont) | 3 | Adjacente | |
| Claymore | 250 | For+11(Corte/Perf) | 5 | Haste | Duas Mãos, Trespasar |
| Espada Curta | 100 | For+6(Corte/Perf.) | 2 | Adjacente | |
| Espada Longa | 175 | For+8(Corte/Perf.) | 4 | Adjacente | Mão e Meia |
| Glaive | 225 | For+10(Corte) | 4 | Haste | Duas Mãos, Gancho |
| Lança | 100 | For+7(Perf) | 3 | Haste | Duas mãos, Meia-Guarda |
| Maça Leve | 50 | For+6(Cont) | 2 | Adjacente | |
| Maça Pesada | 150 | For+8(Cont) | 4 | Adjacente | Mão e Meia |
| Maça Estrela | 100 | For+7(Cont) | 3 | Adjacente | Arremessável |
| Machadinha | 75 | For+5(Corte) | 2 | Adjacente | Arremessável |
| Machado de Batalha | 150 | For+8(Corte) | 5 | Adjacente | Mão-e-Meia, Trespasar |
| Machado Pesado | 175 | For+11(Corte) | 5 | Adjacente | Duas Mãos, Trespasar |
| Mangual | 200 | For+9(Cont) | 6 | Adjacente | Mão-e-Meia, Transpor |
| Marreta | 150 | For+10(Cont) | 5 | Adjacente | Duas Mãos, Empurrar |
| Martelo Lucerno | 275 | For+12(Corte/Perf) | 6 | Haste | Duas Mãos, Empurrar, Gancho |
| Martelo de Guerra | 175 | For+8(Cont/Perf) | 4 | Adjacente | Mão-e-Meia, Empurrar |
| Rapieira | 125 | For+7(Perf) | 2 | Adjacente | |
| Sabre | 100 | For+7(Corte/Perf) | 3 | Adjacente | |
| Soqueira/Manopla | 25 | For+2(Cont) | 1 | Adjacente | |
| Tridente | 175 | For+8(Perf) | 5 | Haste | Arremessável, Mão-e-Meia |



BORDÃO



SOQUEIRA



BICO-DE-CORVO



MAÇA ESTRELA



MAÇA LEVE



MAÇA PESADA



CLAVA



MANGUAL



MARTELO DE GUERRA



MARRETA



AZAGAIA



LANÇA



TRIDENTE



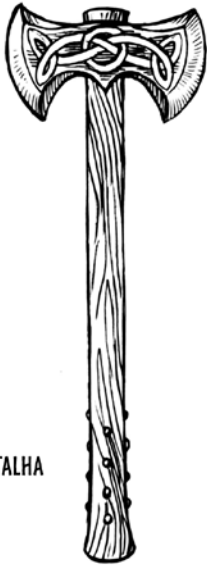
MARTELO LUCERNO



MACHADINHA



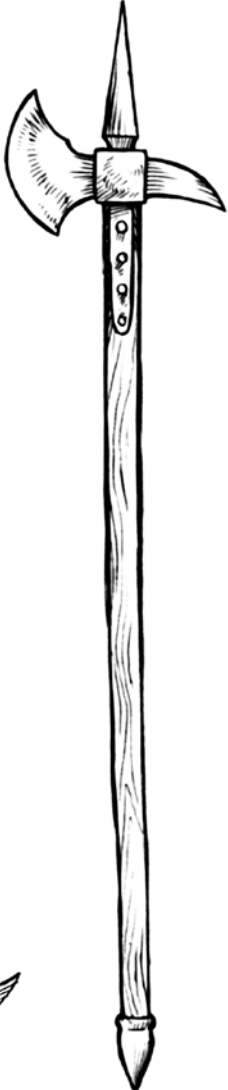
MACHADO DE BATALHA



MACHADO PESADO



GLAIVE



ALABARDA



ADAGA



ESPADA CURTA



RAPIEIRA



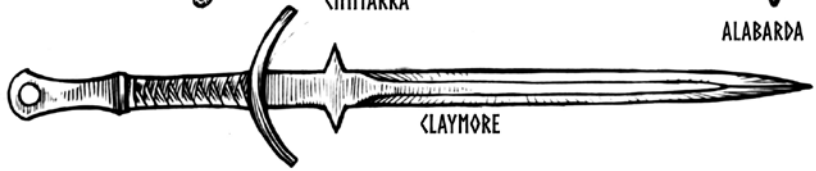
SABRE



ESPADA LONGA



CIMITARRA

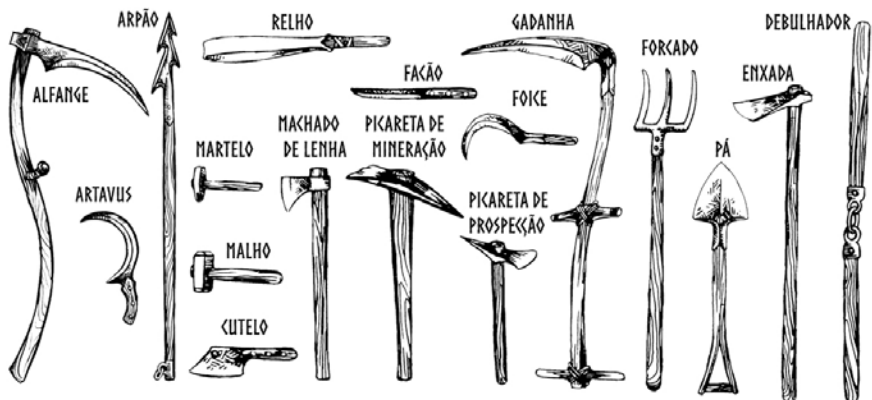


CLAYMORE

FERRAMENTAS

Ferramentas seguem as mesmas regras de armas corporais, exceto que elas são sempre consideradas como tendo qualidade baixa como padrão (*Guia do Herói*, pág. 53), embora ferramentas de qualidade normal ou qualidade alta – mas não Obra-Prima – possam ser fabricadas.

| Ferramenta | Custo | Dano | FN | Alcance | Propriedades |
|------------------------|-------|-------------------|----|-----------|---------------------|
| Cutelo | 5 | For+2(Corte) | 1 | Adjacente | |
| Debulhador | 5 | For+4(Cont) | 4 | Adjacente | Duas mãos, Transpor |
| Enxada | 5 | For+3(Corte/Cont) | 2 | Adjacente | Duas mãos |
| Facão | 25 | For+4(Corte/Perf) | 1 | Adjacente | |
| Foice | 12 | For+3(Corte/Perf) | 1 | Adjacente | |
| Forcado | 5 | For+4(Perf) | 3 | Adjacente | Duas Mãos |
| Gadanha | 25 | For+5(Corte/Perf) | 3 | Haste | Duas Mãos |
| Machado de lenha | 25 | For+5(Corte) | 3 | Adjacente | Duas Mãos |
| Malho | 5 | For+3(Cont) | 3 | Adjacente | |
| Martelo | 5 | For+2(Cont) | 2 | Adjacente | |
| Picareta de Mineração | 12 | For+5(Corte/Perf) | 4 | Adjacente | Duas Mãos |
| Picareta de Prospecção | 5 | For+3(Perf) | 2 | Adjacente | |
| Pá | 5 | For+4(Corte/Cont) | 3 | Adjacente | Duas Mãos |
| Relho | 5 | For+1(Cont) | 1 | Adjacente | Transpor |



