



situações e ajustes para ataque LB1(91)			
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 /lb1 (93)	
<ul style="list-style-type: none">Pequeno: 1d4 por rodada.Médio: 1d6 por rodada.Grande: 2d6 por rodada.Alastrando: Médio e Grande se alastra com 4, 5 ou 6 no dano, aumentando em 1d6 na próxima rodada.Apagando: reduz 1d6 a cada 2 rodadas.	
Queda /lb1 (94)	
<ul style="list-style-type: none">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 /lb1 (94)	
<ul style="list-style-type: none">Dano: 1d4 regressivo.	

cura LB1(96)	
<ul style="list-style-type: none">Natural: 1 ponto de vida ao dia.Repouso: 1d3+1 ao dia.Magia: por magia ou poção.	
morte LB1(95)	
<ul style="list-style-type: none">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) <div>1° surpresa;<div>2° iniciativa;</div>3° ações de combate;<div>4° fim da rodada (efeitos).</div></div>	
Surpresa 1d6 cada lado /lb1 (80)	<ul style="list-style-type: none">Surpreso: 1-2 em 1d6 sem ação.
Iniciativa Des/Sab /lb1 (81)	<ul style="list-style-type: none">Successo: ação antes dos monstros.Falha: ação depois dos monstros.
Ações de Combate /lb1 (81)	<ul style="list-style-type: none">Ataque + Movimento.Movimento + Ataque.Movimento + Movimento.
Movimentos /lb1 (82)	<ul style="list-style-type: none">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 /lb1 (83)	<ul style="list-style-type: none">Corpo a Corpo: 1d20 + BAC + Ajustes.Desarmado: 1d20 + BAC + Ajustes.Distância/Área: 1d20 + BAD + Ajustes.
Fim da Rodada /lb1 (86)	<ul style="list-style-type: none">Teste de Moral.Teste de Agonizar.
Teste de Moral 2d6 /lb1 (86)	<ul style="list-style-type: none">Metade do grupo está morto ou fora de combate. Uso de Afastar Mortos-vivos.Successo: não fogem ou não se rendem.Falha: fogem ou se rendem.
Agonizando JPC ou JPS /lb1 (96)	<ul style="list-style-type: none">Teste para personagens com zero ou menos pontos de vida.Successo: personagem morre no fim da próxima rodada. Pode ser curado.Falha: morte imediata.
Modificador de Dano /lb1 (92)	<ul style="list-style-type: none">Corpo a Corpo: Dano + Mod. Força.Arremesso: Dano + Mod. Força.Disparo: Sem Mod. Força.
Nocaute /lb1 (92)	<ul style="list-style-type: none">Chance: 1 chance em 1d6 por Mod. Força.
Defensores Indefesos /lb1 (93)	<ul style="list-style-type: none">Dano: máximo do ataque.
Acerto Crítico /lb1 (92)	<ul style="list-style-type: none">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 dano do dado.
Erro Crítico /lb1 (92)	<ul style="list-style-type: none">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 Batalha	2d6	3	16 PO
Mangual	1d8	3	10 PO
Martelo	1d6	2	6 PO
Martelo de Batalha	2d4	3	12 PO
Montante	1d12	3	20 PO
Pique	1d10	3	8 PO
Porrete/Clava	1d4	2	5 PP
novas armas cerilianas			
Arma	Dano	Carga	Custo
Claymore	2d6	M	25 PO
Besta	virote		
Leve	1d6	P	35 PO
Pesada	1d8	G	50 PO
Cutelo	1d6	M	12 PO
Main-gauche	1d4	P	3 PO
Rapieira	1d6	M	13 PO
Sabre	1d6	M	17 PO

encontros	
sequência de rodada (10 seg) <div>1° distância do encontro;<div>2° combate ou negociação;</div>3° distância do encontro;<div>4° teste de reação (efeitos).</div></div>	
Distância /lb1 (84)	<ul style="list-style-type: none">Masmorras 1d6 x 3 metros.Ermos Abertos 4d6 x 10 metros.Ermos Fechados 1d6 x 10 metros.
Evaseão /lb2 (85)	<ul style="list-style-type: none">Personagens: Escolhem se perseguir fugitivos.Monstros: Mestre decide ou não perseguir.
Perseguições /lb2 (85)	<ul style="list-style-type: none">Velocidade igual ao menor deslocamento do grupo em perseguição.Chance de Fuga: Fugitivos são
	<ul style="list-style-type: none">mais rápidos: 1-4 em 1d6.Fugitivos são mais lentos: 1-2 em 1d6.Mesma velocidade: 1-3 em 1d6.Ocorre uma Fuga: fim da perseguição.Não ocorre uma Fuga: perseguidores alcançam os fugitivos.Distração: 1-3 em 1d6 dos perseguidoresdesistirem.Mapeamento: não é possível.

