

RHUNOR

ROLE PLAYING GAME



JOGO RÁPIDO



RHUNOR

Jogo Rápido

Versão Alpha 1.2.0

2019

Autores

Daniel "Mizzo" e Fabio "Vank"

Ilustrador

Rodrigo Rizo

Olá, gostaríamos de saber a sua opinião sobre Rhunor e preparamos um formulário rápido e simples para você nos ajudar a saber o que podemos melhorar.

rhunor.com/feedback

Introdução	5		
RPG, o que seria?	5		
Os Dados	5	Combate	31
O Cronista	5	Iniciativa e Ordem	31
As Regras	5	Ações e o Recurso Tático	31
O bom e velho Tempo!	5	Jogada de Ataque	31
Rhunor?	5	Domínio	32
Personagem	8	Situações Específicas	32
Atributos	8	Ferimentos, Cura e Morte	33
Teste de Atributo	9	Efeitos	33
Teste Resistido	9	Exemplo de Jogo	35
Carreiras	9	Cenário	39
Alquimista	9	O Reino dos Humanos	39
Clérigo	9	Belthorian	39
Guerreiro	10	Noth Moroc	39
Ladino	10	Moroc	39
Patrulheiro	11	Canal Sarman	40
Trovador	11	Muralha de Belthor III	40
Vivência	12	Montanhas Noth	40
Atributos Secundários	12	Floresta Kirion	40
Raças e Culturas	13	Selva Aroth	40
Humanos	13	Pântano Rurok	40
Itens & Equipamentos	13	Ilha Artaruza	41
Criação de Personagem	13	Cronista	43
Lista de Vivências	17	Oponentes	46
Itens & Equipamentos	26	Aventura	51
Armas	26		
Armaduras e Escudos	27		
Outros Equipamentos	28		
Outros Itens	29		



CAPÍTULO I



INTRODUÇÃO

"Esses velhos olhos já presenciaram incontáveis eventos e lugares, e mesmo após tanto tempo, este mundo não deixa de me surpreender desde que aqui cheguei. Parecendo um enorme e imponente organismo, ele luta para cicatrizar suas feridas tão rápido quanto um krevir, gera filhos de onde antes havia apenas morte, tem em seus ciclos de tempo algo tão diferente que ousou dizer ser único."

Líder do povo além do deserto

Este material é uma versão resumida de Rhunor, contém as regras básicas para começar a jogar. É ideal para conhecer este fantástico mundo ou iniciar no mundo do RPG (Role-Playing Game).

O sistema é simples, estruturado e tático, tendo como objetivo principal a diversão e permitindo grandes horizontes para criatividade e fantasia. Pensamos em algo para equilibrar a imaginação e visão. Como assim? Bom, grande parte do tempo de uma aventura passamos interpretando nossos personagens em diversas situações e imaginando como elas estão se desenrolando. A outra parte deixamos mais visual, como exemplo o combate, onde conseguimos visualizar o que está acontecendo, através de tabuleiros e miniaturas (só um exemplo), facilitará muito não precisar lembrar de posições e a elaborar estratégias divertidas.

Já estava me esquecendo, mas preciso falar sobre isso, o jeito que desenvolvemos nosso sistema, você pode incluir qualquer amigo que queira jogar, mesmo quando suas aventuras já estão se desenrolando há tempos. E mesmo entrando depois e começando do zero, novos personagens ajudam normalmente o grupo. Mais para frente explicaremos mais e temos certeza que você irá gostar.

RPG, O QUE SERIA?

RPG é a sigla do inglês *Role-Playing Game*, um jogo cooperativo, social, onde os jogadores assumem papéis de personagem e vivenciam histórias. Por ser cooperativo não há competição entre os jogadores e a história é viva, ela vai acontecendo conforme você participa da aventura!

OS DADOS

Usamos dados no RPG para resolver diversas situações apresentadas durante as aventuras. Eles podem ser de várias faces como 4, 6, 8, 10, 12 e 20 e são representados como d4, d6, d8, d10, d12 e d20. Quando temos uma jogada de dados para fazer e ela indicar, por exemplo, 3d10, significa que deve-se jogar três dados de dez faces (ou um dado de dez faces, três vezes).

Um destaque em nosso RPG é que na maioria das jogadas usamos três dados de d10 com três cores: Vermelho, Amarelo e Azul. Caso você não tenha cores diferentes, é importante saber a ordem de jogada dos dados: Primeiro, Segundo e Terceiro.

O CRONISTA

Um dos jogadores assume o papel do Cronista, é ele quem cria e narra as histórias, o pano de fundo do que está acontecendo,

descreve locais e cria situações empolgantes para os personagens dos outros jogadores, os protagonistas, que por sua vez devem decidir o que fazer em cada aventura, a cada momento, e assim interagir com a história.

AS REGRAS

As regras de um RPG servem apenas para dar suporte e auxiliar a resolver algumas situações, como por exemplo: "Será que consigo derrubar essa porta?". E apesar de termos criado elas para ajudar, no final das contas cabe ao Cronista e ao grupo decidir utilizá-las ou não.

O BOM E VELHO TEMPO!

O tempo dentro do jogo flui como o Cronista desejar, algumas vezes ele poderá dizer "duas horas se passaram", ou qualquer quantidade de tempo. Porém, existem duas medidas de tempo que são importantes para o combate, são os turnos e as rodadas. Não vamos determinar um valor para eles, pois um turno pode acontecer em 10 segundos, 20 segundos, talvez ou até em 1 minuto.

Turno é o tempo que um personagem, sendo do jogador ou do Cronista, leva para realizar uma ou mais ações na sua vez, podendo ser uma movimentação, um ataque, levantar-se, entre outras. A contagem de **Rodadas** ocorre depois que todos os participantes envolvidos no combate terminam seus turnos, ou seja, um ciclo completo de turnos.

RHUNOR?

Rhunor é um mundo de fantasia, palco de grandes eventos como explorações, guerras, intrigas e romances. Mesmo sendo antigo ele é pouco explorado, lendas e mistérios são passados de geração a geração entre os mais diversos povos. Mas não se deixe enganar, como em qualquer outra realidade esses grandes eventos nascem dos mais sutis atos, onde cada um tem papel determinante que molda o futuro a cada instante, seja num simples ato de bondade ou na busca pela velha magia.

Falando em magia, algo diferente de qualquer outro mundo acontece aqui, ela flui naturalmente e de forma simples, chegando até mesmo a ser utilizada de maneira sutil no dia a dia das pessoas, e é exatamente por isso que dificilmente é notada. Aqueles que observam bem, desde estudiosos acadêmicos até sábios observadores, conseguem notar que a magia se aloja nos recursos naturais, principalmente em seus cristais, que em Rhunor estão espalhados por toda parte. Bom, acho que já falei demais, vamos deixar essa longa história para um outro momento.

Tudo isso é apenas um pouco do universo de Rhunor, um lugar fantástico e cheio de desafios para aqueles que buscam aventura e exploração. Se você conhece alguns amigos corajosos que desejam fazer parte desta longa jornada em busca de respostas, sonhos, conquistas, glória e muito mais, reúna-os! Pegue papel e lápis, vários dados e vamos lá.

A imaginação é o limite!



CAPÍTULO II



PERSONAGEM

"Individualidade exercida com consciência cria uma sociedade próspera. Individualidade que surge da ganância, medo, violência ou qualquer experiência sem sentido cria caos. Os humanos vivem essa realidade hoje, um misto de seres com variados sentimentos, onde cada um vive acreditando ser o personagem principal da história que é de todo o mundo."

reflexões Wutoori sobre Humanos

Como jogador, o primeiro passo para jogar é criar seu personagem. Esta é uma etapa muito importante, é através do personagem que você irá interagir com o mundo de Rhunor e com os outros personagens criados pelos outros jogadores. Uma boa maneira de começar isso é imaginando como você gostaria que ele fosse, quais são seus objetivos, fraquezas, porte físico e tudo mais.

Conforme você conhecer mais sobre o mundo de Rhunor, melhor será esse processo de criação. Pois quanto mais profunda a história do seu personagem, de forma mais viva e rica a aventura irá se desenrolar.

A ficha do personagem nada mais é do que a representação dele nas regras do jogo. Você pode conferir no final deste material alguns personagens prontos para se aventurar e também uma ficha em branco (tire sempre várias cópias para utilizar).

ATRIBUTOS

São números que representam as características físicas, mentais e sociais do personagem. Eles podem variar entre 1 e 10, mas no momento da criação do personagem o limite é 9.

FORÇA

Força física, utilização dos músculos tanto em combate quanto a capacidade de levantar e carregar peso.

VIGOR

Constituição, saúde e resistência física.

DESTREZA

Agilidade, reflexos, equilíbrio e coordenação.

CARISMA

Pode representar várias facetas da personalidade do personagem, como autoestima, empatia e capacidade de liderança.

MANIPULAÇÃO

Capacidade de persuasão e lábia, pode convencer outros a fazer algo que não está de acordo ou disposto.

PRESENÇA

Pode representar tanto a aparência física e estética do personagem, quanto a imponência de sua presença perante os outros.

INTELIGÊNCIA

Pode representar a capacidade de raciocínio, velocidade de pensamento, memória e aprendizado.

SABEDORIA

Capacidade de discernimento, bom senso e intuição.

PERCEÇÃO

Astúcia, atenção aos detalhes e sentido de prontidão.

DEFININDO OS ATRIBUTOS

Como explicamos, a ficha do personagem é uma transcrição de seus atributos em forma de números. Para deixar esse processo de definição menos chato e matemático pensamos em criar uma maneira que mostre um pouco da aleatoriedade do "nascimento" de um personagem.

A maneira de determiná-los é simples, joga-se 3d10 e eliminando o menor e o maior valor teremos o resultado. Essa jogada deve ser feita 12 vezes, o que representa o número total de atributos, que são 9, mais 3 jogadas extras. Depois, deixamos de lado 3 resultados a escolha, e utilizamos os 9 restantes (normalmente ignoram-se os 3 resultados menores). Isso serve para balancear mais os números durante a criação do personagem.

Além dos Atributos Primários também temos um fator que está diretamente ligado aos atributos, que é o **Modificador**.

MODIFICADOR

São utilizados para dificultar ou facilitar algumas jogadas, que nada mais são do que ações dos personagens. Não se preocupe, iremos explicar sobre jogadas à frente. Por enquanto vamos apenas definir os modificadores conforme a Tabela de Modificadores dos Atributos.

Utilizamos a seguinte nomenclatura para os Modificadores: ATR^M , sendo ATR o atributo e M o modificador deste atributo. Exemplo FOR^M indica o Modificador de Força.

Tabela 2.1 - Modificadores

Valor do Atributo	Modificador
1	-2
2	-2
3	-1
4	-1
5	0
6	+1
7	+1
8	+2
9	+2
10	+3

TESTE DE ATRIBUTO

O Teste de Atributo é o teste básico do jogo, usado para resolver determinadas situações em que o personagem se envolver. Geralmente ações individuais, e que interagem com objetos inanimados, como por exemplo, nadar, escalar, ou empurrar um objeto muito pesado. Joga-se 3d10 somando o valor do atributo. Caso esse valor seja maior ou igual a Dificuldade do teste, o personagem tem sucesso, caso contrário ele falha. Aplicamos também qualquer modificador quando assim for indicado.

Teste de Atributo [Atributo]
 $3d10 + \text{Atributo} \geq \text{Dificuldade}$

Tabela 2.2 - Nível de Dificuldade

Dificuldade	Nível
Banal	10
Muito Fácil	15
Fácil	20
Normal	25
Difícil	30
Muito Difícil	35
Épica	40

Vamos a um exemplo prático, o personagem quer derrubar uma porta de madeira velha que está trancada. Esse é um Teste de Atributo: Força e uma ação com Dificuldade: Fácil, ou seja, valor 20. Ele tem Força 6. Jogando 3d10, consegue como resultado 3, 5 e 7, somando 6 da Força temos como resultado 21, sendo maior que 20, ele consegue derrubar a porta!

TESTE RESISTIDO

É feito quando houver uma disputa entre dois indivíduos, de um lado o desafiante e do outro o desafiado. O desafiante inicia jogando 3d10 e soma seu atributo ao resultado, para ter sucesso deve-se igualar ou superar o valor do atributo multiplicado por 3 do desafiado. Aplicamos também qualquer modificador quando assim for indicado.

Teste Resistido: Atributo x Atributo
 $3d10 + \text{Atributo do desafiante} \geq \text{Atributo do desafiado} \times 3$

Um exemplo, dois aventureiros iniciam uma disputa de braço de ferro na taverna local. O teste usará somente o atributo Força. Então temos um Teste Resistido: Força x Força, onde o desafiante tem Força 10 e o desafiado tem Força 9. O desafiante faz sua jogada tirando 4, 8 e 7 com isso adicionamos 10 da Força tendo 29, sendo maior que 27 (9x3) do seu oponente, assim sendo ele teve sucesso, ganhou a disputa e... uma cerveja.

CARREIRAS

Carreira representa o que o personagem é ou faz na maior parte do seu tempo. Ela pode ser o resultado de um treinamento de muitos anos, ou algo adquirido de uma vida de necessidades.

O legal é que criamos mecânicas de funcionamento únicas para cada uma delas, deixando-as bem diferentes entre si e mais divertido de jogar.

Colocamos alguns exemplos para dar uma ideia de como são e de sua utilização.

ALQUIMISTA

São estudiosos dos elementos que o mundo proporciona, como plantas e minérios. E, através de suas complicadas fórmulas criam novas “coisas”, tais como novos materiais, que antes não existiam, ou derivações como líquidos, ligas, poções e elixires.. Comumente são encontrados em grandes centros, onde o acesso ao mundo acadêmico e recursos são facilmente encontrados. Reis, burgueses e a elite comerciante sabem que investir em um Alquimista quase sempre é retorno garantido por suas aplicações e descobertas. Elas ajudam a curar doenças, deixar armas mais fortes e, até mesmo, mudar o rumo de uma batalha, com explosões ou um veneno bem aplicado.

UTILITÁRIOS ALQUÍMICOS

O personagem possui 10 compartimentos para seus itens específicos de Alquimista: Frascos, Poções, Elixires ou Soros. Adicionalmente, quando em viagem, carrega consigo o suficiente para criar a maioria de suas fórmulas sem precisar de um laboratório.

EXEMPLO

Quando partiu em viagem, Uln abasteceu seus dez compartimentos com diversos itens. Durante o caminho o grupo se envolveu em uma confusão e Uln foi obrigado a usar alguns de seus itens, tanto a Super Cola quanto o Frasco de Combustão se mostraram bastante úteis na batalha. Naquela noite, enquanto seus companheiros comemoravam na taverna, o Alquimista se retirou para seu quarto, pegou seus livros, fórmulas e ingredientes, reabasteceu seus compartimentos novamente, num misto de felicidade e dever cumprido.

EXEMPLOS DE ESTEREÓTIPOS

Cientista

Dedicam seus estudos para a melhoria de vida das pessoas, trabalhando por si só ou em sociedade. Geralmente seu laboratório fica em grandes cidades, visitado diariamente por pessoas que necessitam de ajuda, e claro, que possam pagar.

Curandeiro

Geralmente são aquelas pessoas mais velhas, consultadas pela tribo em que vivem ou anciões reclusos que são procurados quando se tem um problema. Esses estão mais diretamente ligados a natureza por viverem em ambientes mais abertos.

Charlatão

Tipinho muito encontrado viajando pelas cidades vendendo seus produtos como “mágicos” para o povo. Esses tentam ganhar a vida fácil, fazendo produtos fracos e até mesmo sem efeito algum. Vendem a ideia que podem fazer qualquer coisa, desde trazer seu amor de volta até curar hemorróida. Eles até podem ter algum conhecimento alquímico, porém fazem muito mais uso da lábia e manipulação.

CLÉRIGO

São aqueles que dedicam a vida para seguir uma causa maior, um deus. Dedicam-se de corpo e alma para essa tarefa, nunca se desviam dessa causa e sempre buscam influenciar outros a seguir juntos neste caminho. Para os Belthorianos, apenas Nolthar representa o verdadeiro e único deus, e seus Clérigos representam suas virtudes através da fé, perseverança e generosidade, pilares sustentados por punhos firmes e vontade forte!

RETRIBUIÇÃO

Todos próximos ao Clérigo, mesmo os que não compartilham de sua fé, são influenciados por sua presença marcante e sua liderança ímpar.

Os Clérigos possuem 3 usos de Retribuição por combate que podem ser usados em benefício próprio, para auxiliar aliados ou penalizar oponentes, como bônus ou penalidade no Ataque.

Esses dados podem ser usados uma vez por rodada a qualquer momento, porém antes de uma jogada que queira influenciar, basta o jogador declarar sua decisão ao Cronista. Cada uso da Retribuição é mais efetivo que o anterior e são representados por 1d4+1 no primeiro uso, 1d6+2 no segundo e 1d8+3 no terceiro.

EXEMPLO

Clarice sempre lutou ao lado do clero de Noth Moroc em busca da paz, ordem e auxílio aos desamparados, e isso não foi diferente durante o ano de 1903 DQ quando um grupo de bárbaros vindo da região setentrional de Belthorian chegaram sedentos por riquezas, naquele momento cada companheiro de batalha era valioso e Clarice sabia que precisava cuidar para que não caíssem. "Denkan à sua esquerda!" - gritou a Clériga. "Não recue! Avance pela glória de nosso temente povo!", com isso ela concedeu ao soldado Denkan um bônus de 1d4+1 em seu Ataque.

EXEMPLOS DE ESTEREÓTIPOS

Sacerdote

São Clérigos que vivem nos mosteiros, templos e igrejas, guiam todos conforme a vontade de seu deus. Podemos também encontrá-los peregrinando pelo continente espalhando os ensinamentos de sua Ordem.

Templário

Combatentes que lutam pela causa de seu deus ou Ordem. Também são vistos em meio a exércitos onde assumem uma postura austera. Gostam de armaduras e são mestres de armas, muitas vezes tornando-se comandantes.

Proscrito

Eles foram expulsos de sua Ordem e não são bem vistos por elas, porém, ainda continuam a seguir e lutar por seu deus.

GUERREIRO

São aqueles que dedicam suas vidas ao combate, recebendo treinamento especializado, ou adquirindo-os durante anos em batalhas. Excelentes lutadores nos mais diversos estilos, desde bárbaros selvagens e soldados de infantaria até mestres de armas e generais de guerra. Destacam-se por saber como usar a ansiedade e adrenalina do combate a seu favor, algo que apenas os mais ávidos combatentes conseguem fazer.

ADRENALINA

Ao final de cada rodada de combate, ele ganha 1 dado de bônus. Se não for utilizado, seu valor melhora no decorrer do combate, na primeira rodada 1d4+1, na segunda 1d6+2 e na terceira 1d8+3 até que ele faça uso desse bônus. Uma vez utilizado esse ciclo de adrenalina recomeça.

Esse bônus pode ser utilizado em uma jogada de ataque, dano ou resiliência azul, conforme escolha do jo-

gador.

EXEMPLO

Alberton é um soldado e foi escalado para escoltar as caravanas reais de Noth Moroc até Belthorian. Durante a terceira noite, enquanto acampavam, um grupo de bandoleiros tentou saquear as caravanas, talvez buscando uma mudança de vida. Alberton e seu grupo de soldados iniciam uma batalha sangrenta em defesa dos bens. Durante seu segundo turno de combate ele ganha 1d4+1 como bônus e resolve usá-lo em seu próximo ataque para acertar mais facilmente. Ele também poderia decidir não usar e deixa acumular por 3 rodadas, assim teria 1d8+3 de bônus para usar quando desejasse.

EXEMPLOS DE ESTEREÓTIPOS

Brigão

Tipinho encontrado em qualquer lugar, principalmente em tavernas. Sempre dispostos a arrumar uma boa briga por qualquer que seja o motivo, gostam da adrenalina que ela proporciona e se orgulham de suas cicatrizes. São bons combatentes, principalmente em uma luta desarmada.

Selvagem

Esses guerreiros ostentam vestimentas simples, como peles e ossos, orgulhando-se por fazer pouco uso de defesa e preferem pouco peso para ter uma melhor mobilidade enquanto lutam. Geralmente vivem em tribos e são menos civilizados.

Soldado

Fazem parte de qualquer força militar organizada, geralmente protetores de cidades, grandes fazendas e até mesmo atuam como guarda-costas. Comumente recebem treinamento militar, salário e são providos com equipamentos de qualidade mediana.

LADINO

São indivíduos versáteis e cheio de truques, inteligentes, espertos e muitas vezes arditos. Possuem um grande leque de habilidades que vai desde furtividade, lábia, contatos no submundo, persuasão, utilização de venenos e astúcia para sempre sair por cima em qualquer situação. Nem todos são egoístas, mas todos seguem um grande lema: jamais deixar uma oportunidade escapar!

OPORTUNISMO

Essa mecânica baseia-se na oportunidade que cada jogada de dado proporciona, acumulando pontos em três acumuladores, Vermelho, Azul e Amarelo. Ela funciona em dois contextos diferentes, dentro e fora de combate, e pode ser utilizados quando o jogador escolher, sempre uma cor por vez e o total que estiver acumulado.

Em combate, para toda Jogada de Ataque bem sucedida 1 ponto é adicionado no acumulador conforme à cor do dado que saiu o maior valor. Sendo Vermelho: Agressão bônus no dano, Amarelo: Celeridade bônus na Resiliência: Amarela e Azul: Elaboração bônus no Recurso Tático.

Fora de combate, para todo Teste de Atributo Resistido bem sucedido 1 ponto é adicionado no acumulador conforme o atributo utilizado, para o azul os Sociais (Carisma, Manipulação e Presença) e para o amarelo os Mentais (Sabedoria, Inteligência e Percepção). Para

os testes que falham 1 ponto é adicionado no acumulador vermelho. Sendo Vermelho: Remediar para refazer a jogada de um dado, Amarelo: Capitalizar bônus nos testes de negociação (escambos) e Azul: Conquistar bônus para os atributos Sociais.