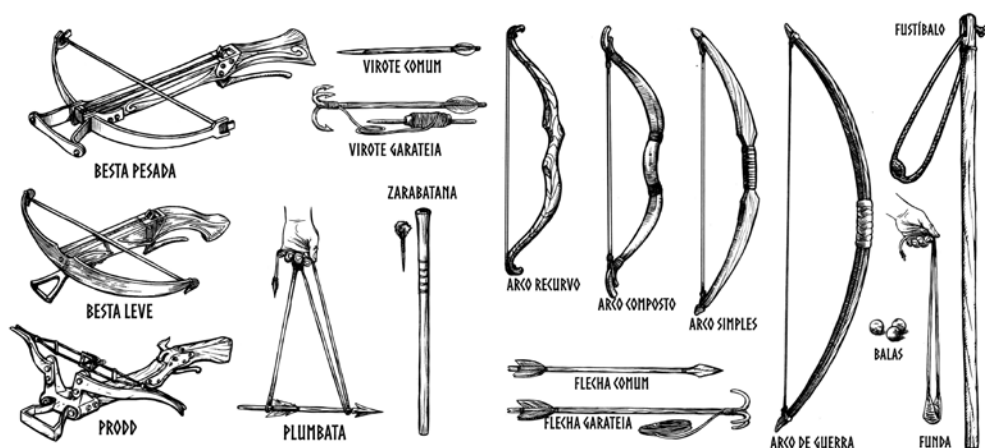
ARMAS DE DISTÂNCIA

Ataques com armas de distância são feitos com Agilidade ou Inteligência – à escolha do atacante. Contra alvos adjacentes, todos os ataques com essas armas causam apenas metade do dano (a menos que possuam a Propriedade Carregar).

| Arma | Custo | Dano | FN | Alcance | Propriedades |
|------------------|-------|-------------|----|---------------------|---------------------|
| Arco Simples | 75 | For+4(Perf) | 2 | Disparo Médio (100) | Duas Mãos |
| Arco Composto | 175 | For+6(Perf) | 3 | Disparo Longo (200) | Duas Mãos |
| Arco de Guerra | 250 | Fo+8(Perf) | 4 | Disparo Longo (200) | Duas Mãos |
| Arco Recurvo | 250 | For+7(Perf) | 2 | Disparo Longo (200) | Duas Mãos |
| Besta Leve** | 125 | 10(Perf) | 2 | Disparo Médio (100) | Duas Mãos, Carregar |
| Besta Pesada** | 225 | 18(Perf) | 4 | Disparo Médio (100) | Duas Mãos, Carregar |
| Funda/Estilingue | 50 | For+4(Cont) | 1 | Arremesso (20) | |
| Fustíbalo* | 200 | For+6(Cont) | 2 | Disparo Médio (100) | Duas Mãos |
| Plumbata | 100 | For+4(Perf) | 1 | Disparo Médio (100) | |
| Prodd** | 175 | 14(Cont) | 3 | Disparo Médio (100) | Duas Mãos, Carregar |
| Zarabatana | 25 | For(Perf) | 1 | Arremesso (20) | |

* Um fustíbalo pode ser usado como um Bordão em combate corporal.

**Podem ser usados para realizar coronhadas (Alcance adjacente, dano Força +FN da arma/Contusão).



ARMADURAS E ESCUDOS

Armaduras são itens de proteção vestidos sobre o corpo, enquanto escudos são carregados nas mãos. Não é necessária nenhuma Habilidade para trajar uma armadura, mas algumas Habilidades, como Guerreiro de Aço, oferecem benefícios para quem as usa. Outras Habilidades, como Movimentos Evasivos, só podem ser usadas se você estiver sem armadura.

Há oito tipos de armaduras e três tipos de escudos. Cada tipo corresponde a uma série considerável de modelos diferentes (entre parênteses ao lado de cada tipo de armadura e escudo há uma lista de exemplos históricos equivalentes). Perceba que algumas Armaduras – especificamente a *Aramida* e a *Guayule* – são armaduras completamente fictícias e portanto não possuem correspondente histórico.

ARMADURAS

Gambeson (perponte, jaque): qualquer armadura de tecido ou couro flexível entra nessa categoria. Leves e fáceis de vestir, oferecem pouca proteção e podem ficar extremamente quentes – o que lhes fornece uma excelente proteção contra o frio, conferindo *Resistência a Frio* (ver pág. 70) para o usuário. São consideradas roupas de inverno.

Aramida: mantos e túnicas feitas de fibras de asbestos especialmente tratadas, essas armaduras são extremamente leves. Embora ofereçam pouca proteção,

são fáceis de manter e fornecem alguma proteção contra ácidos e uma considerável proteção contra chamas, conferindo *Resistência a Fogo* (ver pág. 70), além de ter propriedades de vedação.

Guayule: armaduras feitas de camadas de tecido – linho e algodão sendo os mais comuns – impermeabilizadas com seiva vegetal. São fáceis de vestir e despir, possuem uma certa boiância, mas não deixam o corpo transpirar adequadamente. Essas armaduras garantem um certo isolamento elétrico, e conferem *Resistência a Eletricidade* (ver pág. 70) para o usuário.

Armadura de Couro (cuir bouilli, armadura lamelar): armaduras feitas majoritariamente de peças de couro ou outros materiais de origem animal (como ossos, escamas de pangolim ou mesmo marfim) com reforço de metal. Combina leveza, flexibilidade e defesa, conferindo proteção moderada.

Cota de Malha (jazerand, hauberk, armadura de escamas): armaduras feitas com pequenos anéis ou placas de metal entrelaçados ou costurados juntos, sendo resistentes, mas flexíveis, não restringindo os movimentos, apesar de seu considerável peso.

Armadura Segmentada (behetrets, yushman, kalantar, brigandine): utiliza placas de metal e couro sobrepostas, garantindo boa proteção com pouca restrição dos movimentos.

Armadura de Batalha: uma couraça peitoral de metal, combinada com uma armadura de couro para as articu-

TÚNICAS

As armaduras com a propriedade Túnica são feitas especificamente para serem usadas sob outras armaduras, no intuito de oferecer conforto – já que Armaduras tendem a ser abrasivas e desconfortáveis se forem usadas diretamente sobre a pele ou com roupas leves.

