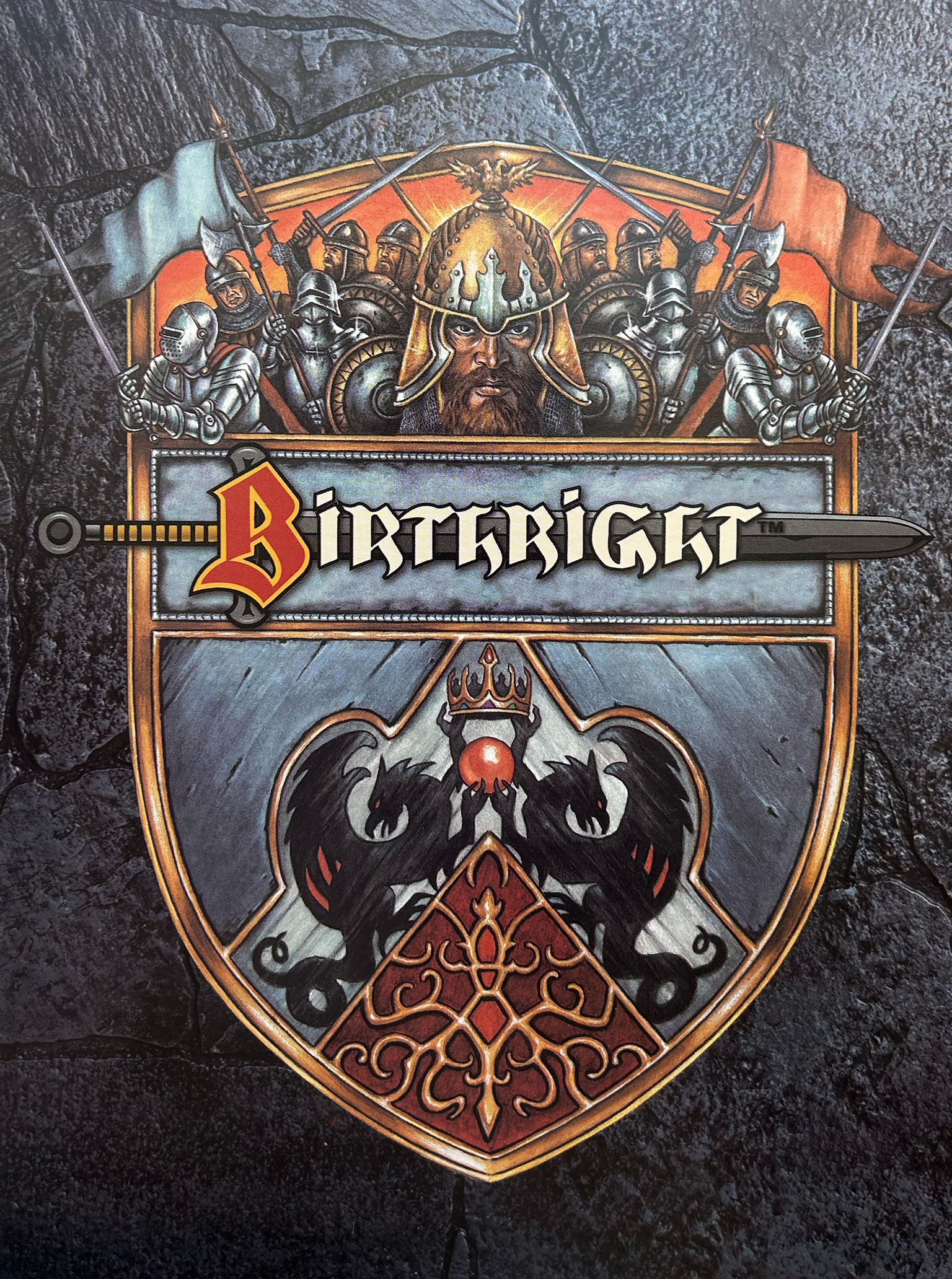




reação de encontros				
Personagens são:				
Jogada	Modificada	Amigável	Indiferente	Ameaçadora
2 ou menos	3	Amigável	Amigável	Amigável
4	5	Amigável	Amigável	Amigável
5	6	Amigável	Amigável	Amigável
6	7	Amigável	Amigável	Amigável
7	8	Amigável	Amigável	Amigável
8	9	Amigável	Amigável	Amigável
10	11	Amigável	Amigável	Amigável
12	13	Amigável	Amigável	Amigável
14	15	Amigável	Amigável	Amigável
16	17	Amigável	Amigável	Amigável
18	19	Amigável	Amigável	Amigável
20	21	Amigável	Amigável	Amigável

poder da fé													
Nível do Sacerdote†:													
Tipo do Morto-Vivo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10–11	12–13	14+	
Esqueleto ou 1 DV	10	7	4	A	D	D	D	D	D	D	D	D	D
Zumbi	13	10	7	A	A	D	D	D	D	D	D	D	D
Carniçal ou 2 DV	16	13	10	7	A	A	D	D	D	D	D	D	D
Sombra ou 3–4 DV	19	16	13	10	7	A	T	T	D	D	D	D	D
Vulto ou 5 DV	20	19	16	13	10	7	4	T	D	D	D	D	D
Carneçal	—	20	19	16	13	10	7	4	T	T	D	D	D
Aparição ou 6 DV	—	—	20	19	16	13	10	7	4	T	T	D	D
Múmia ou 7V	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4	T	T	T
Espectro ou 8 DV	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4	T	T
Vampiro ou 9 DV	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4	4
Fantasma ou 10 DV	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7	7
Lich ou 11 + DV	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10	10
Especial**	—	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13	13

