



Apresenta:



REINOS DE FERRO

Core Rules em Português





Créditos da Edição Americana

Todos os Direitos Reservados à Privateer Press TM.

Todas as imagens são de posse da Privateer Press TM.

Créditos do Resumo em Português

Editor Responsável: Rafão Araujo

Tradutores Envolvidos: Rafão Araujo, Jefferson Neves, Daniel Holanda, Francis Diego, Rodolfo Maximiano, Po-bos Sérgio e Bruno Scaramussa.

Revisão: Pamela Oliveira, Rafão Araujo e Francis Diego.

Diagramação: Luis Felipe Gouvêa.

Suporte: Sebastian Nemo e Pj Disouza.

Agradecimentos do Editor Responsável: Filipe Aguiar, Renê Ribeiro, Carlos Alexandre Martins, Jakeline Araujo, Kairo Abade, Josimar Amaro, Sérgio Magalhães, Dmitri Gadelha, Daniel Ramos, Emerson Reis, Pel, Leonam, Miguel Ahrkanjo, Kenedy Dionor, Henryque Plaster, Stefano Pelletti e todos os outros Bucaneiros que me apoiaram nesses 15 dias de muito trabalho.

Advertência: Livro de Fantasia, tudo que está contido aqui é pura ficção.

Aos Politicamente Corretos: Antes de criticar, apresente o seu trabalho para o público, mostre que faz algo pelo RPG nacional, somente depois disso aceitarei discutir com você sobre o que fiz foi certo ou errado.

Minhas Desculpas: Principalmente à minha esposa e filho pela minha ausência nesses 15 dias. Depois à aqueles que encontrarem erros tanto de tradução como de digitação, fiz o que pude com o pouco inglês que tenho.

Sites:

www.redutodobucaneiro.blogspot.com.br

www.jamboeditora.com.br/reinosdeferro

www.privateerpress.com

E-mail de Contato Direto:

Rafael.jakeline.araujo@gmail.com



História de Immoren Ocidental

Mais de mil anos atrás, a terra que agora é conhecida como Reinos de Ferro era um atoleiro de cidades-estado humanas em guerra constante. Líderes fortes iam e vinham, mas, no território caótico conhecido então como as “Mil Cidades”, ninguém era capaz de forjar um reino duradouro. Então, do outro lado do mar, vieram os Orgoth, uma maligna raça imperialista que iria mudar o destino de Immoren ocidental para sempre, e abrir o caminho para os Reinos de Ferro surgirem. (NdT.: História antiga se mantém inalterada).

A Guerra Llaelesa

Sem quase nenhum aviso Khador investe pesadamente contra Llael em 604. O planejamento e execução do ataque foram feitos pelo Kommandante Gurvaldt Irusk, o maior gênio militar da Terra Mãe com grande conhecimento das defesas de Llael. Após devastar a maioria das cidades, uma batalha sangrenta ocorre em Merywyn, capital de Llael, ao mesmo tempo em que Khador enfrenta Cygnar na Floresta dos Espinhos. Depois de seis meses os nobres se Llael se rendem e Cygnar recua.

A Resistência Llaelense nasce na cidade livre de Rhydder. Ayn Vanar se declara imperatriz.

A Guerra Sul-Caspia e as Grandes Cruzadas

Os conflitos em Llael enfraqueceram Cygnar e as relações com o Protetorado ficaram cada vez piores. Como a Cruzada do Norte tomou o seu caminho em direção a Llael, a maioria dos recursos militares do Protetorado foi direcionada para os conflitos em Sul. As tensões no sul atingiram um ápice único entre Cygnar e o Protetorado, enquanto os servos de Menoth iniciam a independência do Protetorado. Cygnar tomou medidas extremistas sem precedentes e autorizou o Lorde Comandante Coleman Stryker a agir contra os Menitas em Corvis e Caspia. Estes Menitas foram presos, baseado no fato de que eles estariam colaborando secretamente com o Protetorado. Os Menitas inocentes foram colocados em barcos e transportados para a prisão localizada no fim do Rio Negro, a prisão da Ilha da Pedra Sangrenta, uma prisão reservada para os mais perigosos criminosos de Cygnar.

Este evento está descrito no blog **Reduto do Bucaneiro** com o título “*A Reivindicação de Sul e a*

Invasão de Caspia”. Ao mesmo tempo em que isso ocorria, o Lorde Lich Cryxiano Asphyxious toma controle de um templo Orgoth na Floresta dos Espinhos e o evento põem fim a vida da Precursora de Menoth. Khador coloca Fellig em cerco, que é ajudada por Ord e Severius é o novo Hierarca. Mais informação no blog **Reduto do Bucaneiro** com o título “*Linha Cronológica Recente - vários Reinos*”.

Queda da Guarda Norte e Invasão da Floresta dos Espinhos

Em 606 uma frota cryxiana ataca em Porto Vladovar e destrói boa parte da força naval de Khador. Além disso, uma catástrofe nas terras do norte quase destrói os Nyss e afeta Khador. Existem muito rumores de crias dracônicas e nyss flagelados aterrorizando uma série de comunidades periféricas no norte. Os nyss têm fugido e procurado refúgio em vários lugares, principalmente em Korsk, a capital Khadorana.

Em 608 a batalha entre Cygnar e Khador é aberta e se estende através do Rio da Língua do Dragão. A ameaça de Cryx aumenta e o Protetorado investe e dificulta as relações. Este é um momento preocupante para todas as nações dos Reinos de Ferro.

Nota do Tradutor: Possivelmente, se você está lendo este arquivo é porque você já é fã dos Reinos de Ferro e por isso não iremos ficar replicando uma história já conhecida. Se você ainda não conhece Reinos de Ferro ainda, basta uma pequena pesquisa prévia.

Análise do Tradutor

Infelizmente o livro não apresenta mais a equipe envolvida no projeto como antes. O livro contém informações sobre: Pré História e Cosmologia, Criação, de Menoth e a Devoradora, Urcaen, Deuses Élficos, Os Patriarcas.

Explicação sobre a era tribal, início das civilizações élficas e rhulesas, possui uma linha do tempo e situa o jogo no ano de 608 DR. O calendário foi simplificado, utilizando a descrição da data através de dia do mês e o nome deste, tornando o uso do nomes das semanas opcional, não descreve os feriados. A história base é a mesma conhecida

no Guia do Mundo. O livro explica bem como o mundo era até a ocupação Orgoth, passando pelos Colossais, expulsão e o Tratado de Corvis. O livro fala sobre as guerras antigas, guerras de expansão e a guerra civil cygnarana.

Legal que o livro dá uma importância às principais dinastias de Immoren: Vanar de Khador, Cathor de Ord, Martyn de Llael, Hierarcas do Protetorado e Raelthorne de Cygnar. O livro já fala sobre a guerra em Llael, invasão de Caspia e ataque a Sul, queda da Guarda Norte e Invasão da Floresta dos Espinhos. O livro é mais direto que seu antecessor e vai direto à veia do jogo. Fica obvio que o clima do jogo tornou-se ainda mais focado na guerra.

Vida nos Reinos de Ferro

Aqui se parece muito com o guia do jogador, explicando os locais superficialmente e dando uma noção direta da Llael dividida e sua resistência. Ord e o Protetorado receberam boa atenção assim como todos os reinos humanos. Neste capítulo estão descritas as clássicas e icônicas etnias de Immoren assim como as principais raças não-humanas. A parte sobre línguas foi profundamente destrinchada, ocupando 4 páginas.

O capítulo explica, ainda, sobre o avanço da tecnologia, transporte de cargas, indústria e agricultura, passando pela Liga Mercariana e ferrovias. O capítulo fala sobre brevemente sobre a aplicação da lei em certos lugares, educação e viagem, assim como sobre as moedas dos reinos. Infelizmente o livro não possui a tabela de ferrovias e linhas disponível como no Guia do mundo.

Na parte destinada ao Serviço Militar, o livro fala sobre Companhias Mercenárias e Contrabando. Na parte de Magia vemos as runas e escritos Telgash, assim como o livro diferencia Feiticeiros de Arcanistas. Aqui já vemos as ordens arcanas (Ordem Fraternal da Magia e Ordem do Crisol Dourado, infelizmente não vi sobre Iluminados ou Magos Cinzentos), necromancia e infernalismo. Já temos uma boa pincelada sobre Alquimia, Mekânica, Gigantes de Ferro, Necrotech e Conjuradores de Guerra. A parte de Religião é um show, mantém a mesma qualidade e indo direto ao assunto. O mais legal foi dar símbolos aos Ascendidos e Proles.

O livro pincela sobre a Resistência Llaelesa, a Casa Mateu de Ord e a briga das famílias, as incursões de Cryx, os losanos Procuradores que estão atrás de um modo de salvar Scyrah, fala também da relação entre os Ogrun e Rhuleses. Ou seja, informações úteis para o início do jogo.

Este capítulo é absurdamente importante pois, apresenta informações diretas, coisas que realmente definem o imaginativo da construção do cenário.

As Línguas dos Reinos de Ferro

Línguas Caspianas

Considerada por muitos como as primeiras línguas.

Caspiano (Extinto) - Descendente das primeiras comunidades menitas da Antiga Icthier. A Verdadeira Lei está escrita em Caspiano.

Cygnarano (e Sulês) - A linguagem dominante no sul dos Reinos de Ferro. Cada local tem seus sotaques, mas todos se entendem.

Llaeles - O Llaeles é a evolução direta da Linguagem Ryn de Rynyr da pós Ocupação Orgoth. Muitos Llaelenses estão aprendendo o Khadorano.

Ordico - Descendente moderno do antigo Tordorano. Em seu repertório temos muitos termos Thurianos e palavras Orgoth, além da mistura com termos náuticos.

Scharde - Muitos dizem que é um dialeto Cygnarano, mas na verdade ele é uma mistura de Molgur, Morridano, Ordico, Llaelese e Khadorano.

Línguas Khurzicas

Khurzico (Extinto) - Remonta ao período pré-histórico. Seu alfabeto é pré Caspiano e os mais antigos escritos da Velha Fé estão nesta língua.

Khadorano - Verdadeira mistura de termos Khurzico, Orgoth e Molgur que gerou a maior língua do norte.

Kossita - Linguagem única dos descendentes do Império de Koss.

Umbreano - Língua distinta com alfabeto e fonética muito bem formada. Sua língua possui muitos termos Llaelenses, Ordicos e Cygnaranos.

Línguas Molgur

Um grande número de línguas extintas.

Molgur - A mais antiga das línguas modernas, foi responsável de unir o os servos de Dhunia. Muitas vezes chamadas de a Língua dos Berserkers.

Gobberiano - Dizem que é uma mistura louca de Molgur com Molgur-Tur que gerou uma língua estranha com muitos termos Cygnaranos.

Molgur-Og - A língua comum dos Ogruns, possui muitos termos Rhulêses.

Molgur-Trul - A língua comum dos Trolloídes. Descendentes da língua não entendível dos Trolls.

Línguas Morridanas

Sofreu serio declínio, tem um alfabeto distinto e linguagem rudimentar.

Morridano - Língua do povo de Morrdh, os morridanos aprendem cedo essa língua difícil que dificilmente é ensinada em escolas. Usa versões estranhas, mas entendíveis do alfabeto caspiano.

Idriano - Linguagem original das tribos nômade das Planícies da Pedra Sangrenta. Usa alfabeto parecido com o Molgur.

Thuriano - Língua falada pelos descendentes do império de Thuria. Seu alfabeto é muito parecido com o caspiano.

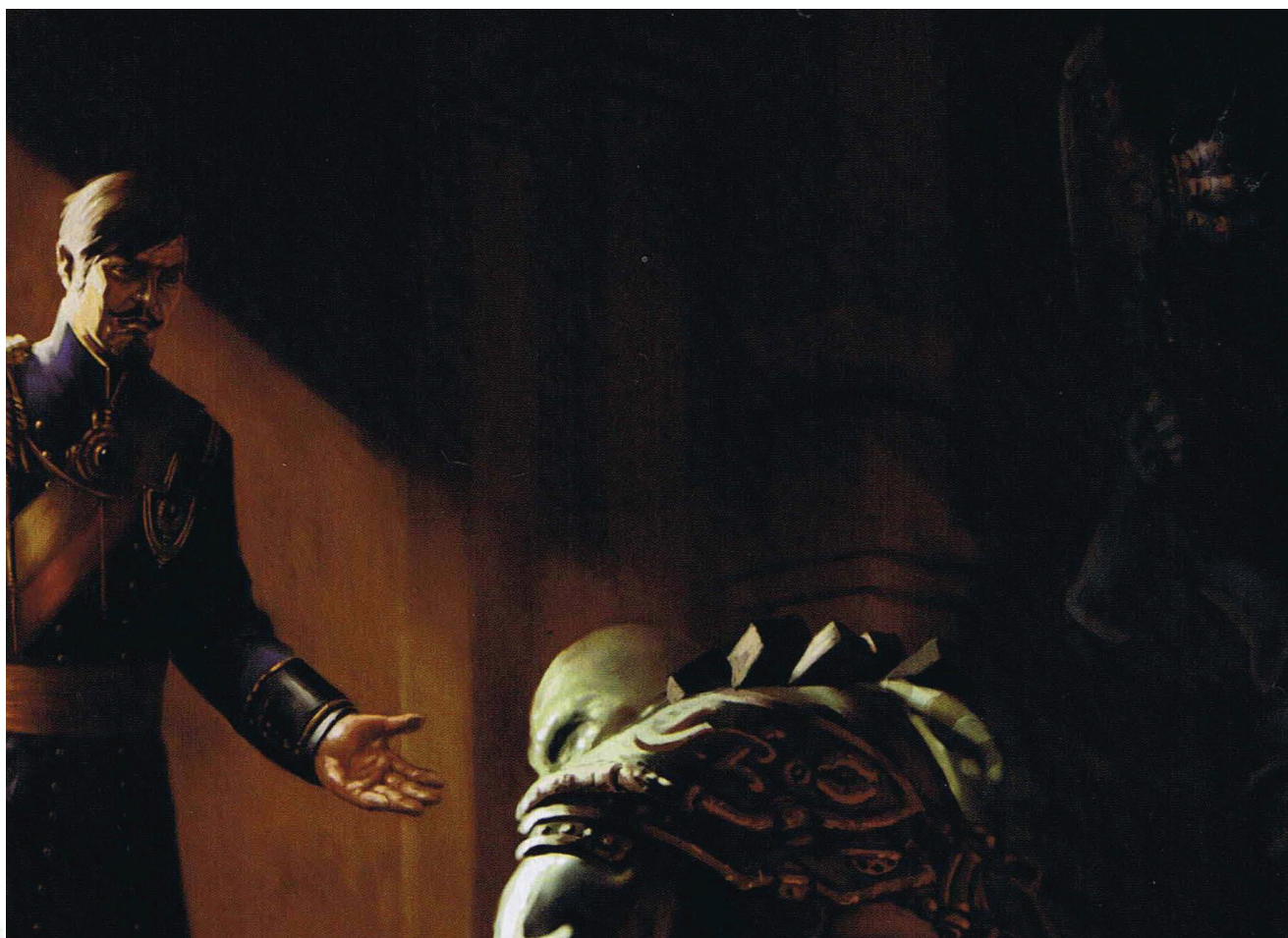
A assim chamada **Gíria de Cinco Dedos** é um dialeto artificial de mistura Thuriana, Cygnarano e Caspiano. É muito rápido na fala e seu dialeto é intencionalmente confuso. Ele é amplamente utilizado em Cinco Dedos, seu local de nascimento, e se espalhou para os círculos criminosos de outras cidades, ela é a linguagem do submundo. É mais comumente usada em Ord e norte de Cygnar, mas pode ser encontrada entre os bandos de todo os Reinos de Ferro. Não tem forma escrita.

Rhulês - Língua falada pelos anões e Rhul. Muito falada em Cygnar e Khador,

Shyr - Língua dos Iosano. Membros da Retribuição de Scyrah tem versões diferentes da língua.

Aeric - Língua do Nyss, lembra muito o Shyr, mas tem forte influencias das línguas khadoranas.

Línguas Obscuras - Existem muitas espalhadas. As Satyx tem seu próprio idioma, os Servos parecem ter uma língua dos mortos vivos. Muitos cogitam que infernais falam uma língua profana e blasfema que se basearia nas runas Telgesch dos tamaritas.





Capítulo 2

Personagens

Todos os personagens começam com o **Nível Herói**.

Todos têm três Atributos (Stats) primários: Physique, Agility e Intellect.

Assim como os seis atributos secundários são Speed, Strength, Poise, Prowess, Arcane e Perception.

Physique (PHY) representa a saúde, vigor, resistência. É usada para resistir a venenos, stress físico. PHY determina o ARMOR (ARM), Força de Vontade e o número de Círculos de Vitalidade no Espiral da Vida.

- **Speed (SPD)** é quão rápido o personagem se move. Usado como base de **Defense (DEF)** e Iniciativa.
- **Strength (STR)** É a força física do personagem. Usado para calcular o erguimento de peso e dano de ataques corporais.

Agility (AGL) representa os reflexos e controle corporal do personagem. Usado em perícias que envolvem reflexos e auxilia o valor de DEF do personagem e o número de Círculos de Dano no Espiral da Vida.

- **Poise (POI)** representa a coordenação manual. Poise auxilia testes de ataque à distância.
- **Prowess (PRW)** representa a graça, equilíbrio e controle do próprio corpo. Representa talento natural, condicionamento e treino. Ajuda no talento natural de se usar armas de combate corporal e auxilia iniciativa.

Intellect (INT) representa o raciocínio, dedicação e velocidade de pensamento. Usado em perícias de conhecimento e solução de problemas. INT auxilia na Força de Vontade e o número de Círculos de Dano na Espiral da Vida.

- **Arcane (ARC)** representa poder mágico. Usado para testes de perícias arcanas. Apenas personagem com arquétipo Imbuído tem acesso a este atributo.
- **Perception (PER)** representa a astúcia, atenção a detalhes, alerta e percepção do personagem. Auxilia a DEF e Iniciativa.

Atributos derivados:

Defense (DEF) representa o quão difícil é acertar o alvo em combate. Defense básica é a soma de Speed, Agility e Perception. Defense pode ser modificada por habilidades e equipamentos.

Iniative: Soma de Speed, Prowess e Perception. Initiative pode ser modificada por habilidades e equipamentos.

Armor (ARM) representa o quão difícil pe causar dano no personagem. Armor é a soma de Physique e armaduras e roupas.

Willpower (WILL) representa a vontade de resistir a medo, coação e controle mágico. WILL é a soma de Physique e Intellect.

Para que serve cada Atributo ?

- **Physique** – Para resistir a efeitos de venenos, evitar e contrair uma doença.
- **Speed** – Para ser bem sucedido em perseguições.
- **Strength** – Para tenta levantar um objeto.
- **Agility** - Para medir os reflexos e equilíbrio de um personagem.
- **Poise** – Para o personagem fazer um ataque à distância.
- **Prowess** – Para personagem atacar corpo-a-corpo ou com arma de arremesso.
- **Intellect** – Para testar o raciocínio, conhecimento e dedução do personagem.
- **Arcane** – Para fazer um ataque mágico.
- **Perception** – Para testar a atenção do personagem nos detalhes.

Raças

Primeiro passo é escolher uma raça. Cada raça possui um valor inicial e o máximo que pode se ter de acordo com o nível de personagem.

Línguas: Todos começam com duas línguas, uma da sua raça e outra das terras em que viveu. O único que muda isso é o Ogrun que fala Molgur-Og, Rhulês e outra das terras que viveu.

Humanos: Podem ser Imbuído, Intelectual, Forte ou Perito. Humanos têm grande potencial e por isso começam com +1 em PHY, AGL ou INT.

Altura varia entre 1,55m a 1,91m para machos e 1,40m a 1,75m para fêmeas.

Peso se mantém entre 50kg a 90kg para machos e 40kg a 77kg para fêmeas.

Continuam divididos em Caspianos/Sulêses, Idrianos, Khardas, Kossitas, Povo-do-Meio, Morriganos, Ryn, Schard, Skirov, Thurianos, Tordoranos e Umbreanos, assim como as etnias menores. Entretanto, essa divisão é apenas contextual e comportamental, nada de mudança em regras.

HUMANO									
	PHY	SPD	STR	AGL	PRW	POI	INT	ARC	PER
Valor Inicial	5	6	4	3	4	4	3	-	3
Hero Limit	7	7	6	5	5	5	5	4	5
Vet. Limit	8	7	7	6	6	6	6	6	6
Epic Limit	8	7	8	7	7	7	7	8	7

Anões: Podem ser Imbuído, Intelectual, Forte ou Perito. Quando lutam contra alvos com armaduras pesadas, diminuem a DEF do alvo em 1. Começam com Conexões (Clã de Anões).

Altura gira entre 1,32m a 1,52m para machos e 1,19m a 1,4m para fêmeas.

Peso se mantém entre 68kg a 86kg para machos e 47kg a 65kg para fêmeas.

ANÃO									
	PHY	SPD	STR	AGL	PRW	POI	INT	ARC	PER
Valor Inicial	6	4	5	3	4	3	4	-	3
Hero Limit	7	5	6	5	5	4	5	4	4
Vet. Limit	7	6	7	6	6	5	6	6	6
Epic Limit	8	6	8	7	7	6	7	7	7

Gobber: Podem ser Intelectual, Forte ou Perito. Eles recebem turbinagem em testes de Punga. Tem DEF +1, não podem usar armas grandes ou rifles.

Altura gira entre 86cm a 1,07m para machos e 81cm a 1,02m para fêmeas.

Peso se mantém entre 19kg a 27kg para machos e 17kg a 25kg para fêmeas.

GOBBER									
	PHY	SPD	STR	AGL	PRW	POI	INT	ARC	PER
Valor Inicial	4	6	3	4	4	3	3	-	3
Hero Limit	6	7	4	5	5	5	4	-	4
Vet. Limit	7	7	5	6	6	6	5	-	4
Epic Limit	7	7	6	7	7	7	6	-	5

Iosano: Podem ser Imbuído, Intelectual, Forte ou Perito. Começam com uma habilidade de carreira adicional.

Altura gira entre 1,65m a 1,91m para machos e 1,52m a 1,78m para fêmeas.

Peso se mantém entre 56kg a 81kg para machos e 38kg a 63kg para fêmea

IOSANO									
	PHY	SPD	STR	AGL	PRW	POI	INT	ARC	PER
Valor Inicial	5	6	4	3	4	4	4	-	3
Hero Limit	7	7	5	5	5	5	6	4	5
Vet. Limit	7	7	6	6	6	6	6	6	6
Epic Limit	7	7	7	7	7	7	7	8	7

Nyss: Podem ser Imbuído, Forte ou Perito. Não podem ser Mekânicos Arcanos, Arcanista, Magos Pistoleiros ou Conjuradores de Guerra. Compram Arco Nyss e Claymore com 10 PO de desconto. Recebem +1 em PER, +3 de ARM contra dano de frio, -3 de ARM contra dano de fogo.

Altura gira entre 1,7m a 1,96m para machos e 1,57m a 1,83m para fêmeas.

Peso se mantém entre 63kg a 88kg para machos e 43kg a 58kg para fêmeas.