Os acumuladores são zerados conforme o contexto, no final do combate e no final do dia.

EXEMPLO

Jakan ficou encarregado de obter informações sobre a venda ilegal de Lótus Branca, um produto muito raro e largamente utilizado em poções e elixires poderosos. Ele usa seus contatos no mercado negro de Belthorian e após passar um tempo atrás dessa informação, o Cronista pede um Teste de Atributo: Carisma com dificuldade Normal (25), afinal Jakan chegaria nesse contato através de flertes e bom papo, já que ele não é muito manipulador. Tendo um sucesso como resultado ele finalmente encontrou quem procurava, um homem que pode saber onde conseguir Lótus Branca de forma ilegal. Jakan agora precisa fazer um Teste Resistido: Carisma (3d10 + CAR >= CAR x 3), onde 3, 5 e 9 são tirados nos dados resultando em 17, somando seu Carisma 8, ele consegue 25, sendo esse valor maior que 18 (o Carisma do contato é de 6) ele tem sucesso em uma jogada Social, conseguindo fazer o Oportunismo adicionar 1 ponto em Azul: Conquistar e o contato dizer o nome de quem procurar. No mesmo dia ele vai até essa pessoa e tenta de forma carismática conseguir alguma Lótus, utilizando os pontos que estão no acumulador Azul: Conquistar como bônus em seu teste.

EXEMPLOS DE ESTEREÓTIPOS

Assassino

Treinados na arte de matar de forma rápida e silenciosa. Geralmente são contratados para serviços onde devem eliminar seu alvo sem falha ou vestígio. Preferem trabalhar sozinhos mas não dispensam ajuda em troca de um bom pagamento.

Charlatão

Gosta de passar a perna nas pessoas, um verdadeiro trapaceiro. Encontrados na maioria das cidades procurando por alvos descuidados, ou mesmo vítimas atentas mas com os bolsos cheios.

Ladrão

Prata! Essa é a palavra que move a vida desse tipo. Fechaduras e trancas não representam grande desafio para as habilidosas mãos desse especialista. Desabrigados que cresceram nas ruas ou ricos infiltrados nas altas rodas da sociedade, você nunca sabe onde ele pode estar.

PATRULHEIRO

Um sobrevivente é a melhor forma de descrever essa carreira. Os Patrulheiros são pessoas que sempre buscam aventuras, ambientes inexplorados e rastrear os mais diversos tipos de alvos, sejam eles lugares, pessoas ou presas. São especialistas em combate e tática à distância. Levam a vida dedicada às explorações, vivendo a maior parte dela nos ermos do mundo.

OLHOS DE ÁGUIA

Quando tiver sucesso em uma jogada de ataque ele pode substituir seu dano total e causar 1 de dano fixo diretamente na Vida do alvo (ignorando a Resiliência do mesmo). Essa escolha serve para ativar algumas vi-

vências e assim conseguir efeitos interessantes.

EXEMPLO

Toen dispara sua flecha contra um oponente, o qual está bem protegido por uma robusta armadura de placas, mas graças à sua grande habilidade ele acerta um ponto desprotegido (ele escolheu usar a mecânica de Olhos de Águia causando assim o dano direto na Vida). Com isso, sua flecha causa um sangramento, proveniente de uma vivência cujo efeito é o de Ferimento: Sangrar, que ocorre quando se causa dano diretamente na Vida do oponente.

EXEMPLOS DE ESTEREÓTIPOS

Arqueiro

Fazem parte de qualquer força militar organizada, geralmente de cidades. São treinados para serem a força de combate a distância e são indispensáveis em qualquer guerra.

Batedor

São aqueles que vão na frente de qualquer expedição ou avanço militar para reconhecer o terreno ou mesmo verificar qualquer atividade inimiga. Sabem como agir de forma silenciosa e evitar armadilhas.

Caçador

Esse é o mais comum de todos os tipos, podendo ser encontrados em qualquer tribo ou cidade, caçando animais para sobreviver ou mesmo como trabalho. Possuem conhecimento em armadilhas e venenos.

TROVADOR

Aquele que conhece o poder das palavras e canções, um artista, entretém pessoas contando histórias, seja através da música ou recitando poemas. Muitos vivem andando pelo mundo em busca de uma grande saga que possam registrar pessoalmente, transmitindo feitos heróicos com suas canções e tocando seus instrumentos. Outros preferem a reclusão dos grandes grupos que oferecem acesso a um vasto conhecimento musical e bibliotecas forradas de conhecimento com seu grande acervo de livros. Além, é claro, de tavernas opulentas e movimentadas. Existem até mesmo aqueles que são mais combatentes e se arriscam na arte da guerra. Em combate conseguem ditar o ritmo da batalha, ajudando aliados e turvando a concentração dos oponentes com suas notas e astúcia.

CONSONÂNCIA

Sua mecânica baseia-se na harmonia dos sons, nas sete notas musicais que ditam a cadência de um acontecimento ou situação. Ela influencia toda vivência musical de um Trovador, ou seja, toda Música e Canção. Quando a vivência é usada, cada nota representa 1 ponto, e são distribuídas em categorias: Tempo, Intensidade e Foco. Quando o Trovador tocar ou cantar ele arranja os 7 pontos da forma que achar melhor entre esses três grupos, sempre com o mínimo de 1 ponto em cada.

O Tempo representa a duração, em rodadas (baseado no Trovador), da vivência musical. A Intensidade é a quantidade de pontos para o bônus ou penalidade conforme o efeito da vivência. O Foco representa as unidades que receberão os efeitos. Assim que o Trovador inicia sua vivência musical seu efeito é imediato.

Todo início de combate, antes da iniciativa e se não for pego de surpresa, o Trovador tem a opção de começar

sua vivência musical, sem custo de Recurso Tático.

EXEMPLO

Malkan nunca perde a oportunidade de viajar com a grande caravana de Jultan, o maior comerciante de Noth Moroc, todas as vezes que ela parte para o extremo leste, rumo ao mar de areia, nosso amigo trovador os acompanha até a entrada do grande deserto. Segundo Malkan é um percurso cheio de perigos e que gera muitas histórias e desta vez não foi diferente. Durante o caminho a caravana foi atacada pelo povo cinza.

No início do combate, nosso Trovador inicia sua canção. Essa canção tem como efeito bônus no Ataque. Sendo assim, Tempo fica com 2, Intensidade com 3 e escolhe 2 de seus aliados como Foco.

Passando um turno, ele resolve mudar para uma música, onde seu efeito é de penalidade no Recurso Tático. Focando em quem parece ser o chefe daquele bando. Então distribui novamente os pontos, Tempo com 1, Intensidade com 5 e Foco com 1.

EXEMPLOS DE ESTEREÓTIPOS

Historiador

Dedicam suas vidas catalogando eventos históricos e grandes feitos de heróis e até mesmo tiranos, geralmente trabalham para governantes, famílias ricas e grandes escolas, transformam conhecimento em canções e poesia.

Bardo

Não costumam criar raízes em nenhum local, pois preferem viajar o mundo em busca de aventuras que podem contar em alguma taverna lotada, de preferência sendo ele parte da história.

Músico

Comumente são encontrados em grandes centros populacionais. Fazem suas apresentações públicas em anfiteatros ou até mesmo em bailes elitizados. Geralmente chamam muita atenção e possuem grande contato com a burguesia.

VIVÊNCIA

Visando não limitar os personagens por nível, decidimos criar algo mais parecido com a vida real, onde você consegue treinar e se dedicar para determinado objetivo quando quiser, apenas obedecendo certos requisitos, sem se preocupar com algo tão matemático quanto nível. Então criamos as Vivências, que é tudo aquilo que o personagem pode aprender ou treinar, como, um idioma, um ofício, um movimento de combate. praticamente tudo que é uma ação que exige certo treinamento.

O legal desse sistema é que podemos incluir um personagem em aventuras já em andamento, que ele consegue participar e até mesmo contribuir com o grupo, não serão um estorvo por serem demasiadamente fracos, como já falamos lá no início, na Introdução. Isso faz com que um amigo possa se juntar à aventura e sentir a progressão do seu personagem, sem necessariamente criar um personagem com nível alto.

Quando um novo personagem é criado ele terá 6 pontos para adquirir vivências iniciais.

Neste material apresentaremos algumas delas a vocês na seção **Lista de Vivências**.

ATRIBUTOS SECUNDÁRIOS

São atributos derivados dos Atributos Primários e servem para auxiliar nas características do personagem para o jogo.

VIDA

Esse atributo representa a quantidade de ferimento que se pode suportar antes de cair inconsciente ou morrer. O valor inicial é o valor de Vigor multiplicado por 2 e adicionando seu modificador. O valor mínimo deste atributo é de 10 pontos.

Vida

$(VIG \times 2) + VIG^M$

REAÇÃO

Representa quão atento e rápido é o personagem quando um combate está prestes a começar.

Reação

$DES^M + PER^M$

ATAQUE

Bônus para as Jogadas de Ataque.

Ataque

DES^M

DEFESA

Como o nome já diz, é a Defesa que um personagem tem contra os ataques que sofre. E ela tem como pilares naturais os três atributos físicos, a força bruta, o vigor corporal e também a destreza. Seu cálculo fica assim:

Defesa

$FOR + VIG + DES$

RECURSO TÁTICO

Cada jogador precisa decidir como seu personagem vai agir durante o jogo, em especial nos momentos de combate. Para que seja algo bem estratégico criamos o conceito de Recurso Tático, que nada mais é do que um número usado para controlar cada ação. É bem simples, não se preocupe, pois explicaremos isso com mais detalhes na parte de Combate.

Como padrão, todos personagens tem 6 pontos de Recurso Tático (máximo). No início de cada rodada de combate recupera-se 4 pontos, não ultrapassando o máximo de 6 pontos iniciais.

Recurso Tático

6

MOVIMENTAÇÃO

É a quantidade máxima, em uma medida qualquer, que um personagem pode percorrer em seu turno de combate. Para facilitar a vida dos Jogadores e Cronista vamos chamar de Posição, independente da medida utilizada. Assim fica mais fácil se movimentar caso use uma grid para combate.

Para seu valor temos um padrão de 6.

Movimentação

6

PROTEÇÃO

É a combinação de tudo que o personagem veste para se proteger, seja um gibão de couro ou até mesmo um escudo.

Todas as peças de armaduras e escudos conferem um valor de Proteção.

RESILIÊNCIA

Durante o combate, o personagem tem algumas maneiras de evitar dano, absorvendo parte dele. Isso pode ser por conta de sua agilidade, proteção que veste, técnicas e outros efeitos diversos, então temos assim basicamente três tipos de Resiliência: Vermelha, Amarela e Azul. Nós também explicaremos melhor seu funcionamento na parte de Combate.

Vermelha - agilidade que vem da Destreza, representa o quanto um personagem consegue evitar e amenizar golpes em combate.

Vermelha
Proteção / 3

Amarela - consiste na agilidade que provém da Destreza, além disso ela também pode ser melhorada através de vivências.

Amarela
DES^M

Azul - pode ser tanto proveniente da ação direta de Vivências, como também de alguns itens e consumíveis. Basicamente é um efeito subjetivo de redução de dano.

CARGA

A quantidade média de peso que um personagem consegue carregar é medida em Carga. O valor desse atributo é a soma de Força, Vigor e mais 10 pontos, e representa o quanto de peso pode-se transportar sem atrapalhar as outras ações. Além disso temos a Carga Máxima, que é a soma de Força, Vigor, seus modificadores e mais 20 pontos. Caso o personagem ultrapasse a Carga, mas não atinja a Carga Máxima, toda ação se torna Difícil e sofre uma penalidade de -2, mas se ele ultrapassar a Carga Máxima não consegue realizar algumas ações como lutar, correr, andar grandes distâncias e por aí vai.

Carga
FOR + VIG + 10
Carga Máxima
FOR + VIG + FOR^M + VIG^M + 20

Vamos representar ela como Carga X/Y, onde X é a Normal e Y a Máxima.

RAÇAS E CULTURAS

Em muitos jogos de fantasia podemos encontrar uma grande variedade de raças e muitas delas podem ser escolhidas pelo jogador para ser seu personagem, por hora, vamos apresentar apenas os Belthorianos, um dos povos humanos. Queremos que você conheça o mundo e desbrave o que é Rhunor de uma maneira bem rica e detalhada.

Dizem que outros povos vivem espalhadas por todo continente. Trovadores e exploradores trazem notícias da existência de um povo além do Mar de Areia, peculiar e exótico. Marinheiros e piratas contam histórias de embarcações surreais vistas ao norte do oceano Além-Mundo que vai além do Arquipélago Cavalo do Mar. Será que são apenas rumores? Devemos acreditar?

HUMANOS

Pluralidade é uma ótima definição para eles, podemos notar em sua aparência, gostos e costumes. Possuem grande

força de vontade e uma ansiedade tremenda de aprendizado, devido ao fato de terem uma vida curta, vivendo por volta de 80 anos.

Vivências raciais iniciais

- Espírito Humano
- Pluralidade Humana
- Versatilidade Humana

BELTHORIANOS

São os humanos mais numerosos, vivem espalhados por toda região de Kalam, principalmente nas duas grandes cidades, Noth Moroc e Belthorian. São conhecidos por seu poderio bélico e civilidade, de uma forma geral são organizados e justos, o que não evita algumas guerras civis, guildas de ladrões, abismo social entre as classes e todo tipo de problema inerentes à natureza humana. Possuem uma grande facilidade de se adaptar às adversidades.

Em sua grande maioria cultuam um deus único, Nolthar. Seus seguidores são devotados e fiéis, sempre buscando converter infieis e espalhar sua fé pelo mundo.

Geralmente os homens medem 1,80m e as mulheres 1,60m, com pele clara e olhos castanhos. Seus cabelos e barbas são de todas as cores, variando do dourado ao preto.

Há neles algo especial, alguns herdaram de seus antepassados uma certa condição, na qual, em momentos de grande estresse, suas íris se alteram, ganham uma tonalidade vermelha intensa, evidenciando um estado de fúria devastadora.

Vivências raciais iniciais

- Escambo
- Intelecto Aguçado

Vivências raciais opcionais

- Fúria Primal

ITENS & EQUIPAMENTOS

No capítulo **Itens & Equipamentos** temos todo tipo de tralhas que são necessárias em uma aventura, dê uma olhadinha por lá. Mas isso deve ser feito logo após calcularmos quanto você poderá gastar inicialmente.

DINHEIRO INICIAL

No continente Kalam os Belthorianos usam seus minérios como forma de dinheiro. Esses minérios são preciosos e valem seu peso em moeda corrente, que são cunhadas e utilizadas por todo reinado. Cem Lágrimas de Oran valem um Sangue de Nolthar, e comumente são chamadas de prata e rubro (100 pratas = 1 rubro).

Cada personagem começa com uma quantidade de prata (pr) jogando-se 3d8 e multiplicando o resultado por 10.

Dinheiro Inicial
3d8 x 10

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Criar um personagem é um dos melhores momentos em qualquer RPG, e é por isso que vamos fazer isso aqui, juntos, explicando cada passo que vimos nos capítulos anteriores e colocando em prática como criar, desde o começo até final, um personagem para Rhunor.

PASSO 1 - CONCEITO

Antes de começar a pensar na ficha do personagem, é in-

interessante criarmos o conceito de nossa personagem, ou seja, simplesmente como o imaginamos em seus diversos aspectos, como exemplo, como ele é fisicamente, o que ele faz, como resolve seus problemas, seus sonhos, sua história, entre outros.

Com essa parte em mente (e criada) isso nos dará uma base para tornar os números da ficha algo que representa melhor o que queremos interpretar.

Aqui em nosso exemplo, pensamos em uma mulher combatente, alguém mais no estilo guerreira, com uma aparência mais severa, bem treinada e forte. Ela não será uma personagem totalmente ignorante, mas será alguém que vive pela espada e não pelo intelecto. Kailin Vinser (já escolhemos seu nome) será uma soldada do exército de Belthorian, austera e corajosa, ela tem 23 anos e foi treinada por seu tio, um importante general do reinado.

PASSO 2 - ATRIBUTOS

Com o conceito pronto vamos partir para a ficha de personagem, começando pela definição dos Atributos.

Para a definição dos Atributos jogamos 3d10, descartando o menor e maior valor, por doze vezes. Após finalizar as doze jogadas, descartamos os três menores resultados.

Vamos começar as jogadas:

Tabela 2.3 - Nossas Jogadas

Jogada	Dados			Resultado
1ª	3	9	8	8
2ª	2	4	5	4
3ª	3	3	7	3
4ª	7	4	10	7
5ª	7	1	5	5
6ª	2	3	9	3
7ª	1	5	5	5
8ª	3	3	3	3
9ª	5	5	7	5
10ª	4	1	5	4
11ª	2	5	9	5
12ª	4	1	3	3

Descartamos os três menores valores e ficamos com os resultados 8, 7, 5, 5, 5, 5, 4, 4, 3.

Vamos começar distribuindo os valores entre os Atributos, já moldando com a personagem que temos em mente.

Resultado 8 colocaremos em **Força**. Treinos e mais treinos, se tem algo que fica evidenciado assim que se vê nossa guerreira em ação é a sua força.

Resultado 7 colocaremos em **Vigor**. Desde pequena seu treinamento físico sempre foi acompanhado de uma ótima alimentação, sendo sobrinha de um dos comandantes de Noth Moroc, ela teve acesso não apenas ao treinamento mas a toda infraestrutura do reino, hoje isso é refletido em seu porte físico e saúde invejáveis.

Resultado 5 colocaremos em **Destreza**. Seus anos de treinamento em combate também ficam evidentes em forma de reflexos e agilidade.

Resultado 5 colocaremos em **Sabedoria**. Apesar de ser uma mulher de armas, ela não deixa de ter certa experiência de vida, passou por várias situações e conflitos diferentes, isso deu a ela uma visão mais ampla do mundo que a cerca.

Resultado 5 colocaremos em **Inteligência**. Parte dos ensi-

namentos de seu tio também foram em forma de livros e estudos, algo que nossa personagem é grata até os dias de hoje, mesmo não tendo gostado tanto disso na época.

Resultado 5 colocaremos em **Percepção**. Sendo uma combatente ela treinou por muitos anos, sua percepção dentro e fora do combate acabaram se destacando um pouco acima da média.

Resultado 4 colocaremos em **Carisma**. Durante sua vida, ela viveu muitos combates e guerras, sua carisma com outros humanos acabou sendo abalada por isso, então vamos colocar um valor mais baixo aqui.

Resultado 4 colocaremos em **Presença**. Ela não liga para cuidados visuais, está sempre treinando ou em alguma missão, deixando assim sua aparência de lado, além disso é pouco comunicativa e por vezes acaba agindo no impulso.

Resultado 3 colocaremos em **Manipulação**. Se tem algo que ela detesta é a política e suas nuances sociais, sempre foi uma pessoa direta e que não gosta de conversas sem sentido, ou pior, com sentido oculto. Nem mesmo negociação, quando precisa comprar algo, faz parte de sua personalidade.

PASSO 3 - RAÇA E CULTURA

Inicialmente os personagens só podem ser da raça **Humana** e da cultura **Belthoriana**.

Humanos contam com a vivência **Pluraridade Humana** que lhes garantem 3 pontos para distribuir em seus Atributos no momento da criação do personagem.

Como pensamos na personagem como um soldado, os maiores valores ficaram nos atributos físicos. Vamos deixar ela um pouco mais forte, Força 9 (1 ponto), afinal foi uma vida de treinamento e dedicação, e nove é o número máximo durante a criação do personagem. Outro atributo importante para um combatente, vamos melhorar a Destreza, deixar com 6 (1 ponto).

Apesar de não gostar do lado social, ela levou uma vida próxima ao seu tio, um famoso comandante de guerra, e com isso assimilou um pouco de como o mundo entre humanos funciona, ficando com Manipulação 4 (1 ponto).

Nossa distribuição de atributos ficou assim:

Tabela 2.4 - Nossa Distribuição

Atributo	Valor	Modificador
Força	9	+2
Vigor	7	+1
Destreza	6	+1
Carisma	4	-1
Manipulação	4	-1
Presença	4	-1
Inteligência	5	0
Sabedoria	5	0
Percepção	5	0

PASSO 4 - CARREIRA

Temos atualmente seis opções de escolha:

- Alquimista
- Clérigo
- Guerreiro
- Ladino
- Patrulheiro
- Trovador

Como já decidimos que nossa personagem será uma soldada, a carreira que melhor se encaixa é **Guerreira**.

PASSO 5 - ITENS E EQUIPAMENTOS

Hora das compras! Determinamos agora a quantidade de dinheiro inicial que nossa personagem tem, jogando 3d8 e multiplicando por 10, temos 120 pratas.

Consultando o capítulo **Itens & Equipamentos** compramos algumas coisas:

Tabela 2.5 - Nossos Itens e Equipamentos

Item	Carga	Preço
Adaga	1	5
Armadura de placas	11	70
Botas de couro	2	6
Capa simples	1	1
Espada grande (2 mãos)	10	20
Ração para 3 dias	3	6
Roupas (comum)	4	5
Saco (pequeno)	1	1
Total	33	114

PASSO 6 - VIVÊNCIAS

Na criação do personagem todos tem 6 pontos para adquirir vivências e mais 2 pontos devido a vivência racial **Versatilidade Humana**.

Olhando a Lista de Vivências disponíveis para a carreira **Guerreiro**, escolhemos as que melhores se encaixam para nossa personagem:

- Cavalgar
- Golpe Devastador
- Golpe em Arco
- Investida
- Proficiência: Armaduras Médias
- Proficiência: Armaduras Pesadas
- Proficiência: Armas Básicas
- Proficiência: Armas Marciais

PASSO 7 - ATRIBUTOS SECUNDÁRIOS

Com todos os passos anteriores finalizados, agora podemos calcular os valores para todos os Atributos Secundários de nossa personagem.

