



situações e ajustes para ataque			
Ajuste	Corpo a Corpo	Distância	Tipo de Ajuste
Atacar alvo pelas Costas	✓	Fácil [+2]	
Atacar alvo com Toque	✓	Fácil [+2]	
Atacar alvo Desarmado	✓	Fácil [+2]	
Atacar alvo Cego	✓	Muito Fácil [+5]	
Atacar alvo Caído	✓	✓	Fácil [+2]
Atacar alvo Enredado	✓	✓	Fácil [+2]
Atacar alvo Fugindo	✓	✓	Fácil [+2]
Investindo contra alvo	✓	✓	Fácil [+2]
Atacar alvo Semicoberto	✓	Difícil [-2]	
Atacar alvo Distante	✓	Difícil [-2]	
Atacar alvo Engajado	✓	Difícil [-2]	
Desarmado vs. armado		Difícil [-2]	
Atacar Caído	✓	✓	Difícil [-2]
Atacar Montado	✓	✓	Difícil [-2]
			Fácil [+2]
Atacar Enredado	✓	✓	Difícil [-2]
Atacar alvo Invisível	✓	✓	Difícil [-2]
			Muito Difícil [-5]

dano			
Fogo	/b1 (93)		
• Pequeno: 1d4 por rodada.			
• Médio: 1d6 por rodada.			
• Grande: 2d6 por rodada.			
• Alastrando: Médio e Grande se alastram com 4, 5 ou 6 no dano, aumentando em 1d6 na próxima rodada.			
• Apagando: reduz 1d6 a cada 2 rodadas.			
Queda	/b1 (94)		
• Dano: 1d6 a cada 3 metros.			
• Ladrões: 1d6 a cada 5 metros.			
• Obstáculos Macios: reduz dano em 1d6.			
• Morte Instantânea: acima de 60 metros.			
Ácido Água Benta/Profana	/b1 (94)		
• Dano: 1d4 regressivo.			
		cura	
• Natural: 1 ponto de vida ao dia.			
• Repouso: 1d3+1 ao dia.			
• Magia: por magia ou poção.			
		morte	
			LB1(95)
• Ferido: age normalmente.			
• Morrendo: zero ou menos PV, cairá Inconsciente. Se não for curado morre nesta rodada ou se agonizar, no final da próxima rodada.			
• Agonizando: Inconsciente. Morre no final da próxima rodada se não for curado.			

combate			
sequência de rodada (10 seg)			
1º surpresa;			
2º iniciativa;			
3º ações de combate;			
4º fim da rodada (efeitos).			
Surpresa 1d6 cada lado /b1 (80)			
• Surpreso: 1-2 em 1d6 sem ação.			
Iniciativa Des/Sab /b1 (81)			
• Sucesso: ação antes dos monstros.			
• Falha: ação depois dos monstros.			
Ações de Combate /b1 (81)			
• Ataque + Movimento.			
• Movimento + Ataque.			
• Movimento + Movimento.			
Movimentos /b1 (82)			
• Correr: 1 Movimento. Pode ser alcançado na próxima rodada.			
• Recuar: 2 Movimentos. Pode ser alcançado na próxima rodada.			
• Fugir: 2 Movimentos. Não pode ser alcançado na próxima rodada. Alvo fácil durante esta rodada.			
Ataques contra CA do Alvo /b1 (83)			
• Corpo a Corpo: 1d20 + BAC + Ajustes.			
• Desarmado: 1d20 + BAC + Ajustes.			
• Distância/Área: 1d20 + BAD + Ajustes.			
Fim da Rodada /b1 (86)			
• Teste de Moral.			
• Teste de Agonizar.			
Teste de Moral 2d6 /b1 (86)			
• Metade do grupo está morto ou fora de combate. Uso de Afastar Mortos-vivos.			
• Sucesso: não fogem ou não se rendem.			
• Falha: fogem ou se rendem.			
Agonizando JPC ou JPS /b1 (96)			
• Teste para personagens com zero ou menos pontos de vida.			
• Sucesso: personagem morre no fim da próxima rodada. Pode ser curado.			
• Falha: morte imediata.			
Modificador de Dano /b1 (92)			
• Corpo a Corpo: Dano + Mod. Força.			
• Arremesso: Dano + Mod. Força.			
• Disparo: Sem Mod. Força.			
Nocaute /b1 (92)			
• Chance: 1 chance em 1d6 por Mod. Força.			
Defensores Indefesos /b1 (93)			
• Dano: máximo do ataque.			
Acerto Crítico /b1 (92)			
• Ocorre: resultado 20 no dado de ataque sem influência dos modificadores.			
• Dano: dobra o resultado do dado de dano do ataque.			
• Modificadores: aplicados após dobrar o dado de dano.			
Erro Crítico /b1 (92)			
• Ocorre: resultado 1 no dado de ataque sem influência dos modificadores.			

armas			
LB1(58)			
Arma	Dano	Carga	Custo
Adaga	1d4	1	2 PO
Alabarda	1d10	3	8 PO
Arco Curto	flecha	2	25 PO
Arco Longo	flecha	3	60 PO
— Flecha caça	1d6	#	1 PP
— Flecha Guerra	1d8	#	1 PO
Azagaia	1d4	1	1 PO
Bordão/Cajado	1d4	1	1 PP
Cimitarra	1d6	2	15 PO
Esp. Bastarda	1d8	2	15 PO
Espada Curta	1d6	1	6 PO
Espada Longa	1d8	2	10 PO
Funda	1d4	1	5 PP
Lança	1d6	2	4 PO
Lança Montada	1d8	3	5 PO
Maça	1d8	2	6 PO
Machado	1d8	2	6 PO
Machado de	2d6	3	16 PO
Batalha			
Mangual	1d8	3	10 PO
Martelo	1d6	2	6 PO
Martelo de	2d4	3	12 PO
Batalha			
Montante	1d12	3	20 PO
Pique	1d10	3	8 PO
Porrete/Clava	1d4	2	5 PP

armaduras			
LB1(60)			
Arma	CA	Carga	Custo
Acolchoada	+1	1	5 PO
Couro	+2	1	20 PO
Couro Batido	+3	2	30 PO
Arco Longo	flecha	3	60 PO
— Flecha caça	1d6	#	1 PP
— Flecha Guerra	1d8	#	1 PO
Azagaia	1d4	1	1 PO
Bordão/Cajado	1d4	1	1 PP
Cimitarra	1d6	2	15 PO
Esp. Bastarda	1d8	2	15 PO
Espada Curta	1d6	1	6 PO
Espada Longa	1d8	2	10 PO
Funda	1d4	1	5 PP
Lança	1d6	2	4 PO
Lança Montada	1d8	3	5 PO
Maça	1d8	2	6 PO
Machado	1d8	2	6 PO
Machado de	2d6	3	16 PO
Batalha			
Mangual	1d8	3	10 PO
Martelo	1d6	2	6 PO
Martelo de	2d4	3	12 PO
Batalha			
Montante	1d12	3	20 PO
Pique	1d10	3	8 PO
Porrete/Clava	1d4	2	5 PP

itens gerais			
LB1(62)			
Item	Peso	Custo	
Algema	1 kg	6	