NYSS									
	PHY	SPD	STR	AGL	PRW	POI	INT	ARC	PER
Valor Inicial	5	6	4	4	4	4	3	-	3
Hero Limit	7	7	6	5	5	5	5	4	5
Vet. Limit	7	7	7	6	6	6	6	6	6
Epic Limit	8	7	8	7	7	7	6	7	6

Ogrun: Forte e Perito. Estatura Grande: Usam apenas uma mão para armas de duas mãos, porém com penalidade de -2.

Altura gira entre 2,29m a 2,67m para machos e 2,08m a 2,46m para fêmeas.

Peso se mantém entre 204kg a 226kg para machos e 150kg a 172kg para fêmeas.

OGRUN									
	PHY	SPD	STR	AGL	PRW	POI	INT	ARC	PER
Valor Inicial	6	5	6	3	4	3	3	-	2
Hero Limit	7	6	8	5	5	4	5	-	4
Vet. Limit	8	6	9	5	6	5	5	-	5
Epic Limit	9	6	10	6	7	6	6	-	6

Trolloíde: Podem ser Imbuído, Forte e Perito. Não podem ser Mekânicos Arcanos, Arcanista ou Conjuradores de Guerra. Sendo ou não do Arquétipo Forte, ele começa o jogo com as habilidades Talento: Revitalizar e Robusto.

Altura gira entre 1,8m a 2,13m para machos e 1,6m a 1,93m para fêmeas.

Peso se mantém entre 113kg a 150kg para machos e 68kg a 104kg para fêmeas.

TROLLOÍDE									
	PHY	SPD	STR	AGL	PRW	POI	INT	ARC	PER
Valor Inicial	6	5	5	3	4	2	3	-	3
Hero Limit	8	6	7	5	5	4	4	4	4
Vet. Limit	9	6	8	6	6	5	5	6	5
Epic Limit	10	6	9	7	7	6	6	7	6

Arquétipos

Segundo passo é escolher o Arquétipo. Aqui se escolhe o dom inato do personagem. São quatro, Imbuído, Intelectual, Forte e Perito. Cada uma fornece suas próprias vantagens.

Perito

Este personagem é extremamente rápido, ágil e habilidoso. Ele confia em seu juízo, habilidade e sorte sem medida.

O Perito ganha um ataque adicional durante a Fase de Ativação em quem ele escolher atacar neste turno.

Adicionalmente, um Perito começa o jogo com um dos benefícios abaixo, ele poderá adquirir mais benefícios com pontos de experiência:

Ambidestro - O personagem não sofre as penalidades que segunda arma acarreta em testes de ataque quando usando a Habilidade Lutar com Duas Armas.

Cauteloso - Quando ele recebe um Derrubar, ele pode imediatamente mover-se 3m e não pode ser alvo de Ataques Livres durante esse movimento. Este benefício não serve se o personagem estiver montado.

Quando caído, se for alvo de um ataque corporal, sua DEF não é reduzida. O personagem pode levantar-se em seu turno desistindo do seu movimento ou ação.

Hábil - O personagem possui dedos rápidos ou mãos ágeis. Ele ganha turbinagem em testes de AGL.

Talento: Golpe Defensivo - Quando um inimigo avança e termina seu movimento no alcance de um ataque corporal, o personagem pode gastar 1 ponto de talento para imediatamente dar um

ataque corporal no inimigo.

Talento: Desarmar - Após acertar o alvo com um ataque não-cone, não-AOE ou ataque corporal, e causando dano, o personagem pode gastar 1 ponto de talento para desarmar o oponente. Sua arma voa para longe de seu alcance. O ataque dirigido deste modo não causa dano.

Talento: Swashbuckler - Durante seu turno, o personagem pode gastar 1 ponto de talento para usar esta vantagem. No seu próximo turno ele poderá fazer um ataque corporal em cada inimigo no seu alcance com amplitude de 360 graus. Independente da quantidade de inimigos acertados, ele ainda poderá usar o benefício Passo Lateral (ver abaixo).

Talento: Intocável - O personagem pode gastar 1 ponto de talento em sua ação para ficar com +3 na DEF por um turno.

Consciência Sobrenatural - O personagem tem um método de percepção estranha. Personagem ganha turbinagem em seus testes de Iniciativa. Adicionalmente, inimigos nunca ganham ataques livres contra este personagem.

Passo Lateral - Quando o personagem atinge um inimigo com arma corporal, ele pode avançar até 3m após ser bem sucedido. Não pode ser alvo de ataques livres com essa manobra.

Virtuoso - Escolha uma Perícia Militar. Quando fizer um ataque que não seja de AOE com essa perícia, ganhe um dado adicional no ataque e no dano. Descarte o dado com valor mais baixo. Pode ser escolhido mais de uma vez, porem para perícias diferentes.

Imbuído

Aqueles com o arquétipo Presenteado nascem com a capacidade de conjurar magia. Este poder pode ser latente, descoberto somente mais tarde

na vida, ou pode ter se mostrado com idade precoce.

O Imbuído tem uma capacidade nata para a magia. Este dom pode ser descoberto a qualquer momento da vida. O Imbuído é requisito para as Carreiras Mekânico Arcano, Arcanista, Mago Pistoleiro, Padre, Feiticeiro e Conjurador de Guerra.

O Imbuído começa o jogo com uma Tradição. São duas: *Tecelões da Vontade* e *Focador*. Quando se é Imbuído o personagem possui o atributo ARC com valor de 2 para Focador e 3 para Tecelão da Vontade.

Adicionalmente, um Imbuído começa o jogo com um dos benefícios abaixo, ele poderá adquirir mais benefícios com pontos de experiência:

Estudo Adicional - O personagem teve grande estudo e ganha mais uma magia para sua lista de magias de carreira. Pode ser comprada várias vezes, mas o personagem nunca pode ter o dobro que seu valor de INT em magias conhecidas.

Conjurador de Combate - Quando o personagem ataca com magias, ele ganha um dado adicional. Descarte o dado com valor mais baixo.

Conjurador Rápido - O personagem ganha uma Ação Rápida que pode usar para conjurar uma magia.

Talento: Dominador - O personagem pode gastar 1 ponto de talento no seu turno para dobrar sua área de controle por um turno.

Talento: Conjurador Poderoso - O personagem pode gastar 1 ponto de talento para aumentar o Alcance (RNG) de uma magia em 3m. Magias com alcance de Área de Controle (CTRL) ou Cone (SP) não são afetadas.

Talento: Conjuração Rápida - O personagem pode gastar 1 ponto de talento imediatamente no início da rodada para fazer a manutenção de uma magia sem pagar seu custo em pontos de Fadiga ou Focus.

Talento: Força da Vontade - Após falhar num teste de fadiga, o personagem pode gastar 1 ponto de talento para ser bem sucedido automaticamente. Só pode ser comprado por personagem com tradição de Tecelão da Vontade.

Sensibilidade Mágica - Ele sente qualquer conjuração mágica que ocorra num raio de quinze

pés para cada ponto de ARC do personagem. Adicionalmente o personagem com a tradição de Focador pode sentir outros Focadores dentro deste alcance.

Leitor de Runa - O personagem pode ler e identificar qualquer magia em sua linha de visão devido as runas que se apresenta nelas. Ele pode saber o tipo da magia e a tradição do convocador.

Círculo de Proteção - O personagem pode despende de quinze minutos para criar um círculo de proteção com runas ao redor de um pequeno campo ou cômodo. Os nomes dos personagens que devem ficar seguros devem estar nas runas. Personagens não nomeados ficam com penalidade de -2 em seus ataques.

Forte

Este personagem tem as melhores condições físicas. Ele é incrivelmente resistente e capaz de proezas de força que desafiam a imaginação.

O Forte ganha um dado adicional para seus testes de dano corporais.

Adicionalmente, um Forte começa o jogo com um dos benefícios abaixo, ele poderá adquirir mais benefícios com pontos de experiência:

Bater para Trás - O personagem escolhe um alvo de um ataque corporal, após acertá-lo o alvo é empurrado 1,5m e o Forte avança 1,5m.

Talento: Armação - Uma vez por turno o personagem pode gastar 1 ponto de talento para dar um ataque corporal adicional.

Talento: Arremessar-se - O personagem é capaz de efeitos atléticos surpreendentes. Correndo e entrando em carga ele é capaz de se mover de qualquer jeito, independente dos obstáculos. O personagem pode gastar 1 ponto de talento para se mover em 7,5m para qualquer lugar do mapa.

Talento: Contra Carga - Quando um inimigo se movimentar e fica com trinta e seis pés de distância, o personagem pode gastar 1 ponto de talento e pode fazer uma carga contra o inimigo instantaneamente. O personagem não pode fazer um contra carga quando engajado.

Talento: Invulnerável - O personagem pode gastar 1 ponto de talento durante seu turno para ganhar +3 em ARM no seu turno.

Talento: Revitalizar - O personagem pode gastar 1 ponto de talento em seu turno para ter um valor adicional de pontos de vitalidade igual ao seu valor de PHY. Se o personagem for atacado no turno, anote o dano para depois recuperar a vitalidade. Não pode usar quando Incapacitado.

Talento: Quebra Escudo - Após acertar com ataque corpo a corpo um alvo que use escudo, pode-se gastar 1 ponto de talento. Causando dano, o escudo será destruído.

Talento: Vendeta - O personagem pode gastar 1 ponto de talento durante seu turno e escolhe um inimigo. Pelo resto do encontro ele tem um dado turbinado em testes de ataque contra ele. Você só pode ter um único alvo ao mesmo tempo. Se ele morrer, é preciso gastar novamente o ponto para nomear outro inimigo.

Ira Justificada - Quando um ou mais aliados forem atingidos por um inimigo que estiver em seu alcance, o personagem ganha +2 em STR e +2 em ARM por um turno.

Robusto - O personagem é durão. Quando Avariado, role um d6. Com 5 ou 6 ele cura 1 de vitalidade e não está Avariado, apenas Caído.

Intelectual

Este personagem possui um gênio tático e adaptabilidade espantosos.

O Intelectual é um verdadeiro gênio excepcional que consegue pensar rápido e claramente. Estes personagens são os mestres dos planos mirabolantes. Sua tática lhe dá +1 em testes de ataque. Quando seguir uma ordem do Intelectual, um aliado recebe o mesmo bônus de +1 em testes de ataque. Este bônus não é cumulativo.

Adicionalmente, um Intelectual começa o jogo com um dos benefícios abaixo, ele poderá adquirir mais benefícios com pontos de experiência:

Coordenação de Campo - Ele sabe coordenar ações para tirar o máximo de vantagem. No alcance de seus comandos, personagens aliados não sofrem a penalidade para atacar à distancia inimigos que estão em combate com aliados.

Talento: Tempo Impecável - O personagem pode gastar 1 ponto de talento para usar esse benefício por um turno. Ao usar essa habilidade ele escolhe um inimigo, o próximo ataque dele contra o personagem é uma falha automática.

Talento: Presciente - O personagem pode gastar 1 ponto de talento para ganhar automaticamente a iniciativa. Se um ou mais personagens usarem a habilidades, somente eles disputam a iniciativa com dados.

Talento: Plano Perfeito - Após muito analisar e montar um plano de infiltração, rastreamento e afins, o personagem pode gastar 1 ponto de talento para ganhar um dado adicional para testes que não envolvam o combate ao longo do dia para colocar o plano em prática.

Talento: Plano de Ação - No começo do combate o personagem pode gastar 1 ponto de talento para usar esse benefício. Ele e um aliado que siga sua estratégia ganham +2 na Iniciativa e +2 no teste de ataque durante o primeiro turno do combate.

Talento: Pensamento Rápido - O personagem calcula as possibilidades muito rápidas. Uma vez por turno o personagem pode gastar 1 ponto de talento para fazer um ataque ou ter uma ação rápida no começo do seu próximo turno.

Talento: Guerra não convencional - O personagem consegue calcular o ambiente e transformá-lo numa arma. Ele empurra coisas, corta cordas, empurra pessoas e afins. O personagem pode gastar 1 ponto de talento e deve explicar ao Mestre como irá atacar o inimigo. A depender da descrição recebe um dado de dano turbinado, Caído, Empurrar, Lançar ou uma queda de certa altura.

Gênio - O personagem possui aptidão para ações intelectuais. Seus testes de INT são turbinados.

Hiper Percepção - O personagem possui aptidão para analisar os locais. Seus testes de PER são turbinados.

Memória Fotográfica - Tudo que rolou dentro do jogo ele se lembrará e poderá perguntar detalhes para o Mestre.

Carreiras

Opção três é escolher duas Carreiras. Não existem combinações perfeitas, mas sim combinações icônicas, como Guerreiro-Clérigo ou Pirata-Pistoleiro.

Anatomia das Carreiras

Requisitos: Algumas carreiras pedem pré-requisitos, como exemplo, Mago Pistoleiro

pede o Arquétipo Imbuído. A carreira Lâmina Tempestuosa pede a Raça Humano (Cygnaano).

Habilidades Iniciais, Conexões e Perícias:

Habilidades são descritas mais abaixo assim como as Perícias e Conexões. Habilidades são qualidades especiais de uma carreira e algumas Habilidades possuem requisitos de Perícias. Perícias são divididas em *Militares*, focadas em combate e *Ocupacionais*, focadas em atividades fora do combate e são ligadas à sua carreira. Algumas perícias não estão liberadas na construção de personagens. Connections representa que a carreira lhe liga diretamente a um grupo que pode lhe dar benefícios adicionais. Os valores de perícias nas carreiras é o máximo que se pode ter. O limite do valor da Perícia é 2 para nível Herói, 3 para nível Veterano e 4 para nível Épico. Caso uma perícia se repita, some os seus valores.

Equipamento Inicial: Algumas carreiras vêm com equipamento base para representar a carreira escolhida, outras lhe darão apenas o dinheiro.

Magias: As carreiras que são ligadas à magia tem sua lista de Magias, o máximo de magias aprendidas não pode ser maior que o dobro do valor de INT do personagem.

Alquimista

Requisito: Nenhum

O alquimista é treinado na ciência arcana de combinar ingredientes exóticos para criar itens alquímicos. Muitos deles são ligados a Ordem do Crisol Dourado.

Perícias Gerais

Estas perícias estão abertas para qualquer carreira: Trato Animal, Escalar, Detectar, Conduzir, Jogar, Intimidar, Saltar, Jogar, Cavalgar e Nadar.

Customizando

Caso não agrade, mude as Habilidades da classe por outras, assim como pode-se uma Perícia Militar ou Ocupacional por outra Perícia Militar ou Ocupacional. Magias são trocadas ao custo de 2 por 1. Toda essa mudança só é permitida com permissão no narrador, assim como ele pode permitir que os personagens iniciem com 10 ou 12 de XP para customizarem melhor seus personagens.

As Carreiras são:

Alquimista, Arauto da Matança, Arcanista, Aristocrata, Assassino, Batedor, Caçador de Mago, Caçador de Recompensas, Cavaleiro, Conjurador de Guerra, Duelista, Espião, Espingardeiro, Explorador, Feiticeiro, Homem de Armas, Investigador, Ladrão, Lâmina Tempestuoso, Mago Pistoleiro, Mekânico de Campo, Mekânico Arcano, Oficial Militar, Padre, Pirata, Pistoleiro, Presa de Ferro, Salteador de Estrada, Soldado e Trincheiro.

HABILIDADES E PERÍCIAS INICIAIS	Habilidades: Granadeiro e Resistência a Venenos Perícias Militares: Arma de Mão 1 e Arma de Arremesso 1 Perícias Ocupacionais: Alquimia 1 e Medicina 1
POSSES INICIAIS	50 gc, Roupas de Alquimista, Máscara de Gás, Kit de Alquimista para Viagem, 5 Granadas Alquímicadas de qualquer uma e Bandoleira de Granada
HABILIDADES DE ALQUIMISTA	Bombardeiro, Mestre da Fermentação, Cozinheiro Rápido, Alquimista de Campo, Fogo no Buraco!, Estilo Livre, Granadeiro, Resistência a Venenos
CONEXÃO DE ALQUIMISTA	Conexões (Ordem Alquímicada)
PERÍCIAS MILITARES DO ALQUIMISTA	Arma de Mão 2 Arma de Arremesso 4, Combate Desarmado 2
PERÍCIAS OCUPACIONAIS DO ALQUIMISTA	Alquimia 4, Ofícios 4 (Qualquer), Falsificar 2, Perícia Geral 4, Medicina 4, Negociar 4, Pesquisar 4

Arauto da Matança

Requisitos: Trolloíde

Arautos da Matança são trolloídes que descendem do mítico Bragg, o primeiro entre os arautos. Os personagens usa o poder de sua voz para emanar brados heroicos, inspirar o medo e destruir objetos. Eles são valorizados em seus Kriels e sua presença é sempre bem vinda. Estes Trolloídes costumam andar junto com a sua raça.

HABILIDADES E PERÍCIAS INÍCIAIS	Habilidades: Brado: Sinal de Chamada e Brado: Explosão Sonora Perícias Militares: Arma Grande 1 ou Arma de mão 1 Perícias Ocupacionais: Comandar 1, Brado 2, Conhecimento (Trolloíde) 1 e Oratória 1
POSSES INÍCIAIS	75 gc
HABILIDADES DO ARAUTO	Plano de Batalha: De Volta a Ação, Brado: Cacofonia, Brado: Chamado do Desafio, Brado: Tremor, Brado: Balada Heroica, Brado: Reverberação, Brado: Sinal de Chamada, Brado: Explosão Sonora, Legado de Bragg, Líder Nato
CONEXÃO DO ARAUTO	Conexões (kriel)
PERÍCIAS MILITARES DO ARAUTO	Arma Grande 3, Arma de Mão 3, Arma de Arremesso 3, Combate Desarmado 3
PERÍCIAS OCUPACIONAIS DO ARAUTO	Comandar 4, Brado 4, Perícia Geral 4, Oratória 4, Seduzir 2

Arcanista

Requisitos: Imbuído

O arcanista é treinado como praticante da magia, emanando poder místico com precisão. Ele estudou sob a tutela de um mestre e aprendeu complexas recitações arcanas.

HABILIDADES E PERÍCIAS INÍCIAIS	Habilidades: Grande Poder Perícias Ocupacionais: Conhecimento (Arcano) 1 e Pesquisar 1 Magias: Raio Arcano, Aura de Proteção e Luz na Escuridão Especial: O personagem que escolhe Arcanista como uma das classes iniciais recebe o benefício do Arquétipo Imbuído, Leitor de Runas.
POSSES INÍCIAIS	75 gc
HABILIDADES DO ARCANISTA	Defesas Arcanas, Erudito Arcano, Grande Poder, Educação Universitária
CONEXÃO DO ARCANISTA	Conexões (Ordem Mágica)
PERÍCIAS MILITARES DO ARCANISTA	-
PERÍCIAS OCUPACIONAIS DO ARCANISTA	Ofícios 2 (Qualquer), Etiqueta 2, Perícia Geral 4, Negociar 2, Oratória 2, Pesquisar 4
MAGIAS	Magias da lista de Arcanista.

Aristocrata

Requisitos: Humano, Carreira Inicial.

Descendente dos líderes dos Reinos de Ferro. Talvez seja um Kayazy mercante, nobre de Cygnar ou alto castelão de Ord. De qualquer modo, seu nome e seu legado lhe abrem portas.

HABILIDADES E PERÍCIAS INÍCIAIS	Habilidades: Boa Criação, Linguagem (Qualquer) e Privilégio. Conexões: Conexões (Nobreza) Perícias Militares: Arma de Mão 1 e outra a escolha entre Arquerismo 1, Pistola 1 ou Rifle 1 Perícias Ocupacionais: Comandar 1 e Etiqueta 1 Especial: O personagem que escolhe Aristocrata como uma das suas carreiras iniciais recebe 50 gc mensalmente como rendimento da sua família.
POSSES INÍCIAIS	200 gc
HABILIDADES DO ARISTOCRATA	Assessor, Avaliar, Plano de batalha: De Volta a Ação, Cavaleiro Experiente, Boa Criação, Linguagem, Líder Nato, Resistência a Venenos, Privilégio, Grito de Mobilização, Cavaleiro Veloz.
CONEXÃO DO ARISTOCRATA	Conexões (Qualquer)
PERÍCIAS MILITARES DO ARISTOCRATA	Arquerismo 2, Arma de Mão 3, Lança 3, Pistola 2, Rifle 3
PERÍCIAS OCUPACIONAIS DO ARISTOCRATA	Subornar 4, Comandar 2, Criptografia 2, Enganar 4, Etiqueta 4, Perícia Geral 4, Direito 4, Negociar 4, Oratória 4, Seduzir 4

Assassino

Requisitos: Nenhum

Versado nas artes sóbrias da morte, no estudo da anatomia humana e no refinado treinamento de matar. Esses assassinos são presença marcante nos Reinos de Ferro.

HABILIDADES E PERÍCIAS INÍCIAIS	Habilidades: Precisão Anatômica, Ataque Pelas Costas e Espreita Perícias Militares: Arma de Mão 1 e escolha outra: Besta 1, Arma de Arremesso 1 ou Combate Desarmado 1 Perícias Ocupacionais: Intimidar 1, Furtividade 1 e Manha 1
POSSES INÍCIAIS	75 gc
HABILIDADES DO ASSASSINO	Precisão Anatômica, Ataque Pelas Costas, Derramador de Sangue, Camuflagem, Ataque em Cadeia: Sangrar, Saque Rápido, Linguagem (Gíria de Cinco Dedos), Espreita, Especialização (Lâmina do Assassino), Lutar com Duas Armas, Atacar de Surpresa
CONEXÃO DO ASSASSINO	Conexões (Criminosa)
PERÍCIAS MILITARES DO ASSASSINO	Besta 2, Arma de Mão 4, Arma de Arremesso 3, Combate Desarmado 3
PERÍCIAS OCUPACIONAIS DO ASSASSINO	Perícia Geral 4, Interrogar 2, Furtividade 4, Manha 4

Batedor

Requisitos: Nenhum

Os Batedores são batedores hábeis, mateiros, caçadores e escoteiros dos ermos. Muitos deles trabalham no Serviço de Reconhecimento Cygnarana, outros tantos servem seus próprios interesses. De qualquer modo, são guerreiros selvagens de elite que causam medo nas Immoreenses.

HABILIDADES E PERÍCIAS INÍCIAIS	Habilidades: Camuflagem e Batedor Perícias Militares: Arma de Mão 1 e escolha outro, Arquerismo 1, Besta 1, Pistola 1 ou Rifle 1 Perícias Ocupacionais: Detectar 1, Furtividade 1, Sobrevivência 1 e Rastrear 1
POSSES INÍCIAIS	75 gc
HABILIDADES DO BATEDOR	Plano de Batalha: Ir ao Chão, Plano de Batalha: Reconhecimento, Plano de Batalha: Sombra, Camuflagem, Resistência a Doenças, Recarga Rápida, Cavalaria Leve, Lutador Noturno, Batedor, Espreita, Tiro Montado, Linguagem de Sinais, Caçador Veloz, Cavaleiro Veloz, Rastro Sem Pegadas
CONEXÃO DO BATEDOR	-
PERÍCIAS MILITARES DO BATEDOR	Arquerismo 4, Besta 3, Arma de Mão 2, Pistola 2, Rifle 4, Arma de Arremesso 4, Combate Desarmado 3
PERÍCIAS OCUPACIONAIS DO BATEDOR	Comandar 3, Ofícios (Qualquer) 2, Criptografia 1, Perícia Geral 4, Medicina 3, Senso de Direção 4, Usar Cordas 4, Furtividade 4, Sobrevivência 4, Rastrear 4

Caçador de Mago

Requisitos: losano

Estes caçadores são devotados a caçar humanos arcanistas e magos. De acordo com sua crença, eles são responsáveis por retirar o restante do poder que mantém sua divindade, Scyrah, com a pouca vida que lhe resta. Verdadeiras sombras, estes caçadores são o terror de qualquer conjurador arcano.