* Um número adicional de 2d4 criaturas deste mesmo tipo são afugentadas.
** Criaturas especiais incluem mortos-vivos únicos, mortos-vivos dotados de vontade própria do plano Material. Negativo, certos poderes Superiores ou Inferiores e mortos-vivos que habitam outros Planos de Existência.
† Paladinos usam o poder da fé como sacerdotes dois níveis abaixo.

reação de encontros				
Jogadas de Ataque	Boxe	Dano	% Nocaute	Luta livre
20+	Direto violento	2	10	Abraço de urso*
19	Golpe lateral	0	1	Torção de braço
18	Golpe na nuca	1	3	Chute
17	Soco no rim	1	5	Rasteira
16	Soco de raspão	1	2	Cotovelada
15	Jab	2	6	Chave de braço*
14	Uppercut	1	8	Torção de perna
13	Gancho	2	9	Chave de perna
12	Soco no rim	1	5	Arremesso
11	Gancho	2	10	Dedo no olho
10	Soco de raspão	1	3	Cotovelada
9	Combinação de golpes	1	10	Chave de perna*
8	Uppercut	1	9	Chave de pescoço
7	Combinação de golpes	2	10	Arremesso
6	Jab	2	8	Dedo no olho
5	Soco de raspão	1	3	Chute
4	Golpe na nuca	2	5	Chave de braço*
3	Gancho	2	12	Dedo no olho
2	Uppercut	2	15	Chave de pescoço
1	Golpe lateral	0	2	Torção de pernas
Menos que 1	Direto violento	2	25	Abraço de urso*

* Agarramentos podem ser mantidos de rodada em rodada, até que a vítima escape.

modificadores de surpresa		
Outro Grupo está:	Mod. do Grupo	
Silenciado	-2	
Invisível	-2	
Cheiro Distinto	+2	
A cada 10 membros	+1	
Camuflado	-1 a -3	
Grupo de Personagens está:		
Fugindo	-2	
Em pouca luz	-1	
No escuro	-4	
Em pânico	-2	
Antecipando ataque	+2	
Suspeitando	+2	
Condições são:		
Chovendo	-1	
Névoa densa	-2	
Totalmente calmo	+2	
Um resultado de 3 ou menos em 1d10 significa que o personagem ou grupo que está lançando o dado está surpreso.		

distância de encontros	
Situação/Terreno	Distância em m
Ambos grupos surpresos	1d6
Um grupo surpreso	1d8
Sem Surpresa	
Fumaça ou névoa densa	1d12
Selva ou floresta densa	3d10
Floresta Esparsa	4d10
Mata rala, moita, matagal	8d10
Pasto ou gramado baixo	8d20
Noite/masmorra	Limite da visão

modificadores de combate	
Ajuste	Condição
+4	Defensor atordoado ou prostrado
+2	Defensor sem equilíbrio
+2	Ataque pelas costas
+1	Atacante em terreno elevado
+1	Defensor surpreso
*	Defensor dormindo ou contido
-2	Disparo de média distância
-4	Defensor invisível
-5	Disparo de longa distância
* Em combate corpo a corpo, o ataque acerta automaticamente, causando dano normal. Fora do combate corpo a corpo, o defensor pode ser morto automaticamente.	

modificadores de cobertura		
Alvo está	Cobertura	Ocultação
25% escondido	-2	-1
50% escondido	-4	-2
75% escondido	-7	-3
90% escondido	-10	-4

ataque corpo-a-corpo de guerreiro por rodada		
Nível do Guerreiro	Ataques/Rodada	
1-6	1/rodada	
7-12	3/2 rodadas	
13 & acima	2/rodada	

efeitos de projéteis arremessados			
Tipo de Projétil	Área de Efeito	Tiro Certoiro	Dano Espalhado
Ácido	30 cm diâmetro	1 PV	1 PV
Água Benta	30 cm diâmetro	2-7PV	2PV
Óleo (frasco)	90 cm diâmetro	2-12/1-6PV	1-3 PV
Veneno	30 cm diâmetro	especial	especial