Túnicas podem ser usadas sob outras armaduras, o que irá conferir a soma das FN e das RDs (inclusive no Bloqueio), além da Resistência a [Dano] conferida pela Túnica. É possível utilizar uma Túnica sobre outra, o que confere a Resistência a [Dano] de ambas (além da soma de FN e RD) – no entanto, como bônus de itens iguais não se acumulam, utilizar duas Túnicas que ofereçam a mesma Resistência a [Dano] não confere Imunidade a [Dano].

Além disso, como as Túnicas são produzidas para melhorar o caimento de armaduras mais pesadas, ajustando-as ao corpo confortavelmente, se o personagem estiver usando Armadura e nenhuma delas tiver a Propriedade Túnica listada, ele perde 5 Pontos de Mana a cada turno que estiver em combate, devido ao desconforto.

lações, reforçada com cota de malha nas partes mais vulneráveis. Grevas, manoplas e um elmo completam o conjunto. Oferece excelente proteção, mas tem pouca flexibilidade e é bastante pesada.

Armadura Completa: essas armaduras são o pináculo da confecção de proteções corporais, e apenas os ferreiros mais habilidosos conseguem produzir esses itens. Armaduras Completas recobrem o corpo do usuário primariamente de placas de metal com articulações para permitir uma boa mobilidade. Seções de cota de malha protegem as partes internas das juntas. O conjunto todo é mantido no lugar distribuindo o peso de forma eficiente através de forramento, cintas e correias de couro. Armaduras Completas sempre são consideradas armaduras de qualidade alta – embora ainda possam receber os benefícios por itens de

qualidade obra-prima – e embora tornem o usuário extremamente resistente a qualquer tipo de dano, são pesadas, exigem ajuda para ser vestidas e restringem a visão e a audição.

ESCUDOS

Escudos podem ser de três tipos diferentes:

Broquel (buckler): um pequeno escudo com uma abóboda central (a bossa), no interior da qual há uma haste onde se segura o escudo. É no geral utilizado por esgrimistas para defender a mão da arma, mas também serve para defletir ataques. É geralmente feito de metal, e é pequeno o suficiente para ser carregado no cinto.

Escudo Médio (targe, scutum, escudo de gota): protege grande parte do corpo do usuário. É geralmente feito de

madeira com revestimento de couro e reforço de metal. Pode ter uma bossa, semelhante ao broquel, ou segurado com duas correias – uma para passar o antebraço, a outra para segurar o escudo com a mão (nesse caso, considere que o escudo está equipado com uma Alça; veja adiante). Escudos geralmente tem um tiracolo (uma tira de couro que permite que o escudo seja mantido nas costas quando não está em uso). Um escudo a tiracolo concede RD 1 para o usuário (em vez de um bônus de Esquiva quando está sendo segurado).

Escudo de Corpo (pavise, mantlet): um grande escudo retangular, geralmente levemente curvado e com uma haste central que serve como apoio, em vez de empunhadura. É utilizado pousando o escudo no chão, de forma a oferecer uma barreira para o usuário – geralmente um arqueiro ou besteiro, mas pode ser usado por infantaria, principalmente para proteção contra flechas, lanças e outros projéteis. Apenas criaturas muito fortes conseguem portar este escudo, e ele geralmente é carregado para ser montado no campo de batalha.

DESCRIÇÃO DOS EQUIPAMENTOS DE PROTEÇÃO

Equipamento: o nome mais comum do item.

Custo: o custo em moedas.

Redução de Dano: todo e qualquer ataque deve ter esse valor reduzido do dano antes de aplicar qualquer modificador (acerto crítico, Resistência a [Dano], Vulnerabilidade a [Dano], etc).

FN: Força Necessária. Um personagem usando uma armadura cuja FN é maior do que sua Força realiza todos os seus testes como se fosse Inapto. A FN corresponde a uma armadura sendo vestida, enquanto uma armadura sendo carregada (em um baú, mochila, sobre o ombro, por exemplo), tem FN x2, já que sua FN leva em consideração uma distribuição ideal sobre o corpo do personagem.

Observações: lista as características especiais da armadura, quando houver. Essas características são:

Boia: Você recebe +2 em seus testes para natação e, se ficar sem Pontos de Mana durante um teste de natação, você fica sem forças para continuar nadando, mas não corre o risco de se afogar.


Cobertura: oferece um bônus de +4 de esquiva, mas apenas numa direção, de acordo com o posicionamento do escudo. Quando estiver posicionado dessa forma, não ocupa uma das mãos do usuário. Se o personagem tiver Força suficiente para usar o escudo, ele pode escolher segurar o escudo com uma mão em vez de posicioná-lo, o que confere um bônus de Esquiva de +4.

Estancar (x): reduz Perda de Vida de qualquer fonte (mágica ou mundana) pelo número indicado.

Leve: Não impõe restrições de movimentos nem Deslocamento do personagem.

Média: Reduz a capacidade de corrida do usuário (veja a seção sobre Deslocamento para detalhes).

Ocupa uma Mão: o personagem precisa usar o item em uma das suas mãos.



Pesada: reduz consideravelmente a capacidade de corrida do personagem (veja a seção sobre Deslocamento (pág. 7, para detalhes).

Restritiva: restringe os sentidos, e testes de percepção e furtividade do usuário são feitos como se ele fosse Inapto.

Roupa de Inverno: protege contra efeitos de climas frios.

Tiracolo: enquanto estiver nas costas do personagem, concede RD 1 (em vez do bônus de Esquiva de quando está sendo segurado), usado dessa forma não ocupa uma das mãos do personagem.

Túnica: pode ser usada sob outra Armadura, conferindo a soma das FN e das RDs – mas apenas a RD mais alta é adicionada à Defesa – além da Resistência a [Dano] conferida pela Túnica. Nunca é possível combinar uma Túnica com mais de uma outra Armadura.

VESTINDO ARMADURAS

Armaduras são peças de proteção que, em geral, não são feitas para serem vestidas rapidamente – em combate, por exemplo. Elas podem possuir vários componentes separados, e mesmo as mais leves precisam ser ajustadas corretamente para serem eficientes.

Armaduras com as Propriedade Leve exigem uma Ação Completa para serem vestidas, e uma segunda Ação Completa para serem ajustadas ao corpo – geralmente com fivelas embutidas na própria armadura, ou por meio de um cinturão para manter a armadura no lugar. No final do turno

em que tiver vestido a armadura, um personagem recebe seus benefícios, e pode se mover dentro delas. No entanto, se não ajustar a armadura, mantendo-a no lugar, ele fará todos os seus testes como se fosse Inapto, devido ao volume ou peças soltas de armadura que atrapalham seus movimentos e tendem a ficar presos em objetos do ambiente ou em itens sendo usados.