HABILIDADES E PERÍCIAS INÍCIAIS	Habilidades: Assassino Arcano e Vontade de Ferro Conexão: Conexão (Retribuição de Scyrah) Perícias Militares: Arma de Mão 1 e outra entre: Arquerismo 1 ou Besta 1 Perícias Ocupacionais: Escalar 1, Saltar 1, Furtividade 1 e Rastrear 1
POSSES INÍCIAIS	75 gc
HABILIDADES DO C. DE MAGO	Assassino Arcano, Camuflagem, Atirador, Besteiro, Saque Rápido, Recarga Rápida, Vontade de Ferro, Matador de Magos, Aparar, Trabalho Rápido, Magia Oculta, Rastro Sem Pegadas.
CONEXÃO DO C. DE MAGO	Conexões (Retribuição de Scyrah)
PERÍCIAS MILITARES DO C. DE MAGO	Arquerismo 4, Besta 4, Arma de Mão 4, Arma de Arremesso 2
PERÍCIAS OCUPACIONAIS DO C. DE MAGO	Enganar 2, Disfarçar 2, Perícia Geral 4, Usar Cordas 3, Furtividade 4, Sobrevivência 2, Rastrear 3

Caçador de Recompensas

Requisitos: Nenhum

Eles vivem caçando criminosos, como desertores ou até mesmo sendo procurados. Eles vivem para caça e nada os motiva mais que ter um bom trabalho que possa prover adrenalina e dinheiro para seus bolsos.

HABILIDADES E PERÍCIAS INÍCIAIS	Habilidades: Amarração e Derrubar Perícias Militares: Escolha duas das seguintes: Besta 1, Arma de Mão 1, Pistola 1, Rifle 1 ou Combate Desarmado 1 Perícias Ocupacionais: Detectar 1, Intimidar 1, Usar Cordas 1 e Rastrear 1
POSSES INÍCIAIS	75 gc
HABILIDADES DO CAÇADOR	Amarração, Besteiro, Cabeçada, Linguagem (Gíria de Cinco Dedos), Perseguição, Role Com Ele, Derrubar, Atacar de Surpresa
CONEXÃO DO CAÇADOR	Conexões (Qualquer)
PERÍCIAS MILITARES DO CAÇADOR	Besta 3, Arma de Mão 2, Pistola 2, Rifle 3, Ataque Desarmado 4
PERÍCIAS OCUPACIONAIS DO CAÇADOR	Subornar 2, Detectar 2, Disfarçar 2, Perícia Geral 4, Interrogar 2, Direito 2, Negociar 4, Usar Cordas 4, Furtividade 3, Manha 4, Rastrear 4.

Cavaleiro

Requisitos: Humano ou losano

Os cavaleiros são combatentes treinados que lutam por grandes causas, sejam dedicados à causas religiosas, companhias militares ou objetivos familiares. Estes cavaleiros seguem um restrito código de conduta que os direciona e os faz alvos de admiração. Muitos caminham junto com os Padres e tornam-se Paladinos.

HABILIDADES E PERÍCIAS INÍCIAIS	Habilidades: Trespassar e Defensor Conexões: Conexões (Ordem de Cavaleiros) Perícias Militares: Arma Grande 1, Arma de Mão 1 e Escudo 1 Perícias Ocupacionais: Comandar 1, Etiqueta 1 e Conhecimento (Ordem de Cavaleiros) 1
POSSES INÍCIAIS	100 gc
HABILIDADES DO CAVALEIRO	Carga de Cavalaria, Trespassar, Cavaleiro de Combate, Defensor, Linha Defensiva, Cavaleiro Experiente, Vontade de Ferro, Suporte de Carga, Líder Nato, Ataque de Precisão, Pressione o Ataque, Carga Implacável, Ataque à Galope, Lançar com Escudo
CONEXÃO DO CAVALEIRO	Conexões (Ordem de Cavaleiros)
PERÍCIAS MILITARES DO CAVALEIRO	Arma Grande 4, Arma de Mão 4, Lança 4, Escudo 3, Ataque Desarmado 3
PERÍCIAS OCUPACIONAIS DO CAVALEIRO	Comandar 4, Etiqueta 2, Perícia Geral 4, Direito 2

Conjurador de Guerra

Requisitos: Imbuído (Tradição de Focador), Carreira Inicial.

Um arcanista com poderes e habilidades de pistoleiro com capacidades para acertar inimigos com chumbo e magia. Mortais e treinados, estes pistoleiros são os piores inimigos que alguém pode encontrar. Seja em uma ordem militante ou como mercenária, estes pistoleiros são marcas registradas em toda história de Immoren.

HABILIDADES E PERÍCIAS INICIAIS	Habilidades: Vínculo Perícias Militares: Arma de Mão 1 e Pistola Perícias Ocupacionais: Comandar 1 e Detectar 1 Magias: Carga sem Limites e Convenção Especial: Pode-se mudar a Tradição arcana se ele tiver a segunda carreira arcana também. Conjurador pode dar turbinagem na arma que está conectado.
POSSES INICIAIS	Escolha um dos seguintes: Armadura de Conjurador de Guerra (Leve ou Média) Arma Mekânica de Mão, ou um Canhão de Mão Mekânico (com 10 munições). Armas mekânicas têm placas rúnicas alimentadas por capacitores alquímicos. Estes itens começam Vínculados ao Conjurador.
HABILIDADES DO C. DE GUERRA	Vínculo, Marechal de Campo: Ataque Mágico, Marechal de Campo: Carga Implacável, Marechal de Campo: Guarda com Escudo, Líder Nato
CONEXÃO DO C. DE GUERRA	Conexões (Militares do Reino ou Mercenários)
PERÍCIAS MILITARES DO C. DE GUERRA	Arma Grande 3, Arma de Mão 3, Pistola 3, Ataque Desarmado 2
PERÍCIAS OCUPACIONAIS DO C. DE GUERRA	Comandar 4, Perícia Geral 4
MAGIAS	Magias da Lista de Conjurador de Guerra

Duelista

Requisitos: Nenhum

Possuindo rapidez, controle e perícia armada, o duelista é um combatente experiente. Seja com uma espada ou pistola, um bom duelista tem sempre uma estratégia para derrotar seu oponente. Muitos são honrados praticantes do *Código do Duello*, outros são apenas mercenários procurando uma oferta para lutar.

HABILIDADES E PERÍCIAS INICIAIS	Habilidades: Aparar e Contra-Atacar Perícias Militares: Jogar 1, Intimidação 1 e Saltar 1 Perícias Ocupacionais: Arma de Mão 1 e Pistola 1
POSSES INICIAIS	75 gc
HABILIDADES DO DUELISTA	Acrobacias, Saque Rápido, Pistoleiro, Aparar, Ataque de Precisão, Trabalho Rápido, Contra-Atacar, Role Com Ele, Lutar com Duas Armas
CONEXÃO DO DUELISTA	-
PERÍCIAS MILITARES DO DUELISTA	Arma de Mão 4, Pistola 4, Arma de Arremesso 3, Combate Desarmado 2
PERÍCIAS OCUPACIONAIS DO DUELISTA	Etiqueta 2, Perícia Geral 4, Direito 2, Oratória 2, Seduzir 3, Manha 2

Espião

Requisitos: Nenhum

Estes agentes furtivos agem em todos os Reinos de Ferro. Muitos trabalham como freelancer, outros tantos resolvem trabalhar para o Serviço de Reconhecimento Cygnarano, Rede de Informações do Rei Baird, para a Chancelaria Prizaz de Khador ou até mesmo para o Sancteum. Vivendo nas sombras ou firmando tratados em meio a jogos sociais perigosos, estes espiões são peças importantes nos joguetes políticos das nações.

HABILIDADES E PERÍCIAS INICIAIS	Habilidades: Plano de Batalha: Sombra, Identidade Protegida e Linguagem (Escolha uma) Conexões: Conexões (Rede de Inteligência) Perícias Militares : Escolha uma: Arma de Mão 1, Pistola 1 ou Arma de Arremesso 1 Perícias Ocupacionais: Comandar 1, Enganar 1, Detectar 1, Disfarçar 1 e Furtividade 1
POSSES INICIAIS	100 gc e papeis de identificação falsificados
HABILIDADES DO ESPIÃO	Plano de Batalha: Sombra, Identidade Protegida, Vontade de Ferro, Linguagem, Resistência a Venenos, Espreita, Linguagem de Sinais, Leitor da Verdade, Atacar de Surpresa
CONEXÃO DO ESPIÃO	Conexões (Qualquer)
PERÍCIAS MILITARES DO ESPIÃO	Arma de Mão 3, Pistol 3, Arma de Arremesso 3, Combate Desarmado 3
PERÍCIAS OCUPACIONAIS DO ESPIÃO	Subornar 4, Comandar 3, Criptografia 4, Enganar 4, Disfarçar 4, Arte da Fuga 4, Etiqueta 4, Falsificar 4, Perícia Geral 4, Interrogar 4, Direito 4, Arrombar 2, Negociar 4, Seduzir 4, Furtividade 4, Manha 4

Espingardeiro

Requisitos: Nenhum

Estes atiradores são os mestres em armas de fogo de longo alcance, o que os faz temidos e respeitados. Muitos agem em conjunto com formas militares, seja entre os famosos Espingardeiros de Cygnar ou os Fazedores de Viúva de Khador, outros tantos fazem sua própria fama e buscam sempre ser o melhor de todos.

HABILIDADES E PERÍCIAS INICIAIS	Habilidades: Atirador, Tiro Duplo e Atirador Preciso Perícias Militares: Rifle 1 Perícias Ocupacionais: Escalar 1, Detectar 1 e Sobrevivência 1
POSSES INICIAIS	50 gc, bandoleira de munição e um rifle pesado ou rifle longo de repetição (com munição para dez tiros)
HABILIDADES DO ESPINGARDEIRO	Atirador, Tiro Duplo, Recarga Rápida, Atirador Preciso, Lutador Noturno, Retornar Fogo, Tiro Montado, Franco-atirador, Caçador Veloz, Mirador
CONEXÃO DO ESPINGARDEIRO	-
PERÍCIAS MILITARES DO ESPINGARDEIRO	Rifle 4
PERÍCIAS OCUPACIONAIS DO ESPINGARDEIRO	Ofícios (Armeiro) 4, Perícia Geral 4, Sobrevivência 3

Explorador

Requisitos: Nenhum

O explorador é um aventureiro intrépido que combina conhecimento acadêmico com práticas diretas de combate e sobrevivência. O mais famoso de todos eles é o Professor Viktor Pendrake da Universidade de Corvis.

HABILIDADES E PERÍCIAS INÍCIAIS	Habilidades: Caçador de Grandes Animais, Linguagem (qualquer), Chamado ao Porto Conexões: Conexões (Patronos Ricos) Perícias Militares: Escolha uma: Arquerismo 1, Arma de Mão 1, Pistola 1 ou Rifle 1 Perícias Ocupacionais: Detectar 1, Medicina 1, Senso de Direção 1 e Sobrevivência 1 Especial: O personagem que escolhe Explorador como uma das suas carreiras iniciais ganha 25 gc por mês de seu patrono para continuar a explorar a região, reportar relatórios e encontrar lugares exóticos.
POSSES INÍCIAIS	150 gc, Porta Mapa e Luneta
HABILIDADES DO EXPLORADOR	Plano de Batalha: Reconhecimento, Caçador de Grandes Animais, Resistência a Doenças, Cavaleiro Experiente, Linguagem, Líder Nato, Resistência a Venenos, Chamado ao Porto, Linguagem de Sinais, Cavaleiro Veloz
CONEXÃO DO EXPLORADOR	Conexões (Patronos Ricos), Conexões (Povo ou tribo isolada)
PERÍCIAS MILITARES DO EXPLORADOR	Arquerismo 2, Besta 2, Arma de Mão 2, Pistola 2, Rifle 3, Arma de Arremesso 2, Combate Desarmado 2
PERÍCIAS OCUPACIONAIS DO EXPLORADOR	Comandar 4, Ofícios (Qualquer) 2, Criptografia 2, Etiqueta 2, Perícia Geral 4, Medicina 2, Senso de Direção 4, Negociação 4, Usar Cordas 4, Sobrevivência 4

Feiticeiro

Requisitos: Imbuído, Carreira Inicial

Feiticeiros são receptáculos de puro poder mágico Elemental. Eles despertam seu poder normalmente em situações de conflito e problemas, onde aprendem a comandar um dos elementos primordiais. Muitos deles foram caçados durante os primeiros anos. Um feiticeiro Nyss ou Trolloíde é um grande sinal de auspício para seus respectivos povos.

HABILIDADES E PERÍCIAS INICIAIS	Especial: Escolha um dos elementos para manipular: Fogo, Gelo, Pedra e Tempestade. Fogo Habilidades: Imunidade: Fogo Magia: Iniciar Fogo, Chamas Uivantes, Muro de Fogo, Gelo Habilidades: Imunidade: Frio Magias: Tempestade, Resfriador e Raio de Gelo Pedra Magias: Aríete, Terreno Solido e Postura de Pedra Feiticeiros da Pedra começam com +1 em PHY e +1 em seu valor de PHY máximo da sua raça. Tempestade Magia: Vento Navalha, Tempestade Perigosa e Rajada de Vento Feiticeiros da Tempestade começam com +1 em SPD e +1 em seu valor de SPD máximo da sua raça. Perícias Militares: Escolha uma: Arquerismo 1, Besta 1 ou Arma de Mão 1 Perícias Ocupacionais: Detectar 1 e Sobrevivência 1
POSSES INICIAIS	75 gc
HABILIDADES DO FEITICEIRO	Camuflagem, Esquivo, Mestre Elemental, Habilidades: Imunidade: Frio, (Para Feiticeiros do Gelo), Imunidade: Fogo (Para Feiticeiros do Fogo), Rastro sem Pegadas
CONEXÃO DO FEITICEIRO	-
PERÍCIAS MILITARES DO FEITICEIRO	Arquerismo 3, Besta 3, Arma de Mão 3, Arma de Arremesso 2, Combate Desarmado 2
PERÍCIAS OCUPACIONAIS DO FEITICEIRO	Perícia Geral 4, Furtividade 3, Sobrevivência 3
MAGIAS	Magias da lista de Feiticeiros de acordo com o Elemento.

Homem de Armas

Requisitos: Nenhum

Estes guerreiros treinados são tão bons em se defender quanto em atacar. Eles são orguns *bokur* ou furiosos guerreiros anões, ou qualquer outro guerreiro menos refinado. Eles não tiveram profundo treinamento e a maioria aprendeu a alto custo como ser o mais forte entre os seus.

HABILIDADES E PERÍCIAS INICIAIS	Habilidades: Linha Defensiva e Guarda com Escudo Perícias Militares: Arma Grande 1 e Escudo 1 e outra, Arma 1 ou Pistola 1 Perícias Ocupacionais: Comandar 1 e Detectar 1
POSSES INICIAIS	100 gc
HABILIDADES DO H. DE ARMAS	Guarda-Costas, Trespassar, Linha Defensiva, Cingido, Vontade de Ferro, Suporte de Carga, Ataque de Retaliação, Montar Defesa, Guarda com Escudo, Lançar com Escudo, Especialização (Alabarda), Especialização (Lança).
CONEXÃO DO H. DE ARMAS	Conexões (Empregador)
PERÍCIAS MILITARES DO H. DE ARMAS	Arma Grande 4, Arma de Mão 3, Pistola 3, Escudo 4, Ataque Desarmado 3
PERÍCIAS OCUPACIONAIS DO H. DE ARMAS	Comandar 3, Ofícios (Metalurgia) 2, Perícia Geral 4

Investigador

Requisitos: Nenhum

O investigador é treinado como um detetive, versado na arte da dedução, criminologia e interrogação. Eles são peritos como inspetores e usam suas habilidades para desvendar crimes impossíveis. Em grandes cidades estes homens representam a lei local, nos ermos, são caçadores de recompensas e mercenários.

HABILIDADES E PERÍCIAS INÍCIAIS	Habilidades: Astuto e Linguagem (qualquer) Perícias Militares: Arma de Mão 1 ou Pistola 1 Perícias Ocupacionais: Detectar 1, Ciência Forense 1, Interrogar 1, Direito 1, Medicina 1 e Furtividade 1 Especial: O personagem que escolher Investigador como uma das suas carreiras iniciais ganha o benefício do arquétipo Intelectual: Hiper Percepção.
POSSES INÍCIAIS	100 gc
HABILIDADES DO INVESTIGADOR	Precisão Anatômica, Astuto, Vontade de Ferro, Linguagem, Espreita, Linguagem de Sinais, Leitor da Verdade
CONEXÃO DO INVESTIGADOR	Conexões (Qualquer)
PERÍCIAS MILITARES DO INVESTIGADOR	Arma de Mão 2, Pistola 2, Combate Desarmado 2
PERÍCIAS OCUPACIONAIS DO INVESTIGADOR	Criptografia 4, Enganar 4, Etiqueta 2, Ciência Forense 4, Perícia Geral 4, Interrogação 4, Direito 4, Medicina 2, Negociação 3, Pesquisar 4, Furtividade 4, Manha 4.

Ladrão

Requisitos: Nenhum

O ladrão é um criminoso com alto nível de habilidade para entrar, arrombar e sair de qualquer situação. Seja através da furtividade ou da mentira, estes ardilosos agentes são marca registradas na vida noturna das grandes cidades.

HABILIDADES E PERÍCIAS INÍCIAIS	Habilidades: Sagaz e Esquivo Perícias Militares: Arma de Mão 1 ou Arma de arremesso 1 Perícias Ocupacionais: Subornar 1, Enganar 1, Arte da Fuga 1, Arrombar 2, Punga 2, Furtividade 1 e Manha 1
POSSES INÍCIAIS	75 gc e Kit de Ladinagem
HABILIDADES DO LADRÃO	Avaliar, Camuflagem, Trapaceiro nas Cartas, Sagaz, Esquivo, Pés Ligeiros, Escapar, Linguagem (Gíria de Cinco Dedos), Aparar, Espreita, Rastro Sem Pegadas
CONEXÃO DO LADRÃO	Conexões (Criminosa)
PERÍCIAS MILITARES DO LADRÃO	Arma de Mão 3, Pistola 2, Arma de Arremesso 3, Combate Desarmado 2
PERÍCIAS OCUPACIONAIS DO LADRÃO	Subornar 4, Ofícios (Qualquer) 2, Enganar 4, Disfarçar 4, Arte da Fuga 4, Etiqueta 1, Falsificar 4, Perícia Geral 4, Diereito 2, Arrombar 4, Negociar 4, Punga 4, Furtividade 4, Manha 4

Lâmina Tempestuoso

Requisitos: Humano (Khadorano), Carreira Inicial e 2ª Carreira Restrita

Um Lâmina Tempestuoso serve a força de elite do exército de Cygnar. Eles combinam a antiga tradição do cavalheirismo com a tecnologia mekânica das Gládios Tempestuosos. Versados tanto no combate quando na vida social irrepreensível de um cavaleiro, estes são os mais capacitados guerreiros de Cygnar.

HABILIDADES E PERÍCIAS INÍCIAIS	Especial: O personagem que começa com Lâmina Tempestuoso deve escolher sua outra carreira entre Aristocrata, Cavaleiro, Homem de Armas, Soldado, Oficial Militar ou Conjurador de Guerra. Habilidades: Rajadeiro e Especialização (Gládio Tempestuoso) Conexões: Conexões (Exército Cygnarano) Perícias Militares: Arma Grande 1 Perícias Ocupacionais: Comandar 1, Detectar 1 e Etiqueta 1
POSSES INÍCIAIS	Gládio Tempestuoso e Armadura de Cavaleiro Tempestuoso
HABILIDADES DO L. TEMPESTUOSO	Mestre de Gigantes, Rajadeiro, Pistoleiro, Suporte de Carga, Trabalho Rápido, Carga Implacável, Especialização (Gládio Tempestuoso)
CONEXÃO DO L. TEMPESTUOSO	Conexões (Exército Cygnarano)
PERÍCIAS MILITARES DO L. TEMPESTUOSO	Arma Grande 4
PERÍCIAS OCUPACIONAIS DO L. TEMPESTUOSO	Comandar 4, Etiqueta 2, Perícia Geral 4, Medicina 2

Mago Pistoleiro

Requisitos: Imbuído

Um arcanista com poderes e habilidades de pistoleiro com capacidades para acertar inimigos com chumbo e magia. Mortais e treinados, estes pistoleiros são os piores inimigos que alguém pode encontrar. Seja em uma ordem militante ou como mercenária, estes pistoleiros são marcas registradas em toda história de Immoren.

HABILIDADES E PERÍCIAS INÍCIAIS	Habilidades: Fabricar Bala Rúnica e Recarga Rápida Perícias Militares: Pistola 1 ou Rifle 1 Perícias Ocupacionais: Detectar 1 e Intimidar 1 Magias: Runa de Disparo: Precisão, Runa de Disparo: Brutal e Runa de Disparo: Relâmpago
POSSES INÍCIAIS	25 gc, Bandoleira de Munição, Pistola Arcana ou Rifle Arcano (com dez munições) e um Kit de Gravação de Bala Rúnica
HABILIDADES DO M. PISTOLEIRO	Precisão Arcana, Fabricar Bala Rúnica, Saque Rápido, Recarga Rápida, Pistoleiro, Olhos Afiados
CONEXÃO DO M. PISTOLEIRO	Conexões (Ordem de Magos Pistoleiros)
PERÍCIAS MILITARES DO M. PISTOLEIRO	Pistola 4, Rifle 4
PERÍCIAS OCUPACIONAIS DO M. PISTOLEIRO	Perícia Geral 4, Seduzir 2
MAGIAS	Magias da Lista de Mago Pistoleiro

Mekânicos de Campo

Requisitos: Nenhum

Os mekânicos de campo são engenheiros treinados e remendões experientes. Eles aprendem a lutar, consertar e dar um jeitinho com a mesma precisão. Costumam ser peritos em comandar Gigantes a Vapor e são grandes especialistas em destruir incríveis máquinas de puro metal.

HABILIDADES E PERÍCIAS INÍCIAIS	Habilidades: Mestre de Gigantes, Remendão e Jogar-se ao Chão! Perícias Militares: Arma de Mão 1 ou Pistola 1 Perícias Ocupacionais: Comandar 1, Ofícios (metalurgia) 1 e Engenharia Mekânica 1
POSSES INÍCIAIS	25 gc, Kit de Ferramentas de Mekânico e Gigante de Trabalho Leve com 200 gc gasto em armas.
HABILIDADES DO MEKÂNICO	Mestre de Gigantes, Comandante Exímio, Remendão, Esquivo, Manobra: Ataque Auxiliar, Manobra: Assalto, Manobra: Off-Road, Manobra: Prontamente, Jogar-se ao Chão!, Sentinela de Ferro, Pechinchar, Vaporizado, Sintonizar
CONEXÃO DO MEKÂNICO	Conexão (Organização de Mekânicos)
PERÍCIAS MILITARES DO MEKÂNICO	Arma de Mão 2, Pistola 2
PERÍCIAS OCUPACIONAIS DO MEKÂNICO	Comandar 3, Ofícios 4 (Qualquer), Perícia Geral 4, Engenharia Mekânica 4, Negociação 3

Mekânico Arcano

Requisitos: Imbuído

Controlando as máquinas e a magia, os mekânicos arcanos são um pouco arcanistas e um pouco engenheiros. Eles inovam a mekânica com criações surpreendentes e estão dispostos a tudo para conseguir evoluir suas criações.