Vida

Para nossa personagem soldada atribuímos 7 pontos em Vigor, que multiplicado por 2 resulta em 14 pontos. Somando-se o modificador de Vigor (+1), temos um total de 15 pontos de **Vida**.

Reação

A **Reação** de nossa personagem é igual a 1, proveniente do modificador de sua Destreza 6.

Ataque

Em nosso exemplo a personagem tem **Ataque** igual a 1, que vem do modificador de sua Destreza 6. Esse é apenas um bônus para demonstrar que personagens conseguem melhorar sua parte marcial treinando sua Destreza.

Defesa

Nossa soldada conta com uma **Defesa** de 22, somando os atributos Força 9, Vigor 7 e Destreza 6.

Proteção

Verificando tudo que nossa personagem está vestindo para

sua proteção, peitoral, luvas, joelheiras de placas e botas de couro, temos um total de 24, sendo 5 peças de placas com 4 de proteção cada e 2 peças de couro com proteção 2 cada, para **Proteção**.

Resiliência

Com a Proteção calculada podemos saber o valor da **Vermelha**, sendo 24 dividido por 3 e arredondando para baixo temos 8. **Amarela** fica com 1 que vem do modificador da Destreza 6.

Carga

Veremos agora quanto de **Carga** ela consegue carregar, somando Força 9 mais Vigor 7 e mais 10, temos o resultado 26. O máximo que ela pode carregar é Força 9 mais Vigor 7 mais 2 do modificador da Força mais 1 do modificador do Vigor e mais 20, temos 39.

CAPÍTULO III

LISTA DE VIVÊNCIAS

"A quantidade de pessoas vivendo em Belthorian hoje é impressionante, cada uma delas carrega consigo inúmeras experiências. O mundo é vasto e a cada dia descobrimos mais, fico imaginando o que existe além dos limites do reinado."

Levina, Trovadora Real

Aqui temos algumas das vivências existentes no jogo, sendo material suficiente para aproveitar bastante suas primeiras aventuras em Rhunor. Com o tempo, mais e mais vivências serão adicionadas, criadas tanto por nós, quanto pela comunidade. A idéia é que você também crie suas vivências junto com seu grupo e Cronista.

Para ajudar, vamos entender melhor o que nos informa uma vivência:

CUSTO

Quantidade de pontos necessários para adquirir a vivência. Quando existir um valor entre parênteses, ele representa o custo necessário para qualquer outra Carreira, que esteja em Requisitos, adquirir essa vivência.

REQUISITOS

São condições necessárias para se adquirir. Quando existir qualquer Carreira entre parênteses, significa que elas também podem adquirir essa vivência com um custo maior.

RACIAL

Escambo
Espírito Humano
Fúria Primal
Intelecto Aguçado
Pluralidade Humana
Versatilidade Humana

GERAL

Ambidestria
Armadilhas Caseiras
Arremessar
Briga de Rua
Camuflagem nas Sombras
Cavalgar
Escalar
Nadar
Primeiros Socorros
Proficiência: Armaduras Médias
Proficiência: Armaduras Pesadas
Proficiência: Armas Básicas
Proficiência: Armas Marciais
Proficiência: Escudos
Proficiência: Escudos Grandes
Rastrear

GRUPO

Organização para restringir o acesso às vivências por Carreira.

TIPO

Elas podem ser:

- **ATIVA** - Pode ser usada (ativada) quando desejar.
- **PASSIVA** - Ela está sempre em uso e pode também desencadear uma reação conforme situações apresentadas.
- **REATIVA** - Depende de alguma condição para ser usada.

RESTRIÇÃO DE USO

São condições necessárias para usar a vivência.

RECURSO TÁTICO (RT)

Pontos necessários para usar a vivência, indicado entre parênteses após o nome da vivência.

ALQUIMISTA

Arremessar Objetos Alquímicos
Diagrama: Pedra Luminescente
Fórmula: Frasco de Combustão
Fórmula: Frasco de Super Cola
Fórmula: Poção de Cura Menor
Fórmula: Soro Antídoto do Continente de Kalam
Fórmula: Soro do Monstro de Verkarin

CLÉRIGO

Batida com Escudo
Escudo da Retribuição
Fé em Nolthar
Guerra Santa: Nolthar
Intervenção Providencial
Mangual Potente

GUERREIRO

Adaga Sorrateira
Batida com Escudo
Golpe Devastador
Golpe em Arco
Insultar
Investida
Mangual Potente

LADINO

Adaga Sorrateira
Bomba de Fumaça
Mãos Leves
Sempre Pronto
Venenos: Continente de Kalam

PATRULHEIRO

Adaga Sorrateira
Disparo Duplo
Flecha Sangrenta
Rastro Fantasma

ADAGA SORRATEIRA (3 RT)

Quando o Ladino errar um ataque poderá saltar 1 posição em qualquer direção sendo possível e arremessar qualquer objeto pequeno, como facas e adagas.

Tipo: Reativa

Restrição de Uso: Utilizar arma de arremesso

Custo: 1 (2)

Requisitos: Ladino (Guerreiro, Patrulheiro), Arremesso

Grupo: Ladino

"O que muitos vêem como erro, eu chamo de oportunidade."

Larinian Keon

AMBIDESTRIA

O personagem treinou sua habilidade com as mãos para se tornarem iguais. Em combate, no ataque simples, as penalidades ficam, para a mão primária -2 e secundária -2. Em conjunto com vivências a penalidade é de -2.

Tipo: Passiva

Restrição de Uso: -

Custo: 1

Requisitos: DES 4+

Grupo: Geral

"Impressionante você diz? Na verdade vejo isso como algo normal. O problema é que a maioria das pessoas são limitadas!"

Ytharin, 1ª Almirante da Frota Combativa de Belthorian

ARMADILHAS CASEIRAS

O personagem sabe como funcionam as armadilhas simples para caçar, podendo armar e desarmar. É necessário um Teste de Atributo: Destreza com Dificuldade: Normal (25).

Tipo: Ativada

Restrição de Uso: Materiais e ferramentas necessários

Custo: 1

Requisitos: DES 4+

Grupo: Geral

"Ela começou caçando ratos, com armadilhas ensinadas por sua irmã mais velha, feitas com nada além de gravetos, isso manteve distante o fantasma da fome que assombrava essas duas pobres órfãs. Hoje ela caça fugitivos e procurados da estirpe mais perigosa."

Brovatan, chefe da armoria de Belthorian sobre Alanna Vinterin, a caçadora de recompensas mais bem paga do reino

ARREMESSAR

O personagem sabe como arremessar e causar dano com qualquer tipo de objeto.

Tipo: Passiva

Restrição de Uso: -

Custo: 1

Salto Defensivo

Sempre Pronto

Tiro Tartaruga

TROVADOR

Balesta Certeira

Canção: Valor

Canção: O Gigante

Música: Cativar o Forte

Música: Distorção de Planejamento

Música: Torpor da Noite Escura

Serenidade Musical

Requisitos: DES 4+

Grupo: Geral

"Alguém da platéia gostaria de participar de nosso próximo número? Venha cá! Vamos, coloque essa venda."

ARREMESSAR OBJETOS ALQUÍMICOS

O Alquimista conhece bem suas criações e como melhor utilizá-las em combate.

Tipo: Passiva

Restrição de Uso: -

Custo: 1

Requisitos: Alquimista

Grupo: Alquimista

"Nossa! Você viu aquilo? Eu nem imaginava que essa traça de livros seria capaz de tal feito."

um soldado comentando o lançamento preciso de um Alquimista que grudou um batedor de carteiras em plena fuga com sua Super Cola

BALESTA CERTEIRA

O Trovador é altamente treinado no uso de balestras, recebendo um +1 de bônus no ataque e dano.

Tipo: Passiva

Restrição de Uso: Utilizar besta

Custo: 1

Requisitos: Trovador

Grupo: Trovador

"Sua destreza com as mãos era incrível, podia-se notar isso tanto em suas músicas quanto em seus disparos precisos."

BATIDA COM ESCUDO (4 RT)

O Guerreiro usa o escudo para acertar uma pancada na cabeça do oponente. Caso o Guerreiro tenha sucesso no ataque ele aplica o efeito Atordoar (1) e um Teste Resistido: Força x Vigor é necessário, se tiver sucesso causa 1 ponto de dano diretamente na Vida do alvo, caso contrário o dano é na Resiliência: Azul.

Tipo: Ativa

Restrição de Uso: Utilizar escudo

Custo: 1 (2)

Requisitos: Guerreiro (Clérigo)

Grupo: Guerreiro

"Não foi uma boa estratégia desviar para o lado que ele segurava o escudo. Isso me custou um dente e alguns minutos desacordado. Parecia que eu tinha dado de cara com um muro."

relato de um recruta para a ona que cuidava de seus ferimentos

BOMBA DE FUMAÇA (4 RT)

O Ladino arremessa um pequeno frasco que explode ao

contato e cria uma área Média (3x3) envolta em fumaça. Qualquer unidade dentro dessa área, excluindo o Ladino, perde qualquer ação em seu próximo turno, exceto Movimentação ou vivências que dependam da visão.

Tipo: Ativa

Restrição de Uso: Utilizar bomba de fumaça

Custo: 1

Requisitos: Ladino

Grupo: Ladino

"Certas artimanhas acabam sendo tão irritantes quanto desleais."

BRIGA DE RUA

O personagem sabe como travar uma boa peleja sem qualquer arma. A penalidade para o ataque cai para -2.

Tipo: Passiva

Restrição de Uso: -

Custo: 1

Requisitos: -

Grupo: Geral

"Mais um dia de muvuca, mais um dia de brigões, mais um dia normal na Taverna do Javali Assado."

CAMUFLAGEM NAS SOMBRAS

O personagem consegue se esconder ou se camuflar, fora de combate, em qualquer canto que seja possível.

Tipo: Ativa

Restrição de Uso: -

Custo: 1

Requisitos: DES 4+

Grupo: Geral

"Eu estava com uma sensação estranha, parecia que as sombras atrás de mim estavam se mexendo. E agora acredito que estavam mesmo, chegando na loja, é que dei por falta da minha bolsa onde continham algumas pratas."

mais uma vítima do batedor da Rua das Lágrimas

CANÇÃO: VALOR (4 RT)

O Trovador entoia uma canção que inspira bravura e coragem, concedendo bônus no Recurso Tático.

Tipo: Ativa

Restrição de Uso: Utilizar instrumento musical

Custo: 1

Requisitos: Trovador

Grupo: Trovador

"Estávamos em menor número, cansados, feridos... Em instantes nossa bravura elevou-se com a voz daquele homem, algo muito além do som tocou nossos espíritos!"

CANÇÃO: O ERMITÃO (3 RT)

O Trovador entoia uma canção que resgata sentimentos que estão adormecidos a tempos dentro das pessoas, concedendo bônus no Teste de Atributo: Sabedoria.

Tipo: Ativa

Restrição de Uso: Utilizar instrumento musical

Custo: 1

Requisitos: Trovador

Grupo: Trovador

"Sabedoria não é algo que possa ser ensinado, mas sem dúvidas é algo que pode ser resgatado."

Levina, Trovadora Real

CANÇÃO: O GIGANTE (4 RT)

O Trovador entoia uma canção que inspira força nas pessoas, concedendo bônus no dano.

Tipo: Ativa

Restrição de Uso: Utilizar instrumento musical

Custo: 1

Requisitos: Trovador

Grupo: Trovador

"É engraçado como não sabemos a extensão de nossa verdadeira força, até que alguém nos faça senti-la."

CAVALGAR

O personagem sabe utilizar animais comuns como montaria: mulas, cavalos, bois e jutos por exemplo.

Tipo: Passiva

Restrição de Uso: -

Custo: 1

Requisitos: -

Grupo: Geral

"Eu vim no lombo dum jumento com pouco conhecimento, enfrentando chuva e vento e dando uns peido fedorento. Ouch! Até na minha bunda fez um calo..."

DIAGRAMA: PEDRA LUMINESCENTE

Através de seus diagramas e manipulações o Alquimista consegue trabalhar uma pedra que emite luz. A emissão pode alcançar 5 unidades em todas as direções e dura por volta de 5 dias dependendo da pedra. É o suficiente para deixar essa área bem iluminada, alguns pontos importante da cidade de Noth Moroc e Belthorian, e também algumas pequenas cidades, usam essas pedras em postes dispostos nas ruas principais. A qualidade da iluminação está diretamente ligada a pedra que é usada, as mais raras e até algumas gemas preciosas são por vezes usadas pelos mais abastados dentro de suas casas. Nas ruas o uso mais comum são da Tuvári Cinza, uma rocha facilmente encontrada por toda região.

Tipo: Passiva

Restrição de Uso: -

Custo: 1

Requisitos: Alquimista

Grupo: Alquimista

"O uso de tochas e lamparinas de óleo era muito mais comum antes dos estudos alquímicos de Volarian Trunscic"

Aman discursando para seus amigos

DISPARO DUPLO (4 RT)

Dois projéteis são disparados pelo Patrulheiro, podendo ser em um único movimento ou em dois. Também pode ser em alvos diferentes, nesse caso, uma jogada de ataque para cada é necessária.

Tipo: Ativa

Restrição de Uso: Utilizar armas de projéteis

Custo: 1

Requisitos: DES 6+, Patrulheiro

Grupo: Patrulheiro

"Sua mira era incrível, apenas a velocidade de suas mãos era mais impressionante que isso."

ESCALAR

O personagem sabe como escalar diversos tipos de lugares, tendo poucos deles que não consiga ultrapassar.

Tipo: Passiva

Restrição de Uso: -

Custo: 1

Requisitos: -

Grupo: Geral

"Essa maldita torre onde meu pai me trancou não o impede de me ver, ele vem quase todas as noites. Estou tão apaixonada!"

filha de um nobre qualquer que não aprova o namoro da filha

ESCAMBO

Por serem um povo focado no comércio eles ganham +3 para testes relacionados a barganha.

Tipo: Passiva

Restrição de Uso: -

Custo: -

Requisitos: Humano, Belthoriano

Grupo: Racial

"Ora, você me oferece esse tapete por oito pratos, mas garanto-lhe que posso comprar o mesmo tapete por cinco se eu andar trinta passos"

'trinta passos' é um jargão comum entre os Belthorianos que surgiu na Rua das Lágrimas

ESCUDO DA RETRIBUIÇÃO (4 RT)

Utilizando uma força esmagadora vindo de sua fé, o Clérigo acerta o oponente fazendo-o recuar. Caso tenha sucesso no ataque, causa 1 de dado e empurra o oponente 1 posição para trás (se possível). Um Teste Resistido: Força x Força deve ser feito, caso tenha sucesso o efeito Derrubar é aplicado.

Tipo: Ativa

Restrição de Uso: -

Custo: 1

Requisitos: Clérigo

Grupo: Clérigo

"Não importa quanto um inimigo pode avançar, nossa fé em Nolthar sempre o fará recuar."

Clarice, Alta Clériga de Noth Moroc

ESPÍRITO HUMANO

Mostrando a força de vontade humana, quando chegar em 0 pontos de Vida o humano pode fazer um Teste de Atributo: Vigor com Dificuldade: Difícil (30), se ele passar ele fica com 1 ponto de Vida. Só pode ser usado uma vez por combate.

Tipo: Reativa

Restrição de Uso: -

Custo: -

Requisitos: Humano

Grupo: Racial

"Podem quebrar nossas moradas, acabar com nossos alimentos, destruir nossos corpos, mas jamais tocarão nossos espíritos."

O Livro dos Justos, Êxodo Cap. 11-2

FÉ EM NOLTHAR (3 RT)

Com uma presença firme e objetiva, seguido por um grito de guerra, todos os Humanos aliados recebem $CAR^M + 2$ (do clérigo) no ataque em sua próxima jogada de ataque. Bônus de $CAR^M + 1$ (do clérigo) no ataque em sua próxima jogada de ataque para todos não Humanos aliados, mesmo personagens de outras raças e povos recebem um bônus reduzido.

Tipo: Ativa

Restrição de Uso: -

Custo: 1

Requisitos: Clérigo

Grupo: Clérigo

"Que a grandiosidade de Nolthar recaia sobre seus infieis."

Inscrição na entrada da Catedral de Noth Moroc

FLECHA SANGRENTA (4 RT)

O Patrulheiro utiliza uma flecha com ponta serrilhada em seu ataque, tendo sucesso em causar dano na Vida do alvo ele aplica o efeito Ferimento: Sangrar (2,2).

Tipo: Ativa

Restrição de Uso: Utilizar flecha ou seta serrilhada

Custo: 1

Requisitos: Patrulheiro

Grupo: Patrulheiro

"Alguns dizem que a criação dessa ponta serrilhada surgiu na sala de torturas do castelo, a família real Belthoriana nega o fato."

FÓRMULA: FRASCO DE COMBUSTÃO

Fórmula para criação de líquidos explosivos, que ao contato com uma superfície explode criando uma área Pequena (2x2) de chamas. Qualquer unidade dentro dessa área recebe 1 ponto de dado e Ferimento: Fogo (2,1). Este dano não pode ser evitado com Resiliência: Amarela ou Resiliência: Vermelha.

Tipo: Passiva

Restrição de Uso: 4 compartimentos

Custo: 1

Requisitos: Alquimista

Grupo: Alquimista

"Extremamente inflamável, o estudioso que criou essa fórmula era um gênio, mas também um piromaniaco, além de ter boa parte de seu corpo queimado, também perdeu todo um laboratório no processo..."

FÓRMULA: FRASCO DE SUPER COLA

Fórmula para criação de uma super cola de ação instantânea e qualquer um que pisar ou tocar nela fica preso. Caso tente remover objetos colados é necessário um Teste de Atributo: Força com Dificuldade: Épica (40) e em combate adicionalmente usa-se 4 RT. O personagem pode arremessar o fraco em uma área Pequena (2x2).

Pode ser removido com solvente correto.

Tipo: Passiva

Restrição de Uso: 1 compartimento

Custo: 1

Requisitos: Alquimista

Grupo: Alquimista

"Yoran teve que deixar seu par de sapatos para trás após a brincadeira de mau gosto de seus amigos."

FÓRMULA: POÇÃO DE CURA MENOR

Fórmula para criação de uma poção para auxiliar na recuperação física. Qualquer um que beber sentirá um alívio imediato das dores, curando 1 ponto de Vida. Caso descanse por mais de uma hora também ajuda o efeito curativo da poção e recupera 2 pontos de Vida.

Tipo: Passiva

Restrição de Uso: 3 compartimentos

Custo: 1

Requisitos: Alquimista

Grupo: Alquimista

"Este líquido já foi muito vendido por charlatões em todo o reinado como vindo diretamente da Fonte da Juventude Eterna."

FÓRMULA: SORO ANTÍDOTO DO CONTINENTE DE KALAM

O Alquimista tem estudo suficiente para produzir um antídoto que combate os efeitos dos venenos mais comuns encontrados e produzidos no continente. Durante a criação do antídoto é preciso saber a origem do veneno ou toxina, para que se possa criar o antídoto correto. Venenos desconhecidos ou mais poderosos, como os preparados por

Ladinos, o Alquimista precisa ter acesso a um laboratório para poder produzir o antídoto.

Tipo: Passiva

Restrição de Uso: 3 compartimentos

Custo: 1

Requisitos: Alquimista

Grupo: Alquimista

"Logo, o que temos hoje, é um aperfeiçoamento de antigas poções e soros que nossos avós já conheciam de uma maneira bastante simplista"

Extraído do livro Aurora dos Elementos

FÓRMULA: SORO DO MONSTRO DE VERKARIN

O Alquimista após alguns anos de estudo e utilização consegue recriar essa fórmula de Verkarin, ela transforma o seu corpo. Ao injetar o soro, ele altera suas características físicas, ganhando uma força extraordinária (FOR 10) e uma saúde primorosa (VIG 10) por 2d10 rodadas. Alguns efeitos colaterais podem surgir durante o efeito.

Para a reutilização ele necessita de uma noite de sono.

Tipo: Passiva

Restrição de Uso: 1 compartimento

Custo: 1

Requisitos: Alquimista

Grupo: Alquimista

"Genial, sem dúvidas! Seguro? Já não podemos afirmar que sim."

Conselho da Confraria Alquímica ao ver os efeitos do soro pela primeira vez

FÚRIA PRIMAL

Os humanos quando passam por momentos de grande estresse podem entrar em um estado de fúria devastadora.

É ativada assim que um aliado cai inconsciente (em combate) ou ainda quando chega-se a 3 ou menos de Vida. Garante um bônus de +2 no ataque, +3 no dano e uma penalidade de -2 na defesa durante todo o combate.

Tipo: Passiva

Restrição de Uso: -

Custo: 1

Requisitos: Humano

Grupo: Racial

"Dizem que a fúria é cega, pode até ser, mas ela tem cor e é vermelha como sangue!"

GUERRA SANTA: NOLTHAR (4 RT)

Em determinados momentos de um combate os Clérigos lutam levando sua fé ao extremo, recebendo o efeito Fanatismo (CAR^M,3).

Tipo: Ativa

Restrição de Uso: -

Custo: 1

Requisitos: Clérigo

Grupo: Clérigo

"A justiça de Nolthar nunca abandona os que não deixam de acreditar!"

O Livro dos Justos, Revelações Cap 2;5

GOLPE DEVASTADOR (4 RT)

O Guerreiro concentra toda sua força em um único golpe, recebendo bônus de FOR^M + 1 no dano, caso tenha sucesso no ataque.

Tipo: Ativa

Restrição de Uso: -

Custo: 1

Requisitos: Guerreiro

Grupo: Guerreiro

"Simplesmente ele espatifou o escudo do outro cara com um único golpe."

GOLPE EM ARCO (4 RT)

O Guerreiro ataca todos os oponentes que estão na sua frente, 3 posições adjacentes, com um único golpe, fazendo apenas uma jogada de ataque para todos os afetados, utilizando a Defesa mais alta. Adicionalmente recebe uma penalidade de -1 no dano.