jogada de proteção dos personagens						
Classe do Personagem	XP Nível	Paralisação, Veneno ou Morte por Magia	Bastão, Cajado ou Varinha	Petrificação ou Transformação*	Sopro de Dragão**	Magia***
Sacerdotes	1–3	10	14	13	16	15
	4–6	9	13	12	15	14
	7–9	7	11	10	13	12
	10–12	6	10	9	12	11
	13–15	5	9	8	11	10
Ladinos	16–18	4	8	7	10	9
	19+	2	6	5	8	7
	1–4	13	14	12	16	15
	5–8	12	12	11	15	13
	9–12	11	10	10	14	11
Guerreiros	13–16	10	8	9	13	9
	17–20	9	6	8	12	7
	21+	8	4	7	11	5
	0	16	18	17	20	19
	1–2	14	16	15	17	17
Magos	3–4	13	15	14	16	16
	5–6	11	13	12	13	14
	7–8	10	12	11	12	13
	9–10	8	10	9	9	11
	11–12	7	9	8	8	10
	13–14	5	7	6	5	8
	15–16	4	6	5	4	7
	17+	3	5	4	4	6
	1–5	14	11	13	15	12
	6–10	13	9	11	13	10
	11–15	11	7	9	11	8
	16–20	10	5	7	9	6
	21+	8	3	5	7	4

* Exclui os ataques por varinha de transformação.
** Exclui aqueles que causam petrificação ou transformação.
*** Exclui aquelas para os quais outro tipo de resistência é definida, como morte, petrificação, transformação, etc.

tacos calculados																			
Nível do Personagem																			
Grupo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Mago	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16	16	16	15	15	15	14
Sacerdote	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12	12	10	10	10	8	8
Guerreiro	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
Ladino	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11

tacos de criaturas																		
Dado de Vida	1-1	1+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	11+	12+	13+	14+	15+	16+	
20	20	19	19	17	17	15	15	13	13	11	11	9	9	7	7	5	5	

jogada de proteção de itens											
Composição	Ácido	Crítico	Dis	Queda	Fogo Mág	Fogo Nor	Frio	Raio	Eletricidade		
Couro	10	3	19	2	6	4	3	13	2		
Ossos/Mármore	11	16	19	6	9	3	2	8	2		
Tecido	12	-	19	-	16	13	2	18	2		
Vidro	5	20	19	14	7	4	6	17	2		
Couro	10	3	19	2	6	4	3	13	2		
Metal	13	7	17	3	6	2	2	12	2		
Óleos*	16**	-	19	-	19	17	5	19	16		
Papel, etc	16	7	19	-	19	19	2	19	2		
Poções*	15**	-	19	-	17	14	13	18	15		
Cerâmica	4	18	19	11	3	2	4	2	2		
Rocha/Cristal	3	17	18	8	3	2	2	14	2		
Corda	12	2	19	-	10	6	2	9	2		
Madeira grossa	8	10	19	2	7	5	2	12	2		
Madeira fina	9	13	19	2	11	9	2	10	2		

* Isto não se aplica ao recipiente do óleo ou poção.
** O óleo ou poção provavelmente está misturado inseparavelmente com o ácido.
*** Modificadores para Testes de Resistência
+5 contra Quedas em superfície macia.
-1 contra Quedas a cada 1,5 m além da primeira.
+2 contra Frio se a mudança de temperatura for gradual

categoria de classe de armadura	
Tipo de armadura	CA
Sem armadura	10
Só escudo	9
Corselete de couro simples ou couro acolchoado	8
Corselete de couro simples ou acolchoado + escudo, ou corselete de couro batido, ou loriga	7
Corselete de couro batido ou loriga + escudo, ou brigandina, ou brunea ou gibão de peles	6
Loriga ou gibão de peles + escudo ou cota de malha	5
Cota de malha + escudo, ou cota de talas, ou loriga segmentada, ou armadura de bronze	4
Cota de talas, ou loriga segmentada, ou cota de bronze + escudo, ou armadura simples	3
Armadura simples + escudo, ou armadura de batalha	2
Armadura de batalha + escudo ou armadura completa	1
Armadura completa + escudo	0

modificador padrão para iniciativa	
Situação Específica	Modificador
Acelerado	10
Desacelerado	9
Em terreno mais alto	8
Preparado para receber uma carga	7
Caminhando em águas rasas ou correndo em terreno escorregadio	6
Caminhando em águas profundas	5
Prejudicado (enrolado, escalando, preso)	4
Ambiente estranho*	3
Esperando	2
* Aplica-se a ambientes incomuns, como nadar debaixo d'água sem assistência mágica.	

valores de moral	
Tipo de Criatura	Moral
Monstro não inteligente	18
Animal, pacífico normal	3
Animal, predador normal	7
Monstro com inteligência animal	12
Monstro semi-inteligente	11
Baixa inteligência	10
Humano nível 0 médio	7
Mobs	9
Milícia	10
Tropas verdes ou desorganizadas	11
Soldados comuns	12
Soldados de elite	14
Mercenários	12
Capangas	15

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.

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

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

resposta a eventos aleatórios						
Resposta do Regente	Resultado 1d6					
Ignorar	D	R	R	R	R	M
Inepto	D	R	M	M	M	B
Habilidoso	R	M	B	B	B	O
Decreto	*-2	*-1	*	*	*	*