HABILIDADES E PERÍCIAS INÍCIAIS	Habilidades: Inscrever Fórmula Perícias Militares: Escolha entre Arma de Mão 1 ou Rifle 1 Perícias Ocupacionais: Ofícios (armas de fogo) 1, Ofícios (metalurgia) 1 e Engenharia Mekânica 1. Magias: Raio Arcântrico e Escudo de Polaridade.
POSSES INÍCIAIS	50 gc Kit de Gravação Rúnica. O personagem começa o jogo com uma arma ou armadura mecânica no valor de 750 gc, incluindo Alojamento, Capacitor e Placa Rúnica
HABILIDADES DO MEKÂNICO ARCANO	Mestre de Gigantes, Comandante Exímio, Engenheiro Arcano, Manobra: Assalto, Manobra: Prontamente, Inscrever Fórmula, Engenhoso, Vaporizado
CONEXÃO DO MEKÂNICO ARCANO	Conexão (Organização de Mekânicos)
PERÍCIAS MILITARES DO MEKÂNICO ARCANO	Arma de Mão 2, Artilharia Leve 2, Rifle 2
PERÍCIAS OCUPACIONAIS DO MEKÂNICO ARCANO	Comandar 1, Ofícios 4 (Qualquer), Criptografia 3, Perícia Geral 4, Engenharia Mekânica 4, Negociação 2, Pesquisar 3
MAGIAS	Magias da lista de Mekânico Arcano.

Oficial Militar

Requisitos: Nenhum

Os Oficiais Militares são líderes do mais alto gabarito. Eles recebem as honrarias e respeito do exército, das famílias e compatriotas de toda a nação. Para serem dignos disso, eles trabalham duro, são persistentes e estão dispostos a peitar qualquer inimigo independente do seu tamanho ou especialidade.

HABILIDADES E PERÍCIAS INICIAIS	Habilidades: Plano de batalha: De Volta a Ação, Líder Nato e Líder de Equipe Perícias Militares: Arma de Mão 1 e outra, Arma Grande 1 ou Pistola Perícias Ocupacionais: Comandar 1, Medicina 1 e Senso de Direção 1
POSSES INICIAIS	100 gc e Uniforme de Oficial Militar
HABILIDADES DO O. MILITAR	Mestre de Gigantes, Comandante Exímio, Comandante de Batalha, Plano de batalha: De Volta a Ação, Plano de Batalha: Ataque Coordenado, Plano de Batalha: Passo Desesperado, Plano de Batalha: Ir ao Chão, Carga de Cavalaria, Defensor, Manobra: Assalto, Manobra: Prontamente, Cavaleiro Experiente, Boa Criação, Líder Nato, Chamado ao Porto, Ataque à Galope, Tiro Montado, Linguagem de Sinais, Líder de Equipe
CONEXÃO DO O. MILITAR	Conexão (Militares do Reino ou Mercenários)
PERÍCIAS MILITARES DO O. MILITAR	Arma Grande 4, Arma de Mão 4, Pistola 4
PERÍCIAS OCUPACIONAIS DO O. MILITAR	Comandar 4, Criptografia 4, Etiqueta 4, Perícia Geral 4, Interrogação 4, Direito 4, Medicina 4, Senso de Direção 4, Oratória.

Padre

Requisitos: Imbuído, Devoto de Morrow ou Menoth

Os seguidores das maiores religiões de Caen são padres devotos que clamam o poder de seus deuses para executar milagres. Os Morrowanos tentem a se juntar com o exército de Cygnar enquanto os Menitas são seu próprio exército.

HABILIDADES E PERÍCIAS INICIAIS	Especial: Escolha uma religião para seu personagem. Livros futuros explicarão sobre outras religiões. Menoth Habilidades: Dissipar Conexão: Conexão (Templo Menita) Perícias Militares: Arma Grande 1 ou Arma de Mão 1 Perícias Ocupacionais: Conhecimento (Fé Menita) 1 e Oratória 1 Magias: Lâmina Guiada, Inflamar e Imolar Morrow Habilidades: Capacitar Conexão: Conexão (Igreja de Morrow) Perícias Militares: Arma Grande 1 ou Arma de Mão 1 Perícias Ocupacionais: Conhecimento (Fé Morrowana) 1 e Medicina 1 Magias: Lâmina do Esplendor, Dádiva de Solovin e Visão Verdadeira
POSSES INICIAIS	75 gc
HABILIDADES DO PADRE	Coro, Linguagem, Líder Nato, Grito de Mobilização, Educação Universitária
CONEXÃO DO PADRE	Conexão (Religião do Personagem)
PERÍCIAS MILITARES DO PADRE	Arma Grande 3, Arma de Mão 3, Escudo 2
PERÍCIAS OCUPACIONAIS DO PADRE	Comandar 2, Criptografia 2, Etiqueta 4, Perícia Geral 4, Direito 4, Medicina 4, Negociação 4, Oratória 4, Pesquisar 4
MAGIAS	Magias da Lista de Padre de acordo com sua fé.

Pirata

Requisitos: Nenhum

Pirata, Bucaneiro, homem dos mares ou marinheiro, sem distinção, eles são presença constante nos mares de Immoren Ocidental. Estes homens buscam a reputação entre sua tripulação e a legitimação do seu poder com ligas mercadoras ou exércitos das nações. Outros tantos são caçados e preferem viver na marginalidade.

HABILIDADES E PERÍCIAS INÍCIAIS	Habilidades: Gangue, Firme e Especialização (Cutelo) Perícias Militares: Arma de Mão 1 e outra, Pistola 1 ou Arma de arremesso 1 Perícias Ocupacionais: Escalar 1, Intimidação 1, Navegar 1 e Nadar 1
POSSES INÍCIAIS	75 gc
HABILIDADES DO PIRATA	Amarração, Resistência a Doenças, Gangue, Pistoleiro, Cabeçada, Linguagem, Chamado ao Porto, Trabalho Rápido, Especialização (Cutelo), Firme, Idiota!, Atacar de Surpresa
CONEXÃO DO PIRATA	Conexão (Tripulação Pirata)
PERÍCIAS MILITARES DO PIRATA	Arma de Mão 3, Artilharia leve 2, Pistola 3, Rifle 2, Arma de Arremesso 3, Combate Desarmado 3
PERÍCIAS OCUPACIONAIS DO PIRATA	Comandar 2, Enganar 3, Perícia Geral 4, Senso de Direção 4, Negociação 2, Usar Cordas 4, Navegar 4

Pistoleiro

Requisitos: Nenhum

O pistoleiro é um atirador de alto escalão devido seus altos reflexos, velocidade de resposta e de vontade. Este combatente se apura após anos de pratica, desafiando e combatendo quem se colocar no seu caminho. Muitos vivem sozinhos, como verdadeiros lobos solitários ou servem a forçar militares ou mercenárias.

HABILIDADES E PERÍCIAS INÍCIAIS	Habilidades: Saque Rápido, Pistoleiro e Retornar Fogo Perícias Militares: Pistola 1 Perícias Ocupacionais: Detectar 1, Intimidação 1 e Furtividade 1
POSSES INÍCIAIS	50 gc, uma Bandoleira de Granada e um Canhão de Mão (com dez munições) ou um par de Pistolas de Repetição (cada um com uma Roda de Munição e dez munições)
HABILIDADES DO PISTOLEIRO	Ataque em Cadeia: Suprimir, Esquivo, Saque Rápido, Recarga Rápida, Pistoleiro, Retornar Fogo, Caçador Veloz, Mirador, Lutar com Duas Armas
CONEXÃO DO PISTOLEIRO	-
PERÍCIAS MILITARES DO PISTOLEIRO	Pistol 4
PERÍCIAS OCUPACIONAIS DO PISTOLEIRO	Ofícios (armas de fogo) 4, Perícia Geral 4, Furtividade 3

Presa de Ferro

Requisitos: Humano (Khadorano), Carreira Inicial e 2ª Carreira Restrita

O personagem treinado como Presa de Ferro está entre os mais formidáveis guerreiros de Khador. Escaldados no campo de batalha estes guerreiros lutam pela honra de guerras passadas e usam a mesma estratégia usada por seus ancestrais contra os Lobos-Viúvos contra Gigantes de Guerra. Seu treinamento e equipamento os fazem verdadeiras imagens a serem temidas pelos soldados de Cygnar.

HABILIDADES E PERÍCIAS INÍCIAIS	Especial: O personagem que começa com Presa de Ferro deve escolher sua outra carreira entre Aristocrata, Oficial Militar, Soldado ou Conjurador de Guerra. Habilidades: Rearme Rápido (Lança Explosiva), Especialização (Lança Explosiva) Conexão: Conexão (Militares Khadoranos) Perícias Militares: Arma Grande 1 e Escudo 1 Perícias Ocupacionais: Comandar e Sobrevivência 1
POSSES INÍCIAIS	25 gc, Lança Explosiva (com a ponta de lança e 10 ogivas explosivas), Armadura Completa, Escudo
HABILIDADES DO P. DE FERRO	Linha Defensiva Rearme Rápido (Lança Explosiva), Super Consciente, Suporte de Carga, Ataque de Precisão, Carga Implacável, Rocha Sólida, Especialização (Lança Explosiva), Cavaleiro Veloz
CONEXÃO DO P. DE FERRO	Conexão (Militares Khadoranos)
PERÍCIAS MILITARES DO P. DE FERRO	Armas Grande 4, Lança 4, Escudo 4, Combate Desarmado 3
PERÍCIAS OCUPACIONAIS DO P. DE FERRO	Comandar 4, Perícia Geral 4, Sobrevivência 2

Salteador de Estrada

Requisitos: Nenhum

Os salteadores vivem atacando viajantes ao longo de Immoren. Eles são ao mesmo tempo vilões e heróis do povo, mercadores, sedutores e bandidos. Motivados por muitas causas, estes salteadores escolheram uma vida criminoso para viver a vida.

HABILIDADES E PERÍCIAS INÍCIAIS	Habilidades: Emboscada e Tiro Montado Perícias Militares: Arma de Mão 1 e escolha outra: Arquerismo 1, Besta 1 ou Pistola 1 Perícias Ocupacionais: Trato Animal 1, Detectar 1, Intimidação 1 e Cavalgar 1
POSSES INÍCIAIS	75 gc, Máscara, Cavallo de Montaria e Arreios
HABILIDADES DO SALTEADOR	Emboscada, Avaliar, Amarração, Cavaleiro Experiente, Saque Rápido, Recarga Rápida, Cavalaria Leve, Espreita, Ataque à Galope, Tiro Montado, Caçador Veloz, Cavaleiro Veloz, Rastro Sem Pegadas, Lutar com Duas Armas, Atacar de Surpresa
CONEXÃO DO SALTEADOR	Conexão (Criminosa)
PERÍCIAS MILITARES DO SALTEADOR	Arquerismo 3, Besta 3, Arma de Mão 3, Pistola 3, Combate Desarmado 3
PERÍCIAS OCUPACIONAIS DO SALTEADOR	Subornar 2, Enganar 3, Disfarçar 3, Perícia Geral 4, Interrogação 2, Negociação 4, Usar Cordas 4, Seduzir 4, Furtividade 4, Sobrevivência 4

Soldado

Requisitos: Nenhum

Estes lutadores estão acostumados a ficar longe de casa. Por serem combatentes com treinamento, estes homens costumam servir às forças armadas. Ex-soldados costumam auxiliar o exército com missões paralelas ou viram guarda costas, caçadores de recompensa ou mercenários. Independente de onde, ter um soldado como inimigo não faz bem para saúde.

HABILIDADES E PERÍCIAS INICIAIS	Habilidades: Encontrar Cobertura e Sentinela Perícias Militares: Escolha duas destas: Arma de mão 1, Pistola 1, Besta 1, Arma Grande 1, Rifle 1, Arma de Arremesso 1 Perícias Ocupacionais: Detectar 1, Conduzir 1, Medicina 1, Sobrevivência 1
POSSES INICIAIS	100 gc
HABILIDADES DO SOLDADO	Mestre de Gigantes, Avanço Cauteloso, Carga de Cavalaria, Resistência a Doenças, Recarga Rápida, Encontrar Cobertura, Granadeiro, Jogar-se ao Chão!, Linguagem, Ataque à Galope, Role Com Ele, Tiro Montado, Sentinela
CONEXÃO DO SOLDADO	Conexão (Militares do Reino ou Mercenários)
PERÍCIAS MILITARES DO SOLDADO	Besta 3, Arma Grande 4, Infantaria Leve 3, Arma de Mão 3, Pistola 3, Rifle 4, Escudo 2, Arma de Arremesso 3, Combate Desarmado 3
PERÍCIAS OCUPACIONAIS DO SOLDADO	Comandar 3, Perícia Geral 4, Medicina 3, Senso De Direção 2, Furtividade 2, Sobrevivência 3

Trincheiro

Requisitos: Humano, Ogrun ou Trolloíde (Cygnarano), Carreira inicial e 2ª Carreira Restrita

Eles são a espinha dorsal da infantaria do Exército Cygnarano. Criado para disciplinar soldados irrepreensíveis, os soldados de trincheiras mostram-se tão úteis como a aquisição das armas de fogo. Usando suas pás e granadas de fumaça eles avançam intrepidamente contra os inimigos.

HABILIDADES E PERÍCIAS INICIAIS	Especial: Especial: O personagem que começa com Trincheiro deve escolher sua outra carreira entre Oficial Militar, Ranger, Rifleiro, Soldado e Conjurador de Guerra como segunda carreira. Habilidades: Carga de Baioneta e Entrincheirar Conexão: Conexão (Militares Cygnaranos) Perícias Militares: Arma Grande 1, Rifle 1, Arma de Arremesso 1 Perícias Ocupacionais: Comandar 1 e Detectar 1
POSSES INICIAIS	25gc, Bandoleira de Munição, Baioneta, Pá de Trincheira, Rifle Militar, 3 Granadas de Fumaça, e Armadura de Infantaria Média para soldados de trincheira.
HABILIDADES DO TRINCHEIRO	Mestre de Gigantes, Precisão Anatômica, Carga de Baioneta, Bombardeiro, Entrincheirar, Fogo no Buraco!, Granadeiro, Jogar-se ao Chão!, Carga Implacável, Especialização (Baioneta)
CONEXÃO DO TRINCHEIRO	Conexão (Militares Cygnaranos)
PERÍCIAS MILITARES DO TRINCHEIRO	Arma Grande 2, Infantaria Leve 4, Arma de Mão 3, Pistola 3, Rifle 4, Arma de Arremesso 4, Combate Desarmado 3
PERÍCIAS OCUPACIONAIS DO TRINCHEIRO	Comandar 3, Conhecimento Geral 4, Interrogação 3, Medicina 3, Furtividade 3, Sobrevivência 3

Pontos de Experiência

Personagens ganham pontos de XP no fim de cada sessão de jogo (ou em um intervalo caso o Mestre decida). Os critérios sugeridos são:

Recompensa: No final de cada sessão todos ganham 1 XP.

Trabalho em Equipe: Os jogadores que trabalham juntos ganham juntos 1 ponto de XP. Arrombar um armazém e pegar os bandidos é legal, mas se esgueirar, invadir o escritório, desvendar os envolvidos com o contrabando e ainda receber a fama é uma ação que merece esse XP.

Marco: Quando os personagens alcança um novo marco no jogo, tal como derrotar um inimigo significativo, superar um grande obstáculo ou empurrar a história para a frente, ele recebe +1 de XP. O Mestre determina quando esse marco foi alcançado.

Conclusão: No final de uma história principal (aventura), o Mestre deve distribuir de 1-3 XP dependendo do escopo da história, o nível de dificuldade e desenvolvimento do jogo dos jogadores.

Sistema de XP não segue nível nem compra de pontos. Quando você acumula um total, você ganha benefícios. Exemplo, com 2 de XP, receba +2 Perícias Ocupacionais, com 4 de XP, +1 Magia, Nova Habilidade, Nova Conexão ou Perícia Militar.

O jogo possui três níveis, começando em **Herói**, indo para **Veterano** e terminando em **Épico**. De 0 a 45 de XP você ainda é Herói, de 50 a 95 é Veterano e de 100 a 150 é Épico. Lembrando que evoluções não podem ser deixadas para depois. Para começar o jogo com personagens mais experientes para criar NPC's mais fortes, siga o resumo de ganhos abaixo:

De 0 XP a 25 XP: Ganhe +6 Perícias Ocupacionais, +3 Atributo, +3 Magia, Habilidade, Conexão ou Perícias Militares e +1 benefício de arquétipo. Não pode exceder limites raciais do Nível Herói e não pode exceder suas perícias acima do nível 2.

De 0 XP a 50 XP: Ganhe +10 Perícias Ocupacionais, +5 Atributo, +5 Magia, Habilidade, Conexão ou Perícias Militares e +3 benefício de arquétipo (1 dos quais pode ser trocado por +1 em duas Perícias Ocupacionais). Não pode exceder limites raciais do Nível Herói e não pode exceder suas perícias acima do nível 2.

De 50 XP a 75 XP: Ganhe +4 Perícias Ocupacionais, +1 Atributo, +2 Magia, Habilidade, Conexão ou Perícias Militares. Não pode exceder limites raciais do Nível Veterano e não pode exceder suas perícias acima do nível 3.

De 50 XP a 100 XP: Ganhe +6 Perícias Ocupacionais, +3 Atributo, +3 Magia, Habilidade, Conexão ou Perícias Militares e +1 benefício de arquétipo (que pode ser trocado por +1 em duas Perícias Ocupacionais). Apenas um atributo pode exceder o limite racial do Nível Veterano e não pode exceder suas perícias acima do nível 3.

Tabela de Experiência e Evolução de Personagem

Nível Herói

Total de XP	Avanço do Personagem
2	+2 Perícias Ocupacionais
4	+1 Magia, Habilidade, Conexão ou Perícias Militares
6	+1 Atributo
8	+2 Perícias Ocupacionais
10	+1 Magia, Habilidade, Conexão ou Perícias Militares
12	+1 Benefício de Arquétipo
15	+1 Atributo
18	+2 Perícias Ocupacionais
21	+1 Magia, Habilidade, Conexão ou Perícias Militares
24	+1 Atributo
27	+2 Perícias Ocupacionais
30	+1 Benefício de Arquétipo ou +1 Carreira e +2 Perícias Ocupacionais
33	+1 Magia, Habilidade, Conexão ou Perícias Militares
36	+1 Atributo
39	+2 Perícias Ocupacionais
42	+1 Magia, Habilidade, Conexão ou Perícias Militares
45	+1 Atributo

Nível Veterano

Total de XP	Avanço do Personagem
50	+1 Benefício de Arquétipo
55	+2 Perícias Ocupacionais
60	+1 Magia, Habilidade, Conexão ou Perícias Militares
65	+1 Atributo
70	+2 Perícias Ocupacionais
75	+1 Magia, Habilidade, Conexão ou Perícias Militares
80	+1 Benefício de Arquétipo ou +1 Carreira e +2 Perícias Ocupacionais
85	+1 Atributo
90	+2 Perícias Ocupacionais
95	+1 Magia, Habilidade, Conexão ou Perícias Militares

Nível Épico

Total de XP	Avanço do Personagem
100	+1 Atributo
105	+2 Perícias Ocupacionais
110	+1 Benefício de Arquétipo ou +1 Carreira e +2 Perícias Ocupacionais
115	+1 Magia, Habilidade, Conexão ou Perícias Militares
120	+1 Atributo
125	+2 Perícias Ocupacionais
130	+1 Magia, Habilidade, Conexão ou Perícias Militares
135	+1 Atributo
140	+1 Benefício de Arquétipo
145	+2 Perícias Ocupacionais
150	+1 Magia, Habilidade, Conexão ou Perícias Militares

Explicação:

+2 Perícias Ocupacionais: Escolha duas Perícias Ocupacionais novas da lista das carreiras dos seus personagens. Após escolher adicione uma graduação às duas novas. Você pode no lugar disso aumentar em um a graduação de uma perícia ocupacional que você já tenha. Lembre-se de manter o limite: Heróis podem ter perícia no máximo no nível 2, Veteranos no máximo no nível 3 e Épico no máximo no nível 4.

+1 Perícia Militar: Escolha uma Perícia Militar nova da lista da sua carreira ou aumente o nível de uma perícia militar que já tenha em 1.

+1 Conexão: Escolhe uma nova conexão de carreira para seu personagem.

+1 Magia: Escolha uma nova magia da lista de magia de sua carreira. Lembre-se que não se pode ter mais magias que INT x 2.

+1 Atributo: Aumente um atributo primário ou secundário do personagem. Lembre-se de respeitar o máximo do seu nível.

+1 Benefício de Arquétipo: Escolha outro benefício da lista de benefícios do seu arquétipo.

+1 Carreira: Adicione uma nova carreira a sua ficha. Você não recebe perícias, habilidade, conexões, dinheiro ou equipamento, mas pode adquirir as outras vantagens da carreira.

Aumento de Atributos

Passo quatro é distribuir 3 pontos para aumentar estes atributos primários e secundários: Physique, Agility, Intellect, Speed, Strength, Poise, Prowess,

Arcane (caso seja Imbuído) ou Perception. O aumento é de 1 por 1.

Lembre-se que cada raça tem um valor máximo por nível.

Exemplo: Humanos começa com PHY 5, SPD 6, STR 4, AGL 3, PRW 4, POI 4, INT 3, ARC 0 (O Arc será 2 ou 3 caso seja Imbuído) e PER 3. O máximo que se pode chegar enquanto estiver no nível HERO será: PHY 7, SPD 7, STR 6, AGL 5, PRW 5, POI 5, INT 5, ARC 4 (será 4 caso seja Imbuído) e PER 5.

O ponto de bônus por ser humano vão depois de colocar estes ajustes.

Anote seus valores na Espiral de Vida

- Você terá níveis de vitalidade em Intellect igual ao seu valor de INT.
- Você terá níveis de vitalidade em Physique igual ao seu valor de PHY.
- Você terá níveis de vitalidade em Agility igual ao seu valor de AGY.
- Assim, uma pessoa com INT 3, PHY 5 e AGL 3 terá 11 níveis de Vitalidade.

Toques Finais

Passo cinco é escolher equipamento. Lembrando que algumas carreiras já lhe dão equipamentos iniciais para deixar clara a personalidade da carreira, outras dão o dinheiro e deixam com o jogador a customização do personagem.

Nesta etapa é hora de preencher informações adicionais na ficha.

Companhias Aventureiras

O livro apresenta alguns modelos de companhias para o jogo. Criar é opcional.