Tipo: Ativa

Restrição de Uso: -

Custo: 1

Requisitos: Guerreiro

Grupo: Guerreiro

"Um golpe amador qualquer vagabundo de rua pode fazer, mas um golpe certo exige um tanto de treino. Já um golpe certo contra mais de um oponente é algo que poucos guerreiros bem treinados conseguem!"

INSULTAR (3 RT)

O Guerreiro usa palavras de baixo calão contra um oponente de forma bem efetiva, fazendo-o perder a linha e focar sua próxima ação nele, caso tenha sucesso em um Teste Resistido: Manipulação x Sabedoria. Adicionalmente o oponente perde qualquer Resiliência: Amarela.

Tipo: Ativa

Restrição de Uso: -

Custo: 1

Requisitos: Guerreiro

Grupo: Guerreiro

"Todos achavam que Von Kramer era um general centrado, severo e que nunca perdia a linha. Isso mudou quando um bandoleiro Kelmoriano ofendeu seus antepassados..."

INTELECTO AGUÇADO

Se um humano falhar em um Teste de Atributo: Inteligência, ele pode escolher fazer a jogada novamente para o dado de menor valor. Isso mostra a facilidade de adaptação dos Belthorianos.

Tipo: Passiva

Restrição de Uso: -

Custo: -

Requisitos: Humano, Belthoriano

Grupo: Racial

"Ao longo dos séculos, os Belthorianos desenvolveram um intrincado sistema que garantiu diversas áreas crescerem, desde a militar até a econômica, desde a música até o sistema econômico. Todo o conjunto parece um caos, mas funciona até certo ponto. Todo esse desenvolvimento quase que desordenado surgiu da importância que eles dão ao Intelecto."

Anotações de um explorador Wutoori

INTERVENÇÃO PROVIDENCIAL (3 RT)

Parece que os Clérigos conseguem antecipar as ações de seus oponentes, interceptando-os. Antes de um oponente atacar ou se movimentar, o Clérigo consegue correr e se opor. Isso impede a movimentação do alvo e o Clérigo torna-se seu alvo, que recebe um bônus de VIG^M na Resiliência: Azul por 1 rodada. O alvo deve estar no máximo sua Movimentação em posições.

Tipo: Reativa

Restrição de Uso: -

Custo: 1

Requisitos: Clérigo
Grupo: Clérigo

"Intervir em defesa daqueles que necessitam mostra o quão forte nosso corpo e fé são."

O Livro dos Justos, Cartas aos Mares Cap 3;2

INVESTIDA (4 RT)

O Guerreiro dispara de forma precisa em direção ao alvo para desferir um ataque. O alvo recebe -4 na defesa e o Guerreiro FOR^M + 1 no dano. A distância máxima que pode percorrer é sua Movimentação + 4.

Tipo: Ativa

Restrição de Uso: -

Custo: 1

Requisitos: Guerreiro

Grupo: Guerreiro

"Claro que você pode correr e brandir sua espada contra um inimigo qualquer e acabar aparado por um escudo. Depende da sua sorte no dia. Mas fazer isso de forma precisa, usando a velocidade e força certa, é capaz de desmontar qualquer defesa!"

1º Comandante Thalion Vinser

MANGUAL POTENTE (4 RT)

Golpeando de forma poderosa, os Clérigos sabem como tirar o máximo dessas armas. Caso o ataque tenha sucesso, o oponente deve fazer um Teste de Atributo: Vigor ou receberá o efeito Ferimento: Sangrar (2,1).

Tipo: Ativa

Restrição de Uso: Utilizar mangual

Custo: 1 (2)

Requisitos: Clérigo (Guerreiro)

Grupo: Clérigo

"É o tipo de arma que não demonstra sutileza, principalmente quando empunhada com a justiça temente e impiedosa!"

MÃOS LEVES

O Ladino tem mãos hábeis, capaz de mover pequenos objetos com extrema facilidade, fazer pequenos truques de mágica com moedas, retirar cartas da manga durante uma partida de Krup, e até mesmo pegar pertences alheios para fazer um melhor uso deles, claro. Necessário um Teste Resistido: Destreza x Percepção.

Tipo: Ativa

Restrição de Uso: -

Custo: 1

Requisitos: DES 4+, Ladino

Grupo: Ladino

"A Rua das Lágrimas tem esse nome por conta de uma antiga lenda sobre o Rubro. Pra mim está claro que esse nome vem das centenas de pessoas que perdem seus pertences aqui."

Klatan, comerciante de tapetes

MÚSICA: CATIVAR O FORTE (3 RT)

O Trovador produz uma música que parece esgotar as forças de seus oponentes, seus ouvidos recebem as notas e seus ataques parecem surtir menos efeito, concedendo penalidade no Ataque.

Tipo: Ativa

Restrição de Uso: Utilizar instrumento musical

Custo: 1

Requisitos: Trovador

Grupo: Trovador

"Era como se estivessem sugando nossas energias, a força parecia esvaír de nosso corpo... é uma sensação ruim que espero nunca

mais sentir."

MÚSICA: DISTORÇÃO DE PLANEJAMENTO (4 RT)

O Trovador produz uma música estranha que tira a concentração, concedendo penalidade no Recurso Tático.

Tipo: Ativa

Restrição de Uso: Utilizar instrumento musical

Custo: 1

Requisitos: Trovador

Grupo: Trovador

"Chamam isso de música?"

um soldado qualquer

MÚSICA: TORPOR DA NOITE ESCURA (4 RT)

O Trovador produz uma música que traz a tona uma sensação de desânimo, concedendo penalidade na Movimentação.

Tipo: Ativa

Restrição de Uso: Utilizar instrumento musical

Custo: 1

Requisitos: Trovador

Grupo: Trovador

"A troca do dia pela noite é algo extraordinário, quando menos se nota tudo está escuro, você está mais cansado e muitas vezes nem ao menos quer se mover. Essa música transmite bem essa sensação no coração dos mais alterados."

Troskin Viloret, Gran Maestro da Orquestra do Reinado

NADAR

O personagem sabe como sobreviver a situações normais dentro da água. Ele não respira embaixo da água. Rah!

Tipo: Passiva

Restrição de Uso: -

Custo: 1

Requisitos: -

Grupo: Geral

"Foi fácil despistar aqueles guardas, só precisei pular no rio."

Flikin, mais conhecido como Peixe Menor no mercado negro

PLURALIDADE HUMANA

Devido a grande diversidade dessa raça, temos pessoas de tudo quanto é tipo, isso lhe dá +3 pontos para distribuir em qualquer atributo na criação do personagem.

Tipo: Passiva

Restrição de Uso: -

Custo: -

Requisitos: Humano

Grupo: Racial

"Eles nasceram gêmeos idênticos, segundo as lendas são uma alma dividida. Como é possível um tornar-se soldado e outro um mercador? Por vezes não entendo os deuses..."

mãe dos irmãos Ekir

PRIMEIROS SOCORROS

O personagem sabe fazer curativos, dar pontos e colocar alguns ossos no lugar. Em combate pode-se parar um sangramento e recupera 1 ponto da Vida.

Caso a pessoa tratada esteja em um ambiente calmo e descansando, a taxa de recuperação da Vida aumenta em 3 pontos por dia.

Tipo: Passiva

Restrição de Uso: Utilizar material de primeiro socorros

Custo: 1

Requisitos: INT 4+

Grupo: Geral

"Saber cuidar do corpo vai além do externo, mas esse lado também é uma parte importante de sua Vida"

Sabedoria Wutoori

PROFICIÊNCIA: ARMADURAS MÉDIAS

O personagem utiliza armaduras médias, geralmente compostas com couros e malhas, para sua proteção sem que atrapalhe seus movimentos. Anula a penalidade na Destreza por usar esse tipo de armadura.

Tipo: Passiva

Restrição de Uso: -

Custo: 1

Requisitos: -

Grupo: Geral

"As vezes a diferença entre a vida e a morte está na espessura da sua roupa"

Gauvan, costureiro também conhecido como Agulha Real

PROFICIÊNCIA: ARMADURAS PESADAS

O personagem utiliza armaduras pesadas, geralmente compostas com placas de metal, para sua proteção sem que atrapalhe seus movimentos. Anula a penalidade na Destreza por usar esse tipo de armadura.

Tipo: Passiva

Restrição de Uso: -

Custo: 1

Requisitos: Proficiência: Armaduras Médias

Grupo: Geral

"Lascas mal feitas de metal, pedaços de couro... vestes distorcidas e remendadas, porcaria! O que faço aqui é verdadeiro trabalho! Suor, metal e fogo! Se você quer proteção verdadeira, você compra de mim!"

Oslovan, o ferreiro mais famoso da Rua das Lágrimas

PROFICIÊNCIA: ARMAS BÁSICAS

O personagem sabe utilizar armas simples, geralmente de fazendeiros, como facas, lanças, foices e porretes. Anula a penalidade por usar esse tipo de arma.

Tipo: Passiva

Restrição de Uso: -

Custo: 1

Requisitos: -

Grupo: Geral

"Você não pode estar falando sério!"

últimas palavras de um soldado ao enfrentar um camponês enfurecido e sua foice

PROFICIÊNCIA: ARMAS MARCIAIS

O personagem sabe utilizar armas mais comuns no meio militar, como espadas, machados e maças. Anula a penalidade por usar esse tipo de arma.

Tipo: Passiva

Restrição de Uso: -

Custo: 1

Requisitos: Proficiência: Armas Básicas

Grupo: Geral

"Você pode chamar de instinto, de sorte, de acaso. Mas a verdade é que um bom mestre de armas se sobressai em batalha, além de sua experiência, porque conta com boas 'ferramentas' que escolhe"

Terdan, general encarregado de governar Moroc

PROFICIÊNCIA: ESCUDOS

O personagem sabe como utilizar escudos pequenos e mé-

dios em combate, sem perder sua mobilidade. Anula a penalidade na Destreza por usar esse tipo de escudo.

Tipo: Passiva

Restrição de Uso: -

Custo: 1

Requisitos: -

Grupo: Geral

"Um broquel só vai te ajudar garoto, comece por ele, o básico sempre é necessário saber"

Thalion Vinser, 1º Comandante

PROFICIÊNCIA: ESCUDOS GRANDES

O personagem sabe como utilizar escudos grandes em combate, sem perder sua mobilidade. Anula a penalidade na Destreza por usar esse tipo de escudo.

Tipo: Passiva

Restrição de Uso: -

Custo: 1

Requisitos: Proficiência: Escudos

Grupo: Geral

"Você só vai entender o que significa intransponível quando enfrentar Furlon, ele é conhecido como a 'Muralha depois da Muralha', um general austero e que usa um escudo tão grande quanto sua fama!"

comentário de um soldado e seus amigos em torno da fogueira

RASTREAR

O personagem sabe como rastrear animais e pessoas, tendo vantagem em uma possível aproximação.

Quanto tentar rastrear, faça um Teste de Atributo: Percepção com Dificuldade: Normal (25) e caso tenha sucesso todos no grupo recebem +1 de bônus para Reação, mas devem se mover com metade de sua Movimentação seguindo o ritmo do personagem.

Tipo: Ativa

Restrição de Uso: -

Custo: 1

Requisitos: PER 4+

Grupo: Geral

"O vento, a terra, o movimento dos animais, galhos partidos, folhas destruídas, poças de água nas ruas e até mesmo um bêbado na taverna, o que parece irrelevante para você é um livro de páginas abertas para um bom rastreador!"

Rusten Hark, mercenário do grupo Águias Brancas

RASTRO FANTASMA

O Patrulheiro consegue andar em diversos terrenos sem deixar rastros, ou o mínimo possível.

Quando ele ativar essa vivência, qualquer pessoa que tentar rastreá-lo deve fazer o teste com Dificuldade: Muito Difícil (35).

Tipo: Ativa

Restrição de Uso: -

Custo: 1

Requisitos: Patrulheiro

Grupo: Patrulheiro

"Assim que entrou na floresta Kirion nós o perdemos. Simplesmente seus rastros desapareceram."

patrulha de Moroc se referindo a uma perseguição ladrão conhecido como Fantasma

SALTO DEFENSIVO (2 RT)

Quando o Patrulheiro estiver em combate corpo-a-corpo ele pode evitar o contato saltando 2 posições em qualquer

direção, caso possível.

Tipo: Reativa

Restrição de Uso: -

Custo: 1

Requisitos: DES 8+, Patrulheiro

Grupo: Patrulheiro

"Quando aquele brutamontes partiu pra cima, pensei que era o fim daquela pobre alma. Sua agilidade me surpreendeu, saltou para o lado mais rápido que uma grança!"

SEMPRE PRONTO

O Ladino é bem treinado para agir de forma rápida e precisa. Recebe +4 de bônus na Reação. Adicionalmente se for o primeiro a agir durante um combate receberá +2 de bônus na Movimentação e Ataque, e +1d4 no dano durante seu primeiro turno.

Tipo: Passiva

Restrição de Uso: -

Custo: 3 (4)

Requisitos: DES 6+, PER 6+, Ladino (Patrulheiro)

Grupo: Ladino

"Olhos e ouvidos preparados, mente afiada, dificilmente você pegará um deles desprevenido."

SERENIDADE MUSICAL

Enquanto houver ao menos um aliado, os oponentes dificilmente atacam o Trovador. Devem realizar um Teste Resistido: Carisma x Sabedoria quando tentarem atacá-lo diretamente. Este efeito termina caso o Trovador realize qualquer ação que não seja uma vivência musical.

Tipo: Passiva

Restrição de Uso: -

Custo: 2

Requisitos: Trovador

Grupo: Trovador

"Quando um Trovador está tocando um instrumento ou cantando, muitos acreditam que isso é apenas treino físico. Poucos percebem que tudo nasce de algo muito mais interno, por vezes, uma profunda serenidade."

Adenar Hunvrat, Regente de Noth Moroc

TIRO TARTARUGA (4 RT)

O Patrulheiro dispara sua flecha procurando atingir as pernas do alvo e se causar dano na Vida ele aplicará o efeito Lentidão (2).

Tipo: Ativa

Restrição de Uso: Utilizar arco e flecha

Custo: 1

Requisitos: Patrulheiro

Grupo: Patrulheiro

"Por um breve momento fiquei preocupada, achei que aquela flecha buscava o coração de meu marido... Felizmente só precisei arrastar seu corpo ferido de volta para casa."

VENENOS: CONTINENTE DE KALAM

O Ladino sabe como produzir efeitos e venenos para utilizar em conjunto com suas armas. Esses efeitos são aplicados somente se o dano for causado diretamente na Vida do oponente.

VENENO PARALIZANTE DE NOTH - Utilizando o veneno das aranhas das Montanhas Noth, o personagem consegue criar uma versão mais potente que causa o efeito de Lentidão (2).

VENENO DO TORPOR DE AROTH - Utilizando o veneno extraído dos sapos da Selva Aroth, o personagem consegue

criar um veneno que deixa o inimigo em estado de torpor, tornando sua Força temporariamente em 2 por 2 rodadas. Isso não altera sua capacidade de Carga.

VENENO ANGUSTIANTE DE RUROK - Utilizando o veneno extraído das víboras do Pântano Rurok, o personagem consegue criar um veneno que causa uma dor intensa ao oponente aplicando o efeito Ferimento: Veneno (2,1).

Tipo: Ativa

Restrição de Uso: Utilizar venenos

Custo: 2

Requisitos: Ladino

Grupo: Ladino

"Muitos Alquimistas se perguntam como é possível a criação de efeitos e venenos tão eficientes fora de um de seus laboratórios."

VERSATILIDADE HUMANA

Devido a grande ansiedade que essa raça tem em querer fazer e aprender tudo rápido, ganha-se 2 pontos (ou 1 ponto para cada 20 anos de vida) em Vivência no momento da criação do personagem.

Tipo: Passiva

Restrição de Uso: -

Custo: -

Requisitos: Humano

Grupo: Racial

"Quando uma família tem condições de colocar seu filho desde muito novo aos cuidados da Companhia das Notas torna-se bastante nítido nossa sede de conhecimento, uma criança nunca quer aprender apenas um instrumento, ela sempre quer mais!"

Trivan Erion, Maestro Regente do Anfiteatro

CAPÍTULO IV

ITENS & EQUIPAMENTOS

"Que tal esta espada? Ela foi usada pelo próprio Belthor II. Não? Então o que acha deste item? Dizem que com ele você consegue enxergar as fadas de Aroth. Curioso né?"

Um dia normal na Rua das Lágrimas

Equipamentos são importantes para qualquer um e ainda mais para os aventureiros. Eles acabam se envolvendo em diversas situações e, muitas vezes, seus equipamentos são os responsáveis por fazer toda diferença. O que seria de um alpinista sem seus apetrechos para escalar, ou um artista sem seus instrumentos?

ARMAS

São as companheiras dos personagens em um combate. Elas podem ser basicamente de combate corpo-a-corpo ou à distância.

TIPO

É o formato a que uma arma pertence. Existe para diferenciar o acesso ou manuseio de armas que pessoas comuns, como fazendeiros e artesãos, possuem comparadas às de um soldado, por exemplo. São divididas em Básicas (B), Marciais (M) e Raras (R).

TAMANHO

É o tamanho da arma propriamente dito. Conforme o tamanho há um requerimento mínimo de Força para empunhá-la.

Tabela 4.1 - Tamanho de Arma

Tamanho	Força Mínima
Pequeno (P)	1
Médio (M)	3
Grande (G)	5

DANO

Valor a ser subtraído da Resiliência e Vida.

ALCANCE

Distância que um projétil pode percorrer até um alvo. Agrupamos a distância em quatro grupos para não precisar de cálculos durante a aventura, e para aqueles que não gostam de usar mapas ou grids. Assim fica mais fácil.

- **Adjacente** - Quando o personagem está a até 1 posição de algo.
- **Curta** - Quando o personagem está perto de algo, entre 2 e 10 posições.
- **Mediana** - Quando o personagem está a uma boa distância de algo, entre 11 e 25 posições.
- **Longa** - Quando o personagem está longe de algo, entre 26 e 40 posições.

Tabela 4.2 - Armas

Item	Tipo	Tamanho	Dano	Alcance	Carga	Preço
Adaga	B	P	1	Curta	1	5
Alabarda	M	G	6	-	4	10
Arco Curto	B	P	2	Mediana	2	15
Arco Normal	B	M	3	Longa	3	40
Arco Longo	M	G	4	Longa	4	65
Flechas x30	-	-	-	-	6	5
Bastão/Cajado	B	M	2	-	2	1
Besta Leve	M	P	2	Mediana	3	40
Besta Normal	M	M	4	Longa	7	30
Besta Pesada	M	G	5	Longa	15	35
Setas x30	-	-	-	-	8	5
Chicote	R	P	1	-	1	10
Clava/Porrete	B	M	2	-	2	2
Corrente	R	P	1	-	1	10
Espada Curta	M	P	3	-	3	8
Espada Longa	M	M	4	-	5	12
Espada Grande (2 mãos)	M	G	6	-	10	20
Foice	B	P	2	-	2	5
Foice Grande (2 mãos)	B	G	4	-	4	7
Funda	B	P	1	Mediana	1	2
Pedras x30	-	-	-	-	10	1
Lança	B	M	4	Curta	2	5
Maça de Batalha	M	M	4	-	6	8
Machado de Arremesso	M	P	2	Curta	3	5
Machado	B	P	2	-	3	5
Machado de Batalha	M	M	5	-	6	8
Machado Grande (2 mãos)	M	G	6	-	10	18
Mangual	M	M	5	-	6	12
Martelo de Arremesso	M	P	2	Curta	4	5
Martelo	B	P	2	-	3	5
Martelo de Batalha	M	M	5	-	8	7
Martelo Grande (2 mãos)	M	G	6	-	12	16

ARMADURAS E ESCUDOS

Itens de proteção que ajudam na defesa do personagem, principalmente em combate. Aqui incluímos todo tipo de vestimenta, mesmo as que oferecem pouca proteção, desde o pano mais fino até o metal mais rígido. Podemos diversificar os tipos de itens que o personagem usa em qualquer parte do corpo.

TIPOS

São classificadas pela sua forma de produção e material, Pano, Couro, Malha e Placas. Todas elas são feitas com material comum e confere certa Proteção por peça vestida.

Tabela 4.3 - Proteção por Tipo de Armadura

Tipo	Proteção
Pano	1
Couro	2
Malha	3
Placas	4

Lutar vestindo uma armadura pesada deixa o movimento do corpo limitado, por isso, aplicamos restrições no limite do atributo Destreza. Utilize a tabela abaixo como referência.

Tabela 4.4 - Restrição de Armadura

Carga (Armadura)	Penalidade na DES
até 21	1
de 22 até 38	3
acima de 39	5

Tabela 4.5 - Armaduras

Item	Pano		Couro		Malha		Placas	
	Preço	Peso	Preço	Peso	Preço	Peso	Preço	Peso
1 Cabeça	1	1	2	1	5	2	15	2
2 Ombro Esquerdo	1	1	3	1	8	2	18	3
3 Ombro Direito	1	1	3	1	8	2	18	3
4 Peito	1	1	3	2	10	3	65	5
5 Braço Esquerdo	1	1	1	1	4	1	13	2
6 Braço Direito	1	1	1	1	4	1	13	2
7 Antebraço Esquerdo	1	1	1	1	4	1	13	2
8 Antebraço Direito	1	1	1	1	4	1	13	2
9 Mão Esquerda	1	1	2	1	6	1	13	2
10 Mão Direita	1	1	2	1	6	1	13	2
11 Cintura	1	1	1	1	6	1	13	2
12 Cintura (Abaixo)	1	1	2	2	6	2	16	4
13 Canela Esquerda	1	1	1	1	4	1	13	2
14 Canela Direita	1	1	1	1	4	1	13	2
15 Pé Esquerdo	1	1	3	1	7	1	18	2
16 Pé Direito	1	1	3	1	7	1	18	2
Total	16	16	30	18	93	22	285	39

Caso deseje colocar em prática apenas a utilização de armadura completa, use como referência a tabela abaixo.