Armaduras com a Propriedade Média são feitas majoritariamente de uma peça única, sendo vestidas enfiando os braços dentro da armadura, erguendo-a sobre a cabeça e deixando ela deslizar por sobre o corpo – uma operação que exige três rodadas completas, nas quais o personagem não pode realizar nenhuma outra Ação exceto falar. Feito isso, a armadura oferece proteção integral e não atrapalha os movimentos, podendo ser utilizada normalmente. No entanto, essas armaduras tendem a ser pesadas e desajeitadas de usar, devido ao peso ficar todo concentrado sobre os ombros. Assim, a menos que o personagem gaste uma Ação Completa ajustando a armadura – colocando um cinturão ou afivelando-a, dependendo do modelo específico – ele perde 5 Pontos de Mana a cada turno que estiver utilizando a armadura em combate, devido ao esforço extra. Esta perda de Mana se acumula com a perda de Mana que o personagem sofre por não estar utilizando uma Túnica (veja caixa na página 55 para detalhes).

Armaduras com a Propriedade

de Pesada não podem ser vestidas em combate. Elas exigem ajuda para serem vestidas apropriadamente – as placas peitorais precisam ser afiveladas nas costas e as ombreiras e abraçadeiras precisam ser amarradas sobre os ombros, o que é impossível de ser feito por alguém vestindo a armadura. Uma Armadura de Batalha leva cerca de 6 minutos para ser vestida,

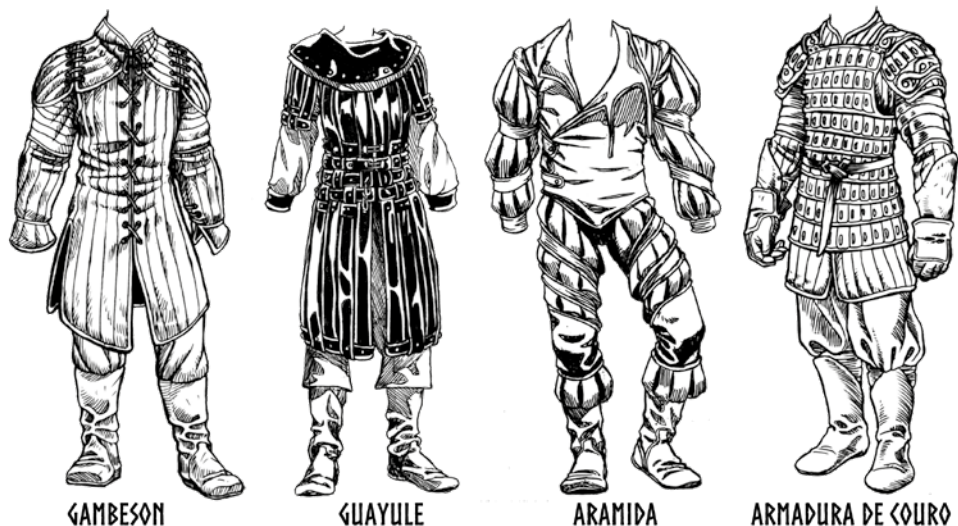
enquanto uma Armadura Completa leva, em média, 10 minutos.

Remover uma armadura leva metade do tempo para vesti-la – uma Ação Completa para armaduras com a Característica Leve, duas Ações Completas para armaduras com a Característica Média, 3 minutos para uma Armadura de Batalha e 5 minutos para uma Armadura Completa.

TABELA DE PROTEÇÕES

| Equipamento | Custo | Resistência | RD | FN | Propriedades |
|---------------------|-------|---------------|----|----|--------------------------------|
| Gambeson | 100 | Frio | 1 | 1 | Túnica, Leve, Roupa de Inverno |
| Aramida | 50 | Fogo | 1 | 1 | Túnica, Leve, Estancar (1) |
| Guayule | 50 | Eletricidade | 1 | 1 | Túnica, Leve, Boia |
| Armadura de Couro | 100 | - | 3 | 2 | Leve |
| Cota de Malha | 200 | - | 4 | 4 | Média |
| Armadura Segmentada | 400 | - | 5 | 4 | Média |
| Armadura de Batalha | 1000 | - | 7 | 6 | Pesada |
| Armadura Completa | 3000 | - | 10 | 8 | Pesada, Restritiva |
| Broquel* | 50 | +1 na Esquiva | - | 1 | Ocupa uma mão |
| Escudo* | 100 | +2 na Esquiva | - | 3 | Ocupa uma mão, Tiracolo |
| Escudo de Corpo | 200 | Cobertura | - | 9 | Ocupa uma mão, Cobertura |

*Podem ser usados para realizar escudadas (Alcance adjacente, dano igual à Força +FN do escudo/Contusão); não conferem bônus de Esquiva até o começo do próximo turno do personagem se forem usados para atacar.



EQUIPAMENTOS GERAIS

Os equipamentos descritos a seguir que afetam armas ou escudos podem ser aplicados em qualquer item adequado que não seja mágico. Baionetas, Cabos Cestas, Espigões e Cordas de arco de aço podem ser produzidas por ferreiros em 4 horas. Instalar uma Baioneta, Cabo Cesta ou Espigão leva 1 hora (com um teste de Ferraria Dificuldade 10). Alças e cordas de arco de couro ou fibras vegetais podem ser produzidas por talabarteiros em 1 hora. Instalar uma alça leva 10 minutos (com um teste de Correaria Dificuldade 10). Luvas de Pugilismo podem ser feitas por um talabarteiro em cerca de 4 horas por luva.

| Item | Preço | FN | Descrição |
|---------------|-------|----|--|
| Alça | 5 | * | <p>Uma tira de couro para impedir que a arma caia de suas mãos. Oferece +1d6 em testes contra tentativas de desarmar. É necessário uma Ação de Movimento para largar a arma, ou uma Ação Padrão para embainhar ou desembainhar a mesma – é possível embainhar e desembainhar a arma normalmente, mas neste caso, o benefício contra desarme não é aplicado. Alças aplicadas a broqueis ou escudos conferem a Propriedade Tiracolo.</p> <p>Alças são sempre consideradas de qualidade média e não recebem bônus por qualidade de itens.</p> |
| Baioneta | 50 | 1 | <p>Uma lâmina de adaga instalada na frente de um prodd ou besta. Permite realizar estocadas causando dano igual à Força+4/Perfuração, além do ataque normal de coronhada.</p> <p>Baionetas recebem os modificadores normais por qualidade dos itens – mas estes bônus não são aplicados à arma na qual estão equipados, apenas nos ataques feitos com a baioneta.</p> |
| Cabo Cesta | 20 | * | <p>Uma peça semi-esférica que substitui a guarda normal de uma arma, oferecendo proteção para a mão do portador e também podendo ser usada para defletir golpes. Podem ser implementadas em qualquer arma corporal, oferecendo Esquiva +1 – mas a arma perde a Propriedade Arremesso, se a possuir.</p> <p>Cabos Cesta não recebem qualquer benefício por serem de Qualidade Alta, mas oferecem Esquiva +2 (em vez de +1) se forem de Qualidade Obra-Prima.</p> |
| Corda de Arco | 5 | * | <p>Geralmente são feitos de tendões, mas os Elfos costumam preferir cordas de fibras naturais. A maioria dos arqueiros carregam cordas extras, para o caso da corda se partir ou molhar.</p> <p>Uma corda de arco molhada faz com que o arco tenha seu alcance reduzido à metade, e reduz os danos em -2.</p> <p>Cordas de arco são sempre consideradas de qualidade média e não recebem bônus por qualidade de itens.</p> |