Ordem Arcana—Um grupo de magos com o mesmo objetivo. Os principais precisam ser Imbuídos e os não- Imbuídos seriam guardas e auxiliares. Todos ganham como benefício um refúgio com dormitórios, estábulo, cozinha, salão de reunião, refeitório, livraria arcana e laboratório alquímico. Todos ganham um ponto na Perícia Ocupacional Conhecimento (Arcano). Personagens Imbuídos ganham a habilidade Erudito Arcano como

habilidade adicional. Não- Imbuídos ganham a Habilidade Guarda com Escudo.

Investigadores Intrépidos – Grupo de Estudiosos, Arqueólogos, Aventureiros ou Professores com o mesmo objetivo. Os membros precisam ser das carreiras: Alquimista, Mekânico Arcano, Arcanista, Aristocrata, Explorador, Investigador, Oficial Militar, Padre ou Espião. Como benefício a companhia é patrocinado por alguma instituição que os pagam com 100 gc por mês para investir como lhes convir. Adicionalmente eles recebem o benefício do arquétipo Intelectual (+1 em testes de ataque quando segue comandos), sendo que até dois personagens Intelectuais podem dar ordens a um mesmo alvo.

Cães da Lei – Grupo de servidores da lei, caçadores de cabeça ou justiceiros que se uniram. Os membros precisam ser Caçador de Recompensas, Salteador de Estradas, Investigador, Oficial Militar, Ranger ou Soldado. Eles são conhecidos por varias agencias e recebem trabalhos regularmente, adicionalmente, recebem +2 em perícias fora de combate para perseguir alvos e recebem +2 em ataque para capturar o alvo que estão perseguindo.

Companhia Mercenária – Uma das inúmeras companhias que agem em toda Immoren. Qualquer carreira pode fazer parte, os jogadores devem definir quem é o Capitão, este recebe a habilidade Líder Nato, ele diz quem será o Tenente, o resto serão Sargentos. Fora o líder os outros começam com +1 em uma das perícias ocupacionais da lista: Trato Animal, Comandar, Conduzir, Jogar, Interrogar, Medicina, Negociar ou Cavalgar.

Foras da Lei – Bandidos de Água Negra, criminosos ou Saqueadores Cryxianos. Os membros precisam ser das carreiras: Alquimista, Assassino, Duelista, Salteador de Estrada, Pistoleiro, Espingardeiro, Feiticeiro, Espião ou Ladrão. A companhia começa com algum prestígio entre os bandidos e sendo procurada pela lei. Recebem um refúgio com escritório, dormitório, celas e passagens secretas. Os jogadores definem quem será o Chefe, e o Chefe determina quem será o Sub Chefe. Todos ganham habilidade Gangue e Linguagem (Gíria de Cinco Dedos).

Piratas da Costa Quebrada – Piratas do mar Khárdico, Bandidos do Golfo de Cygnar ou larápios dos mares de Ord que se juntam para saquear juntos. Os membros tem que ser Assassino,

Explorador, Oficial Militar, Pirata ou Ladrão. Jogadores definem que é o Capitão e ele diz quem é o Primeiro Imediato. A companhia começa o jogo com um pequeno barco com uma tripulação suja de lobos do mar. Recebem também um refúgio nas grutas da Costa Quebrada. A tripulação pode ser aceita em meia dúzia de portos para pedir ajuda. O Capitão ganha a Habilidade Líder Nato e os outros recebem a habilidade Jogar-se ao Chão!.

Círculo de Espionagem - Membros do Serviço de Reconhecimento, Mão Negra ou qualquer outro tipo de agentes de infiltração. Os membros tem que ser Aristocrata, Investigador, Ranger, Espião ou Ladrão. Recebem equipamentos especializados para missões para a nação, incluindo documentos falsos ou disfarces elaborados. Todos começam com a Habilidade adicional Linguagem e recebem +1 em uma das perícias ocupacionais da lista: Subornar, Escalar, Criptografia, Enganar, Detectar, Disfarçar, Arte da Fuga, Etiqueta, Ciência Forense, Falsificar, Escalar, Interrogar, Intimidar, Saltar, Arrombar, Negociar, Punga, Pesquisar, Cavalgar, Usar Corda, Seduzir ou Manha.

Habilidades

Habilidades permitem inúmeras facetas aos personagens. Elas englobam as antigas Habilidades de Classes e Talentos do D20 System.

Acrobacias

Pré requisitos: AGL 6

Pode atravessar a área ocupada por outros dois personagens, desde que possua movimento suficiente para terminar seu movimento completamente depois das suas bases; também ganha +3 em sua perícia Saltar.

Alquimista de Campo

Pré requisito: Alquimia 1

O personagem ganha uma ação rápida extra que só pode ser utilizada para criar efeitos alquímicos rápidos de campo.

Amarração

Pré requisito: Usar Corda 1

Quando o personagem amarra outro ser, ele impõe um redutor de -3 nos testes para escapar da amarração.

Aparar

Enquanto estiver armado com uma arma de mão o personagem não pode ser alvo de ataques livres.

Assassino Arcano

O personagem ignora pontos de foco que estejam aumentando o Campo de Força da Armadura de Conjurador de Guerra e efeitos de magia que aumentem ARM e DEF.

Assessor

Pré requisito: Comandar 2

Quando ficar base-com-base com personagens aliados ganham +1 em seu Área de Comando.

Astuto

Pré requisito: Detectar 1

O personagem pode rerrolar falhas em testes de Detectar, uma vez por teste.

Atacar de Surpresa

Quando um ataque desse personagem tem chance de nocautear um oponente, aumente em 2 a NA do teste de Força de Vontade para resistir ao nocaute.

Ataque à Galope

Pré requisito: Cavalgar 2

O personagem declara o Ataque à Galope durante sua Fase de Ativação e faz um movimento total, e pode parar a qualquer momento para atacar um oponente que esteja no caminho. Depois do ataque ele encerra seu movimento.

Ataque de Retaliação

Pré requisito: PHY 7

Quando esse personagem é atingido por um ataque inimigo durante qualquer turno que não seja o seu, ele pode gastar um Ponto de Talento para imediatamente fazer um ataque corpo a corpo normal contra seu atacante.

Ataque em Cadeia: Sangrar

Pré requisito: Lutar com duas armas, Arma de Mão 3

Se o personagem estiver lutando com duas armas e atingir o oponente com ambas durante seus ataques iniciais, após resolver os primeiros ataques ele pode fazer um ataque adicional, se esse ataque atingir o alvo ele não inflige dano, mas o oponente perde ação ou movimento em sua próxima fase de ativação.

Ataque em Cadeia: Suprimir

Pré requisito: Lutar com duas armas, Pistola 3

Se o personagem estiver lutando com duas armas de ataque a distancia e atingir o oponente com ambas durante seus ataques iniciais, após resolver os primeiros ataques ele pode fazer um ataque adicional,

se esse ataque atingir o alvo ele não inflige dano, mas, o oponente recua 3m e é derrubado.

Ataque Pelas Costas

O personagem ganha um dado de dano adicional em seu Ataque pelas Costas.

Ataque Preciso

O personagem escolhe o ramo da Espiral da Vida do inimigo em que o dano aplicado no corpo-a-corpo será marcado.

Franco Atirador

Pré requisito: Rifle 3

Quando o personagem abre mão do seu movimento naquele turno para mirar, seu primeiro ataque a distância naquele turno tem o dano turbinado. Caso possa fazer mais de um ataque a distancia neste turno, somente o primeiro tem dano maior.

Atirador

O personagem ganha um bônus de +2 nas rolagens de ataque contra alvos em cobertos, camuflados ou em terreno elevado.

Atirador Preciso

O personagem pode abrir mão do movimento no turno para ganhar os benefícios de mirar um alvo.

Avaliar

O personagem sabe identificar o real valor de objetos. Falsificações necessitam de um teste de INT + Detectar.

Avanço Cauteloso

Pré requisito: Sobrevivência 3

O personagem ganha uma ação rápida por turno que deve ser utilizada apenas para conseguir cobertura.

Rastreador

Pré requisito: Sobrevivência 1

Pode se mover sobre terreno difícil sem penalidade.

Besteiro

O personagem recarrega uma besta com uma ação rápida ao invés de uma ação completa.

Boa Criação

O personagem pode rerrolar falhas em testes de Etiqueta, uma vez por teste.

Bombardeiro

Pré requisito: Arremessar Arma 3

Permite rerrolar uma vez por teste a direção e/ou a distancia de um desvio de granada.

Brado: Balada Heroica

Pré requisitos: Brado 2

Use como uma ação rápida. Por uma rodada personagens trollóides aliados na área de comando do Arauto da Matança são Destemidos (Veja regras de Ansiedade, Medo e Terror) e ganham +2 nas roladadas de ataque corpo-a-corpo.

Brado: Cacofonia

Pré requisito: Brado 2

Use como uma ação rápida. Inimigos não podem conjurar feitiços, usar Planos de Batalha ou Manobras enquanto estiverem na área de comando do personagem.

Brado: Chamado do Desafio

Pré requisito: Brado 2

Use como uma ação rápida. Por uma rodada, quando um trollóide aliado fizer um teste de Robusto, enquanto na área de comando do personagem, resultados de 4, 5 ou 6 fazem o trollóide recuperar 1 ponto de vitalidade e é apenas derrubado.

Brado: Explosão Sonora

Pré requisito: Brado 2

Uma vez por turno o personagem pode usar essa manobra como se fosse um ataque. Faça um ataque com RGN SP8, POW 12 usando o POI + Brado do personagem.

Brado: Reverberação

Pré requisito: Brado 2

Use como uma ação rápida. Faça um ataque com RGN SP6 que não causa dano. Role POI + Brado do personagem para o ataque. Inimigos atingidos são empurrados 1d3x1,5m para trás. (Fus Roh Dah!..rs)

Brado: Sinal de Chamada

Pré requisito: Brado 1

Use como uma ação rápida. Faz um chamado sonoro que pode ser ouvido a uma distancia igual a 1,5km x a perícia Brado do personagem.

Brado: Tremor

Pré requisito: Brado 3

Uma vez por turno o personagem pode usar essa manobra como se fosse um ataque. Faça um ataque com RNG 10, AOE 5 que não causa dano, mas derruba os oponentes.

Cabeçada

Pré requisito: STR5, Ataque Desarmado 2

Ao invés de fazer um ataque desarmado normal o personagem pode gastar um Ponto de Talento para dar uma cabeçada. Faça uma rolagem de ataque desarmado normal, caso acerte, o inimigo é derrubado e o POW do ataque é igual a STR do personagem. Não funciona contra alvos com base larga.

Caçador de Grandes Animais

Pré requisito: Sobrevivência1

O personagem ganha um bônus nas rolagens de ataque igual a sua perícia Sobrevivência ao atacar animais selvagens nativos de Immoren.

Caçador Veloz

Pré requisito: AGL 6

Quando esse personagem abate um inimigo com um ataque a distancia simples, ele pode imediatamente se mover até 3m.

Camuflagem

O personagem ganha +2 DEF enquanto estiver com cobertura ou camuflagem.

Capacitar

Quando estiver base-com-base com um aliado não incapacitado, o personagem pode gastar um ponto de talento para o aliado recuperar d3+1 pontos de vitalidade.

Carga de Baioneta

O personagem que faça uma carga usando uma arma de ataque a distância equipada com baioneta pode, após se mover mas antes de se engajar em corpo a corpo, fazer um ataque a distância contra o alvo de sua carga sem sofrer penalidades por usar armas de distancia em corpo a corpo (RAT -4), e depois concluir o ataque de carga normalmente.

Carga de Cavalaria

Pré requisito: Cavalgar 1

Permite executar carga de cavalaria (Veja capítulo - O Jogo) quando estiver montando um cavalo de guerra.

Carga Implacável

O personagem ignora penalidades por terreno difícil enquanto executa uma carga.

Cavalaria Leve

Pré requisito: Cavalgar 2

Se o personagem estiver em uma montaria que não seja um cavalo de guerra, no final de seu turno a montaria pode mover-se até mais 7,5m.

Cavaleiro de Combate

Pré requisito: Cavalgar 1

Se o personagem estiver montando um cavalo de guerra, a montaria pode fazer um ataque de impacto contra um alvo, desde que cavaleiro e montaria não tenham feito um ataque em carga neste turno.

Cavaleiro Experiente

Pré requisito: Cavalgar 2

Permite rerrolar falhas em testes de Cavalgar, uma vez por teste. Não pode ser derrubado enquanto estiver montado.

Cavaleiro Veloz

Quando estiver montado, o personagem pode atravessar terrenos difíceis sem penalidades.

Chamado do Lar

Pré requisito: Senso de Direção 1

O personagem sempre consegue chegar a sua casa. Cada nível na perícia Senso de Direção permite escolher uma nova "casa". Resultados da perícia Senso de Direção piores que "Chega no planejado" são tratados como "Chega no planejado" quando estiver viajando para uma casa. (Veja Perícia Senso de Direção no Capítulo Personagens)

Cingido

Pré requisito: Escudo 2

Enquanto o personagem estiver equipado com um escudo ele não sofre dano de área. Aliados em base-com-base com o personagem também não sofrem o dano.

Comandante de batalha

Pré requisito: Comandar 3

Pode usar planos de batalha durante seus turnos sem gastar um Pontos de Talento.

Comandante Exímio

Pré requisito: Mestre de Gigantes, Comandar 2

O personagem ganha uma ação rápida extra que deve ser utilizada para manobrar um gigante.

Contra-Atacar

Uma vez por rodada quando um inimigo errar um ataque corpo-a-corpo contra esse personagem, o personagem pode fazer um ataque simples contra esse inimigo. Se for um ataque a distância, a arma já deve estar carregada.

Coro

Pré requisito: ARC 4

O personagem ganha +1 nas suas rolagens de ataque mágica para cada aliado da sua fé à 1,5m dele.

Cozinheiro Rápido

Pré requisito: Alquimia 2

Cria itens alquímicos em metade do tempo necessário normalmente.

Defensor

Uma vez por turno, quando um aliado é atingido, o personagem com essa habilidade pode se mover 3m em direção ao inimigo e fazer um ataque corpo-a-corpo contra ele.

Defesas Arcanas

Pré requisito: ARC 5

O personagem ganha +3 ARM contra ataques mágicos.

Derramador de Sangue

Pré requisito: Arma de Mão 3

Bônus de +2 no dano contra criaturas vivas.

Derrubar

O personagem pode utilizar Derrubar quando ele incapacitar um oponente com um ataque corpo-a-corpo. O oponente incapacitado ganha 1 de vitalidade e não está mais incapacitado, considera-o algemado, amarrado, inconscientes ou algo desse tipo, o importante é que ele não pode agir pelo resto do encontro. Quando o encontro acabar, ele fica a mercê dos vencedores para ser interrogado ou qualquer outra coisa. Muito útil quando não se quer matar.

Dissipar

Quando o personagem acerta um ataque corpo-a-corpo em um inimigo pode gastar um Ponto de Talento para expirar uma magia do inimigo que tenha custo de manutenção no alvo.

Educação Universitária

Esse personagem pode rerrolar uma vez por teste, falhas em testes de Conhecimento e Pesquisar.

Emboscada

O personagem ganha turbinagem rolagens de ataque e dano contra inimigos que ainda não agiram, no primeiro turno de combate.

Encontrar Cobertura

No começo do combate, antes da iniciativa ser rolada, o personagem pode avançar 3m e ganhar uma ação rápida extra que deve ser utilizada para achar cobertura ou deitar.

Engenheiro Arcano

Pré requisito: Engenharia Mekânica 2

O personagem pode rerrolar falhas em teste de Engenharia Mekânica, mas apenas uma vez por teste.

Engenhoso

Pré requisito: Engenharia Mekânica 3

O personagem pode manter uma magia alocada em gigantes que ele controla sob manutenção uma vez por turno sem gastar nenhum ponto de focus ou fadiga.

Entrincheirar

Se o personagem tiver uma pá, ele pode usar uma ação rápida e cavar uma trincheira, ganhando cobertura, não sofrendo dano de área e não bloqueando linha de visão. Ele não pode usar Entrincheirar em um turno no qual ele tenha corrido.

Erudito Arcano

O personagem tem um número total de magias igual a INT X 3 (Normal é de INT X 2).

Escapar

Pré requisito: Esquivo, Arte da Fuga 3

Quando um inimigo errar um ataque contra o personagem em qualquer momento que não seja quando estiver avançando, o personagem pode fazer um avanço total ao invés de andar apenas 3m como de praxe.

Especialização

Escolha um tipo de arma, como por exemplo, "lança explosiva". O personagem não recebe a penalidade básica da arma em sua rolagem de ataque com aquele tipo de arma. Pode ser comprada mais de uma vez, para mais tipos de armas.

Espreita

Pré requisito: Furtividade 1

O personagem ganha Dissimulação quando em está terreno que provê ocultação, assim como quando é alvo de magias de AOE ou efeitos de nuvem que também proporcionem ocultação.

Esquivo

O personagem pode avançar 3m imediatamente após uma falha de ataque do inimigo, desde que esse ataque tenha intuito em atingi-lo. Não pode ser alvo de ataques livres durante esse movimento.

Estilo Livre

Pré requisito: Alquimia 1

O personagem pode improvisar um ingrediente de alquimia mediante um teste de Alquimia com NA de 10 mais o custo em gc do ingrediente. A habilidade também reduz em 1gc o custo dos compostos alquímicos feitos pelo personagem, com um custo mínimo de 1gc.

Fabricar Bala Rúnica

O personagem pode fabricar sua munição rúnica por 1gc por projétil, fabricando 5 projéteis por hora.

Firme

O personagem não pode ser derrubado. Ele perde essa habilidade enquanto estiver montado.

Fogo no Buraco!

Pré requisito: Arremessar Arma 1

O personagem pode fazer um ataque extra com granada em sua fase de ação antes de se mover ou fazer seus ataques regulares. Depois disso ele deve usar seu movimento para correr ou fazer um avanço total.

Gangue

Quando você e um aliado que está Base-com-Base fizer um ataque corpo-a-corpo no mesmo inimigo, seu personagem ganha +1 na rolagem de ataque e dano. Se o outro personagem também tiver essa habilidade, o bônus melhora para +2.

Granadeiro

Pré requisito: Arremessar Arma 1

O personagem ganha uma ação rápida extra por turno que só pode ser utilizada para puxar o pino de uma granada.

Grande poder

Great Power (Grande poder)

O personagem pode manter uma magia sob manutenção uma vez por turno sem gastar nenhum ponto de focus ou fadiga.

Grito de Mobilização

Pré requisito: Comandar 3

O personagem gasta um ponto de talento e tem sua Área de Comando dobrada pela rodada e seus aliados em seu raio de comando se tornam Destemido (Veja regras de Ansiedade, Medo e Terror).

Guarda com Escudo

Pré requisito: Escudo 1

Uma vez por turno, quando um aliado for atingido em até 3m do personagem, esse personagem pode escolher receber esse golpe. Ele não pode fazer isso se ele for incorpóreo, estiver caído, agachado ou paralisado.

Guarda-Costas

Pré requisito: Guarda com Escudo, Escudo 3

O personagem não tem um limite de quantas vezes ele pode utilizar Guarda com Escudo por turno.

Identidade Protegida

Pré requisito: Disfarçar 1

O personagem tem uma identidade com a sua própria história, contatos e registro criminal (ou falta dela). Os testes de Disfarçar para cobrir sua identidade falsa são automaticamente turbinadas. Escolha uma carreira para a identidade falsa. O personagem ganha uma perícia ocupacional de nível 1. A identidade deve ser razoavelmente crível. Esta capacidade pode ser adquirida várias vezes. Cada vez, aplica-se a uma identidade falsa diferente.

Idiota

Pré requisito: Intimidar 3

Quando atingido por um ataque a distância, esse personagem pode escolher um aliado vivo não-incorpóreo a no máximo 3m dele e direcionar o ataque para esse aliado, que é atingido automaticamente e sofre o dano e todos os efeitos do ataque.

Imunidade: Corrosão

Imune a dano de Corrosão.

Imunidade: Eletricidade

Imune a dano de eletricidade.

Imunidade: Fogo

Imune a dano de fogo.

Imunidade: Frio

Imune a dano de frio.

Inscriver Fórmula

Pré requisito: Engenharia Mekânica 1

O personagem pode escrever placas rúnicas.

Jogar-se ao Chão!

Enquanto deitado, o personagem não sofre dano de área a não ser que o ataque seja dirigido para ele.

Lançar com Escudo

Pré requisito: STR 6

Se o personagem estiver equipado com um escudo e executar uma carga ele pode optar por, ao invés de utilizar o ataque normal, gastar um ponto de talento e executar uma manobra de Lançar com seu escudo. O POW desse ataque é igual ao STR do personagem mais o POW do escudo e o dano colateral é igual ao STR do personagem. Caso efetue uma carga contra inimigos com bases largas, ele sofre -2 em sua jogada.

Legado de Bragg

Pré requisito: Brado 2

O personagem ganha uma ação rápida extra por turno que só pode ser utilizada para usar uma Habilidade de Brado.

Líder de Equipe

Quando esse personagem ganha um Ponto de Talento, ele pode optar por dá-lo a um aliado em sua área de comando ao invés de ficar com ele.

Líder Nato

Pré requisitos: Comandar 1

Aumenta o raio de comando em 3m.

Linguagem

Pode ser comprado várias vezes, cada compra permite aprender a ler e escrever em uma nova língua.

Linguagem de Sinais

Pré requisito: Criptografia 1

O personagem pode criar uma linguagem de sinais simples para utilizar com seu grupo utilizando as mesmas regras que para criar um código. Pode ensinar os sinais para personagens com INT 3 ou mais.

Linha Defensiva

Se e o personagem estiver em contato base-com-base com aliados ele ganha +1 ARM para cada aliado. Se os aliados também tiverem esta habilidade, o bônus aumenta para +2 ARM.

Lutador Noturno

Ao atacar um inimigo que tenha Dissimulado ou Espreita, o personagem recebe os benefícios automaticamente, apenas se estiver a mais de 12m ao invés de 7,5m.

Lutar com Duas Armas

Pré requisito: AGL 4

Quando estiver com duas armas de uma mão o personagem ganha um ataque extra, sofrendo -2 de penalidade nas rolagens de ataque com a arma extra.

Maestria Elemental

Pré requisito: ARC 5

O personagem ganha +1 no ataque e dano quando usa feitiços elementais ofensivos.

Magia Oculta

Pré requisito: Imbuído, Furtividade 2

Quando esse personagem invoca uma magia, nenhuma runa aparece e personagens com sensibilidade a magia não podem sentir a magia do personagem. Um jogador com essa habilidade não pode ser detectado por outros jogadores com a habilidade de arquétipo Sensibilidade Mágica.

Manobra: Assalto

Pré requisito: Mestre de Gigantes

O personagem faz uma ação rápida para usar essa habilidade. O gigante a vapor sob seu comando pode executar uma carga nessa rodada sem gastar pontos de focus ou ser forçado. O gigante também pode fazer um ataque a distancia contra o alvo da carga antes de chegar ao corpo-a-corpo sem sofrer penalidades por estar em corpo-a-corpo com o alvo.

Manobra: Ataque Auxiliar

Pré requisito: Mestre de Gigantes

O personagem faz uma ação rápida para usar essa habilidade. O gigante a vapor sob seu comando faz imediatamente um ataque normal de corpo-a-corpo ou a distancia.