Tabela 4.6 - Armaduras Completas

Tipo	Proteção	Carga	Peso	-DES
Pano	16	16	16	0
Couro	32	18	30	0
Malha	48	22	93	-2
Placas	64	39	285	-3

Para escudos temos a tabela abaixo.

Tabela 4.7 - Escudos

Tipo	Tamanho	Proteção	Carga	-DES	Preço
Madeira	P	2	3	0	5
Madeira	M	3	5	0	10
Madeira	G	4	8	-1	15
Metal	P	3	5	0	13
Metal	M	4	8	-1	19
Metal	G	5	10	-2	25

OUTROS EQUIPAMENTOS

São equipamentos que geralmente o aventureiro precisa quando não está em combate (ou não). Essa é apenas uma lista como exemplo, o jogador pode pensar em qualquer outro item que possa usar e conversar com o Cronista para que seja adaptado ao jogo.

Tabela 4.8 - Outros Equipamentos

Item	Carga	Preço
Ração para 1 dia	1	2
Aljava	2	8
Bandagem	1	1
Capa simples	1	1
Cobertor	1	2
Corda	1	2
Corrente	1	5
Garrafa (vazia)	1	1
Lanterna (comum)	1	5
Livro (em branco)	1	25
Mochila	1	12
Óleo (frasco)	1	1
Pergaminho (1 folha)	1	1
Roupas (comum)	4	5
Saco (pequeno)	1	1
Saco (grande)	1	2
Saco de dormir	1	6
Tenda (1 pessoa)	10	8
Tenda (3 pessoas)	20	16
Tinta (frasco)	1	2
Tocha	1	1
Vela	1	1

OUTROS ITENS

"Ah! Temos tantas tralhas ainda para mostrar, mas não estou conseguindo achar minhas anotações. Sabia que não deveria ter levado ela noite passada na Taverna do Javali Assado."

Tabela 4.9 - Outros Itens

Item	Preço
Bomba de Fumaça	10
Bomba de Óleo	8
Frasco de Combustão	16
Frasco de Super Cola	15
Frasco Fétido	10
Poção de Cura Menor	5
Solvente para Super cola	5

BOMBA DE FUMAÇA

Pequeno frasco com um líquido de coloração cinza, que ao ser liberado vira fumaça da mesma cor, cobrindo uma área Média (3 x 3). Todas as unidades dentro dessa área perdem qualquer ação em seu próximo turno, exceto Movimentação.

BOMBA DE ÓLEO

Pode vir em um frasco ou bolsa, dependendo do uso que deseja. Em qualquer um dos caso cobre uma área Pequena (2 x 2), fazendo com que todos que passem por ela percam o equilíbrio e caiam se falharem em um Teste de Atributo: Destreza com Dificuldade: Difícil (30).

O líquido permanece no local até que seja neutralizado com areia ou serragem.

Frasco de Combustão

O líquido contido nesse frasco em sua maioria é incolor, mas ao fundo fica acumulado outro de cor amarela. É muito volátil. Quando entra em contato com uma superfície explode criando uma área Pequena (2 x 2) de chamas. Todas as unidades dentro dessa área recebe 1 de dado e Ferimento: Fogo (2, 1). Este dano não pode ser evitado com Resiliência: Amarela ou Resiliência: Vermelha.

FRASCO DE SUPER COLA

Líquido interessante com ação instantânea, de cor branca e de consistência pegajosa que gruda qualquer um que pisar ou tocar. Caso tente remover objetos colados é necessário um Teste de Atributo: Força com Dificuldade: Difícil (30) e em combate adicionalmente custa 4 RT. Pode ser removido com o solvente correto. (Também sai com água quente e sabão)

Pode ser arremessado para criar uma área Pequena (2 x 2).

FRASCO FÉTIDO

Com sua coloração verde escura reproduz um cheiro de dar náuseas quando liberado. Se arremessado pode cobrir uma área Média (3 x 3), e todas as unidades dentro dessa área devem fazer um Teste de Atributo: Vigor com Dificuldade: Normal (25) ou perdem 2 RT em seu próximo turno.

POÇÃO DE CURA MENOR

Seu líquido lembra um pouco um vinho ralo, um vermelho fraco quase transparente. Quando ingerido, um alívio nas dores é sentido de imediato, curando 1 ponto de Vida. Caso descanse por mais de uma hora também ajudará o efeito curativo da poção, curando assim 2 pontos de Vida.

SOLVENTE PARA SUPER COLA

Utilizado para remover objetos presos pela Super Cola. Tem ação imediata, devendo ser aplicado na região que deseja retirar o objeto.

CAPÍTULO V

COMBATE

"Muitos acreditam que certas situações não podem ser resolvidas de forma pacífica, por isso, sempre devemos estar preparados para uma boa luta."

Vankatzen, Regente da Ordem da Lótus Branca

Como em qualquer RPG que se preze existirão momentos para nos fazer passar pelos mais diversos tipos de sentimentos, alegria, emoção, tristeza entre tantos outros, e claro, a adrenalina que vem de uma batalha. Durante as aventuras muitas vezes as situações só poderão ser resolvidas através do combate. Prepare-se!

INICIATIVA E ORDEM

No início de um combate devemos seguir uma ordem de acontecimentos para que o combate flua de maneira correta e estratégica:

- **Determinação da Iniciativa** - cada participante deve realizar a jogada de iniciativa para determinar a ordem que deve ser seguida, do maior para o menor;
- **Ação conforme Iniciativa** - o participante do turno pode realizar sua ação;
- **Fim da Rodada** - volte para o passo anterior e repita até que o combate termine.

Para a Iniciativa, joga-se 1d10 somando o atributo Reação, aplica-se qualquer outro modificador de vivência ou que o Cronista achar necessário.

Iniciativa
1d10 + Reação

Em caso empate, e somente para eles, vamos utilizar os seguintes critérios:

- **1º desempate** - Maior valor de Percepção;
- **2º desempate** - Maior valor de Destreza;
- **3º desempate** - Joga-se novamente a Iniciativa para aqueles que ainda estão empatados.

SURPRESA

O Cronista pode decidir quando um dos lados foi pego de surpresa, sofrendo assim uma penalidade de -5 na Jogada de Iniciativa.

AÇÕES E O RECURSO TÁTICO

Ações engloba tudo o que pode-se realizar em seu turno durante o combate, limitadas pelo seu Recurso Tático (RT).

- **Atacar** - Aplicar um ataque simples em um alvo/local. Custa 4 RT.
- **Esperar** - Passar para o último lugar na ordem de iniciativa, final da rodada.
- **Mover/Correr** - Move-se pelo campo de batalha conforme sua Movimentação (não utiliza RT).

- **Recuar** - Movimenta-se cautelosamente dentro de um Domínio para evitar um ataque (explicaremos mais adiante). Custa 4 RT por posição.
- **Usar Vivência** - Utilização de qualquer vivência, seja para o combate ou não. Custo especificado na vivência.
- **Usar Item/Objeto** - Uso de qualquer item/objeto, como bebidas, ataduras, etc. Custa 4 RT, podendo ser modificado pelo Cronista conforme a complexidade.

AÇÕES REATIVAS

São ações feitas fora do turno do personagem, quando de-sejar reagir contra uma ação do oponente. Existem várias vivências que fazem uso desse tipo de ação!

JOGADA DE ATAQUE

Essas são as jogadas mais comuns em um combate e, podemos dizer, as mais importantes. Por isso pensamos em como deixar divertido e flexível.

Para o ataque jogamos 3d10 com cores diferentes (amarelo, azul e vermelho), adicionamos o valor do atributo Ataque e para se ter sucesso devemos igualar ou superar o valor da Defesa do oponente.

Jogada de Ataque
3d10 + Ataque >= Defesa do oponente

DANO

É todo valor que deve ser subtraído da Resiliência e Vida do personagem que recebe o dano. Comumente é gerado em um ataque bem-sucedido, podendo ser derivado de armas e outros itens como bombas, ácidos e até mesmo certas vivências. Também causa dano situações de queda, exposição à temperaturas extremas e todo tipo de ação nociva.

Todo dano tem uma ordem de resolução, primeiro ele deve ser subtraído da Resiliência Azul, depois da Resiliência Amarela e finalmente da Resiliência Vermelha, quando não houver mais pontos de Resiliência subtraímos o dano da Vida.

No caso de sucesso em um ataque o dano sempre será, no mínimo, 1.

ACERTO CRÍTICO

Ocorrerá quando houver sucesso na jogada e sair em um dos dados o valor 10 e não sair o valor 1 em nenhum outro dado. O efeito fica a critério do Cronista, mas para ajudar fizemos uma tabela, com o resultado de uma jogada de 1d6, lembre-se que são apenas exemplo, o melhor mesmo

é usar a imaginação na hora de resolver um Acerto Crítico.

Tabela 5.1 - Exemplo de Acerto Crítico

d6	Efeito
1	Seu golpe é mais poderoso, +1d4 no dano
2	Você desconcerta o oponente, ele recebe -2 no próximo ataque
3	Seu golpe acerta o braço do oponente fazendo-o derrubar a arma, perde 3 RT para pegá-la novamente
4	Seu golpe foi tão preciso que derrubou o oponente, perde 5 RT para se levantar
5	Do total do dano causado 1 ponto é direto na Vida do oponente
6	Seu golpe foi executado com perfeição ajudando seu posicionamento no combate, adicione +2 na próxima Defesa

ERRO CRÍTICO

Acontece quando a jogada falhar e sair em um dos dados o valor 1 e não sair o valor 10 em nenhum outro dado. O efeito fica a critério do Cronista, mas para ajudar fizemos uma tabela, com o resultado de uma jogada de 1d6.

Tabela 5.2 - Exemplo de Erro Crítico

d6	Efeito
1	Derruba sua arma, perde 3 RT para pegá-la novamente
2	Se desequilibra perdendo sua Resiliência: Amarela e o oponente recebe +2 no próximo ataque
3	Se desequilibra e cai, perde 5 RT para se levantar
4	Sua arma fica presa em algo, perde 2 RT para desprender
5	Você desequilibra e esbarra em um aliado próximo, ele perde 2 RT
6	Você se fere com a própria arma, recebe 1 de dano direto na Vida

DOMÍNIO

Qualquer personagem que empunhar uma arma de combate corpo-a-corpo cria ao seu redor uma Área de Domínio, ou simplesmente Domínio. O alcance dessa área equivale ao alcance da arma corpo-a-corpo.

Durante o combate, qualquer personagem que entrar no Domínio de outro personagem pode ser interceptado por um ataque simples caso tente deixar a área. Isso conta como uma ação reativa.

Dentro do Domínio é possível movimentar-se apenas 1 posição sem que o defensor do Domínio possa **reagir com um ataque**. Para um personagem sair do Domínio de alguém ele pode usar uma ação Recuar, não dando oportunidade para o defensor do Domínio reagir. Outro ponto importante é que movimentos forçados dentro do Domínio

não geram oportunidades para o defensor. Por exemplo, quando se é empurrado para dentro ou fora dessa área.

Reagir com um ataque é uma ação limitada, só pode ser utilizada uma vez por rodada.

SITUAÇÕES ESPECÍFICAS

Temos aqui algumas situações que podemos encontrar durante um combate.

ATAQUE PELAS COSTAS

Ocorre quando o oponente é pego desprevenido ou quando ele está flanqueado. Bônus de +2 no ataque e +1 no dano.

FLANQUEAR

Quando um oponente é cercado por dois ou mais aliados, os aliados posicionados na área posterior do Domínio do oponente recebem +2 de bônus no ataque. O ato de flanquear também pode acontecer no caso de oponentes cercarem um personagem do jogador.

COMBATE COM DUAS ARMAS

Para travar um combate utilizando-se uma arma em cada mão, é necessário que uma delas, geralmente a secundária, seja de pequeno porte, e que o personagem não utilize sua Movimentação no seu turno. Essa técnica pode ser empregada nas seguintes situações em seu turno.

Se desferir um ataque simples pode-se desferir um ataque adicional, aplicando um penalidade no ataque para a mão primária de -4 e para a mão secundária de -6.

Quando utilizar em conjunto com uma vivência, pode-se escolher se deseja utilizar a segunda arma, aplicando assim uma penalidade de -4 no ataque e caso tenha sucesso na jogada o dano causado é a soma das duas armas.

COMBATE DESARMADO

Quando não houver armas, o ataque recebe -4 de penalidade e o dano causado dessa maneira sempre será 1.

LANÇAMENTOS DE OBJETOS

Alguns objetos podem ser arremessados, um bom exemplo são os Alquimistas de combate, eles podem jogar frascos e bombas que cobrem uma determinada área assim que colidem. Caso o ataque falhe o Cronista pode se divertir escolhendo o que aconteceu.

Para à área de efeito também vamos utilizar um agrupamento para facilitar. Não é necessário realizar cálculos ou marcações complexas.

- **Pequena** - Aproximadamente 2 x 2 posições de área coberta;
- **Média** - Aproximadamente 3 x 3 posições de área coberta;
- **Grande** - Aproximadamente 4 x 4 posições de área coberta.

OUTRAS SITUAÇÕES

Muitas situações inesperadas podem acontecer durante o combate, sendo o Cronista responsável por dizer como proceder com elas, mas para ajudá-lo temos a Tabela de Dificuldade para Combate.

Table 5.3 - Dificuldade para Combate

Dificuldade	Nível
Banal	+6
Muito Fácil	+4
Fácil	+2
Normal	0

Dificuldade	Nível
Difícil	-2
Muito Difícil	-4
Épica	-6

FERIMENTOS, CURA E MORTE

Caso a Vida chegue em 0 pontos o personagem cai inconsciente e se ficar igual ou abaixo de -10 ele morre.

O personagem cura seus ferimentos na taxa de 1 ponto de Vida por dia, fora de combate e com os devidos cuidados. Pode-se aumentar essa taxa com elixires, remédios e algumas vivências, como exemplo Primeiros Socorros.

EFEITOS

ATORDOAR (X)

O RT do personagem é zerado e durante X rodadas ele não recupera RT.

DERRUBAR

O personagem é derrubado e, em seu próximo turno, ele pode se levantar gastando 5 pontos de RT. Caso ele não tenha os pontos necessários, usará todos os disponíveis.

FANATISMO (X, Y)

Recebe +X no Ataque e dano quando enfrentam inimigos de fé ou para defender seu deus durante Y rodadas. Esse é um efeito mais utilizado por Clérigos.

FERIMENTO: TIPO (X, Y)

No início do turno do personagem e durante X rodadas ele recebe Y pontos de dano diretamente na Vida. Exemplos para esse tipo de efeito são, ácido, fogo, sangramento e veneno.

LENTIDÃO (X, Y)

Durante X rodadas o personagem se movimenta com menos Y de sua Movimentação.

CAPÍTULO VI

EXEMPLO DE JOGO

"De que valem tantas regras sem um pouco de diversão?"

Erlon, ao participar da final do torneio de jogo de cartas na Taverna do Javali Assado

Como já passamos por tudo que é necessário para jogar, agora é melhor mostrar na prática. Bem... quase na prática. Adiante, temos um pequeno trecho de como é o andamento dentro do jogo, um exemplo bem simples, apenas para dar uma idéia das jogadas.

Os Aventureiros se preparam para investigar uma casa afastada que estavam procurando:

Ricardo (o Cronista): Fichas preparadas? Todos prontos?

Fabio (Gardan, o Guerreiro): OK.

Daniel (Trevian, o Ladino): Vamos lá.

Juliana (Lara, a Trovadora): Sim.

Cronista: Depois de procurar durante horas pelas bordas da floresta, vocês acabam encontrando um rastro que os levam para uma clareira com um casebre bem no centro, coberto de musgos e mal cuidado. Em frente a ele está um homem sentado conferindo alguns equipamentos. O que vocês fazem?

Lara: Acho que uma melodia não ajuda em nada agora haha

Trevian: Deixa comigo, vou tentar me aproximar de forma sorrateira e ver se realmente ele está sozinho.

Gardan: Eu concordo.

Trevian precisa ter sucesso em um **Teste Resistido:** Destreza x Percepção contra os homens que estão guardando a casa (3d10 + DES >= PER x 3 do alvo).

Cronista: Certo, então você terá que evitar que ele note sua presença, Trevian, quanto é sua Destreza?

Trevian: Tenho 9, e tirei 9 no 3d10 (5, 2 e 2), somando tudo fico com 18.

Lara: Isso não vai dar certo... (sussurra a Trovadora para o Guerreiro)

Cronista: O homem em frente a casa é bem desatento, ele tem Percepção 4 ficando 12 (4 x 3) para o teste, mas como está distraído tentando acender um cigarro de palha, darei uma penalidade de -2, ou seja, ficando com 10 e você consegue passar por ele facilmente!

Trevian: Certo, me aproximo da casa, tento chegar o mais próximo possível dessa janela lateral (ele aponta para o mapa da área, cuidadosamente desenhado pelo Cronista).

Cronista: Consegue facilmente e ao se aproximar você escuta vozes vindo de dentro da casa, parecem duas pessoas conversando, um homem e uma mulher, pela conversa você nota que estão jogando algum tipo de jogo de cartas. "Parece que hoje você vai perder até as calças hahaha".

Trevian: Me aproximo um pouco mais, tento entrever por

alguma fresta da janela.

Cronista: Você encontra uma e quando olha bem de perto nota que dentro do casebre estão mais pessoas, porém, todas estão amarradas e amordaçadas. Você disse que tem Destreza 9 certo?

O Cronista realiza um **Teste Resistido:** Destreza x Percepção, mas desta vez é Trevian que está sendo testado.

Cronista: Enquanto você estava investigando o que tem dentro do casebre um cão de guarda começa a rosnar e avança em sua direção! (o ladino do grupo foi pego de surpresa e uma situação inesperada acontece para o grupo).

Lara: Bom, não vou dizer que eu não imaginava isso.

Gardan: Sem falar nada, apenas bufo. Desembainho minha espada e ergo meu escudo do chão...

Todos agora precisam determinar sua ordem jogando a Iniciativa conforme a regra (1d10 + Reação).

Os resultados ficam assim:

Gardan 6

Trevian 7 (o Cronista aplicou uma penalidade de -5 por ter sido pego de surpresa)

Lara 5

Os três capangas obtiveram 4 (o que estava fora), 3 e 7 (os que estavam dentro)

O cão de guarda 6

A ordem fica: Trevian > homem dentro da casa > Gardan > cão > Lara > homem fora da casa > mulher dentro da casa

Cronista: Lara, sendo você uma Trovadora, sua mecânica permite que escolha uma música inicial.

Sua **mecânica** baseia-se na harmonia dos sons, nas sete notas musicais que ditam a cadência de um acontecimento ou situação. Ela influencia toda vivência musical de um Trovador, ou seja, toda Música e Canção. Quando a vivência é usada, cada nota representa 1 ponto, e são distribuídas em categorias: Tempo, Intensidade e Foco. Quando o Trovador tocar ou cantar ele arranja os 7 pontos da forma que achar melhor entre esses três grupos, sempre com o mínimo de 1 ponto em cada.

O Tempo representa a duração, em rodadas (baseado no Trovador), da vivência musical. A Intensidade é a quantidade de pontos para o bônus ou penalidade conforme o efeito da vivência. O Foco representa as unidades que receberão os efeitos. Assim que o Trovador inicia sua vivência musical seu efeito é imediato.

Todo início de combate, antes da iniciativa e se não for pego de surpresa, o Trovador tem a opção de começar sua vivência musical, sem custo de Recurso Tático.

Lara: Pego meu bandolim, começo uma canção mais em-

polgante, aproveito e me revelo gritando: "Parece que um dos cachorros nos revelou, mas tenho certeza que colocaremos mais do que um para dormir!" (uso a Canção: Valor, com Tempo 2, Intensidade 4 e meu Foco 1 será Gardan).

Canção: Valor (vivência/4 RT) - O Trovador entoia uma canção que inspira bravura e coragem, concedendo bônus no Recurso Tático.

Cronista: Você nota que sua frase teve um certo impacto na cara de fúria de um dos bandidos que estava sentado, ele está se preparando para levantar, e, os outros de dentro, prestes a sair. Mas esse é o turno de Trevian (tanto o Ladino quanto um dos Bandidos estão com Iniciativa 7, porém a Percepção de Trevian é maior, o que lhe garante a vantagem).

Desempate de iniciativa:
1° - Maior valor de Percepção
2° - Maior valor de Destreza
3° - Nova jogada de Iniciativa

Trevian: Num movimento rápido com as mãos eu busco por um pequeno frasco em um dos compartimentos oculares em minha roupa, arremesso contra o chão, a distância perfeita para que a Bomba de Fumaça possa cobrir uma área que pegue tanto o cão quanto os dois que estão prestes a sair pela porta... Logo depois me desloco em direção ao que estava sentado.

Bomba de Fumaça (vivência/3 RT) - Qualquer um dentro dessa área, exceto o Ladino, perde qualquer ação em seu próximo turno, exceto de Movimentação.

Cronista: Ótima jogada, com isso vocês ganharam tempo até que esses três possam agir. O próximo turno é o do capanga que está dentro da casa, ele não perdeu seu turno com a bomba, porém ele não arrisca atravessá-la e apenas grita: "Não deixe que este maldito escape!". O próximo seria o cão, mas ele, perdeu sua ação por conta da fumaça, apenas usa seu movimento instintivo para sair correndo em direção oposta à casa, onde concentra-se a fumaça. Passando o turno, então, para Gardan.

Gardan: Avanço em direção ao homem que estava sentado e o acerto com toda minha força usando meu escudo! (Caso Gardan acerte esse golpe, além de atordoar o oponente, ele também fará uma jogada de Teste Resistido: Força x Vigor)

Batida com Escudo (vivência/4 RT) - Caso o personagem tenha sucesso no ataque ele aplica o efeito Atordoar(1) e um Teste Resistido: Força x Vigor, se tiver sucesso causa 1 ponto de dano diretamente nos pontos de Vida, caso contrário o dano é causado na Resiliência: Azul.