| Item | Preço | FN | Descrição |
|------|-------|----|-----------|
|------|-------|----|-----------|

| | | | |
|---------------------|----|---|--|
| Corda de Arco (Aço) | 10 | 1 | Aumenta o dano do arco em 1 e não tem redutores por estar molhado – mas, nesse caso, pode ficar enferrujado e quebrar como se fosse um item de qualidade baixa. Cordas de arco são sempre consideradas de qualidade média e não recebem bônus por qualidade de itens. |
|---------------------|----|---|--|

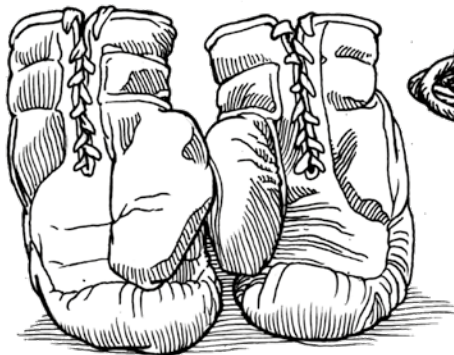
| | | | |
|---------|----|---|--|
| Espigão | 50 | 1 | Uma protuberância afiada instalada no centro de um escudo. Além do ataque normal de escudada, permite realizar estocadas causando dano igual à Força+4/Perfuração. Escudos de corpo não se beneficiam de espigões. Espigões recebem os modificadores normais por qualidade dos itens – mas estes bônus não são aplicados ao escudo no qual estão equipados, apenas nos ataques feitos com o espigão. |
|---------|----|---|--|

| | | | |
|---------------------|----|---|---|
| Luvras de Pugilismo | 10 | 1 | Luvras feitas de couro e estofadas com tecido, que servem para amenizar os socos do usuário, geralmente utilizadas em treinos ou em competições esportivas. Ataques de soco desferidos pelo personagem causam Força-2/Contusão (mínimo de 1 pontode dano), e o dano causado por golpes utilizando luvas de boxe são recuperados ao dobro da taxa normal. Luvas de Pugilismo de Qualidade Alta ou obra-prima oferecem bônus para testes de ataque, mas não em seus danos. |
|---------------------|----|---|---|

LUVAS DE PUGILISMO

CORDA DE ARCO

ESPIGÃO



BAIONETA



ALÇA



CABO CESTA



Apêndice

HABILIDADES REVISADAS

Se estiver utilizando as regras de Armas e Armaduras apresentadas neste suplemento, algumas Habilidades precisam ser ajustadas de acordo. Essas revisões **não** devem ser utilizadas com as regras normais do Mighty Blade; elas são compatíveis **apenas** com as regras apresentadas neste documento, e devem ser consideradas se as regras descritas aqui estiverem sendo utilizadas.

Aparar

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: você pode usar qualquer coisa que esteja em suas mãos para afastar e desviar golpes desferidos contra você. Enquanto estiver com um objeto em pelo menos uma das mãos, você recebe Esquiva +1. Se estiver segurando um objeto em ambas as mãos ou um objeto em cada mão, você recebe Esquiva +2.

Arma Relampejante

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 15

Descrição: faça um ataque corporal com uma arma que esteja marcada com sua Runa pessoal. Esse ataque causa o dano normal da arma, mais um dano adicional igual a 10/Eletricidade. Este ataque ignora bônus de Bloqueio e RD oferecido por armaduras com a propriedade Pesada.

Ataque Chocante

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisitos: Nível 5, Arma Relampejante

Mana: 25

Descrição: faça um ataque corporal com uma arma que esteja marcada com sua

Runa pessoal. Esse ataque causa o dano normal da arma em conjunto com uma potente rajada elétrica que causa 10/Eletricidade e faz com que o alvo fique Distráido por 2 turnos. Esse ataque ignora bônus de Defesa (incluindo RD) oferecido por Escudos ou por qualquer Habilidade que exija o uso de itens (como Defesa Agressiva e Aparar) e armaduras com a propriedade Pesada.

Ataque do Búfalo

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: faça uma manobra de Encontro. Se acertar o ataque, além de causar o dano normal pelo encontro, você aplica o efeito por tipo de dano específico que estiver causando com o ataque (veja Tipo de Dano, para detalhes).

Bravura Selvagem 1

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: você confia mais nas suas habilidades naturais do que em armaduras para se defender. Quando não estiver usando armadura, você tem Esquiva +2.

Bravura Selvagem 2

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Bravura Selvagem 1

Descrição: Você veste sua bravura em batalha melhor do que alguns vestem armaduras. O Bônus de Esquiva conferido por Bravura Selvagem 1 aumenta para +4.

Brigão

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: você está acostumado a combater desarmado. Você rola +1 em seus

ataques desarmados e adiciona +2 nos danos desses ataques.

Além disso, quando utilizar a Manobra Atacar com Duas Armas utilizando apenas ataques desarmados, você não incorre nas regras de Inaptidão e a Manobra consome uma Ação Livre em vez de uma Ação de Movimento.

Combate com Duas Armas 1

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: você treinou para usar duas armas em combate de forma eficiente. Quando utilizar a Manobra Atacar com Duas Armas e pelo menos uma delas tiver uma FN igual à metade (ou menos) do que a Força do personagem (incluindo ataques desarmados), você não sofre as regras de Inaptidão.

Combate com Duas Armas 2

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Combater com Duas Armas 1.

Descrição: quando utilizar a Manobra Atacar com Duas Armas e nenhuma delas tiver FN maior do que a sua Força, você não sofre as regras de Inaptidão e a Manobra consome uma Ação Livre em vez de uma Ação de Movimento.

Conjurar Broquel Místico

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: você desenha um Selo Místico sobre uma criatura que se materializa na forma de um broquel que flutua ao redor do alvo defletindo ataques, garantindo Esquiva +1. Ele pode ser segurado como um broquel normal e, neste caso tem FN 1, ocupa uma das mão e seu bônus de Esquiva é de +2.

O Selo Místico que mantém o broquel se dissipa depois de 1 minuto.