Manobra: Off-Road

Pré requisito: Mestre de Gigantes

O personagem faz uma ação rápida para usar essa habilidade. O gigante a vapor sob seu comando ganha a habilidade Rastreador pelo restante da rodada e deve usar seu movimento e ação de combate normal para executar uma carga ou fazer um ataque de Lançar no seu turno.

Manobra: Prontamente

Pré requisito: Mestre de Gigantes

O personagem faz uma ação rápida para usar essa habilidade. O gigante a vapor sob seu comando imediatamente faz um avanço total.

Marechal de Campo: Ataque Mágico

Pré requisito: ARC 5

O conjurador de guerra pode gastar um ponto de focus no seu turno para ativar essa habilidade. As armas dos personagens do seu grupo de combate dentro de sua área de comando se tornam mágicas por uma rodada.

Marechal de Campo: Carga Implacável

Pré requisito: ARC 5

O conjurador de guerra pode gastar um ponto de focus no seu turno para ativar essa habilidade. Personagens do grupo que batalha do conjurador que iniciarem uma carga em sua área de comando ganham a habilidade Carga Implacável por um turno. Personagens que já possuam a habilidade ignoram penalidades por terrenos difíceis na fase de ativação em que tenham carregado.

Marechal de Campo: Guarda com Escudo

Pré requisito: ARC 7

O conjurador de guerra pode gastar um ponto de focus no seu turno para ativar essa habilidade. Por uma rodada, personagens no grupo de batalha do conjurador ganham a habilidade Guarda com Escudo. Uma vez por turno quando um aliado for atingido a 3m do personagem com Guarda com Escudo, o personagem com a habilidade pode se tornar alvo do ataque e ser automaticamente atingido. Não pode utilizar Escudo em Guarda se estiver incorpóreo, caído ou paralisado.

Matador de Magos

Pré requisito: PER 6

O personagem ganha um dado de dano adicional contra usuários que possa lançar magias.

Mestre da Fermentação

Pré requisito: Alquimia 2

Permite rerrolar uma vez falhas em testes de alquimia. Apenas uma vez por teste.

Mestre de Gigantes

O personagem sabe comandar um gigante a vapor. O personagem deve falar a língua em que o córtex do gigante foi inscrito e ter os códigos de comando.

(Veja a descrição completa de controle de Gigantes no capítulo sobre Gigantes).

Mirador

Quando esse personagem causa dano com um ataque à distância, ele escolhe em que ramo da Espiral de Vida o dano vai ser aplicado.

Montar Defesa

Pré requisito: Arma Grande 2

Quando o personagem estiver equipado com uma Arma Grande, inimigos no seu arco frontal sofrem -2 em rolagens de carga, ataques de lanças e ataques de impacto contra esse personagem.

Olhos Afiados

Aumenta o alcance de um arco ou rifle em 3m e o alcance máximo em 15m.

Pechinchar

Um dia de procura em uma cidade industrializada. O personagem pode comprar peças de gigante, armas e equipamentos pela metade do preço.

Perseguição

Pré requisito: Rastrear 3

Gaste 1 ponto de talento durante seu turno para ativar e nomear um inimigo. Pelo resto do encontro, sempre que o inimigo designado se mover, o personagem pode fazer um avanço total. O personagem pode usar essa habilidade uma vez por encontro, se o inimigo for destruído ele pode gastar outro ponto de talento e eleger outro inimigo para perseguir.

Pés Ligeiros

Pré requisito: SPD 7

Quando o personagem corre ele usa SPD X 3.

Pistoleiro

O personagem não sofre a penalidade de -4 em ataques a distância por atirar com pistolas ou carabinas enquanto engajado.

Plano de Batalha: Ataque Coordenado

Pré requisito: Comandar 1

Pode usar 1 Ponto de Ação para usar essa habilidade durante uma rodada surpresa antes de uma batalha; cada aliado na Área de Comando pode executar um ataque. Depois desses ataques a rodada surpresa acaba.

Plano de Batalha: De Volta a Ação

Pré requisito: Comandar 1

Pode usar 1 Ponto de Ação para usar Plano de Batalha:

De volta a Ação. Personagens aliados em seu raio de comando e que estejam sob suas ordens, caso estejam nocauteados, se levantam e voltam a ação.

Plano de Batalha: Ir ao Chão

Pré requisito: Comandar 2

Pode usar 1 Ponto de Ação para usar essa habilidade, que é uma ação rápida. Personagens seguindo as ordens desse comandante ganham cobertura, não sofrem dano de área e não bloqueiam linha de visão enquanto não se moverem ou serem engajados.

Plano de Batalha: Passo Desesperado

Pré requisito: Comandar 3

Pode usar 1 Ponto de Ação para usar essa habilidade, que é uma ação rápida. Personagens aliados seguindo as ordens desse comandante, tem deslocamento aumentado em 3m por uma rodada

Plano de Batalha: Reconhecimento

Pré requisito: Comandar 2, Sobrevivência 3

Pode usar 1 Ponto de Ação para usar essa habilidade, que é uma ação rápida. O personagem e seus aliados em seu raio de comando ganham a habilidade Rastreador na sua Fase de Ativação; dura por uma rodada.

Plano de Batalha: Sombra

Pré requisito: Comandar 1

Pode usar 1 Ponto de Ação para usar essa habilidade, que é uma ação rápida. Personagens aliados que estejam seguindo as ordens do comandante ganham Espreita por uma rodada.

Precisão Anatômica

Quando o personagem ataca um ser vivo em combate corpo a corpo, mas falha em superar a ARM do oponente, o alvo sofre ao menos d3 de dano.

Precisão Arcana

Pré requisito: Detectar 3

Quando o personagem abre mão do movimento para mirar com uma arma de combate a distancia, ele ignora Furtividade (Ocultação e Dissimulação) naquele turno.

Pressione o Ataque

Pré requisito: Lançar com Escudo, Escudo 3

Após executar uma manobra Lançar, o personagem pode avançar a mesma quantidade de metros que o inimigo foi lançado e executar um ataque corpo-a-corpo contra ele.

Privilégio

Nobre de nascimento ou tem um passado importante de alguma forma. Não pode ser acusado de crimes menores. Normalmente tem obrigações que estão ligadas aos privilégios. Com um teste de Etiqueta pode exigir ajuda e hospitalidade de outros nobres. Ganha um bônus de +2 em testes sociais ao tratar com pessoas de classe inferior e que reconheçam sua nobreza.

Nota sobre Tribunais Superiores: Aqueles de alto privilégio raramente são presos por pequenos crimes como roubo ou invasão. Espera-se que estes privilegiados se defendam caso sejam atacados por inferiores e raramente são acusados de agressão, mesmo que uma possível morte tenha ocorrido. O privilégio proporciona benefícios que variam muito de uma região para outra. Embora o personagem não possa ser julgado por um tribunal menor, isso não significa que eles irão escapar totalmente da justiça. Se ele viola as leis principais de um reino, ele pode ser mantido pelos magistrados locais até que seja feito de prisioneiro pelos cavaleiros do reino ou agentes de um nobre com domínio sobre as terras, cujas leis o personagem quebrou. Ele é, em seguida, julgado por nobres do reino. Uma vez que o caso chegue aos tribunais superiores, as punições para os culpado é grave.

Rajadeiro

Bônus de +2 para acertar com ataques elétricos a distância.

Rastro Sem Pegadas

Pré requisito: Furtividade 2

O personagem com essa habilidade pode optar por mover-se à metade de seu movimento (a pé ou montado), aumentando a dificuldade em testes que tentem achar seus rastros em +3.

Rearme Rápido

Escolha uma arma: o personagem ganha uma ação rápida extra para rearmar aquela arma (Lança explosiva é um exemplo de arma que precisa de rearmar). Pode ser comprado mais de uma vez para utilizar com armas diferentes.

Recarga Rápida

Ganha uma ação rápida extra por turno que só pode ser utilizada para recarregar uma arma de ataque a distancia.

Remendão

Pré requisito: Engenharia Mekânica 1

Permite realizar reparos em Gigantes a Vapor no meio de combates.

Resistência a Doenças

O personagem ganha dado turbinado em rolagens para resistir a doenças e infecções.

Resistência a Venenos

O personagem ganha turbinagem em rolagens para resistir a efeitos de intoxicação e venenos.

Retornar Fogo

Pré requisito: Saque rápido

Uma vez por rodada quando um inimigo errar um ataque à distância contra esse personagem, o personagem pode fazer um ataque simples a distância contra esse inimigo, desde que sua arma já esteja carregada.

Rocha Sólida

Pré requisito: PHY 8

O personagem e aliados em base-com-base com ele não podem ser derrubados. Ele perde essa habilidade enquanto estiver montado.

Role Com Ele

Quando o personagem for derrubado, ao invés de cair ele fica deitado. Ele perde essa habilidade enquanto estiver montado.

Sagaz

Pré requisito: Subornar 1, Enganar 1

O personagem pode rerrolar falhas em testes sociais baseados em Subornar e Enganar, uma vez por teste.

Saque Rápido

Ganha +2 nos testes de iniciativa. Ganha uma ação rápida em todo primeiro turno de combate que só pode ser utilizado para sacar uma arma.

Sentinela

Uma vez por rodada, quando um inimigo entrar ou se mover na LOS (linha de visão) do personagem, esse personagem pode fazer imediatamente um ataque contra esse inimigo.

Sentinela de ferro

Pré requisito: Mestre de Gigantes, Comandar 3

Enquanto estiver em base-com-base com um ou mais gigantes a vapor que ele comande, o personagem ganha ARM + 2 e não pode ser derrubado.

Sintonizar

Pré requisito: Engenharia Mekânica 3

Enquanto estiver em base-com-base com um gigante a vapor que ele controle, o personagem pode usar uma ação rápida para usar Sintonizar. Pelo resto da rodada o gigante ganha dado turbinado em suas rolagens de ataque ou dano.

Super Consciente

Pré requisito: Comandar 3

Aliados na área de comando do personagem ganham Visão Circular (O arco frontal de visão do personagem se estende por 360 graus).

Suporte de Carga

Pré requisito: STR 5

Reduza a penalidade em SPD e DEF por armadura em -1.

Tiro Duplo

O personagem sacrifica seu movimento para fazer um ataque extra com pistola ou rifle.

Tiro Montado

Pré requisito: Cavalgar 1

O personagem não sofre penalidades por atirar enquanto estiver montado.

Trabalho Rápido

Pré requisito: AGL 5

Imediatamente após abater um ou mais inimigos em suas ações de combate corpo-a-corpo o personagem pode fazer um ataque à distância contra outro alvo, desde que sua arma já esteja carregada.

Trapaceiro nas Cartas

Pré requisito: Pungar 2

O personagem joga um dado a mais em testes de Pungar e descartar o menor valor.

Personagem tentando descobrir um Trapaceiro nas Cartas deve passar num teste de Detectar com NA igual a INT+AGI + Perícia Pungar do trapaceiro.

Trespasar

Pré requisito: Arma Grande 1

Após derrotar um inimigo em combate corpo-a-corpo com uma arma grande, o personagem pode fazer um ataque extra em um alvo que esteja em seu alcance naquele turno. Isso acontece apenas uma vez por turno.

Vaporizado

Pré requisito: Engenharia Mekânica 2

O personagem pode rerrolar, uma vez por teste, falhas em testes de Engenharia Mekânica utilizados para reparar ou desmontar um gigante.

Vínculo

Pode ser comprada mais de uma vez, cada compra permite o vínculo com um novo gigante (para utilizá-lo em seu grupo de batalha), armadura de conjurador (para ter seus benefícios de campo de força e turbinagem) ou arma mekânica (para poder gastar pontos de focos com ela e ganhar bônus em rolagens e ataques extras). O personagem deve conhecer a língua em que o córtex do gigante foi inscrito e seguir as regras normais de conexão (veja cap. Gigantes). Ele pode romper o vínculo com um item para adicionar outro em seu lugar.

Vontade de Ferro

O personagem pode rerrolar falhas em testes de Força de Vontade, uma vez por teste.

Conexões

Conexões representam obrigações familiares, rede de contatos, status numa organização ou qualquer coisa similar. Um personagem pode ter várias conexões diferentes, cada uma dela designada para uma área diferente. O personagem pode usar suas conexões para ter acesso a informações ajuda material ou assistência direta. A ajuda precisa ter uma razão e ao solicitar ajuda se espera que ele tenha um local para a pessoa ficar e uma refeição quente para botar no bucho. O auxílio tem base na carreira do personagem, por exemplo, um membro da Retribuição Scyrah ao pedir ajuda receberia equipamentos, refúgio e conselhos. Outro membro, mas, com a mesma conexão conseguira ter informações, ajuda superficial, marca reuniões e afins. Ter uma conexão não significa que ela é segura ou nunca vá te trair.

Por exemplo, embora um personagem criminoso tenha conexões no mundo crime, ele não deve confiar plenamente nesses contatos. Muitas vezes é preciso presentear, subornar e agir com diplomacia para conseguir favores. De acordo com o método que o jogador pretende usar, o Mestre determina qual Atributo ou Perícia será usada e qual a CD do teste. Se falhar, possivelmente seu contato não quis manter contato ou vocês não quiseram se arriscar. Mesmo o sucesso não garante auxílio imediato, o auxiliar pode estar distante ou estar de mãos atadas no momento.

Do mesmo modo que personagem pede ajuda para suas conexões, eles também pedirão ajuda para os personagens. Caso o personagem recuse ajudar, o Mestre terá ótimo material de trabalho. O personagem pode criar qualquer tipo de conexão e o narrador é incentivado a ser criterioso. Por exemplo, se um personagem tem um Kriel trollóide como uma conexão, ele poderia ter outra conexão entre os xamãs trolloídes já que precisa de ajuda específica.

Jogadores e Narradores devem entender que Conexões estão aqui para ajudar e dar vida ao jogo e não para roubarem a cena. Eles irão ajudar e não resolver os problemas.

Existem 14 exemplos de conexões que pode ser usadas como referências.

Elas são:

Ordem Alquímica, Criminosa, Clã Anão, Rede de Inteligência, Ordem de Cavaleiros, Kriel, Ordem Mágica (Arcanista ou Mago Pistoleiro), Organização de Mekânicos, Militares do Reino ou Mercenários, Nobreza, Tripulação Pirata, Retribuição de Scyrah, Organização Religiosa e Patronos Ricos.

Perícias

As perícias são divididas em Militares, focada em armas. Ocupacionais que lidam com sua carreira e dentro delas estão as Gerais, pois podem ser adquiridas por qualquer carreira. Elas vão de 1 a 4 graduações. Sendo que para ter nível 3 é preciso ser Nível Veterano e para se ter nível 3 é preciso ter Nível Épico.

Quando um personagem tenta realizar uma ação onde o Mestre determina haver uma chance razoável de falha, o personagem deve fazer um teste de habilidade. Para fazer um teste de habilidade, role 2d6 e adicione o resultado para ter um valor final.

Se o jogo não determina o número alvo ou NA, o narrador deverá dizê-la. O número alvo deve refletir a dificuldade da ação.

- Ações muito simples, em que há pouca chance de falha, o sucesso pode ser automático.
- Ações com uma chance moderada de falha deve ter um número-alvo de 10 a 12;

- Ações complexas devem ter um número-alvo de 13 a 15.
- Ações verdadeiramente difíceis com uma probabilidade de falha terão um número alvo de 16 ou mais.
- Não há nenhum teste para as ações que o Mestre considere impossível. Essas ações normalmente resultam em fracasso.

Superar a dificuldade é um sucesso, não superar é uma falha. Conseguir dois "1s" é sempre um fracasso automático. Conseguir dois "6s" é sempre um sucesso automático. Algumas perícias sem efeito ruins quando se falha e ainda por cima não tinha valor de perícia.

Usando Perícias Sociais

O mestre determina o melhor atributo (stat) para usar no teste de Perícia Social. Por exemplo, se um trollóides fortão tenta intimidar um bandido com seu físico use STR pra Intimidar. Um Kayazy raquítico, porém esperto, poderia usar INT para declarar insinuações. Um aristocrata provavelmente usaria PER para deduzir a ameaça cabível para intimidar o inimigo. Tudo depende do moddus do personagem e não da sua maior pontuação, um bárbaro skirov provavelmente sempre usaria STR independente de se sem mais PER.

As perícias são:

Perícias Militares - Representam a capacidade e treino do personagem com armamentos e combate em geral:

Arma de Arremesso (Prowess) - Cada nível aumenta o POI para fazer ataques com armas de arremesso ou de correias.

Arma de Mão (Prowess) - Cada nível aumenta o PRW para fazer ataques com armas corporais.

Arma Grande (Prowess) - Cada nível aumenta o PRW para fazer ataques com Great Weapons. Muitas Armas Grandes são empunhadas com duas mãos. Um personagem nunca pode usar mais que uma arma de duas mãos.

Arquerismo (Poise) - Cada nível aumenta o POI para fazer ataques com arcos.

Artilharia Leve (Poise) - Personagem sabe operar, recarregar e transportar armas de artilharia leve. Cada nível aumenta o POI para fazer ataques com armas de artilharia leve.

Besta (Poise) - Cada nível aumenta o POI para fazer ataques com bestas.

Combate Desarmado (Prowess) - Cada nível aumenta o PRW para fazer ataques desarmados.

Escudo (Prowess) - Cada nível dessa habilidade aumenta o PRW para fazer ataques com um escudo. Além disso, um personagem armado com um escudo ganha +1 de ARM para cada nível nesta perícia para ataques frontais. Este bônus não é cumulativo com outros escudos.

Lança (Prowess) - Cada nível aumenta o PRW para fazer ataques com Lanças. Enquanto empunha uma lança não se pode empunhar outra arma.

Pistola (Poise) - Cada nível aumenta o POI para fazer ataques com pistolas.

Rifle (Poise) - Cada nível aumenta o POI para fazer ataques com rifles.

Perícias Ocupacionais - Representam o treinamento em áreas fora de combate, sempre estando ligadas às suas carreiras.

Alquimia (Intellect)

Arrombar (Agility)

Arte da Fuga (Agility)

Brado (Poise)

Cavalgar (Agility) (*Geral*)

Ciência Forense (Intellect)

Comandar (Social)

Conduzir (Agility) (*Geral*)

Conhecimento (Intellect) (*Geral*)

Criptografia (Intellect)

Detectar (Perception) (*Geral*)

Direito (Intellect) -

Disfarçar (Intellect)

Enganar (Social)

Engenharia Mekânica (Intellect)

Escarlar (Agility) (*Geral*)

Etiqueta (Social)

Falsificar (Agility or Intellect)

Furtividade (Agility)

Interrogar (Social)

Intimidar (Social) (*Geral*)

Jogar (Perception) (*Geral*)

Manha (Perception)

Medicina (Intellect)

Nadar (Strength) (*Geral*)

Navegar (Intellect ou Strength)

Negociar (Social)

Ofícios (Intellect)

Oratória (Social)

Pesquisar (Intellect)

Punga (Agility)

Rastrear (Perception)

Saltar (Physique) (*Geral*)

Seduzir (Social)

Senso de Direção (Perception)

Sobrevivência (Perception)

Subornar (Social)

Trato Animal (Social) (*Geral*)

Usar Cordas (Agility)

Segue abaixo a descrição de cada perícia.

Alquimia (Intellect) – Treinamento na Área da Alquimia.

- *Sem treinamento:* Não pode fazer teste.
- *Identificar substância:* O número alvo do teste depende da raridade do componente. Aumente o número alvo em 2-4 para compostos ilegais. Alquimistas ganham +2 para trabalhar com componentes já identificados.

Número Alvo	Identificação de acordo com o composto
10	Substância é comum
11-14	Substância é incomum e não se encontra nos mercados
15-19	Substância é rara e difícil de comprar
20	Substância é única

- *Criar Item Alquímico* – Veja sessão Alquimia.
- *Alquimia de Campo* – Veja sessão Alquimia.
- *Extração de Componentes* – Alquimistas sabem extrair componentes diversos. Veja sessão Alquimia para ver os compostos. Os compostos que fazem parte de criaturas vivas, tem seu processo descrito na ficha da criatura.
- *Ajuda* – O ajudante com o valor mais alto de INT+Alquimia faz um teste fácil, se passar adiciona em +1 o teste do ajudado.
- *Nota ao narrador:* Cidades grandes possuem enormes centros de compras alquímicas e todos podem querer ajuda de quem tem esta perícia

Arrombar (Agility) - O personagem é treinado no Arrombamento e sabe abrir portas e cofres sem chaves ou combinações.

- *Sem treinamento:* Não é possível.
- *Testes de Arrombar:* Requer dois minutos por teste. Faz-se o teste de AGL + Arrombar contra o número alvo dado pelo Mestre.

Número Alvo	Objeto a ser aberto
11	Tranca de baixa qualidade
12-15	Tranca de média qualidade ou baixa segurança
16-19	Tranca de alta qualidade ou média segurança
20+	Alta segurança

O Mestre pode colocar modificadores

Modificador	Situação
-1	Para cada meia hora dedicada a estudar a tranca (máximo de 3 horas)
-2	A tranca ou segurança é extremamente comum
+1 a +3	O objeto foi customizado de algum modo

- *Ajuda:* Não é possível
- *Nota ao narrador:* Trancas normais estão presentes em todo bom jogo e verdadeiras trancas desafiadoras podem render boas sementes de aventuras.

Arte da Fuga (Agility) - Personagem é treinado na arte de escapar. Ele pode mover-se suas juntas até na situação menos confortável.

- *Sem treinamento:* Podem fazer. Porém um teste que leva cinco minutos para um treinado, para um não treinado leva trinta, além disso, quando tenta fugir de nós feitos por alguém que era treinado, faz o teste com -2.
- *Testes de Arte da Fuga:* Fazer o teste representa cinco minutos tentando se soltar. O teste é feito depois do tempo e é feito com AGL + Arte da Fuga com número alvo dado pelo Mestre. Note que sair de algumas situações é quase impossível sem um valor alto de AGL e uso de Ponto de Talento.

Número Alvo	Situação
12	Mãos presas por cordas
15	Mãos e pés presos por cordas
20	Está amarrado
Veja Usar Corda	Amarrado por alguém com Usar Corda
15	Mãos ou pés preso com algemas
20	Mãos e pés preso com algemas
25	Acorrentado em um colar de metal
12-18 dependendo do recipiente	Preso em recipiente com pouco espaço
22	Está no porão
-1 a -4	Equipamentos que o prendem são de baixa qualidade
+1 a +4	Equipamentos que o prendem são de alta qualidade

- *Ajuda* – Não permite ajuda em regras.
- *Nota ao narrador:* Embora o teste represente cinco minutos, personagens podem diminuir esse tempo com um ponto de talento. Sinta-se livre para reduzir o número alvo se você pretende facilitar a fuga por qualquer motivo.

Brado (Poise) - O Brado é usado para emanar o poder da voz para inspirar aliados ou como uma arma contra inimigos. O texto das Habilidades explica o teste necessário.

- *Sem treinamento:* Não é possível.

- *Testes de Brado:* Muitos Brados são ataques. Assim seguirá a regra de ataque a distância: POI + Brado e tem que igualar o valor de DEF do alvo.
- *Ajuda* – Não é possível.
- *Nota ao narrador:* O brado é algo muito importante na cultura trolloíde, além das habilidades de jogo, os Arautos são personagens importantes na construção de histórias.