Cronista: Primeiro vamos ver se você acerta seu oponente, os resultados foram 6, 7 e 7, como seu Ataque é 0, então temos uma jogada de 20 contra Defesa 20 do alvo, ou seja, sucesso. Já vamos aproveitar e ver como se sai no teste resistido. Bons números! 3, 6 e 8, mais 9 de seu atributo Força, temos 26 contra 21 do Vigor 7 do capanga.

Cronista: Perfeito! Sua tática de combate foi ótima, o som do escudo de madeira chocando-se contra a face do capanga é alto e brutal, parecendo ser mais forte do que realmente foi, aquele som de batida que você praticamente sente a dor! Um filete de sangue escorre pelo nariz do bandido, que urra de dor (ele perde 1 ponto de Vida tanto por conta da vivência quanto por não ter Resiliência: Azul).

Ataque = 3d10 + Ataque >= Defesa do oponente

Gardan: Esse bom e velho escudo já provou mais sangue do que deveria...

Lara: Você ainda diz isso com um certo pesar meu amigo, mas antes o sangue deles que o seu!

Cronista: Em tempos, esse é seu turno Lara.

Lara: Encerro minha linda Canção: Valor e começo a Canção: O Gigante (com Tempo 2, Intensidade 3 e meu Foco 2 com Gardan e Tevian).

Canção: O Gigante (vivência/4 RT) - O Trovador entoia uma canção que inspira força, concedendo bônus no Ataque.

Cronista: Seus aliados praticamente não percebem a transição de uma melodia para outra, mas de uma certa maneira Gardan e Trevian sentem cada nota e seus ânimos aumentam na batalha!

Cronista: Agora temos o turno do capanga que provou o gosto do escudo do Gardan, mas tudo que ele consegue fazer é levar uma das mãos ao nariz (provavelmente quebrado) e piscar algumas vezes tentando desfazer a vista embaçada. (ele perde o turno devido ao Atordoar ter zerado seu Recurso Tático).

Atordoar (X) (Efeito) - O RT do personagem é zerado e durante X rodadas ele não recupera RT.

Cronista: De dentro do casebre vocês vêem uma figura ensandecida, cortando a fumaça de bomba de Trevian numa fúria cega, gritando e correndo em sua direção com duas adagas (ela perde o turno por atravessar a cortina de fumaça, mas usa livremente sua movimentação!)

Cronista: Bom, isso conclui uma rodada e o turno volta para Trevian.

Todos no início de uma nova rodada recuperam 4 RT.

Trevian: Vou aproveitar essa investida inconsequente da mulher, me movimento agilmente até chegar próximo às suas costas "Deveria ter ficado com suas cartas..." Ao mesmo tempo em que desfiro dois ataques com minhas adagas!

Um ataque simples usando as duas mãos teria penalidade para mão primária -4 e para a mão secundária -6, porém Trevian possui a vivência Ambidestria que reduz essa penalidade para -2 para ambas.

Trevian: Vou jogar os dados para o primeiro golpe, tirei 5, 7 e 4 e mais 3 do meu Ataque, -2 da penalidade, fico com 17. Lá vai meu segundo golpe! Tirei 7, 6 e 9, novamente mais 3 do Ataque e -4 de penalidade, fico com 21.

A Defesa da mulher é 20 (Força + Vigor + Destreza), fazendo com que o Ladino erre o primeiro ataque e acerte o segundo!

Cronista: A mulher ainda está desnordeada por ter atravessado a cortina de fumaça, correndo de forma desengonçada e por conta disso seus movimentos foram de certa maneira imprevisíveis, você acaba errando o primeiro golpe, mas o segundo é preciso o suficiente para arrancar um grito da mulher!

Cronista: O homem que estava dentro da casa é um menos impulsivo, ele coloca parte do seu corpo para fora da casa por uma das janelas que acabou de abrir e desfere um tiro usando uma besta leve! "Maldito, vai pagar por isso!" - grita o homem assim que pressiona o gatilho!

A Defesa de Trevian é 20 (Força + Vigor + Destreza)

O bandido faz seu ataque e tira 5, 7, 9. Ele não possui bônus no Ataque, resultando assim em um 22. Com isso ele acerta seu ataque em Trevian, o dano de uma besta leve é de 2.

Trevian possui uma Resiliência: Amarela com valor 2 (seguindo a ordem para resolução do dano temos Azul, Amarelo e Vermelho) e é esse número que será reduzido.

Cronista: A pequena seta é disparada, graças aos seus sentidos aguçados você consegue desviar com um esforço sublime, algo que causa grande surpresa ao atirador, seus olhos revelam um misto de raiva e medo.

Trevian: "Pff... Seu maior erro não foi esse tiro, mas sim não ter fugido pelas portas dos fundos!" - digo olhando para ele com cara de desprezo.

Assim o combate e a aventura seguem! Este foi apenas um pequeno exemplo, as possibilidades de ações, vivências e situações são infinitas e dependem apenas da imaginação sua e do grupo.

CAPÍTULO VII

CENÁRIO

"A vista do céu de Rhunor reflete seus ciclos, cria mistérios e crenças. Durante o dia uma grande esfera de brilho intenso. Em algumas noites reina a escuridão, em outras uma lua pálida, e, outrora, um círculo negro deixando tudo em penumbra. Ah! E, por último, noites onde as duas luas se encontram e a visão do céu torna-se magnífica."

Sendo Rhunor um mundo vasto e ainda bastante inexplorado, começaremos falando sobre **Kalam**, uma região dominada pelos humanos, onde nossas aventuras iniciais acontecem. Novos locais ainda estão sendo descobertos e logo serão divulgados por nossos cartógrafos. Fiquem ligados!

O REINO DOS HUMANOS

Localizado no continente de **Kalam**, o reino dos humanos cobre uma vasta região desde os mares à oeste até a imensa cadeia de montanhas de **Noth** ao leste, que desce soberana de norte a sul da área conhecida pelos humanos. Aos seus pés fica a antiga capital dos humanos, a cidade mineira de **Noth Moroc** e do outro lado, nas costas do **Oceano Além-Mundo** a atual capital **Belthorian**. Essa parte do continente é protegida, de norte a sul, pela grande **Muralha de Belthor III**. Entre as duas grandes cidades, um pouco mais ao norte encontra-se a vasta floresta conhecida como **Kirion** e ao sul temos **Rurok** uma região pantanosa e hostil. Além desses pontos existem muitos outros, como a cidade agrícola de **Moroc** e a selva **Aroth**.

Por enquanto vamos apresentar somente esses lugares e de uma forma bem simples.

BELTHORIAN

Cidade que se banha na imensidão azul do **Oceano Além-Mundo**, atualmente a capital do reino **Belthoriano**, governada pelo atual rei **Belthor IV**, sucessor de **Zarian II**.

Atualmente é uma cidade rica e próspera, apesar de suas terras serem pouco férteis para a agricultura alimentícia. Tira seu sustento do comércio, especialmente conchas, gemas e outras especiarias, que na maioria das vezes são produtos derivados da pesca, da caça e da exploração marítima

Por conter dois grandes aspectos juntos, cidade costeira e capital, é muito agitada e receptiva, abrigando grande diversidade de idéias e estilos de vida.

Apesar de toda essa aparência, existem alguns problemas, como o constante ataques de piratas, que hoje vivem mais ao norte numa região bucaneira chamada de **Ilha dos Prazeres**, próxima ao **Arquipélago Cavalos do Mar**. Existe também um conflito não declarado com **Noth Moroc**, um atrito já antigo e cada vez mais forte, datando desde a construção da cidade e se intensificando com a construção da **Muralha**. O pivô desse desconforto é a grande quantidade de recursos exigidos de **Noth Moroc**, tanto em material quanto em vidas humanas. No passado, o local onde **Belthorian** foi construída, foi palco de uma disputa sangrenta

entre três povos, lutavam por recursos ali contidos e dominância territorial, mas isso é uma história para depois.

Isso é apenas um pouco sobre a grande e nova capital dos humanos, existem vários lugares e pessoas interessantes na cidade, como o **Porto** e **Castelo Real**; o **Salão da Trindade**; a **Academia Naval** liderada pelo capitão **Zaban "Sem Ore-lhas"**; a **Torre de Verkarin**; o **Bordel Canto da Sereia** e o **Centro Comercial** com uma grande quantidade de comércios como o exótico restaurante onde **Brokan**, conhecido como **Cutelo**, serve todo tipo de pratos bizarros.

NOTH MOROC

Erguida aos pés de **Noth**, era a antiga capital do reino **Belthoriano**, atualmente é liderada pelo regente **Adenar Hunvrat**, nomeado por **Belthor IV** durante o **Festival do Peregrino** há algumas décadas atrás.

Vivendo principalmente da mineração de metais especiais, do comércio e de arte, é uma cidade trabalhadora e rica em cultura. Infelizmente é bem visível a diferença de renda da população, algo que cria um abismo entre as classes e gera certo conflito interno. Há problemas nos subúrbios da cidade, onde a quantidade de imigrantes, bem como a falta de organização destes locais, têm acarretado uma péssima distribuição populacional. Outro ponto, devido ao comércio massivo, é que há sempre muita gente chegando e partindo, gerando muito estresse nos moradores. E também, como já citado antes, existe atualmente um atrito entre **Noth Moroc** e a cidade capital **Belthorian**. Apesar de todos os problemas, seus habitantes são esperançosos e receptivos no geral.

Citando alguns lugares conhecidos, temos a **Rua das Lágrimas**, um grande bazar onde ocorre a maior circulação comercial da cidade; a **Garganta do Dragão** com suas profundas minas e forjas que não param; o **Anfiteatro**, palco de belas apresentações da **Companhia das Notas** e onde formou-se uma das mais conhecidas trovadoras, **Delaynna**; temos também a **Ordem dos Alquimistas**; a **Catedral** com suas figuras ilustres como a devota representante **Clarice**; a **Taverna do Javali Assado**, onde encontra-se a maior variedade de pratos do reino.

MOROC

Vilarejo bastante simples, porém muito amplo, com uma paisagem bucólica que parece esquecida no tempo. Muito utilizada para fornecer alimentos ao reino e fazer parte da rota do transporte de materiais para a construção da capital **Belthorian** e da **Muralha**, rota essa que mescla uso da estrada e fluvial através do **Rio das Pedras**. Até hoje a agricultura é sua maior fonte de renda.

Seu povo é simples, carente e desprovido de instrução, são muito supersticiosos, principalmente com as lendas sobre a **Floresta Kirion** e as do cemitério da vila. Lendas essas que são reforçadas por **Korin**, o **Tecelão**, um artesão local bastante conhecido e respeitado, que por conta de sua profissão ficou conhecido como "o tecelão de histórias".

A população é bastante explorada pelo senhor **Terdan**, general militar encarregado de governar **Moroc**. O coveiro **Gorma** é uma pedra em seu sapato, liderando uma milícia simplória, mas muito parruda, e ainda contando com certo apoio da **Ordem de Nolthar**. Terdan tenta de diversas formas, lícitas e ilícitas, dar um fim a isso.

CANAL SARMAN

Fica na borda sudeste de **Kalam**, entre o **Pântano Rurok** e a **Montanha Noth**, bem na rota para o **Mar de Areia** servindo como base para as caravanas com esse destino.

Para a construção da cidade, um canal foi feito desviando o **Rio Gêmeos** ao norte, onde seu centro fica no final do canal. A partir do centro os canais menores foram projetados para funcionar em conjunto com a cidade em si.

Por ficar na rota para o **Mar de Areia** sua principal fonte de renda é o comércio. Por isso é muito frequente ações de bandidos nas imediações, onde viajantes despreparados são pegos de surpresa. Não bastando, há ainda ameaças de pequenas **incursões bárbaras** vindas do sul. Devido a tudo isso há na cidade um grande contingente militar, para fazer a segurança da cidade e da rota importante que representa.

Um dos principais, se não o principal, pontos de parada dos viajantes é a **Taverna Raio Lunar**, onde boa comida e uma noite de sono é essencial para prosseguir viagem.

MURALHA DE BELTHOR III

Uma grande muralha que corta uma pequena e estratégica parte da região humana, de norte a sul, protegendo a área onde fica a atual capital do reino **Belthoriano**. Quem a olha, vê apenas pedra, terra e madeira, mas quem conhece sua história sabe que muito sangue foi derramado durante sua construção.

Erguida para conter incursões vindas do sul pelos bárbaros **Kelmorianos**, expulsos durante a **Guerra da Retribuição**, hoje quase não é mais guarnecida, pois não existem mais grandes riscos de invasões.

Alguns boatos dizem que uma das guarnições abandonadas mais ao sul, conhecida entre os soldados e guardas como **Última Vigília**, é assombrada pelas almas dos muitos que morreram décadas atrás em sua defesa.

MONTANHAS NOTH

Noth é o nome da imensa cadeia montanhosa que cruza de norte a sul a porção conhecida do continente, sendo praticamente intransponível em grande parte de sua extensão quando se olha pelo oeste. De suas entranhas são retirados os metais mais preciosos existentes, o **Sangue de Nolthar** e as **Lágrimas de Oran**.

Existe também uma área mais ao sul da cidade de **Noth Moroc** onde os humanos tiveram contato pela primeira vez com a **Lótus Branca**, uma bela flor que cresce em abundância em altitudes mais elevadas da montanha, devido ao seu grande poder medicinal sua exploração tornou-se abusiva e perigosa com o tempo. Há algumas décadas atrás houve uma disputa entre os humanos por esse território, hoje essa área é controlada pela milícia conhecida como **Ordem da Lótus Branca**, liderada pelo desertor Belthoriano e respeitado guerreiro **Vankatzen**.

Atualmente a **Trilha Branca** é um dos poucos caminhos conhecidos de travessia para o leste, em direção ao **Mar de Areia**, onde expedições e caravanas firmam cada vez mais essa passagem, estabelecendo pequenos vilarejos, mas com isso houve o surgimento e atual crescimento da ação de bandoleiros e saqueadores.

FLORESTA KIRION

Região extensa que cobre com seu verde boa parte ao norte do continente conhecido pelos humanos. É um local rico em fauna e flora, atraindo patrulheiros e caçadores renomados do **Reino de Belthorian** que buscam fama e dinheiro com presas exóticas.

Sua vegetação densa torna a exploração uma tarefa complicada, são poucos os que conseguem seguir caminho além de suas margens, que abrigam pequenos grupos nômades os quais preferem viver uma vida mais ligada a natureza. Poucos humanos fixam residência em um lugar como este, apenas alguns párias da sociedade e mulheres consideradas bruxas.

Algumas lendas cantadas por Trovadores e passadas entre Patrulheiros, dizem haver em seu coração um lago negro, que emana uma estranha energia. Uma dessas lendas diz que existe um mapa indicando o lugar exato, feito por **Kirion**, grande Patrulheiro do passado que deu nome à floresta. Conta-se que nos arredores dessa área vivem animais estranhos e espíritos perturbados. Sua localização permanece desconhecida e durante as últimas décadas muitos aventureiros pagaram com suas vidas tentando encontrar esse lugar misterioso. Até o momento o **Lago Escuro** é considerado apenas uma história inventada.

SELVA AROTH

Localizada mais ao centro do continente conhecido pelos humanos, é formada por um misto de cores vivas, uma visão maravilhosa, exuberante e extravagante em seu estado mais puro.

Muito cobiçada pelos comerciantes devido à abundância em recursos únicos do local, principalmente plantas e insetos dos quais extraem-se pigmentos usados para fabricação de tintas. O próprio vermelho mais intenso utilizado nos vestidos das mulheres da nobreza Belthoriana vem das árvores **Muorin** desta floresta,

Há flores que exalam um cheiro doce e agradável, ideal para produção de perfumes; alguns dos venenos mais mortais que o reino conhece, como o produzido pelos **Sapos de Aroth**. Encontram-se uma infinidade de raízes e frutas saborosas disputadas no mercado, como o **Coco-Laranja**.

Acredita-se que este local é protegido pelas fadas que lá vivem, e, apesar de não ser algo considerado verídico pelos estudiosos, é cada vez maior o número de pessoas que afirmam ter visto tais criaturas.

PÂNTANO RUROK

Mais ao sul da região dominada pelos Belthorianos estende-se um pântano de aparência monótona e disforme, um local praticamente inóspito para humanos. Lar de muitos répteis e animais peçonhentos, criaturas exóticas que atraem caçadores mais destemidos. É um charco lamacento onde armadilhas naturais estão prontas para encerrar a carreira de qualquer aventureiro que tente a sorte.

Os poucos que conseguiram voltar deste local falam de uma flor muito bela, única, porém bem rara e pouco vista. Ela é de uma coloração branca leitosa, o branco mais intenso que pode se imaginar, com manchas rosadas nas margens de suas folhas e com um perfume único, superando até mesmo as flores de **Aroth**. O valor de seu extrato

está entre os produtos mais caros conhecidos, poucas gotas valem muitas rubras. Ficou conhecida como **Lilis de Rurok** ou **flor do pântano**.

Também conta a lenda que alguns **Filhos de Myha** utilizam os variados recursos deste local e que possuem uma certa empatia com os animais que vivem ali.

ILHA ARTARUZA

A Ilha Artaruza faz parte do Arquipélago Cavalos do Mar, que está localizado no Mar Coral. Seu povo é conhecido pelo bom conhecimento naval e exímia manipulação da Alquimia, sendo considerados grandes responsáveis pelos avanços nessas áreas. Sua aliança com os Belthorianos facilitou a origem da renomada Ordem dos Alquimistas, que hoje tem grande importância e expressão por toda Kalam. Além disso eles comercializam frutas, corais e peixes.

CAPÍTULO VIII

CRONISTA

"Você veio, eu sabia! Quem experimenta sempre acaba voltando, desejando que suas dúvidas sejam saciadas. Está é um caminho sem volta. Está preparado para segui-lo? Que pergunta tola, nunca estão. Deseja realmente segui-lo? É uma pergunta melhor."

Como já comentado anteriormente, Cronista é aquele que cria e narra as histórias, descreve locais e cria situações empolgantes para os personagens dos outros jogadores. Nesta seção vamos tentar facilitar o trabalho deste papel.

ROLAGEM DE DADOS E O DESENVOLVIMENTO DA HISTÓRIA

Muitas ações feitas pelos personagens dos jogadores são resolvidas em forma de rolagem de dados, um bom exemplo disso são os Testes de Atributos. Sempre que uma rolagem falha, o que isso significa? Bom, a história continua, vai se desenvolvendo com algumas mudanças impactadas pela falha da rolagem, ou seja, mais perigosa a aventura se torna!

Sendo o Cronista, você precisa decidir muitas coisas. Por exemplo: caso aconteça uma falha (que ocorre quando a rolagem dos dados mostra uma numeração que não permite a ação solicitada) e isso leve à morte de um personagem, é você quem decide se, e como, a história continua, criando o desenrolar dos demais acontecimentos. Vale lembrar que RPG é sobre contar uma história juntos. Não deixe os dados ou a matemática do sistema definirem tudo. Se decidir, por exemplo, evitar que um personagem morra apenas por falta de sorte em uma jogada, tente ser criativo nas consequências:

- Faça o personagem perder algum item importante;
- Crie uma situação delicada como uma doença ou maldição.
- Se a falha é Crítica mas não causa morte, coloque um pouco mais de perigo:
- Faça-os seguir uma pista falsa;
- Conduza-os para um território totalmente hostil;
- Crie uma situação onde eles precisam escolher apenas uma entre duas opções valiosas.

Você pode fazer essas jogadas e tomar as decisões de forma secreta. Ou de maneira aberta, avisando e conversando com o grupo. Apenas tome o cuidado de balancear estas decisões. Pois você corre o risco de ter jogadores que irão agir pensando menos nas consequências de suas ações, já que estariam "imunes" à morte. Se um jogador cria momentos de perigo a todo momento, talvez não seja ruim ele perder o personagem.

Esses são apenas alguns exemplos e fica a seu critério amenizar ou apimentar mais as situações. Um bom Cronista conduz a história de modo que todos se divirtam!

EVOLUÇÃO DE PERSONAGEM

Conforme os personagens participam de aventuras, treinam e mesmo vivendo suas vidas normalmente, eles ficam mais experientes, conseguindo assim alguns pontos para adquirir mais vivências. Abaixo, criamos uma tabela de simples referência para ajudar nessa parte:

Table 8.1 - Ganhando pontos de Vivência

Desafio	Pontos
Aventura longa	4
Aventura mediana	3
Aventura curta	2
Resolução de situação de forma criativa	1

ESQUECIMENTO DE UMA VIVÊNCIA

Qualquer personagem pode escolher esquecer uma vivência e recuperar os pontos gastos nela para usar novamente. Essa regra serve para explicar a falta de prática de uma vivência durante as aventuras. Porém, o Cronista deve avaliar se tal vivência pode ser desaprendida.

Pensamos nisso para não limitar a criatividade na construção de um personagem e sua escolha de um novo caminho conforme as aventuras se desenvolvem. Imagine um Guerreiro. Que tenha começado sendo um soldado que se especializou em armas de duas mãos (ataque). E, em certo ponto, passou a usar escudo e táticas mais defensivas. Não seria bom que ele, assim como na vida real, pudesse ter a liberdade de alterar seu destino? Suas técnicas? É isto que queremos dar a vocês neste jogo. Liberdade!

CRIANDO AVENTURAS

Aventuras basicamente são desafios que o Cronista cria e imerge os personagens, podendo ser desde uma simples caçada, até o salvamento de uma grande cidade.

Criá-las também é um tarefa divertida. Podemos apenas rascunhar em uma folha algumas informações importantes ou escrever detalhadamente cada informação, incluindo mapas e desenhos. Não há um jeito certo de fazer isso, você escolhe. Lembrando que não precisamos colocar todas as situações e como elas podem ser resolvidas, pois os jogadores são parte desse processo criativo de contar histórias. Eles sempre encontrarão um modo inusitado de resolver situações e é isso mesmo que esperamos.