armaduras LB1(60)			
Arma	CA	Carga	Custo
Acolchoada	+1	1	5 PO
Couro	+2	1	20 PO
Couro Batido	+3	2	30 PO
Cota de Malha	+4	2	60 PO
Placas	+5	3	300 PO
Completa	+7	3	2000 PO
Escudo	+1	1	8 PO

recipientes LB1(64)		
Item	Peso	Custo
Algibeira	*	1 PC
Aljava	0,5 kg	1 PO
Barril/Caixa Pequena	5 kg	2 PO
Barril/Caixa Grande	10 kg	5 PO
Mochila	*	2 PO
Ordre	0,5 kg	5 PP
Porta Mapas	0,5 kg	1 PO
Saco de estopa	*	5 PC

montarias LB1(64)	
Item	Custo
Cavalo de Tração	120 PO
Cavalo de Montaria	75 PO
Cavalo de Guerra	250 PO
Pônei	40 PO
Pônei de Guerra	80 PO
Jumento ou Mula	30 PO
Selas e Arreios	10 PO

OBS: os itens marcados com * são leves, vinte deles somam 1 kg. Os itens identificados com ** têm peso irrelevante e devem ser ignorados, a não ser quando estiverem às centenas.

itens gerais LB1(62)		
Item	Peso	Custo
Algema	1 kg	6 PO
Água Benta	0,5 kg	25 PO
Apito	* *	1 PO
Arpéu	1 kg	2 PO
Cadeado	0,5 kg	12 PO
Coberta de Inverno	1 kg	1 PO
Corda de cânhamo	2 kg	1 PO
Corrente	20 kg	5 PO
Escada	5 kg	1 PO
Espelho	*	7 PO
Ferram. de Ladrão	0,5 kg	25 PO
Cravos/Ganchos	0,5 kg	1 PO
Giz	* *	2 PO
Grimório	1 kg	25 PO
Lamparina	1 kg	1 PO
Lanterna furta-fogo	2 kg	2 PO
Martelo	0,5 kg	5 PP
Manto	0,5 kg	5 PP
Óleo	0,5 kg	5 PP
Pá ou Picareta	1 kg	5 PP
Pé de Cabra	1 kg	1 PO
Pederneira	*	5 PC
Pena e Tinta	*	8 PO
Pergaminho	* *	5 PP
Ração de viagem	0,5 kg	1 PO
Rede	2 kg	2 PO
Saco de Dormir	0,5 kg	5 PP
Símbolo divino	0,5 kg	1 PO
Tenda pequena	3 kg	10 PO
Tocha (5 unidades)	0,5 kg	1 PO
Traje de exploração	2 kg	3 PO
Traje nobre	1,5 kg	20 PO
Traje para Inverno	3 kg	5 PO
Vara de exploração	0,5 kg	1 PP
Vela (12 unidades)	*	1 PP

resposta a eventos aleatórios						
Resposta	-----Resultado 1d6-----					
do Regente	1	2	3	4	5	6
Ignorar	D	R	R	R	R	M
Inepto	D	R	M	M	M	B
Habilidoso	R	M	B	B	B	O
Decreto	*-2	*-1	*	*	*	*+1
Ação	*	*	*	*	*	*

*: O mestre determina o resultado
*-1, *-2, *+1: Modifique o resultado. Um -1 pode transformar um resultado Moderado em um Ruim, etc.
D: Desastroso. A situação piora regência ou perda de ouro aumenta.
R: Ruim. A situação continua sem solução.
M: Moderado. A situação é parcialmente resolvida a alto custo ou perda. Perdas são diminuída, mas não evitadas.
B: Bom. A situação é resolvida competetemente e com custos modestos.
O: Ótimo. A situação foi resolvida por completo com custos mínimos.