Cavalgar (Agility) (Geral) - O personagem é treinado para manter o controle total sobre sua montaria. Use a perícia para situações perigosas.

- *Sem treinamento:* Pode normalmente
- *Testes de Cavalgar:* Um personagem montado faz teste de AGL + Cavalgar conta NA determinado pelo Mestre. Siga a tabela de exemplos abaixo.

Número Alvo	Situação
11	Acalmar um cavalo assustado
11	Evitar ser arremessado por um cavalo ferido ou assustado
13+	Evitar ser ferido enquanto corre em terreno traiçoeiro
14	Evitar ser arremessado de cavalo incapacitado
15+	Fazer uma manobra realmente audaciosa e perigosa

Use também modificadores ao resultado dos dados

Modificador	Situação
-1 a -3	Cavaleiro está segurando mais alguma coisa além das rédeas
-2	Montaria é arisca ou agitada
-3	Montaria não foi domada
-3	Montaria não tem arreios

- *Ajuda:* Não é possível
- *Nota ao narrador:* Cavalgar é a alma dos transportes medievais, impossível envolver viagens sem envolver um cavalo ou outro tipo de montaria.

Ciência Forense (Intellect) - A ciência forense é a aplicação da dedução e a reconstrução de eventos criminosos que tenham evidências que podem ser analisados pela ciência.

- *Sem treinamento:* Não é possível.
- *Testes de Ciência Forense:* Quando o personagem tenta juntar peças da cena do crime ele rola INT + Ciência Forense contra o número alvo dado pelo Mestre. Um teste representa meia hora analisando as provas. Siga a tabela abaixo.

Número Alvo	Situação
11	Evidência óbvia
14	Evidência boa
17	Evidência pobre
20	Quase não existe evidência

O Mestre pode adicionar alguns modificadores.

Número Alvo	Situação
-1	Para cada meia hora que se estudando a evidência
+1	Para cada seis horas desde o evento
+1 a +3	O ambiente não ajuda a análise das evidências
+1 a +5	Quase não existe evidência

- *Ajuda* – Um ajudante com perícia em Ciência Forense pode ajudar. O personagem com o valor mais alto de Ciência Forense faz um teste com INT + Ciência Forense e soma em 1 para cada ajudante com graduação em Ciência Forense.
- *Nota ao narrador:* Uma das perícias mais importantes do jogo faça com que a análise seja viva e mantenha as informações mais importantes em segredo.

Comandar (Social) – O personagem é treinado em coordenar subordinados em meio o campo.

- Alcance de Comando: Todos tem um alcance de INT + Perícia Comandar
- *Sem treinamento:* Não pode fazer.
- *Testes de Comandar* – Este teste normalmente é usado para comandar NPC's. Veja tabela de situações e NA pertinente. Contra jogadores ela funciona, mostrando a clareza da ordem e força da personalidade do comandante, mas seguir depende de cada jogador.

Número Alvo	Situação
Sem teste	Usando em subordinado em uma situação sem risco.
11	Emissão de um comando que contradiz a formação do grupo ou parece não fazer sentido.
13	Usando em subordinado em uma situação de perigo.
15+	Ordenar o grupo a tomar uma ação claramente imprudente ou com perigo desnecessário.
17+	Ordenar uma ação potencialmente suicida.

Um personagem respeitado por um feito recebe +2, porem com má fama por um feito recebe penalidade de -1 a -3 em seus testes.

- *Acalmando Nervos:* Quando confrontados com uma entidade ou situação que pode causar medo, um personagem com a Perícia Comandar pode tentar acalmar os nervos daqueles que o cercam. Antes do teste de Força de Vontade para resistir ao medo, o personagem pode um teste de INT + Comandar contra um número-alvo igual ao numero alvo do teste de medo. Se o teste for bem-sucedido, seu subordinado recebem +2 em sua Força de Vontade para resistir aos efeitos de medo para o resto do encontro. Este bônus não é cumulativo.
- *Ajuda* – Não aceita ajuda.
- *Nota ao narrador:* Perícia muito utilizada por Oficiais e comandantes de gigantes, não só pela sua influencia, mas porque aumenta o alcance do seu Comando.

Enganar (Social) - Varias situações pode ser alteradas pela utilização da enganação e mentira.

- *Sem treinamento:* Todos podem mentir.
- *Testes de Enganar* – Seu personagem fala a mentira e isso dará a NA do teste.

Número Alvo	Situação
INT do alvo + 6	Mentira simples que o alvo não teria motivo para desconfiar.
INT do alvo + 9	Mentira complexa com poucos elementos de verdade.
INT do alvo + 12	Mentira complexa que requer ligar vários pontos.

Mestre pode diminuir ou aumentar a NA em até 3 pontos a depender de quão mal ou bem a mentira foi contada. Sucesso faz o alvo acreditar, a falha o faz desacreditar.

- *Ajuda* – Um ajudante com perícia em Enganação pode ajudar. O personagem com o valor mais alto de Enganação faz um teste com Atributo escolhido pelo narrador + Enganação e soma em 1 para cada ajudante com graduação em Enganação.
- *Nota ao narrador:* A reação de acreditar ou não dependerá dos planos do Mestre. Uma mentira pode gerar um tapa ou um tiro na cara, tudo depende do humor do alvo.

Conduzir (Agility) (Geral) - Personagem é treinado em conduzir charretes e carroças. Faz-se testes em situações risco em alta velocidade, para evitar colisões ou para situações de perigo.

- *Sem treinamento:* Todos podem conduzir.
- *Testes de Conduzir* – Seu personagem testa AGL + Condução contra NA informada pelo Mestre. Siga os exemplos abaixo.

Número Alvo	Situação
11	Estrada boa e alta velocidade
13+	Desviar de algo que apareceu no caminho ou mudar o curso em alta velocidade
13+	Estrada muito ruim em média velocidade
15+	Estrada muito ruim em alta velocidade
15+	Facetas realmente perigosas

Use os modificados no resultado do dado.

Modificado	Situação
-1 a -3	Personagem segura alguma coisa além da rédea
-2	Montaria está nervosa ou inquieta
-2 a -4	Veículo está danificado

- *Ajuda:* Não é possível.
- *Nota ao narrador:* Conduzir normalmente é para os fracos, verdadeiros aventureiros correm por entre pontes destruídas enquanto fogem de uma chuva de balas.

Conhecimento (Intellect) (Geral) - O personagem gastou tempo estudando sobre um assunto e tem conhecimento prático e útil. A perícia pode ser adquirida várias vezes, mas para áreas diferentes. As principais são apresentadas abaixo, mas se couber, crie novas áreas. Elas são História Antiga, Fantasmas, uma nação ou povo, uma religião específica, Urcaen, Infernal e Dracônico.

- *Sem treinamento:* Pode fazer teste, mas o narrador pode indicar o máximo que ele sabe de acordo com a lógica.
- *Testes de Conhecimento* – O personagem rola INT + Conhecimento (qualquer) e compara o resultado com o que ele sabe do assunto.

Resultado	Informação Lembrada
9 ou menos	Informação bem geral
10 a 12	Uma parte da informação útil
13 a 15	Maior parte da informação útil
16 ou mais	Toda a informação necessária para a situação

Áreas de conhecimento estranhas para o personagem e situações podem dar uma penalidade de -3, assim como coisas que façam todo o sentido ou situações podem dar um bônus de +3.

- *Ajuda:* Um ajudante com perícia em Conhecimento (área compatível) pode ajudar. O personagem com o valor mais alto de Conhecimento faz um teste de INT + Conhecimento e soma em 1 para cada ajudante com graduação em Conhecimento.
- *Nota ao narrador:* Conhecimento é algo extremamente importante em um jogo e o mestre deve segurar ou liberar as informações de acordo com a necessidade do jogo. Algumas coisas são impossíveis de saber, independente do seu valor e sucesso em Conhecimento (Dracônico) você nunca saberá a origem do Lord Toruk.

Criptografia (Intellect) – Sistema para escrever e quebrar mensagens com códigos.

- *Sem treinamento:* Sem treinamento um personagem pode quebrar códigos simples em sua língua nativa. É preciso ter graduação para escrever códigos.

- *Testes de Criptografia* – Para quebrar role INT+Criptografia contra um número alvo determinado pelo Mestre. A NA representa a complexidade e o nível de conhecimento do personagem sobre o assunto.

Número Alvo	Circunstâncias
10 a 25 pela complexidade	Quebrar um código
+8 na NA	Desconhece linguagem (Alfabeto familiar)
+12 na NA	Desconhece linguagem (Alfabeto desconhecido)
-1 por hora (Max. De -4)	Investimento de horas de análise
-1 a -4 na NA	Estilo de código já visto antes
-10 na NA	Extrair código já utilizado pelo personagem.

Será gasto um número de horas igual ao NA do teste para decifrar o código. Se ele falhar, o código é óbvio e facilmente resolvido ou é fundamentalmente falho e ininteligível. Do mesmo modo, ele gastou as horas para chegar nessa compreensão falha. Se ele tenta decifrar um código já conhecido, ele gasta um tempo em minutos igual à NA em vez de horas.

- *Ajuda* – Um personagem com treino apropriado pode ajudar. O ajudante rola INT + Criptografia, cada ponto acima de 15 no teste será acrescido ao teste daquele que está decifrando os códigos.
- *Nota ao narrador:* Mensagens codificadas são normalmente utilizadas por grupos militares, criminosos, mercadores e outros. Jogadores podem pagar para terem seus códigos escritos ou quebrados.

Detectar (Perception) (Geral) - Mede a habilidade de observação do personagem.

- *Sem treinamento:* Todos podem perceber.
- *Testes de Detecção* – Quando seu personagem tenta achar algo que está oculto ele faz um teste de PER + Detecção conta o número alvo dado pelo mestre. Testes de detecção são feitas em duas situações distintas: para detectar uma ameaça desconhecida ou para procurar itens ou pistas. Ao fazer um teste de Detecção para pesquisar uma área, o Mestre deve determinar o que pode ser descoberto e o que precisa de um teste de perícia Ciência

Forense ou Rastreamento para encontrar. Para *Detecção* vs Furtividade: Veja perícia Furtividade.

Ameaças invisíveis ou ocultas podem, ser detectada, uma vez que estão dentro do seu alcance sensorial. Siga a tabela abaixo

Número Alvo	O que pretende ser encontrado
Sucesso Automático	Detalhes óbvios no seu plano de visão que é plana e ampla, com procurar um Gigante a vapor ou uma tropa de cavaleiros.
12	Inimigo se esconde dentro d'água.
12+	Gritos distantes e abafados
13+	Detalhe escondido, em um local com movimentos, animal escondido nas sombras, portas secretas ou armadilhas escondidas.

O narrador pode alterar o NA de acordo com a situação que envolve a busca.

- *Ajuda* – Não permite ajuda.
- *Nota ao narrador:* Essa é uma perícia chave e sua boa utilização determina tudo; Role em segredo sempre que preciso.

Direito (Intellect) - O personagem é versado nas leis que regem os Reinos de Ferro assim como leis específicas de um determinado local. Ele entende os aspectos da criminalidade e como ela funciona.

- *Sem treinamento:* Não é possível.
- *Testes de Direito:* Personagens com pelo menos um ponto em Direito pode fazer um teste de INT + Direito contra número alvo dado pelo Mestre. Entrar com pedido legal para um caso simples tem número alvo de 11, casos mais complexos pede um NA de 13 ou mais. Envolver-se num caso é mais que argumentos, provas e evidencias pesam contra ou a favor. Testes de Direito também indicam quão forte são os argumentos do personagem.
- *Ajuda:* Um ajudante com perícia em Direito pode ajudar. O personagem com o valor mais alto de Direito faz um teste de INT + Direito e soma em 1 para cada ajudante com graduação em Direito.

- *Nota ao narrador:* As leis dos Reinos de Ferro não serão presentes em toda e qualquer campanha. Um grupo de exploradores não ter muitos problemas com isso, mas investigadores das cidades podem lidar com isso diariamente.

Disfarçar (Intellect) - O personagem é perito na arte de disfarce. Ele pode utilizar roupas e acessórios para esconder sua identidade para entrar em áreas restritas, evitar pagamento ou qualquer outra situação.

- *Sem treinamento:* Pode tentar um disfarce simples, mas falha automaticamente nas novas tentativas contra pessoas que já conheçam o disfarce do personagem. Alguém sem treinamento pode usar um disfarce criado por um personagem treinado. Depois de pelo menos uma hora de instrução e praticar com o disfarce, um personagem destreinado pode a usar como se fosse o personagem que a criou.
- *Testes de Disfarce:* Quando um personagem gasta tempo para criar uma nova identidade, ele deve ultrapassar a NA do teste. Depois disso o narrador faz um teste escondido pelo jogador de INT + Disfarce, isso representa o seu nível de confiança no disfarce, com 2-5 nos dados ele está Duvidoso, com 6-8 esta Confiante e de 9-12 ele está Muito Confiante. Baseado nessa informação o personagem pode optar por criar um novo disfarce, mas isso levará mais tempo.

Um personagem pode criar um disfarce para outra pessoa, porem é difícil fazer isso. Para detectar um disfarce uma pessoa fará um teste de PER + Disfarce conta o valor conseguido em Disfarce. Alvo ganha +2 se conhecer e +4 se for intimo da pessoa original que o personagem tenta se disfarçar.

Numero Alvo do Disfarce	Circunstâncias de Criação
2d6 + INT + Disfarce -2	Criar um disfarce improvisado (levando 15 minutos a uma hora)
2d6 + INT + Disfarce	Criar um disfarce médio (levando 2 a 8 horas)
2d6 + INT + Disfarce +2	Criar um disfarce elaborado (levando vários dias)
-4	Disfarçar representando um indivíduo específico em vez de um grupo

-2	Criar um disfarce com materiais improvisados
-2	Criar um disfarce de outra raça
-2	Criar um disfarce de outro gênero
+2	Criar um disfarce com equipamentos, roupas e acessórios abundantes.
+4	Criar um disfarce que usa armadura ou um símbolo, como heráldica, que o representa.

- *Ajuda* – Um ajudante com perícia em Disfarces pode ajudar. O personagem com o valor mais alto de Disfarces faz um teste com e soma em 1 para cada ajudante com graduação em Disfarces.
- *Nota ao narrador:* Disfarces é uma boa ferramenta do narrador, não deixe que apenas os jogadores enganem, engane eles também.

Engenharia Mekânica (Intellect) - Personagem conhece as artes do campo militar moderno dos Reinos de Ferro além de ser versado em física e tecnologia envolvendo arma de fogo, Gigantes a Vapor, mekânica e fogo de cerco. Ele sabe como construir e reparar componentes mekânicos.

- *Sem treinamento:* Não é possível.
- *Testes de Engenharia Mekânica:* O jogador teste Engenharia Mekânica para criar Mekânica ou reparar Gigantes a Vapor. A perícia é usada para entender e interagir com problemas de natureza desta ciência, por exemplo, ele pode usar para descobrir como desatolar um gigante usando sua própria força ou para desarmar uma armadilha escondida em um templo Orgoth.

Para fazer Mekânica é preciso a Habilidade Inscrever Fórmula. O personagem rola sua perícia com INT + Engenharia Mekânica contra o número alvo que o narrador ou sistema lhe der.

- *Ajuda:* Um ajudante com perícia em Engenharia Mekânica pode ajudar. O personagem com o valor mais alto de Engenharia Mekânica faz um teste de INT + Engenharia Mekânica e soma em 1 para cada ajudante com graduação em Engenharia Mekânica.
- *Nota ao narrador:* A alma dos reinos de ferro são os Gigantes e a mekânica, logo esta perícia é absurdamente importante. Histórias podem ser contadas durante a procura de um bom mekânico.

Escalar (Agility) (Geral) - O personagem é treinado para escalar praticamente qualquer coisa.

- *Sem treinamento:* Pode fazer normalmente
- *Testes de Escalar:* Personagem testa sua AGL + Escalar contra NA informado pelo Mestre. Veja tabela de exemplos abaixo.

Número Alvo	Superfície a ser escalada
11	Penhasco com videiras e ramos baixos
13	Parede de pedra bruta com alguns galhos
15+	Parede de pedra bruta com poucas saliências
21+	Parede de gelo, interior de caverna

Lembre-se dos equipamentos e possíveis modificadores, principalmente devido peso carregado. Em determinadas situações para se escalar o Mestre pode pedir que a perícia seja somada com o valor de STR.

- *Ajuda:* Não é possível
- *Nota ao Narrador:* Assim como furtividade, escalar pode ajudar os personagens a conseguir alcançar seus objetivos sem passar por muitos desafios.

Etiqueta (Social) – Representa a habilidade de se comportar em uma sociedade altamente educada no que diz respeito às tradições díspares dos vários grupos dos Reinos de Ferro. Sabe como interagir com as classes superiores, bem como membros da teocracia, dignitários estrangeiros e chefes de Estado. Ele é capaz de falar eloquente e tem um conhecimento refinado do protocolo social.

- *Sem treinamento:* Qualquer um pode tentar fazer o sua fama através dos perigos da alta sociedade mesmo sem graduações, mas se falhar desce em um passo o nível de falha na tabela de falha.
- *Testes de Etiqueta:* São precisos quando o personagem envolve-se com a alta sociedade e precisa portar-se de acordo com o mais fino modo. O número alvo é dado pelo Mestre. Siga tabela para dar parâmetros de NA.

Número Alvo	Situação
Sem teste	Evento casual com pessoas de mesmo status
11-13	Evento formal com pessoas de mesmo status
14+	Evento formal com pessoas de status maior
16+	Evento formal com pessoas de status maior e levando um estrangeiro.

Caso ocorra uma falha compare a NA com resultado do dado.

Resultado no Teste	Resultado da Ação
Falha por 10+	Personagem comete grande erro e seria melhor se desculpar
Falha por 5+	Personagem comete um insulto e deve mudar o rumo da situação
Falha	Personagem comete uma gafe menor
Sucesso	Personagem se comporta bem
Sucesso por 5+	Personagem se comporta absurdamente bem e chama a atenção favorável de curiosos

- *Ajuda* – Um ajudante com perícia em Etiqueta pode ajudar. O personagem com o valor mais alto de Etiqueta faz um teste com Atributo escolhido pelo narrador + Etiqueta e soma em 1 para cada ajudante com graduação em Etiqueta.
- *Nota ao narrador:* Não peça testes a menos que haja uma mínima chance de um erro. Se um cavaleiro é convidado para um palácio e tenta se embrenhar numa vida de corte, este é o momento certo, pois se ele comete uma gafe na frente do rei, o cavaleiro poderia perder o seu prestígio.

Falsificar (Agility ou Intellect) – O personagem tem capacidade de criar falsificações.

- *Sem treinamento:* Não é possível.
- *Testes de Falsificar:* Nos meios do crime falsificadores são quase artistas. Documentos complexos, passagens de fronteira, documentos bancários precisam ao menos de

uma semana de trabalho.

Depois de pronto o narrador faz um teste escondido pelo jogador de AGL ou INT (O que for menor) + Falsificar isso representa o seu nível de confiança na falsificação, com 2-5 nos dados ele está Duvidoso, com 6-8 esta Confiante e de 9-12 ele está Muito Confiante. Baseado nessa informação o personagem pode optar por criar um novo documento, mas isso levará mais tempo. Siga a tabela como referência.

Modificador	Situação
+2	Tempo adicional para aperfeiçoar o trabalho.
-1	Carece de bons materiais
-3	Tem que improvisar um ou mais materiais importantes
-5 a Impossível	Está com materiais inapropriados
-3 ou mais	Em uma corrida e tem metade do tempo normal
-3 ou mais	Sem o original e o item complexo esta na memória
Impossível	Produzir um item complexo sem ver o original

Forjar documentos pode ser simples ou absurdamente difícil. Forjar moedas requer Ofícios (metalurgia) que será a quantidade de moedas forjada, uma oficina adiciona +1 ao teste. Para achar um erro é preciso um teste de PER + Detecção com número alvo modificado abaixo.

Modificador	Situação
+2	Lida com muitos itens semelhantes
+3	Compara com o genuíno
-2	Nunca viu o genuíno e não tem motivos para desconfiar
-2 ou mais	Distraído ou não olha a peça de perto.

- *Ajuda* – Um ajudante com perícia em Falsificar pode ajudar. O personagem com o valor mais alto de Falsificar rola o menor entre AGL e INT + Falsificar e soma em 1 para cada ajudante com graduação em Falsificar.
- *Nota ao narrador:* Falsificação pode dar ótimos ganchos de história. Conseguir documentos para entrar em uma região proibida ou convites para um jantar importante. Aproveite sem moderação.

Furtividade (Agility) - Esta perícia retrata a habilidade de se esconder ou se mover silenciosamente.

- *Sem treinamento:* Faz normalmente
- *Testes de Furtividade:* Sempre que quiser se esconder ou fazer algo em silêncio o personagem fará um teste de AGL + Furtividade contra o possível observador e o teste deve ser feito em segredo. O observador rolará PER + Detecção para procurá-lo caso o personagem falhe no seu teste. A partir daí serão testes resistidos.

Modificador	Situação
+1 a +3	Observador está distraído
+2	Área é mal iluminada
+5	Área esta em completa escuridão
+2	Lugar é barulhento
-3	Armadura do furtivo tem penalidade -1 na DEF
-5	Armadura do furtivo tem penalidade -2 na DEF
-1 a -3	O furtivo carrega poucas ou muitas peças mekânicas ativadas (dependendo da luminosidade do objeto e seu efeito óbvio).

Some ou subtraia os valores do resultado do dado do personagem furtivo. Use o teste quando o personagem avisar que está sendo furtivo e quando houver possibilidade de ser furtivo.

- *Ajuda:* Não é possível
- *Nota ao narrador:* Furtividade é a base da maioria dos jogos de infiltração e ladinagem.

Interrogar (Social) - O personagem é treinado na arte de extrair informação dos outros. Seus métodos envolvem coação, crueldade mental, bajulação e tortura.

- *Sem treinamento:* Faz com -2.
- *Testes de Interrogar:* O personagem faz um teste de INT + Interrogar e o interrogado faz de PHY e INT. Maus tratos impõem penalidade de -1 a -3 para o interrogado.
- *Ajuda:* Um ajudante com perícia em Interrogar pode ajudar. O personagem com o valor mais alto de Interrogar faz um teste de INT +

Interrogar e soma em 1 para cada ajudante com graduação em Interrogar.

- *Nota ao narrador:* Use tortura com segundo foco no jogo, dê outras opções e não deixe isso virar um hábito.

Intimidar (Social) (Geral) - Personagem é treinado na arte de fazer os outros sentirem medo de sua pessoa. Seja através da força ou do olhar de soslaio, ele será temido.

- *Sem treinamento:* Pode usar normalmente
- *Testes de Intimidar:* O personagem faz sua cena e interpreta sua intimidação e depois rola o valor da perícia com o atributo que o Mestre determinar. Para determinar o NA o narrador deve calcular a diferença entre o Atributo escolhido + Intimidação das duas partes.

Número Alvo	Situação
11	Atributo + Intimidação do alvo é 5 ou mais pontos menor que o valor total de Intimidação do personagem.
13	Atributo + Intimidação do alvo é 3 ou mais pontos que o valor total de Intimidação do personagem.
15	Atributo + Intimidação do alvo é igual ao valor total de Intimidação do personagem.
17	Atributo + Intimidação do alvo é 1 ou maior pontos maior que o valor total de Intimidação do personagem.
19+	Atributo + Intimidação do alvo é 3 ou mais pontos maior que o valor total de Intimidação do personagem.