Conjurar Escudo

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: você desenha uma Runa Arcana sobre uma criatura que se materializa na forma de um escudo que flutua ao redor do alvo defletindo ataques, garantindo Esquiva +2. Ele pode ser segurado como um escudo normal e, neste caso tem FN 2, ocupa uma mão e seu bônus de Esquiva é de +3.

A Runa Arcana que mantém o escudo se dissipa depois de 1 minuto.

Defletor

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: você está acostumado a se defender de projéteis. Enquanto estiver empunhando uma arma corporal de duas mãos, duas armas corporais ou um escudo, você recebe +2 na sua Esquiva contra ataques à distância.

Espírito Animal: Cobra

Descrição: seu espírito possui a forma de uma cobra. Você tem um bônus de Esquiva +1. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer criatura do tipo Réptil, e rola +1d6 em todas as rolagens (atacar, perceber, treinar, etc.) com relação à qualquer Besta do tipo Réptil.

Estabilidade

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: você gosta de ter os dois pés solidamente plantados no chão – e faz isso muito bem! Você sempre rola +1d6 em todos os seus testes para evitar quedas e manter o equilíbrio.

Além disso, sempre que fosse ficar *Caído* (ver pág. 66) automaticamente por qualquer motivo, você ignora a Condição (mas não danos ou quaisquer outros efeitos advindos da situação que o deixaria Caído).

Falhas da Armadura

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: você sabe como acertar ataques entre as frestas e nas falhas das armaduras dos inimigos. Seus ataques ignoram o bônus de Bloqueio oferecido pela Armadura do alvo (mas não sua RD ou Resistências).

Golpe Devastador 1

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nocautear

Mana: 30

Descrição: faça um ataque corporal contra o alvo. Se acertar, este ataque causa o dobro do dano e o alvo fica *Atordoado* (ver pág. 66) por 1 turno.

Golpe Devastador 2

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Golpe Devastador 1

Mana: 50

Descrição: Faça um ataque corporal contra o alvo. Se acertar, este ataca causa o triplo do dano e o alvo fica *Atordoado* (ver pág. 66) por 1 turno.

Guerreiro de Aço 1

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a usar armaduras. Você considera a FN de qualquer Armadura como tendo FN-1 para propósitos de Carga. Além disso, quando estiver utilizando uma Armaduras Médias ou Pesadas, considere que ela tem RD+1 para todos os propósitos.

Guerreiro de Aço 2

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Guerreiro de Aço 1

Descrição: você está extremamente acostumado a usar armaduras pesadas e se sente confortável quando traja uma. Você considera a FN de qualquer Arma-

dura como tendo FN-1 para propósitos de Carga. Além disso, sempre que um ataque contra você tenha um resultado maior do que seu Bloqueio, você aplica metade da RD (arredondada para baixo) de quaisquer Armadura que estiver usando.

A redução de FN se acumula com a redução fornecida por Guerreiro de Aço 1.

Nocautear

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: faça um ataque corporal que causa dano por Contusão. Se acertar, além de sofrer o dano normal do ataque, o alvo deve fazer um teste de Força (Dificuldade igual ao dano do ataque) ou ficar *Caído*.

Onda de Raios

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Arma Relampejante

Mana: 15

Descrição: faça um ataque corporal com uma arma que esteja marcada com sua Runa pessoal, contra um alvo dentro da sua linha de visão. Esse ataque produz uma descarga elétrica que causa igual a 10/Eletricidade. Esse ataque ignora bônus de Defesa (incluindo RD) oferecido por Escudos ou por qualquer Habilidade que exija o uso de itens (como Defesa Agressiva e Aparar) e armaduras com a Propriedade Pesada.

Parede de Escudos

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: você está acostumado a lutar em grupo e usar seu escudo para proteger seus aliados. Enquanto você estiver usando um escudo, todos os aliados adjacentes recebem +1 na Esquiva.

Pele de Pedra

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: sua pele é composta por uma grossa camada de rocha que o torna ex-

tremamente resistente e pesado. Você recebe +1d6 em todos os seus testes para evitar ser derrubado, resistir a doenças e venenos, empurrar ou segurar peso, mas é considerado Inapto em testes de escalar, saltar, correr ou se mover com agilidade. Você precisa de um turno inteiro para se levantar, em vez de uma Ação de Movimento e, para você, é impossível nadar. Você não possui o sentido do tato, mas não sente desconforto por ambientes com condições climáticas hostis.

Seus ataques desarmados causam dano igual a Força +2/Contusão e você tem RD 4 (Esse bônus de Defesa conta como Armadura). Além disso, sua pele tem as características de uma armadura Pesada, mas a conformação única da sua pele o impede de usar armaduras de qualquer tipo, e qualquer roupa precisa ser feita sob medida para você, custando duas vezes mais que o normal.

Quadrúpede

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você usa quatro membros para locomoção por terra. Sua carga é calculada como se você tivesse duas vezes a sua Força normal, seu deslocamento é calculado como se você tivesse duas vezes sua Agilidade normal e você pode rolar +1d6 quando fizer testes de correr, saltar ou evitar ser derribado e empurrado/puxado.

Além disso, sempre que fosse ficar *Caído* automaticamente por qualquer motivo, você ignora a Condição (mas não danos ou quaisquer outros efeitos advindos da situação que o deixaria *Caído*).

Sem Escapatória

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Combate Tático

Descrição: Se um oponente dentro do seu alcance corporal se levantar ou se mover para longe de você, você pode imediatamente fazer um ataque corporal normal contra ele. Se o ataque acertar, além de sofrer dano normal pelo ataque, o alvo não poderá se deslo-

car neste turno – ele estará de pé, no entanto, se estiver se levantando.

Táticas de Batalha

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: discutindo táticas militares básicas com seus aliados ao longo de suas jornadas, você permite que eles fiquem mais bem preparados para entrarem em combate. Todos os seus aliados, incluindo você, recebem um bônus de +2 em seus testes de Iniciativa enquanto você estiver dentro do seu alcance de visão. Eles também recebem Esquiva +2 quando estiverem Surpresos ou Desprevenidos, e podem utilizar suas Habilidades de Reação normalmente quando estiverem Distraídos.

Transpor

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Defesa Agressiva

Descrição: você sabe encontrar os espaços deixados pelo escudo do adversário. Seus ataques ignoram o bônus de Defesa oferecido por Escudos ou por qualquer Habilidade que exija o uso de itens (como Defesa Agressiva e Aparar).

Especial: seus ataques com armas que tenham a Propriedade Transpor causam +2 de dano.

CONDIÇÕES REVISADAS

Aqui estão as descrições de todas as condições que podem afetar um personagem ao longo de suas aventuras. Algumas Habilidades descrevem seus efeitos através de condições, isso permite que a descrição das habilidades seja mais direta apenas especificando qual condição ela causa ao alvo. As condições descritas a seguir tendem a abranger o máximo de situações possível, porém o Mestre tem toda a liberdade de ajustar as condições para situações específicas que venham a ocorrer, ou até mesmo criar condições novas.