Podemos citar muitas exemplos para compor uma aventura

ra, mas duas delas são essenciais, Objetivo e Local.

OBJETIVO

O que deve-se fazer para a aventura ter sucesso, ou seja, quando uma aventura acaba e qual seu sentido. Essa parte pode variar muito, uma aventura pode ter uma ou mais condições pré-definidas. Isso também aplica-se aos personagens, que podem ter objetivos específicos dentro de uma mesma aventura.

Vamos a um exemplo, uma caravana mercante foi saqueada a caminho de uma cidade, e todas as pessoas que faziam parte dela sumiram. O Cronista através do Conselho dos Mercadores da cidade contrata os personagens para descobrir o que aconteceu. Esse seria o objetivo principal da aventura. Uma das pessoas da caravana era alguém próximo de um dos personagens, então, para esse personagem há também um objetivo específico e mais importante que o objetivo principal, que é descobrir o que aconteceu com essa pessoa.

Abaixo temos alguns exemplos de objetivos:

- Acalmar uma população com raiva de seus governantes;
- Encontrar uma pessoa ou animal;
- Proteger uma pessoa ou local;
- Recuperar um item;
- Resgatar um artefato supostamente poderoso;
- Sobreviver a determinada situação, como exemplo, uma floresta.

LOCALIDADE

Onde a aventura vai acontecer, podendo ser somente em um local ou em vários. Criar essa parte com detalhes e peculiaridades, torna a aventura mais rica e viva.

Alguns exemplos:

- Clareiras dentro de florestas;
- Pântanos;
- Regiões de fronteira entre reinos;
- Ruínas antigas e seus calabouços;
- Tavernas em cidades ou na estrada;
- Templos em cidades ou fora delas.

Também podemos colocar combates em alguns lugares diferentes, como:

- Em cima de uma ponte velha, prestes a ceder;
- Em meio a um incêndio, seja casa ou floresta;
- Em campo aberto com uma tempestade;
- Em uma carroça ou bote em movimento.

ENVOLVIDOS

São todos os participantes da aventura, aqueles que irão interagir com os personagens dos jogadores, podendo ser uma pessoa ou animal. Temos aqueles que causaram a situação do objetivo principal e outros que podem ajudar os personagens durante a aventura.

Exemplos:

- Brigão em uma taverna;
- Clérigo que contratou o grupo;
- Ferreiro que consertou as armas;
- Líder de uma milícia;
- Sacerdote expulso da Ordem;
- Urso aterrorizando um vilarejo.

RECOMPENSAS

Tudo aquilo que os personagens podem obter durante a aventura. Podendo ser coisas materiais, como itens ou dinheiro, ou não materiais, como reputação e título.

Exemplos:

- Itens comuns diversos (espadas, armaduras, entre outros);
- Melhor comida do local;
- Prata (dinheiro);
- Reputação em determinada cidade;
- Ser aceito em algum culto/ordem;
- Título de nobreza.

OS GANCHOS PARA AVENTURAS

Nossa! Estava esquecendo de algo MUITO importante, os ganchos para aventuras. Basicamente é a apresentação de uma nova situação aos personagens. Mas, por que isso é muito importante? Bom, eles deixam suas aventuras mais ricas e críveis. Como assim? Imagine nosso dia-a-dia, quantas situações são apresentadas? Um vendedor nos oferecendo algo, uma oferta de curso, uma oferta de emprego, um bate-papo com a pessoa que se gosta. Agora pense em nosso mundo de aventuras, quantas situações podemos apresentar! E como uma segunda importância, eles podem salvar uma aventura que não esteja tomando um rumo desejado, colocando novas situações onde o resultado vem da reviravolta.

Alguns exemplos de ganchos:

- Em uma cidade grande existe uma milícia que não apoia o governo e cada lado, governo e milícia, chama os personagens para resolver a situação;
- Durante sua estadia na cidade (uma aventura onde tem a cidade como localização) um cidadão pede ajuda para encontrar alguém, levando o grupo para uma emboscada;
- Uma pessoa de uma fazenda ou vilarejo procura os personagens para resolver um problema com as mortes de seus animais;
- A Confraria dos Alquimistas contrata os serviços dos personagens para buscar alguns ingredientes em locais perigosos;
- Em um dado momento de uma aventura, os personagens descobrem que quem os contratou é, na verdade, o grande vilão da história;
- Um grupo, sociedade ou pessoa não concorda com os métodos de um governante, e convida os personagens para visitar essa cidade ou região, mostrando que a população está sofrendo.

CAPÍTULO IX

OPONENTES

"A Vida se manifesta em diversas vidas. Não seja tolo em considerar que apenas a sua tem importância."

Sabedoria Wutoori

Aqui, reunimos anotações sobre alguns tipos de criaturas que vivem em Rhunor, mais precisamente no continente Kalam. Acreditamos que existam incontáveis criaturas por todo o mundo, mas ninguém ainda foi capaz de reunir muita informação sobre elas, além de um pequeno número de aventureiros e exploradores. Assim que recebermos mais anotações passaremos para vocês.

Uma dica para deixar mais interessante o encontro dos personagens com qualquer criatura diferente é, **descrever a criatura mas sem dizer o nome dela**.

Voltando para as anotações, temos alguns pontos à observar.

TIPO

É sua natureza. Geralmente descreve como é e que ambiente está inserido.

- **Bestial** - agem por instinto, não possuem noção de si mesmo
- **Racional** - possuem certa consciência e inteligência, fazem uso de linguagem elaborada e ferramentas
- **Feérico** - considerados seres mágicos que possuem certa relação e afinidade com **Rhunor** e seus cristais
- **Primordial** - entidades e seres ancestrais, extremamente raros, muitos consideram lendas

TAMANHO

É a proporção de espaço que um oponente ocupa. Exemplo, Pequeno ocupa apenas 1 posição.

- Minúsculo
- Pequeno
- Médio
- Grande
- Gigante
- Colossal

ARANHA DE NOTH

Bestial, Minúsculo

Pequenas aranhas de coloração vermelho sangue, encontradas geralmente em pequenas tocas dentro da terra na região montanhosa de Noth.

Seu veneno é muito potente e por isso muito procurado, pagando-se uma boa quantia por ele.

Combate			
Reação	Ataque	Defesa	Vida
0	0	7	2

Resiliência		
Vermelha	Amarela	Azul
0	0	0

Recurso Tático	Movimentação
6	6

Atributos								
FOR	VIG	DES	CAR	MAN	PRE	INT	SAB	PER
1	1	5	1	1	4	1	1	5
-2	-2	0	-2	-2	-1	-2	-2	0

Ataques
Picada, aplica <i>Lentidão</i> (2)

BANDIDO

Racional, Médio

São pessoas que visam acima de qualquer coisa a riqueza. Não se importam com os outros e utilizam quaisquer meios para chegar em seus objetivos, podendo roubar, saquear e matar. Podemos encontrar esses patifes em toda parte, sempre em buscando algum ganho. Esses especificamente são Belthorianos.

BANDIDO GUERREIRO

Combate			
Reação	Ataque	Defesa	Vida
0	0	17	13

Resiliência		
Vermelha	Amarela	Azul
8	0	0

Recurso Tático	Movimentação
6	6

Atributos									
FOR	VIG	DES	CAR	MAN	PRE	INT	SAB	PER	
7	6	5	4	4	4	4	5	5	
+1	+1	0	-1	-1	-1	-1	0	0	

Ataques
Espada longa, 4 de dano cada

BANDIDO LADINO

Combate			
Reação	Ataque	Defesa	Vida
2	1	17	10

Resiliência		
Vermelha	Amarela	Azul
5	1	0

Recurso Tático	Movimentação
6	6

Atributos									
FOR	VIG	DES	CAR	MAN	PRE	INT	SAB	PER	
5	5	7	5	6	4	5	5	6	
0	0	+1	0	+1	-1	0	0	+1	

Ataques
Besta leve, 2 de dano cada
Espada curta, 3 de dano cada

BANDIDO PATRULHEIRO

Combate			
Reação	Ataque	Defesa	Vida
2	1	17	13

Resiliência		
Vermelha	Amarela	Azul
6	1	0

Recurso Tático	Movimentação
6	6

Atributos									
FOR	VIG	DES	CAR	MAN	PRE	INT	SAB	PER	
5	6	6	4	5	4	5	5	7	
0	+1	+1	-1	0	-1	0	0	+1	

Ataques
Arco normal, 3 de dano cada

CAMPEÃO DO OÁSIS

Racional, Médio

Considerado o homem mais forte do oásis, seus músculos e altura enganam aqueles que pensam que ele é lento, tem ótima agilidade e luta como ninguém usando duas Espadas Lua. Nunca perdeu um duelo e dizem que já derrotou um Vorme do Entardecer com as próprias mãos.

Combate			
Reação	Ataque	Defesa	Vida
3	2	22	18

Resiliência		
Vermelha	Amarela	Azul
0	2	0

Recurso Tático	Movimentação
6	6

Atributos									
FOR	VIG	DES	CAR	MAN	PRE	INT	SAB	PER	
6	8	8	6	5	5	5	5	6	
+1	+2	+2	+1	0	0	0	0	+1	

Ataques
Espada Lua x 2, 3 de dano cada
Especial, ele usa Golpe em Arco

CÃO DE GUARDA

Bestial, Médio

Cães de todos os tipos e raças (de porte mediano), treinados para guardarem pessoas ou locais.

Combate			
Reação	Ataque	Defesa	Vida
+1	0	14	10

Resiliência		
Vermelha	Amarela	Azul
0	0	0

Recurso Tático	Movimentação
6	6

Atributos									
FOR	VIG	DES	CAR	MAN	PRE	INT	SAB	PER	
4	5	5	1	1	3	2	2	6	
-1	0	0	-2	-2	-1	-2	-2	-2	+1

Ataques
Mordida, 1 de dano

JAVALI

Bestial, Médio

Parente selvagem dos porcos, são maiores, seus corpos estão cobertos por pelos de cor marrom. Possuem grandes presas saindo de sua boca e um temperamento esquentado.

Vivem nas florestas, em tocas na terra e geralmente em grupos.

Combate			
Reação	Ataque	Defesa	Vida
-1	0	17	13

Resiliência		
Vermelha	Amarela	Azul
5	0	0

Recurso Tático	Movimentação
6	6

Atributos									
FOR	VIG	DES	CAR	MAN	PRE	INT	SAB	PER	
6	6	5	1	1	3	1	1	4	
+1	+1	0	-2	-2	-1	-2	-2	-2	-1

Ataques
Presas, 2 de dano

LOBO

Bestial, Médio

Parecem cães um pouco maiores, com mais pelos e mais ferozes. Andam sempre em bando e são exímios caçadores. Esses vivem mais ao norte do continente, próximo às montanhas.

Combate			
Reação	Ataque	Defesa	Vida
1	0	17	13

Resiliência		
Vermelha	Amarela	Azul
2	0	0

Recurso Tático	Movimentação
6	6

Atributos									
FOR	VIG	DES	CAR	MAN	PRE	INT	SAB	PER	
6	6	5	1	1	5	2	2	6	
+1	+1	0	-2	-2	0	-2	-2	-2	+1

Ataques
Mordida, 2 de dano

SAPO DE AROTH

Bestial, Minúsculo

Estes pequenos seres de coloração laranja gostam de viver perto das raízes na selva Aroth.

Devido a substância que produz ao ser tocado ele tem certo valor no mercado.

Combate			
Reação	Ataque	Defesa	Vida
-1	-1	6	2

Resiliência		
Vermelha	Amarela	Azul
0	0	0

Recurso Tático	Movimentação
6	6

Atributos									
FOR	VIG	DES	CAR	MAN	PRE	INT	SAB	PER	
1	1	4	1	1	2	1	1	5	
-2	-2	-1	-2	-2	-1	-2	-2	-2	0

Ataques
Toque, estado de torpor, reduzindo a Força para 2 por 2 rodadas

URSO

Bestial, Grande

Grande animal pacato e muito territorial, quando ameaçado ou provocado reage ferozmente. Pode se sustentar em duas patas traseiras criando assim um aspecto maior e mais ameaçador.

Vivem mais ao sul do continente, geralmente sozinhos ou com seu par.

Combate									
Reação	Ataque	Defesa	Vida						
-2	-1	21	18						

Resiliência									
Vermelha		Amarela					Azul		
8		0					0		

Recurso Tático					Movimentação				
6					6				

Atributos									
FOR	VIG	DES	CAR	MAN	PRE	INT	SAB	PER	
9	8	4	1	1	3	2	2	2	4
+2	+2	-1	-2	-2	-1	-2	-2	-2	-1

Ataques									
Mordida, 5 de dano									
Garra, 4 de dano									

VÍBORA DE RUROK

Bestial, Minúsculo

Para os desatentos são um pesadelo, pois sua coloração produz uma camuflagem natural no terreno pantanoso de Rurok.

Seu veneno é um dos mais procurados na região.

Combate									
Reação	Ataque	Defesa	Vida						
0	0	7	2						

Resiliência									
Vermelha		Amarela					Azul		
0		0					0		

Recurso Tático					Movimentação				
6					6				

Atributos									
FOR	VIG	DES	CAR	MAN	PRE	INT	SAB	PER	
1	1	5	1	1	4	1	1	5	0
-2	-2	0	-2	-2	-1	-2	-2	-2	0

Ataques									
Picada, aplica Veneno (2,1)									

VORME DO ENTARDECER

Bestial, Gigante

Esse verme é um filhote de quinze metros de comprimento e, pelo menos, dois de largura. São animais com hábitos solitários. Costumam ser agressivos somente se ameaçados, ou quando estão em busca de alimentos. Sua aparência é anelar, parecida com a de uma minhoca gigante, e sua pele possui coloração vermelha escura, com cristais amarelados espalhados pelo corpo.

Combate									
Reação	Ataque	Defesa	Vida						
1	-1	23	23						

Resiliência									
Vermelha		Amarela					Azul		
20		0					0		

Recurso Tático					Movimentação				
6					6				

Atributos									
FOR	VIG	DES	CAR	MAN	PRE	INT	SAB	PER	
10	10	3	1	1	4	1	2	8	8
+3	+3	-1	-2	-2	-1	-2	-2	-2	+2

Ataques									
Mordida, 8 de dano									

CAPÍTULO X

AVENTURA

“Alguns consideram ter um amante uma aventura. Outros chamam de aventura explorar o mar. Há também os que dizem que tentar cruzar o grande deserto ao leste é a verdadeira aventura. Bom... cada um escolhe pra si o que acha melhor. Para mim basta uma boa taça de vinho e um cofre cheio de rubras!”

Erlon Hust

Chegou o momento de viver na prática tudo que foi apresentado neste material. Essa aventura é para iniciantes, tanto em Rhunor como em RPG, com o objetivo principal de divertir e colocar em prática tudo que aqui foi visto.

INTRODUÇÃO

Harin é um dos mercadores mais conhecidos de Belthorian, ele ficou famoso por suas caravanas ao Mar de Areia e é considerado o mais bem sucedido nesse sentido. A travessia do deserto até às exóticas terras ao leste é bastante desafiadora e poucas caravanas conseguem completar a rota, trocar mercadorias e voltar. Durante os últimos anos alguns oásis foram descobertos, permitindo o desenvolvimento de pequenos vilarejos, tornando, aos poucos, essa rota mais viável. A Trilha Branca, que é um caminho conhecido que dá acesso ao Mar de Areia, está tendo um aumento significativo de saqueadores, tanto por parte de bandidos Belthorianos quanto por povos nômades nativos do deserto.

Harin agora está organizando mais uma de suas caravanas, talvez, uma das maiores e mais ambiciosas que já organizou. Ele está procurando almas corajosas para missão de escolta e está aceitando pessoas de todo tipo e das mais diversas organizações. Harin sempre foi um ótimo homem de negócios e sabe que quanto mais apoio melhor, seja ele financeiro ou não.

ENVOLVIMENTO DOS PERSONAGENS

Aqui, cada jogador pode escolher o motivo em participar, talvez seja apenas pela recompensa, talvez o personagem seja amigo de Harin, ou talvez ele já preste serviços para o mercador com uma certa frequência. Você também pode escolher algo mais específico e que se relacione com sua história ou sua Carreira, alguns exemplos:

Alquimista - você é guiado por sua curiosidade em novos ingredientes vindos do leste e precisa ser o primeiro a ter acesso a eles.

Clérigo - a Ordem decide que propagar a fé em Nolthar para novas regiões é algo fundamental e escolhe você como emissário.

Guerreiro - talvez você trabalhe como guarda pessoal da caravana ou talvez seja um soldado contratado.

Ladino - pagando bem qualquer missão é válida ou talvez você esteja atrás de um certo item de valor que sempre trazem do leste.

Patrulheiro - animais exóticos e terras diferentes a serem exploradas é algo que desperta um sentimento forte em você.

Trovador - talvez o coração de uma das filhas do deserto esteja esperando por você ou talvez uma grande história épica sobre terras misteriosas é o que você procura.

O contato do grupo será Peston, um ex-soldado e homem de grande confiança de Harin. Ele está encarregado de organizar o pessoal para caravana e está contratando mercenários para segurança, cozinheiros, cuidadores de cavalos, guias e batedores. Além disso, qualquer pessoa pode embarcar como viajante, mas terá um custo de 80 Pratas (Lágrima de Oran), ou mercadorias no valor de 1 Rubro (Sangue de Nolthar). Esse custo pode ser pago pelo personagem ou talvez ele esteja sendo financiado por algum grupo ou ordem.

PARA O CRONISTA

Durante a passagem pela Trilha Branca, uma idéia pode ser um encontro com um grupo que se aproxima da caravana de forma pacífica, mas um dos soldados contratado por Peston (ou até mesmo um dos jogadores) reconhece um deles como sendo um grupo foragido de bandidos. Eles são violentos e estão meio desesperados por mantimentos.

Chegando no deserto do Mar de Areia, os personagens ainda terão que andar mais dois dias, ou um dia e uma noite sem descanso. O Cronista pode fazer alguns testes para ver como os personagens lidam com uma tempestade de areia antes de chegar na pequena aglomeração humana mais próxima, chamada de Oásis dos Ornamentos. O responsável pelo lugar é Unake, um homem robusto, de sorriso fácil e de pele morena como a maioria dos que vivem no deserto. Ele tem sete filhas, uma mais linda que a outra. A fama delas tanta que são conhecidas como as jóias do deserto.

Unake é um ótimo negociador e um dos poucos homens do Mar de Areia que não vive como nômade. Sua sagacidade comercial se destacou com os Belthorianos e ele tem grandes contatos com os mercadores que se arriscam na jornada às terras ao leste, como é o caso de Harin e suas caravanas.

Chegando no oásis, a ideia é deixar os jogadores explorarem o lugar. Aqueles que quiserem conhecer mais o oásis, apesar dele não ser grande, pode receber as seguintes orientações: é um lugar com bastante material exótico, principalmente artesanatos e ornamentos feitos com madeira de palmeiras dafíreas, areia, cactus e tecidos. São produtos caros para estrangeiros e com grande valor no

mercado Belthoriano, principalmente graças à raridade deles. Outro ponto forte são os pratos feitos com damasco e coco. Poucos comerciantes exportam estes pratos, mas, localmente, são muito conhecidos e apreciados, além de serem a base da alimentação no local.

Em termos de organização não existe uma estrutura oficial, nem ordens e afins. Todos respeitam Unake como líder e isso é inquestionável para os que ali vivem. Para o ápice da aventura o Cronista pode optar por qualquer linha (eixo ou plot da história) que desejar. Veja algumas sugestões:

Unake contrata os personagens para lidar com uma ameaça local, um Vorme do Entardecer, que está aproximando-se cada vez mais do oásis e já fez algumas vítimas entre os nômades. Esse vorme é um filhote de quinze metros de comprimento e, pelo menos, dois de largura. São animais com hábitos solitários. Costumam ser agressivos somente se ameaçados, ou quando estão em busca de alimentos. Sua aparência é anelar, parecida com a de uma minhoca gigante, e sua pele possui coloração vermelha escura, com cristais amarelados espalhados pelo corpo.

Outra ideia é que um dos personagens, ou até mesmo um dos integrantes da caravana se envolve com uma das filhas do Unake, chamada Ianake, ela o acusa de ter tentado um beijo forçado. Os jogadores que ficarem do lado do acusado precisam passar em um teste, algo como uma luta com o Campeão do Oásis e seus homens, ou ainda provas e desafios impostos por Unake. No final a trama pode ser revelada como uma acusação falsa e feita por ciúmes por parte da filha.

Também é possível que o ápice aconteça durante uma tentativa de invasão por parte de homens nômades em busca de riqueza ou talvez por uma vingança contra Unake, por exemplo uma revolta por ele não ter lidado com o Vorme do Entardecer, algo que era esperado vindo de um homem com mais recursos.

PALAVRAS FINAIS

Essas foram apenas algumas ideias iniciais para aqueles que nunca jogaram RPG e querem se aventurar nesse jogo tão incrível e fantástico.

Nossa vontade é de sempre fornecer mais material de qualidade, rico em histórias e com um mundo cada vez mais vivo, que ele cresça e que muitas aventuras suas se passem nele, que ele se torne tão real para vocês quanto para nós.

Mas lembre-se, no fim das contas, toda história deve ter um toque pessoal e você e seu grupo tem a liberdade de modificar e criar qualquer aspecto que achem bacana!

PERSONAGENS PRONTOS

Para ajudá-los no início do jogo, principalmente para as pessoas que não possuem ainda familiaridade com jogos de RPG de mesa, temos alguns personagens prontos para a aventura nas próximas páginas. Mas lembre-se: criar seu próprio personagem sempre é mais divertido, além de melhorar suas habilidades no próprio jogo!