coleta de guildas e templos	
Número de Províncias e Construções Controladas	Custo de Manutenção
1-2	0 Barras de Ouro
3-6	1 Barra de Ouro
7-12	2 Barras de Ouro
13-18	3 Barras de Ouro
19-24	4 Barras de Ouro
25-30	5 Barras de Ouro
31-40	7 Barras de Ouro
41-50	10 Barras de Ouro
51-75	20 Barras de Ouro
76-100	30 Barras de Ouro
101+*	1 BO a cada 3 províncias/construções

classes e regência	
Construção	Classes que Coletam Regência
Guilda	Ladino, Patrulheiro, Bardo*
Foro	Guerreiro, Clérigo*, Ladrão*
Fonte	Mago
Templo	Clérigo, Paladino
Província	Todas
Rota de Comércio	Ladrão (1 PR por BO ganha)
*: Personagens dessas classes ganham metade da regência dada pela construção, arredondada para cima.	

teste de reação LB2(84)	
2d6	Reação
2-3	Hostil. Ataque começa um combate
4-6	Ameaça. -4 no próximo teste
7-9	Neutralidade
10-11	Indiferente. -4 no próximo teste de reação
12	Amigável

sequência de jogo de turno de domínio	
1. Jogue Eventos Aleatórios	7. Primeira Rodada de Ações
2. Determine a Iniciativa do Domínio	A. Ações de Domínio
3. Colete Pontos de Regência	B. Movimentos de Guerra
4. Taxação, Coleta e Comércio	C. Lutar Batalhas
5. Pague Custos de Manutenção	D. Ocupação ou Retirada
6. Declare Ações Livres	8. Segunda Rodada de Ações (repete A a D)
	9. Terceira Rodada de Ações (repete A a D)
	10. Ajuste de Lealdade e Regência.

eventos aleatórios	
Resultado 2d10	Evento
2	Desafio de sangue
3	Assassinato
4	Festival
5	Contenda
6	Evento Natural
7	Problema Diplomático
8	Corrupção/Crime
9-12	Sem Evento
13-14	Monstros ou Bandidagem
15	Problema Comercial
16	Intriga
17	Revolta ou Rebelião
18	Problema de Justiça
19	Grande Capitão/Heresia
20	Evento Mágico

coleta de guildas e templos					
Nível da Província	Nível da Construção				
	1	2	3	4-5	6
0	-	-	-	-	-
1	1d3-2*	-	-	-	-
2	1d2-1*	1d2	-	-	-
3	1d2-1*	1d3	1d4	-	-
4	1d2	1d3	1d4	1d6	-
5	1d2	1d3	1d4	1d6	-
6	1d2	1d3	2d2	2d3	2d4+1
7+	1d3	1d2+1	1d4+1	1d6+1	2d4+2
*Trate um resultado negativo como 0; sem coleta de ouro					

custos da corte	
Total Gasto	Efeito na Diplomacia
0 BO	Nenhuma corte. Diplomacia e Decreto são impossíveis.
1-2 BO	Corte mínima. Subtraia 4 em todas ações de Diplomacia.
3-5 BO	Corte no limite do aceitável. Subtraia 2 em todas ações de Diplomacia.
6-8 BO	Uma corte mediana. Nenhum modificador em Diplomacia.
9 BO+	Um opulento centro de poder. Adicione +3 em todas ações de Diplomacia.