AGARRANDO/AGARRADO

Tanto o personagem agarrando outro como o alvo sendo agarrado consideram o outro como Carga para todos os propósitos, não somam suas Agilidades à sua Defesa e não recebem bônus de Defesa em relação um ao outro devido à itens (escudo, armadura, ou mesmo Habilidades que oferecem bônus de Defesa se o personagem estiver segurando itens, como Aparar ou Defesa Agressiva, por exemplo). Eles ainda recebem esses bônus por itens normalmente contra outras criaturas.

Ambos realizam todos os seus ataques como se fossem Inaptos, exceto quando estiverem utilizando armas com FN 1 ou 0. Conjurar Magias ou tocar Músicas é possível, mas recai nas regras de Inaptidão.

AMEDRONTADO

Personagem sob certos efeitos de medo são considerados Amedrontados, não podendo se aproximar da sua fonte de temor nem utilizar Habilidades de Reações com relação à ela, e realizando todas as ações – atacar, conjurar Magias, utilizar Músicas ou Habilidades de Ação – contra a fonte de seu temor como se fossem Inaptos.

ATORDOADO

Personagens que sofrem um trauma físico considerável e repentino (como uma queda, ou alguns ataques contundentes e a maioria dos danos por eletricidade) estão atordoados e incapazes de um controle absoluto sobre seus movimentos. Um personagem *Atordoado* realiza todos os seus testes como se fosse Inapto, não pode utilizar Habilidades nem Manobras de Reação nem Ações Completas.

CAÍDO

O personagem está prostrado no chão. Ele pode se mover se arrastando à metade do seu Deslocamento normal e pode se levantar com uma Ação de Movimento. Enquanto estiver *Caído*, um personagem tem um redutor de -2 em sua Defesa contra ataques corporais e em todos os seus ataques, mas tem um bônus de +2 contra ataques à distância (incluindo arremessos).

Bestas, Prodds e outras armas mecânicas não sofrem a penalidade de -2

nos testes de ataque se o personagem estiver *Caído*.

CEGO

Um personagem que tenha seus olhos feridos ou sua visão totalmente obstruída – devido a ambientes totalmente escuros ou tendo sido vendado – é considerado *Cego*. Um personagem *Cego* realiza todos os seus testes como se fosse *Inapto* e falha automaticamente em todos os seus ataques à distância (incluindo arremessos).

Além disso, o personagem precisa ser capaz de utilizar um de seus outros sentidos para ser capaz de perceber seus arredores, e qualquer informação puramente visual no ambiente é indetectável por ele.

Testes para conjurar magias sobre um alvo (que o personagem saiba onde está) são realizados normalmente, mas magias com alcance de *Visão* falham automaticamente.

DESIDRATADO

Um personagem que passe um dia inteiro sem ingerir pelo menos 1 litro de água é considerado *Desidratado*. Um personagem *Desidratado* tem seus Pontos de

Vida e Pontos de Mana máximos reduzidos em 20 a cada dia e não recupera Pontos de Vida ou Mana por descanso. Essa Condição é removida se o personagem *Desidratado* beber 1 litro de qualquer líquido (exceto bebidas alcóolicas).

DISTRAÍDO

O personagem está sob algum efeito que não permite que ele se concentre ou perceba adequadamente o ambiente ao seu redor. Efeitos que geram cegueira parcial – como mudanças de luminosidade bruscas ou areia nos olhos – produzem essa condição, assim como embriaguez e áreas com barulho extremo. Um personagem *Distraído* não soma bônus de Escudos à sua Defesa, realiza todos os seus testes como se fosse *Inapto*, falha automaticamente ao tentar conjurar Magias e utilizar Músicas e não pode utilizar Habilidades de Reação nem Ações Completas.

DORMINDO

Um personagem que tenha pego no sono recebe todos os benefícios de descanso pelo tempo em que permanecer nessa condição. A maioria dos persona-

PRIVAÇÃO DE SONO

A cada 24 que o personagem ficar sem dormir, seus Pontos de Mana máximos são reduzidos à metade (arredondado para cima). Depois do primeiro dia sem dormir, além da redução de PMs, o personagem fica com um redutor de -1 em todos os testes. Depois do segundo dia sem dormir, além da redução de PMs, o personagem realiza todos os seus testes como se fosse *Inapto*. A partir do terceiro dia sem dormir, além da Redução de PMs, o personagem é considerado *Distraído*. Esses efeitos só são removidos depois que o personagem for capaz de dormir por pelo menos 12 horas ininterruptas.

gens dormirá por 6 horas em condições normais, mas podem ser despertados por sons altos – mesmo um sussurro pode ser considerado um som alto em um ambiente completamente silencioso – ou se forem fisicamente afetados – sendo chacoalhados (um aliado pode realizar uma Ação de Movimento para tanto) ou sofrendo um ataque, por exemplo. Para todos os efeitos, um personagem Dormindo é considerado *Surpreso* e não pode realizar Habilidades de Reação.

No turno em que o personagem desperta do sono, ele não tem direito à sua Ação de Movimento (mas ainda pode utilizar sua Ação Padrão para realizar uma Ação de Movimento) e não pode utilizar Ações Completas.

ENREGELADO

Um personagem enregelado está sob algum efeito de frio intenso. Exposição prolongada ao frio – 10 minutos sob uma nevasca ou em uma gruta de gelo ou uma hora debaixo de chuva fria – sem a proteção adequada geram efeitos de enregelamento até que o personagem possa se aquecer de alguma forma. Durante o combate, graças ao surto de adrenalina e atividade física intensa, efeitos de Enregelamento se dissipam em 2 turnos. Um personagem *Enregelado* realiza todos os seus testes como se fosse *Inapto* e seu deslocamento fica reduzido à metade (arredondado para cima).

EXAUSTO

Sempre que um personagem realizar um esforço físico extremo ou uma ação desgastante (física ou mental) por

um longo período, ele pode ficar *Exausto*. Um personagem *Exausto* realiza todas as suas ações como se fosse *Inapto*, não pode utilizar Habilidades de Reação, realizar Manobras, conjurar magias nem iniciar ou manter Músicas, tem seu Deslocamento reduzido à metade, não soma sua Agilidade na Defesa nem sua Força em seus danos e não tem direito à suas ações de Movimento (mas ainda pode utilizar sua Ação Padrão para realizar uma Ação de Movimento).

FAMINTO

Um personagem que passe uma quantidade de dias igual a sua Força sem ingerir uma refeição é considerado *Faminto*. Um personagem *Faminto* tem seus Pontos de Vida e Pontos de Mana máximos reduzidos em 10 a cada dia e não recupera Pontos de Vida ou Mana por descanso. Essa Condição é removida se o personagem *Faminto* consumir uma refeição.