KAILIN VINSER

GUERREIRA

Humana, Belthoriana

Combate

Reação	Ataque	Defesa	Vida
1	1	22	15

Resiliência

Vermelha	Amarela	Azul
8	1	0

Recurso Tático

6

Movimentação

6

Atributos

FOR	VIG	DES	CAR	MAN	PRE	INT	SAB	PER
9	7	6	4	4	4	5	5	5
+2	+1	+1	-1	-1	-1	0	0	0

Armas

Espada grande (2 mãos), 6 de dano

Armaduras

Peito, luvas, joelhos em placas e botas em couro, 24 de proteção

Mecânica da Carreira

Adrenalina

Ao final de cada rodada de combate, ele ganha 1 dado de bônus. Se não for utilizado, seu valor melhora no decorrer do combate, na primeira rodada 1d4+1, na segunda 1d6+2 e na terceira 1d8+3 até que ele faça uso desse bônus. Uma vez utilizado esse ciclo de adrenalina recomeça.

Esse bônus pode ser utilizado em uma jogada de ataque, dano ou resiliência azul, conforme escolha do jogador.

Vivências

Raciais

Escambo	Pluralidade Humana
Espírito Humano	Versatilidade Humana
Intelecto Aguçado	

Outras

Cavalar	Proficiência: Armaduras Médias
Golpe Devastador	Proficiência: Armaduras Pesadas
Golpe em Arco	Proficiência: Armas Básicas
Investida	Proficiência: Armas Marciais

Itens e Equipamentos

Adaga	Espada grande (2 mãos)
Armadura de placas	Ração para 3 dias
Botas de couro	Roupas (comum)
Capa simples	Saco (pequeno)

Carga

33 (26/39)

Dinheiro

23 pratas

KAILIN VINDER

HISTÓRIA

Kailin Vinser, nasceu em Noth Moroc e sua família tem uma história de legado na área militar. Os Vinser começaram como soldados rasos e foram galgando posições na hierarquia, hoje o membro mais bem posicionado é seu tio Thalion Vinser, que ocupa o cargo de 1º Comandante subordinado a Avathan Evora, Banthor de Noth Moroc.

Desde muito nova Kailin sentiu orgulho dos feitos heróicos de seus antepassados, homens e mulheres que dedicaram suas vidas para servir lealmente ao reinado. Sua aparência física jovial contrasta com seu semblante sério, apenas as marcas e cicatrizes revelam uma guerreira obstinada. Durante seus poucos anos de vida ela fez poucos amigos, sua mente e dedicação estavam focados em treinamentos, em tornar-se a mulher com mais destaque na história de sua família, uma vontade que ainda revelaria muito sobre ela mesmo.

Sendo ainda parte dos soldados rasos da cidade nada muito emocionante ainda aconteceu em sua vida, Belthorian passa por uma época de relativa de paz. Os Kelmorianos não fazem mais grandes ataques às cidades do reinado, como se houvessem enfim entendido a grande diferença militar entre os exércitos. Os Filhos de Mirra já estão sumidos à algumas décadas e provavelmente migraram para terras mais longínquas e cavernas isoladas.

Com isso Kailin passa seus dias cuidado de bêbados nas tavernas, brigas de famílias e ocasionais furtos causados por forasteiros aproveitadores. São poucas oportunidades onde ela consegue sair, raras missões onde precisam que um soldado ajude em assuntos fora dos portões de Noth Moroc.

VIVÊNCIAS

GOLPE DEVASTADOR ATIVA O Guerreiro concentra toda sua força em um único golpe, recebendo bônus de FOR ^M + 1 no dano, caso tenha sucesso no ataque.			GOLPE EM ARCO ATIVA O Guerreiro ataca todos os oponentes que estão na sua frente, 3 posições adjacentes, com um único golpe, fazendo apenas uma jogada de ataque para todos os afetados, utilizando a Defesa mais alta. Adicionalmente recebe uma penalidade de -1 no dano.			INVESTIDA ATIVA O Guerreiro dispara de forma precisa em direção ao alvo para desferir um ataque. O alvo recebe -4 na defesa e o Guerreiro FOR ^M + 1 no dano. A distância máxima que pode percorrer é sua Movimentação + 4.			ESPÍRITO HUMANO REATIVA Mostrando a força de vontade humana, quando chegar em 0 pontos de Vida o humano pode fazer um Teste de Atributo: Vigor com Dificuldade: Difícil (30), se ele passar ele fica com 1 ponto de Vida. Só pode ser usado uma vez por combate.		
CUSTO (RT)	ALVO	ALCANCE	CUSTO (RT)	ALVO	ALCANCE	CUSTO (RT)	ALVO	ALCANCE	CUSTO (RT)	ALVO	ALCANCE
4	Único	Adjacente	4	Cone (3)	Adjacente	4	Único	Curto	0	Você	Você
CAVALGAR PASSIVA O personagem sabe utilizar animais comuns como montaria: mulas, cavalos, bois e jutos por exemplo.			ESCAMBO PASSIVA Por serem um povo focado no comércio eles ganham +3 para testes relacionados a barganha.			INTELECTO AGUÇADO PASSIVA Se um humano falhar em um Teste de Atributo: Inteligência, ele pode escolher fazer a jogada novamente para o dado de menor valor. Isso mostra a facilidade de adaptação dos Belthorianos.			PLURALIDADE HUMANA PASSIVA Devido a grande diversidade dessa raça, temos pessoas de tudo quanto é tipo, isso lhe dá +3 pontos para distribuir em qualquer atributo na criação do personagem.		
PROFICIÊNCIA: ARMADURAS MÉDIAS PASSIVA O personagem utiliza armaduras médias, geralmente compostas com couros e malhas, para sua proteção sem que atrapalhe seus movimentos. Anula a penalidade na Destreza por usar esse tipo de armadura.			PROFICIÊNCIA: ARMADURAS PESADAS PASSIVA O personagem utiliza armaduras pesadas, geralmente compostas com placas de metal, para sua proteção sem que atrapalhe seus movimentos. Anula a penalidade na Destreza por usar esse tipo de armadura.			PROFICIÊNCIA: ARMAS BÁSICAS PASSIVA O personagem sabe utilizar armas simples, geralmente de fazendeiros, como facas, lanças, foices e porretes. Anula a penalidade por usar esse tipo de arma.			PROFICIÊNCIA: ARMAS MARCIAIS PASSIVA O personagem sabe utilizar armas mais comuns no meio militar, como espadas, machados e maças. Anula a penalidade por usar esse tipo de arma.		
VERSATILIDADE HUMANA PASSIVA Devido a grande ansiedade que essa raça tem em querer fazer e aprender tudo rápido, ganha-se 2 pontos (ou 1 ponto para cada 20 anos de vida) em Vivência no momento da criação do personagem.											

AMAN TROVIS

ALQUIMISTA

Humano, Belthoriano



Combate

Reação	Ataque	Defesa	Vida
2	1	15	10

Resiliência

Vermelha	Amarela	Azul
3	1	0

Recurso Tático

6

Movimentação

6

Atributos

FOR	VIG	DES	CAR	MAN	PRE	INT	SAB	PER
4	5	6	6	4	4	9	5	7
-1	0	+1	+1	-1	-1	+2	0	+1

Armas

Bastão (2 mãos), 2 de dano

Armaduras

Roupas de tecido comum e boatas em couro, 11 de proteção

Mecânica da Carreira

Utilitários Alquímicos

O personagem possui 10 compartimentos para seus itens específicos de Alquimista: Frascos, Poções, Elixires ou Soros. Adicionalmente, quando em viagem, carrega consigo o suficiente para criar a maioria de suas fórmulas sem precisar de um laboratório.

Vivências

Raciais

Escambo
Espírito Humano
Intelecto Aguçado

Pluralidade Humana
Versatilidade Humana

Outras

Arremessar Objetos Alquímicos
Cavalgar
Diagrama: Pedra Luminescente
Fórmula: Frasco de Super Cola

Fórmula: Poção de Cura Menor
Fórmula: Soro Antídoto do Continente de Kalam
Primeiros Socorros
Proficiência: Armas Básicas

Itens e Equipamentos

Adaga
Bandagens x 3
Botas de couro
Cobertor
Mochila

Ração para 3 dias
Roupas (comum)
Saco (pequeno)
Utensílios Alquímicos
Vela x 2

Carga

18 (19/28)

Dinheiro

88 pratas

AMAN TROVIS

HISTÓRIA

Nativo da Ilha Artaruza sempre foi um garoto muito questionador e investigativo, sua curiosidade só não é maior que seus receios e inseguranças do mundo, mas apesar de toda cautela não são raras as vezes que se depara com situações perigosas. Esse misto de querer explorar tudo mas ter medos, tornaram Aman um ávido consumidor de livros, afinal essa é a forma mais segura de aprender. Porém, muitos anos vivendo em bibliotecas e laboratórios podem ser práticos para replicar fórmulas, mas para novas criações e experimentações isso não ser para nada.

Muitos Alquimistas preferem levar uma vida mais acadêmica e fechada, longe da sociedade e dos perigos do mundo selvagem, mas Aman nunca conseguiu reprimir totalmente sua vontade de explorar novos ingredientes e ver com seus próprios olhos tudo o que a natureza pode oferecer. Ver em primeira mão, testar efeitos antes de todos, ele não

via graça em repetir para sempre os feitos de outros.

Após seus anos de estudos formais, Aman juntou toda coragem que pode e está disposto a começar uma nova etapa em sua graduação, seguindo os passos dos Alquimistas de Campo, desbravando lugares inóspitos, aventurando-se em densas florestas e onde mais os elementos o levar. Para tal finalidade decidiu começar aceitando trabalhos de transporte, uma das primeiras exigências da Ordem dos Alquimistas para sua nova formação.

VIVÊNCIAS

ESPÍRITO HUMANO REATIVA Mostrando a força de vontade humana, quando chegar em 0 pontos de Vida o humano pode fazer um Teste de Atributo: Vigor com Dificuldade: Difícil (30), se ele passar ele fica com 1 ponto de Vida. Só pode ser usado uma vez por combate. CUSTO (RT) ALVO ALCANCE 0 Você Você	ARREMESSAR OBJETOS ALQUÍMICOS PASSIVA O Alquimista conhece bem suas criações e como melhor utilizá-las em combate.	CAVALGAR PASSIVA O personagem sabe utilizar animais comuns como montaria: mulas, cavalos, bois e jutos por exemplo.	DIAGRAMA: PEDRA LUMINESCENTE PASSIVA Através de seus diagramas e manipulações o Alquimista consegue trabalhar uma pedra que emite luz. A emissão pode alcançar 5 unidades em todas as direções e dura por volta de 5 dias dependendo da pedra.
ESCAMBO PASSIVA Por serem um povo focado no comércio eles ganham +3 para testes relacionados a barganha.	FÓRMULA: FRASCO DE SUPER COLA PASSIVA Fórmula para criação de uma super cola de ação instantânea e qualquer um que pisar ou tocar nela fica preso.	FÓRMULA: POÇÃO DE CURA MENOR PASSIVA Qualquer um que beber sentirá um alívio imediato das dores, curando 1 ponto de Vida. Caso descanse por mais de uma hora também ajuda o efeito curativo da poção e recupera 2 pontos de Vida.	FÓRMULA: SORO ANTÍDOTO DO CONTINENTE DE KALAM PASSIVA O Alquimista tem estudo suficiente para produzir um antídoto que combate os efeitos dos venenos mais comuns encontrados e produzidos no continente.
INTELECTO AGUÇADO PASSIVA Se um humano falhar em um Teste de Atributo: Inteligência, ele pode escolher fazer a jogada novamente para o dado de menor valor. Isso mostra a facilidade de adaptação dos Belthorianos.	PLURALIDADE HUMANA PASSIVA Devido a grande diversidade dessa raça, temos pessoas de tudo quanto é tipo, isso lhe dá +3 pontos para distribuir em qualquer atributo na criação do personagem.	PROFICIÊNCIA: ARMAS BÁSICAS PASSIVA O personagem sabe utilizar armas simples, geralmente de fazendeiros, como facas, lanças, foices e porretes. Anula a penalidade por usar esse tipo de arma.	PRIMEIROS SOCORROS PASSIVA O personagem sabe fazer curativos, dar pontos e colocar alguns ossos no lugar.
VERSATILIDADE HUMANA PASSIVA Devido a grande ansiedade que essa raça tem em querer fazer e aprender tudo rápido, ganha-se 2 pontos (ou 1 ponto para cada 20 anos de vida) em Vivência no momento da criação do personagem.			

DRUVAN LOPAR

PATRULHEIRO

Humano, Belthoriano

Combate			
Reação	Ataque	Defesa	Vida
3	1	17	13

Resiliência		
Vermelha	Amarela	Azul
4	1	0

Recurso Tático	Movimentação
6	6

Atributos									
FOR	VIG	DES	CAR	MAN	PRE	INT	SAB	PER	
5	6	7	4	4	4	5	7	8	
0	+1	+1	-1	-1	-1	0	+1	+2	

Armas
Arco normal, 3 de dano

Armaduras
Ombreira, luvas e botas em couro e peitoral em placas, 14 de proteção

Mecânica da Carreira
Olhos de Águia
Quando tiver sucesso em uma jogada de ataque ele pode substituir seu dano total e causar 1 de dano fixo diretamente na Vida do alvo (ignorando a Resiliência do mesmo). Essa escolha serve para ativar algumas vivências e assim conseguir efeitos interessantes.

Vivências	
Raciais	
Escambo	Pluralidade Humana
Espírito Humano	Versatilidade Humana
Intelecto Aguçado	
Outras	
Armadilhas Caseiras	Proficiência: Armas Básicas
Disparo Duplo	Rastrear
Escalar	Rastro Fantasma
Proficiência: Armaduras Médias	Tiro Tartaruga

Itens e Equipamentos	
Adaga	Ração para 3 dias
Aljava x 30 flechas	Roupas (comum)
Arco normal	Saco (grande)
Armadura com partes em couro e placas	

Carga	Dinheiro
24 (21/32)	37 pratas

DRUVAN LOPAR

HISTÓRIA

Há algumas décadas atrás, quando Druvan ainda era jovem, sua família ficou conhecida e marcada por um crime cometido por seu pai. A família Lopar tinha um ótimo histórico de Patrulheiros que serviam o reinado, uma relação que garantia-lhes fama e uma vida financeira estável. Os Lopar caíram em desgraça quando Voran, o pai de Druvan, aliou-se com mercenários locais chamados de As Rapinas de Noth Moroc, um grupo de rebeldes conhecidos principalmente por traficarem Lótus Branca.

Após anos dedicados ao crime, Voran Lopar foi preso e executado pelos Belthorianos, durante seu tempo ausente, Druvan sofreu uma juventude difícil, sustentado por sua mãe Liven, uma mulher simples e muito amorosa. Quando ficou viúva e já sem muitos recursos, teve de trabalhar em uma das piores tavernas de Noth Moroc para sustentar-se. Enfrentou uma morte triste e lenta, depois de cair

doente com a Peste Rugosa. Druvan cuidou de sua mãe até os últimos momentos e cresceu odiando seu pai.

Mesmo detestando o terrível legado que seu pai deixou, Druvan não pôde deixar de seguir seus passos na profissão, desde muito novo a facilidade em explorar locais de difícil acesso e seu talento inato com o arco tornaram-no um reconhecido Patrulheiro, ainda que um pária.

Hoje, Druvan passa a maior parte de seu tempo sozinho, desbravando novas paisagens por toda região de Kalam, voltando para a cidade apenas para repor e consertar seus equipamentos. A maior parte dos comerciantes não aceitam negociar com ele por conta da má reputação de seu nome de família. Mas sempre existem aqueles que falam a língua universal da prata.

VIVÊNCIAS

DISPARO DUPLO ATIVA Dois projéteis são disparados pelo Patrulheiro, podendo ser em um único movimento ou em dois. Também pode ser em alvos diferentes, nesse caso, uma jogada de ataque para cada é necessária. <table border="1"><thead><tr><th>CUSTO (RT)</th><th>ALVO</th><th>ALCANCE</th></tr></thead><tbody><tr><td>4</td><td>Vários</td><td>Longo</td></tr></tbody></table>	CUSTO (RT)	ALVO	ALCANCE	4	Vários	Longo	TIRO TARTARUGA ATIVA O Patrulheiro dispara sua flecha procurando atingir as pernas do alvo e se causar dano na Vida ele aplicará o efeito Lentidão (2). <table border="1"><thead><tr><th>CUSTO (RT)</th><th>ALVO</th><th>ALCANCE</th></tr></thead><tbody><tr><td>4</td><td>Único</td><td>Longo</td></tr></tbody></table>	CUSTO (RT)	ALVO	ALCANCE	4	Único	Longo	ARMADILHAS CASEIRAS ATIVA O personagem sabe como funcionam as armadilhas simples para caçar, podendo armar e desarmar. É necessário um Teste de Atributo: Destreza com Dificuldade: Normal (25).	RASTREAR ATIVA O personagem sabe como rastrear animais e pessoas, tendo vantagem em uma possível aproximação.
CUSTO (RT)	ALVO	ALCANCE													
4	Vários	Longo													
CUSTO (RT)	ALVO	ALCANCE													
4	Único	Longo													
RASTRO FANTASMA ATIVA O Patrulheiro consegue andar em diversos terrenos sem deixar rastros, ou o mínimo possível.	ESPÍRITO HUMANO REATIVA Mostrando a força de vontade humana, quando chegar em 0 pontos de Vida o humano pode fazer um Teste de Atributo: Vigor com Dificuldade: Difícil (30), se ele passar ele fica com 1 ponto de Vida. Só pode ser usado uma vez por combate. <table border="1"><thead><tr><th>CUSTO (RT)</th><th>ALVO</th><th>ALCANCE</th></tr></thead><tbody><tr><td>0</td><td>Você</td><td>Você</td></tr></tbody></table>	CUSTO (RT)	ALVO	ALCANCE	0	Você	Você	ESCALAR PASSIVA O personagem sabe como escalar diversos tipos de lugares, tendo poucos deles que não consiga ultrapassar.	ESCAMBO PASSIVA Por serem um povo focado no comércio eles ganham +3 para testes relacionados a barganha.						
CUSTO (RT)	ALVO	ALCANCE													
0	Você	Você													
INTELECTO AGUÇADO PASSIVA Se um humano falhar em um Teste de Atributo: Inteligência, ele pode escolher fazer a jogada novamente para o dado de menor valor. Isso mostra a facilidade de adaptação dos Belthorianos.	PLURALIDADE HUMANA PASSIVA Devido a grande diversidade dessa raça, temos pessoas de tudo quanto é tipo, isso lhe dá +3 pontos para distribuir em qualquer atributo na criação do personagem.	PROFICIÊNCIA: ARMADURAS MÉDIAS PASSIVA O personagem utiliza armaduras médias, geralmente compostas com couros e malhas, para sua proteção sem que atrapalhe seus movimentos. Anula a penalidade na Destreza por usar esse tipo de armadura.	PROFICIÊNCIA: ARMAS BÁSICAS PASSIVA O personagem sabe utilizar armas simples, geralmente de fazendeiros, como facas, lanças, foices e porretes. Anula a penalidade por usar esse tipo de arma.												
VERSÁTILIDADE HUMANA PASSIVA Devido a grande ansiedade que essa raça tem em querer fazer e aprender tudo rápido, ganha-se 2 pontos (ou 1 ponto para cada 20 anos de vida) em Vivência no momento da criação do personagem.															

NOME	
RAÇA (CULTURA)	VIVÊNCIA
CARREIRA	
DISPONÍVEL	

RHUNOR

FICHA DE PERSONAGEM

ATRIBUTOS						
FÍSICO	FORÇA	<input type="text"/>	VIGOR	<input type="text"/>	DESTREZA	<input type="text"/>
	SOCIAL	CARISMA	<input type="text"/>	MANIPULAÇÃO	<input type="text"/>	APARÊNCIA
MENTAL	INTELIGÊNCIA	<input type="text"/>	SABEDORIA	<input type="text"/>	PERCEPÇÃO	<input type="text"/>

COMBATE			
REAÇÃO	ATAQUE	DEFESA	MOVIMENTAÇÃO
BASE	BASE	BASE	BASE
ATUAL	ATUAL	ATUAL	ATUAL
VIDA			
BASE			ATUAL

VIVÊNCIAS	

RESILIÊNCIA			
VERMELHO	AMARELO	AZUL	
BASE	BASE	BASE	
ATUAL	ATUAL	ATUAL	
RECURSO TÁTICO			
BASE			ATUAL

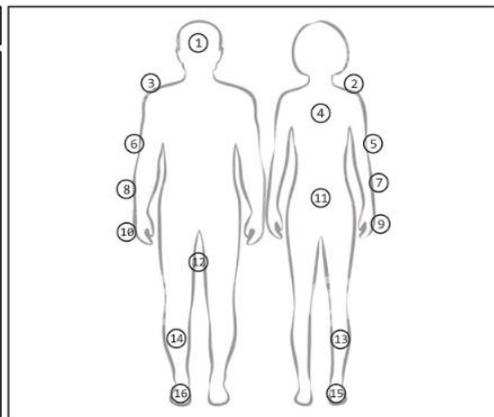
ITENS	

MECÂNICA	

TESOURO	CARGA	PROTEÇÃO
PRATA	ATUAL	
RUBRO	NORMAL	
	MÁXIMO	

ARMAS		
	ALCANCE	DANO

ANOTAÇÕES



PROTEÇÃO				
<input type="text"/>	<input type="text"/>	1	<input type="text"/>	9
<input type="text"/>	<input type="text"/>	2	<input type="text"/>	10
<input type="text"/>	<input type="text"/>	3	<input type="text"/>	11
<input type="text"/>	<input type="text"/>	4	<input type="text"/>	12
<input type="text"/>	<input type="text"/>	5	<input type="text"/>	13
<input type="text"/>	<input type="text"/>	6	<input type="text"/>	14
<input type="text"/>	<input type="text"/>	7	<input type="text"/>	15
<input type="text"/>	<input type="text"/>	8	<input type="text"/>	16