lista mestre de ações				
Ação	Tipo	Custo	Successo	Efeito
Aventura	Pers	Nenhum	Varia	O personagem participa de uma aventura.
Agitar	Dom	1 BO, PR	10+	Aumenta ou diminui a lealdade da província alvo em um grau. Regentes sacerdotes podem agitar uma vez por turno como uma ação livre.
Construir	Livre	Varia	5+	Constrói estradas, pontes, etc.
Contestar	Dom	1 PR	10+	Contesta uma propriedade ou província; o alvo não fornece ouro ou regência até ser governado.
Criar Construção	Dom	1 BO	10+	Cria uma propriedade (0) em uma província elegível.
Declarar Guerra	Dom	Nenhum	Varia	Permite que o regente mova exércitos para domínios estrangeiros.
Decreto	Livre	1 BO	Varia	Emite um decreto com vários resultados possíveis.
Diplomacia	Dom	1 BO,PR	10+	Cria ou rompe alianças, abre acordos comerciais, força concessões, etc.
Debandar	Livre	Nenhum	Auto	O personagem dissolve unidades ou propriedades do exército.
Espionagem	Dom	1 BO	Especial	Revela movimentos/posições de tropas, investiga tramas ou intrigas, inicia assassinatos, etc.
	Livre	1 BO	Especial	Regentes ladrões ganham uma ação de Espionagem gratuita por turno.
	Reino	Varia		
Finanças	Livre	Nenhum	Auto	O personagem converte GB para/de riqueza pessoal, faz empréstimos ou vende ativos.
Forjar Linhas Ley	Dom	1 BO, PR	5+	O regente mago forja uma linha ley entre duas províncias.
Fortificação	Dom	1 PR	2+	Cria ou melhora o castelo (custa 10 BO/nível) ou fortifica uma propriedade (5 BO/nível).
Conceder	Livre	Varia	Varia	O personagem distribui generosidade, títulos ou patrocínio. Efeitos e custos variáveis.
Segurar Ação	Livre	Nenhum	Auto	Atrasa a ação até mais tarde na rodada de ação.
Investidura	Dom	Varia	Auto/10+	Organiza a transferência de domínio, regência ou linhagem. Requer uma magia de reino de sacerdote. Um sacerdote que realiza investidura o faz como uma ação livre.
	Livre	Varia	Varia	
	Reino	Varia		
Tenente	Pers	Nenhum	Varia	Cria um tenente para o domínio do regente.
Mover Tropas	Livre	Especial	Auto/5+	Realiza tropas dentro do domínio. As tropas não podem entrar em províncias não governadas pelo regente. 1 GB permite 10 unidades/províncias de movimento. Rolagem de sucesso necessária para movimento marítimo.
Convocar Exércitos	Livre	Varia	Auto	Cria novas unidades de exército. O custo varia com o tipo de unidade.
Exercer Ofício	Pers	Nenhum	Especial	O personagem usa habilidades pessoais para ganhar a vida honestamente.
Magia de Reino	Dom	Varia	Especial	O sacerdote ou regente mago conjura magia de reino.
Pesquisa	Pers	1 BO+	Especial	O sacerdote ou mago realiza pesquisa de magia ou cria item mágico.
Governar	Dom	Varia	10+	O regente aumenta o nível da província ou propriedade.
	Reino	Varia		
Rota de Comércio	Dom	1 BO, 1 PR	10+	O regente cria uma rota comercial.
	Reino	Varia		
Treinar	Pers	Varia	Especial	O personagem treina para avançar de nível, melhora os níveis de proficiência ou ganha 1 hp.

ajustes de grau de lealdade	
Ajuste	Evento/Condição
-1	Taxas severas foram coletadas
+1	Nenhuma taxa foi coletada
-1	Houve recrutamento para uma guerra estrangeira começada pelo regente
-1	Regente ignora um evento aleatório que afeta a província
-1	Regente rival completou com sucesso uma ação Agitar
+1	Governante completar com sucesso uma ação Agitar
+1	Regente vencer uma grande batalha contra um inimigo tradicional (à critério do mestre)
-1	Província sob ocupação. (província fica com lealdade "baixa" no primeiro turno que está ocupada por inimigos)

ações proibidas para fontes	
Nível da Fonte	Ação Proibida
7+	Nenhuma
4-6	Rota de Comércio
1-3	Agitar, Construir, Fortificar, Convo-car Exércitos, Rotas de Comércio
0	Todas

construções de lei e lealdade	
Construções de lei	Efeito
governadas pelo regente	
Todas	Ignore dois passos de perda de lealdade na província.
Metade ou mais	Ignore um passo de perda de lealdade na província.
Menos da metade	Observe todas as perdas de lealdade.
Cada companhia de soldados <i>ocupando</i> uma província conta como uma construção de lei.	

custo de movimentação de terreno	
Terreno	Custo ou Efeito
Deserto	2
Floresta	2 (1 para elfos)
Geleira	4
Vales	2
Charneca/Terras altas	2
Montanhas, Baixa	2 (1 para anões)
Montanhas, Média	4 (1 para anões)
Montanhas, Alta	Intransponível (2 para anões)
Planície/Estepes/Campos	1
Rios	Um movimento completo para cruzar
Estrada	½
Pântano, Lodaçal	3
Tundra	3