IMOBILIZADO

Um personagem *Imobilizado* é considerado *Surpreso*, exceto com relação ao(s) personagem(s) que o estiver(em) *Imobilizando*, não pode realizar ações de nenhum tipo (e as Músicas que estiver mantendo são dissipadas imediatamente) e considera o(s) personagem(s) que o estiver(em) *Imobilizando* como Carga para todos os propósitos.

IMOBILIZANDO

Um personagem *Imobilizando* é considerado *Surpreso*, exceto com relação ao alvo que estiver *Imobilizado*, não pode conjurar Magias ou iniciar Músicas (e é considerado *Inapto* nos Confrontos relacionados à Músicas que estiver mantendo), e realiza seus ataques como se fossem *Inapto*, exceto quando estiver realizando ataques desarmados (geralmente chutes ou ataques com outros apêndices que não seus braços). Além disso, ele considera o personagem *Imobilizado* como Carga para todos os propósitos.

IMUNE A [DANO]

O personagem não perde PVs quando é afetado por um tipo de dano (Contusão, Corte, Perfuração, Frio, Fogo e Eletricidade), não sofrendo ferimento algum de uma fonte que cause esse tipo de dano, nem sendo afetado por efeitos extras derivados desses danos.

Um personagem *Imune* a um tipo de dano que fique *Vulnerável* àquele tipo de dano, passa a ser considerado *Resistente* à este tipo de dano.

INCONSCIENTE

Um personagem que tenha perdido os sentidos – seja por ficar *Por um Fio* ou devido à embriaguez, por exemplo – permanece desacordado por pelo menos 6 horas. Estar *Inconsciente* não é considerado descanso, e portanto o personagem não recupera PVs ou PMs durante o tempo que permanecer

desacordado dessa forma. Um personagem *Inconsciente* só desperta se for violentamente chacoalhado (um aliado pode realizar uma Ação Completa para tanto) ou se sofrer dano (a menos que o dano o deixe *Por um Fio*).

Para todos os efeitos, um personagem *Inconsciente* é considerado *Surpreso*, não pode utilizar Habilidades de Reação e não é capaz de perceber o ambiente ao seu redor de forma alguma.

No turno em que o personagem desperta da inconsciência, ele não tem direito à sua Ações Padrão, não pode realizar Ações Completas e não pode utilizar Habilidades de Reação.

INDEFESO

Alvos totalmente contidos (braços e pernas amarrados, sob efeito de algum veneno específico ou sendo *Imobilizado* por alguém com mais do que o dobro de sua Força) ou *Por um Fio* são incapazes de se defender, e não têm como resistir a nenhum efeito externo, sofrendo morte instantânea se sofrerem qualquer dano – seja de um ataque, Magia, dano por queda, etc.

Um personagem *Indefeso* não soma sua Agilidade em sua esquiva, nem recebe bônus de quaisquer itens que esteja segurando – mas Armaduras que o personagem esteja vestindo oferecem seus bônus normalmente.

INAPTO

Um personagem que seja *Inapto* para realizar um teste deve rolar 1d6 em vez de 2d6. Os bônus numéricos fixos nesses casos (+1 ou +2) que o per-

sonagem possuir ainda se aplicam normalmente, mas se o personagem recebe algum dado extra na rolagem, cada +1d6 que ele vier a ter será convertido em um bônus fixo de +2 no teste.

Se duas ou mais condições fizerem o personagem realizar um teste como se fosse *Inapto* - tentar Estabilizar um alvo *Por um Fio* de uma Raça que o personagem nunca encontrou antes e sem um Kit de Cura em mãos, por exemplo - aquela ação não tem chances de resultar em um sucesso e o personagem simplesmente falha automaticamente se insistir na ação.

INVISÍVEL

Um personagem invisível não pode ser alvo de ataques à distância (incluindo arremessos) nem ser alvo de magias, a menos que a magia possa ser realizada sobre uma criatura e o conjurador saiba onde o personagem invisível está - se o conjurador estiver lidando com um alvo hostil, mesmo que ele saiba onde está o adversário, fará seus testes para conjurar magias como se fosse *Inapto*. Um conjurador pode realizar Magias que afetem uma área onde ele imagina que o alvo invisível pode estar - a Magia é realizada normalmente, mas o alvo pode perfeitamente não estar lá.

Quaisquer outros testes contra um alvo invisível - incluindo ataques corporais, testes de primeiros socorros, agarrar, empurrar, etc - são realizados como se o personagem realizando o teste fosse *Inapto*.

Músicas não são afetadas por invisibilidade. Se o personagem *Invisível*

estiver dentro da área da Música, ele será afetado normalmente.

Além disso, o personagem precisa ser capaz de utilizar um de seus outros sentidos que não a visão para perceber um alvo invisível, e qualquer informação puramente visual do personagem invisível é indetectável por outras criaturas.

RESISTENTE A [DANO]

O personagem sofre menos perda de PVs quando é afetado por um tipo de dano (Contusão, Corte, Perfuração, Frio, Fogo e Eletricidade), sofrendo apenas metade do dano (arredondado para baixo) de uma fonte que cause aquele tipo de dano.

Resistência a [Dano] e *Vulnerabilidade a [Dano]* se anulam mutuamente. Um personagem Resistente e Vulnerável a um mesmo tipo de dano sofre dano normal daquele tipo de dano.

SURPRESO

Se um alvo estiver desatento contra uma ação, o personagem pode rolar +1d6 em seus testes contra aquele alvo. Isso pode ocorrer de diversas formas: Um Patrulheiro escondido na copa de uma árvore mirando um urso que passa abaixo dele, um Ladino se aproximando furtivamente de um nobre para aliviá-lo de suas moedas, um Guerreiro que decida subitamente atacar um oponente no meio de uma conversa...

Apenas ações físicas diretas contra o alvo recebem esse benefício - testes para se esconder de um alvo, ouvir furtivamente uma conversa e Habilidades dos tipos Magia e Música nunca

recebem benefícios contra alvos Surpresos, já que o personagem está realizando um teste para saber se suas próprias capacidades lhe permitem atingir um resultado desejado.

Em qualquer situação que permite que se role Iniciativa, não há mais chances de que um alvo esteja *Surpreso*; nenhum personagem envolvido em combate é considerado *Surpreso*, exceto em situações especiais, como algumas Habilidades (como Flanquear, por exemplo) ou efeito (como uma música que faça o personagem dormir, por exemplo).

VULNERÁVEL A [DANO]

O personagem perde mais PVs quando é afetado por um tipo de dano (Contusão, Corte, Perfuração, Frio, Fogo e Eletricidade), sofrendo o dobro do dano de uma fonte que cause esse tipo de dano.

Resistência a [Dano] e *Vulnerabilidade a [Dano]* se anulam mutuamente. Um personagem Resistente e Vulnerável a um mesmo tipo de dano sofre dano normal daquele tipo de dano.



Impresso
Abril/2025