O mestre pode colocar modificadores de acordo com a situação. Estar com mais pessoas, armado, ter um argumento especial, tudo isso pode dar um modificador de -1 a -5 ou de +1 a +5. Normalmente um personagem intimidado ficará acuado, evitará falar, começar a correr ou até mesmo querer começar um briga por desespero.

- *Ajuda:* Em determinada situação estar com mais pessoas pode ajudar no teste de intimidação, o Mestre deve se sentir livre

para modificar a situação e os testes como achar melhor.

- *Nota ao Narrador:* Intimidar alguém é algo utilizado desde os primórdios da humanidade e hoje esta pratica refinou-se e estará presente em qualquer jogo nos Reinos de Ferro.

Jogar (Perception) (Geral) - Personagem é treinado em jogos que exigem velocidades nas mãos. Ele sabe as regras, hora certa de blefas e consegue ler outras pessoas.

- *Sem treinamento:* Pode usar normalmente
- *Testes de Jogar:* Personagem teste sua PER + Jogar contra os outros envolvidos na partida do jogo.

Use os modificadores para o resultado do teste dos oponentes.

Modificador	Situação do Personagem
+1	Conhecido dos jogadores envolvidos
+1 a +5	Trapaceando
-2	Desesperado para ganhar
-2	Distraído
-1 a -3	Intoxicado ou privado de sono
-1 a -3	Desconhece as regras do jogo

Quando seu personagem blefar no jogo ele deve falar isso para o Mestre. Ele farpa um teste de AGL + Enganar para enganar com NA igual ao dobro do valor de PER + Detectar dos jogadores envolvidos. Adicione +1 para cada oponente após o primeiro envolvido no jogo. Se falhar um ou mais jogadores irão pegar a trapaça.

- *Ajuda:* O líder deve ser ajudado. Os ajudantes só influenciam para tentativas de trapacear. Trapacear deste modo não pede teste de AGL + Enganar dos ajudantes, fazem PER + Enganar, cada ponto acima de 15 será acrescido ao valor final do teste do líder do time.
- *Notas ao Narrador:* Destinos de uma nação já foram decididos em uma mesa de jogo ou rolagem de dados. Em Immoren muitos já morreram nas ruas de Cinco Dedos e nos salões de Llael por causa de jogos e trapaças.

Manha (Perception) - A perícia retrata capacidade de agir e conhecer o mundo criminal e fora da lei.

- *Sem treinamento:* Não é possível
- *Testes de Manha:* Usado para conseguir coisas do mercado negro assim como coisas roubadas e ilícitas. Usando para comprar ou vender no mercado negro faça teste de PER + Manha contra NA dado pelo Mestre. Olhe os exemplos de NA abaixo.

Número Alvo	Ação
11	Liberar um aviso simples nas ruas ou marcar uma reunião com criminoso menor.
13	Caminhar em um bairro cheio de criminosos e pessoas más
13 a 15	Encontrar um mercado com um item ilícito comum ou marcar um encontro com criminoso médio que o personagem não conheça.
16 a 18	Encontrar um mercado com um item ilícito incomum
16+	O personagem furtivo está usando uma armadura com DEF -1
19+	Encontrar um mercado com um item ilícito extremamente raro.

Muitos modificadores podem influenciar a negociação.

- *Ajuda:* Todos ajudam o líder. Ajudantes fazem teste de PER + Manha, cada ponto acima de 13 que conseguirem é acrescido ao teste do líder.
- *Nota ao narrador:* Seja para procurar um alvo ou para comprar algo, o mercado negro é presença vital nas grandes cidades, e Manha chama testes de Suborno, Negociação e Lábria.

Medicina (Intellect) - Personagem é treinado em cuidar da saúde física.

- *Sem treinamento:* Pessoas sem formação na área médica pode tentar coisas simples, mas deve deixar o tratamento de lesões importantes para os profissionais. Pode fazer.

- *Testes de Medicina:* Quando tentar cuidar de alguém faz o teste de INT + Medicina contra um número alvo de acordo com a ação.

Resultado	Informação Lembrada
11+	Diagnóstico de uma doença ou veneno comum
12	Cuidar de um osso quebrado
14	Estabilizar um personagem seriamente ferido
15+	Diagnóstico de uma doença ou veneno raro

- *Bônusem Recuperação Lenta:* Personagens que foram incapacitados ficam com a recuperação lenta. Enquanto recupera lentamente ele pode receber cuidados médicos diários e recuperará um valor semana igual ao valor da Perícia Medicina daquele que o cuida.
- *Tratamento de Veneno e Doenças:* Conta um número alvo o jogador fará o teste padrão para diagnosticar a situação. Depois de diagnosticado e auxiliado, o paciente recebe +2 para resistir a doença.
- *Ajuda:* Mestre determina quantas pessoas podem ajudar ao mesmo tempo. Cirurgias complicadas são feitas sozinhas. Um ajudante com perícia em Medicina pode ajudar. O personagem com o valor mais alto de Medicina faz um teste de INT + Medicina e soma em 1 para cada ajudante com graduação em Medicina.
- *Nota ao narrador:* Conhecimento de medicina prática é algo que salta a festa. Não apenas para deixar personagens vivos, a medicina é importante para a sociedade onde os personagens vivem.

Nadar (Strength) (Geral) - Personagem é treinado para nadar em qualquer situação.

- *Sem treinamento:* Faz normalmente.
- *Testes de Natação* – Testes Para saber a velocidade que um personagem nada faça STR + Natação e compare o resultado com a tabela abaixo.

Resultado	Resultado
8 ou menos	Não se move e toma 1d3 de dano por asfixia
9 a 10	Personagem se move 6 pés
11 a 13	Move-se com metade de sua SPD
14 ou mais	Move-se igual ao valor de sua SPD

Use os modificadores abaixo.

Modificador	Situação
+1	O personagem está segurando algo flutuante
-1 a -3	Está em águas turbulentas, correntes fortes e assim por diante
-2	Personagem usa armadura com DEF -1
-4	Personagem usa armadura com DEF -2

- *Ajuda:* Não é possível
- *Nota ao narrador:* Um bom jogo pode envolver mergulho ou uma perseguição a nado. Reinvente para seu jogo.

Navegar (Intellect ou Strength) - O personagem entende como operar um navio.

- *Sem treinamento:* Não é possível
- *Testes de Navegar:* O personagem testará STR ou INT (o que for menor) + Navegar contra o NA dado pelo Mestre para manter um barco em seu curso e evitar o pior. Veja a tabela abaixo.

Número Alvo	Situação
13+	Virar rápido ou tentar ultrapassar um obstáculo (rochas, troncos, carcaças e etc.) em alta velocidade e continuar velejando.
15+	Evitando se perder em uma poderosa tempestade
17+	Algo realmente ousado e perigoso

O mestre pode colocar alguns modificadores.

Modificador	Situação
-1 a -3	Velejando e mal tempo
-2 a -4	Barco está danificado

- *Ajuda:* Cada pessoa no navio com a perícia Navegar dá +1 àquele que faz o teste. Note que a maioria dos navios não pode velejar sem uma tripulação.
- *Nota ao narrador:* Aventuras no mar são extremamente ligadas ao clima dos Reinos de Ferro e saber como controlar um navio pode garantir a vida dos personagens.

Negociar (Social) - O personagem sabe colocar paz em uma situação de conflito, sabe como comprar e vender com maior margem de lucro.

- *Sem treinamento:* Pode tentar podem consegue abaixar ou subir no máximo metade dos valores.
- *Testes de Negociar:* Normalmente usado para comprar ou vender, mas caso dois personagens quem tem a perícia disputam um contra o outro, role de maneira disputada para saber quem tem a melhor oferta. Sobre a tabela de exemplo de NA.

Número alvo	Condição
Sucesso Automático	Oferta incrivelmente generosa
11	Oferta generosa
13	Acordo justo
15+	Oferta fraca
19+ a Impossível	Oferta insultantemente fraca

Caso o negociante esteja mentindo, o narrador pode colocar um acréscimo na NA de 1 a 5. De mesmo modo o oposto irá garantir decréscimo.

O resultado no teste determinará o quão bem o personagem se foi na negociação. Opcionalmente o mestre pode fazer os testes escondidos para manter a suspeita.

Teste	Resultado
Falha por 10+	Negociação totalmente falida, sem mais conversa.
Falha por 5+	Negociação foi mal, será preciso tanto melhorar a oferta como reduzir suas exigências ou abandonar a negociação.
Falha	Falha. Será preciso melhorar e fazer um novo teste.
Sucesso	A outra parte aceita os seus termos
Sucesso por 5+	A outra parte aceita os seus termos e esta feliz com a negociação. Numa próxima negociação o NA cai em 2.

Para comprar e vender itens use um simples teste para tentar melhorar sua condição. Só se pode fazer um único teste. Compare o resultado do teste com a tabela abaixo.

Resultado	Preço de Compra	Valor de Revenda	Oferta de Contrato
10 ou menos	100%	50%	100%
11-12	95%	55%	105%
13-14	90%	60%	110%
15-17	85%	65%	115%
18-20	80%	70%	120%
21+	75%	75%	125%

Em uma negociação disputada contra outro personagem com graduações em Negociar use a tabela abaixo.

Resultado	Preço de Compra	Valor de Revenda	Oferta de Contrato
Resultado igual	100%	50%	100%
Vendeu por 2	95%	55%	105%
Vendeu por 3 a 4	90%	60%	110%
Vendeu por 5 a 7	85%	65%	115%
Vendeu por 7 a 10	80%	70%	120%
Vendeu por 10+	75%	75%	125%

- *Ajuda:* Um ajudante com perícia em Negociar pode ajudar. O personagem com o valor mais alto de Negociar faz um teste de Atributo escolhido pelo Mestre + Negociar e soma em 1 para cada ajudante com graduação em Negociar.
- *Nota ao narrador:* Negociar é algo diferente de Subornar, Enganar ou Intimidar, pois aqui existe uma clara intenção que todos saiam ganhando. Isso envolve conhecimento de preço de produtos e custos de produção.

Ofícios (Intellect) – Ofícios permite que um personagem fabrique ou conserte um item.

Quando um jogador escolhe esta perícia, ele deve determinar qual o seu tipo de Ofícios, que deve ser comprado separadamente. As áreas são: Carpintaria/Carpentry, Fabricar Armas de Fogo/Gunsmithing, Metalurgia/Metalwork, Curtimento/Tanning, Cerâmica/Pottery, Trabalho em Pedra/Stoneworking, Vidraçaria/Glasswork e Alfaiataria/Tailoring, estas são as mais comuns.

- *Sem treinamento:* Não pode fazer.
- *Testes de Ofícios* – Personagens com um ou mais níveis podem construir várias coisas. Depois de um dia inteiro de trabalho o jogador faz o teste de INT + Craft para determinar o valor das coisas que você produziu no dia. Cada dia de trabalho custa 1gc em material.
- *Exemplo: Greg quer construir uma Great Sword que custa 20 gc, ele tem Ofícios (Metalurgia) 1. Após o dia ele consegue 11, comparando com a tabela ele completou 5 gc de trabalho. Agora faltam 15 gc para concluir. No segundo dia ele consegue um 14 e completa 10 gc, faltando apenas 5 gc para o terceiro dia. Ele consegue um 10 e completa o trabalho. Com o custo de 3 gc ele faz uma espada que tem o valor de 20gc.*

Número Alvo	Item Comum
8 ou menos	Sem progresso
9 – 12	5 gc x nível da Perícia.
13 – 16	10 gc x nível da Perícia.
17 – 20	15 gc x nível da Perícia.
21+	20 gc x nível da Perícia.

- *Ajuda* – Um personagem com treino apropriado pode ajudar. Aquele que tem o maior valor de INT + Ofícios faz o teste e adiciona +1 ao resultado para ajudante.

- *Nota ao narrador:* Existem muitos NPC em Immoren para ajudar os jogadores a construir ou reparar suas armas e equipamentos.

Oratória (Social) - O personagem é treinado em falar em público e acalmar multidões.

- *Sem treinamento:* Não é possível
- *Testes de Oratória:* Use o atributo escolhido pelo mestre + seu nível em Oratória contra o NA escolhida pelo Mestre.

Número Alvo	Tipo de multidão
11+	Lidar uma multidão fazer algo que já estão propícios em fazer.
14+	Lidar uma multidão indiferente fazer algo que já estão propícios em fazer.
17+	Lidar uma multidão indiferente fazer algo que não estão propícios em fazer.
21+	Lidar uma multidão com forte convicção contrária fazer algo que não estão propícios em fazer.

O mestre pode colocar modificadores caso esteja lidando com fanáticos ou pessoas “cabeças duras” ou pode facilitar estando com todos em seu favor.

Sucesso ou falha não indicam que a situação teve seu fim, o mestre deve determinar como a coisa toma forma.

- *Ajuda:* Não é possível ter ajuda direta, mas se por um dia seus assistentes lhe trouxerem informações uteis sobre quem irá ouvir seu personagem, cada informante útil pode diminuir a NA em -1.
- *Nota ao narrador:* Lembre-se que Oratória não é magia e não obriga ninguém a fazer o que não quer.

Pesquisar (Intellect) - Com acesso a arquivos o personagem é capaz de encontrar praticamente qualquer informação.

- *Sem treinamento:* Podem normalmente
- *Testes de Pesquisar:* Personagem com acesso a livreria, documentos ou outra fonte de conhecimento pode encontrar o que procura.

O personagem gasta 4 horas e faz o teste de INT + Pesquisar e compara a tabela abaixo.

Resultado	Informação Descoberta
10 ou menos	Informação comum ligado ao assunto
11 a 13	Informação comum pertinente e uma parte relevante de uma informação maior
14 a 16	Todo o conhecimento ao assunto pertinente
17 ou mais	Cada detalhe contido no local sobre o assunto pertinente

Modificadores pode mudar o teste, exemplo, personagem tem acesso à livreria da Universidade Corvis, ele recebe +2. Adiciona +1 para cada duas que ele gastou além das quatro. Incômodos, má organização de arquivos e outras situações impõem de -1 a -5 de penalidade.

- *Ajuda:* O líder deve ser ajudado. Os ajudantes fazem INT + Pesquisar, cada ponto acima de 15 será acrescido ao valor final do teste do líder do time.
- *Nota ao narrador:* Procurar arquivos pode ser a alma de um jogo. Informações perdidas ou obscuras podem vir à tona e mudar o rumo do jogo.

Punga (Agility) - Personagem tem dedos ágeis e consegue tomar coisas de outros sem que eles percebam.

- *Sem treinamento:* Não é possível.
- *Testes de Punga:* O personagem rola AGL + Punga conta NA dada pelo Mestre.

Número Alvo	Situação
PER do Alvo +6	Área moderadamente populosa por pessoas de todos os tipos
PER do Alvo +9	Área moderadamente populosa e muitos ficam alerta com os ladrões de carteira
PER do Alvo +12	Área moderadamente populosa e todos estão conscientes dos ladrões de carteira.

A dificuldade aumenta se o personagem tentar roubar um item com tamanho maior que 2. Espere-se que ele tenha onde guardar o que roubou,

sejam bolsos falsos ou casados compridos.

A falha nem sempre quer dizer que não pegou nada, mas de repente aquilo que queria. O mestre pode permitir que role novamente a depender da diferença do resultado e a NA.

- *Ajuda:* Um ajudante com perícia em Punga pode ajudar distraindo e abrindo brechas. O personagem com o valor mais alto de Punga faz um teste de INT + Punga e soma em 1 para cada ajudante com graduação em Punga.
- *Nota ao narrador:* A Punga é útil para evitar grandes problemas e pode ajudar os jogadores. Ladrões especializados cobram caro por seus trabalhos e eles são capazes de roubar os personagens sem muita dificuldade.

Rastrear (Perception) - O personagem sabe os princípios do rastreo e da caça.

- *Sem treinamento:* Segue caminhos visuais e óbvios, como rastro de um gigante ou trilha fresca. Identificar e rastrear alvos difíceis são somente para treinados.
- *Testes de Rastrear:* O personagem faz teste de PER + Rastrear contra o número alvo dado pelo Mestre. O mestre deve pedir testes periódicos para não perder o rastro. Cada teste representa vinte minutos e só devem ser feito quando alvo muda o rastro, uma ponte, um rio por exemplo. Use a tabela como parâmetro.

Número Alvo	Situação
Sem teste	Rastros evidentes de sangue, rastros de gigantes, ou carroças pesadamente carregadas – destreinados só podem fazer até aqui.
11	Animal pesado, cavalo ou urso e o terreno é pouco usado
13	Rastros frescos de algo do tamanho humano ou animal leve em terreno razoavelmente claro
15+	Rastro velho em terreno inóspito
20+	Seguir fugitivo por dentro de cidade ou pior, normalmente daqui pra frente é quase impossível a não ser que a presa deixe pistas para trás

Use também os modificadores ao resultado dos dados.

Modificador	Condições
-1 a impossível	A trilha atravessa um corpo de água
-1 a impossível	A trilha foi coberta pela água (chuva pesada, tempestade, nevascas e outros)
+1	A trilha tem algo característico que o destoa do cenário.
+1 a +3	Alvo está ferido e sangrando
+1	Alvo está carregando algo pesado

Identificar rastros: Personagens treinados consegue identificar os rastros de coisas que ele conheça com o mesmo teste porem com NA de 11. Alvos estranhos podem aumentar a NA do teste. O rastreador pode identificar quantas patas ela tem, qual velocidade se move, se está cansada ou carregada. O número alvo deve indicar essas condições e a familiaridade ou estranheza com os alvos rastreados.

- *Ajuda:* O líder deve ser ajudado. Os ajudantes fazem PER + Rastrear, cada ponto acima de 15 será acrescido ao valor final do teste do líder do time.
- *Nota ao narrador:* Certas criaturas não são fáceis de rastrear e somente os melhores podem se bem sucedidos nisso.

Saltar (Physique) (Geral) - O personagem treinou para saltar todo o tipo de obstáculo.

- *Sem Treinamento:* Pode fazer normalmente
- *Testes de Saltar:* Para fazer um pulo horizontal use PHY + Saltar e compare o resultado com a tabela. Personagem com o benefício de arquétipo Arremessar-se adiciona 1,5m ao sua distância. O personagem que faz uma carga durante seu turno consegue saltar como uma ação total. Personagem que corre durante seu turno consegue saltar como uma ação rápida. O personagem é se move é usa a regra de Sendo Colocado (não sofre ataques livres, não pode ocupar um local com alguém ou algo e afins).

Resultado	Distância
8 ou menos	75cm
9 a 12	1,5m
13 a 14	3m
15 a 16	3,75m
17 a 18	4,5m
19 a 20	5,25m
21+	6m

- *Pulos em Altura:* Para fazer um pulo vertical use PHY + Saltar e compare o resultado com a tabela. Personagem com o benefício de arquétipo Arremessar-se adiciona 2 pés a sua altura. Pular para cima é uma ação rápida.

Use os modificadores.

Resultado	Altura
8 ou menos	30cm
9 a 14	60cm
15 a 20	90cm
20+	1,2m

Modificadores de teste de Saltar.

Modificador	Situação
+1	Cada 3m pés que se move antes de saltar, máximo de 9m
+2	Correu e pulou usando uma corda
-1 a -3	Ambiente perigoso (vento, gelo e etc.)
-2	Personagem usa uma Armadura com -1 de DEF
-4	Personagem usa uma Armadura com -2 de DEF
+2	Pula de lugar mais alto para mais baixo

- *Caindo:* Personagens treinados sabem cair. Eles ignoram quedas de até 4,5m ou menor. Caindo além dessa altura, adicione mais um dado para cada incremento de 18 pés de altura.
- *Ajuda:* Normalmente um personagem não pode ajudar. Mas se o fizer conceda algum bônus.
- *Nota ao narrador:* Saltar é uma das aptidões básicas do ser humano e elas devem estar presentes em seus jogos.

Seduzir (Social) – O personagem conhece todas as nuances da atração romântica e compatibilidade sexual. Ele sabe galantear para ganhar vantagem, tirar informação ou para aumentar seu ego.

- *Sem treinamento:* Não é possível.
- *Testes de Seduzir:* Quando um personagem usa Sedução para fisgar um NPC o Mestre dará a NA do teste. Usar o PHY estaria ligado a beleza e vigor físico, com INT a ligação seria com as palavras de amor ou o charme pessoal. O personagem faz sua cena e interpreta sua sedução e depois rola o valor da perícia com o atributo que o Mestre determinar. Para determinar o NA o narrador deve calcular a diferença entre o Atributo escolhido + Seduzir das duas partes.

Número Alvo	Situação
11	Atributo + Seduzir do alvo é 5 ou mais pontos menor que o valor total de Seduzir do personagem.
13	Atributo + Seduzir do alvo é 3 ou mais pontos que o valor total de Seduzir do personagem.
15	Atributo + Seduzir do alvo é igual ao valor total de Seduzir do personagem.
17	Atributo + Seduzir do alvo é 1 ou maior pontos maior que o valor total de Seduzir do personagem.
19+	Atributo + Seduzir do alvo é 3 ou mais pontos maior que o valor total de Seduzir do personagem.

O Mestre pode colocar modificadores circunstanciais. Ele pode reduzir de 1 a 3 caso o alvo goste da aparência do personagem, mas caso ele não goste ela pode aumentar de 1 a 3. Seduzir alguém influenciado por bebida diminui em 2. A consequência da falha é decidida pelo narrador. Firmar uma aliança ou aproximar-se definitivamente de um alvo pode pedir vários outros testes de Sedução.

- *Ajuda:* Apenas um personagem com Perícia Sedução pode ajudar o personagem com companheiro. Ele adiciona +1 ao seu teste.
- *Nota ao narrador:* A sedução é uma arma poderosa e deve ser usada constantemente.

Abandonar ou usar alguém pode render boas histórias.

Senso de Direção (Perception) - Personagem é treinado para usar as estrelas e outros indicadores naturais para se localizar.

- *Sem treinamento:* Não é possível.
- *Testes de Senso de Direção:* Personagens com pelo menos um pontos pode ir do ponto A ao ponto B sem sair da sua rota, isso pode impedir que ele evite pontes com trolls, salteadores, pontos de controle e outras distrações indesejáveis. Personagem faz o teste de PER + Senso de Direção contra o número alvo definido pelo Mestre. O resultado na "Encontrar Atalho na Rota" determina a capacidade e cortar caminho, o narrador pode intervir e colocar um limite devido um evento em específico.

Resultado	Destino Conhecido	Destino Desconhecido
10 ou menos	Encontra atrasos	Encontra atrasos
10-12	Chega 10% mais tarde	Encontra atrasos
13-14	Chega no planejado	Chega 10% mais tarde
15-17	Chega 10% mais cedo	Chega no planejado
18-20	Chega 20% mais cedo	Chega 10% mais cedo
21+	Chega 30% mais cedo	Chega 20% mais cedo

- *Ajuda:* Um ajudante com perícia em Navegação pode ajudar. O personagem com o valor mais alto de Navegação faz um teste de INT + Senso de Direção e soma em 1 para cada ajudante com graduação em Navegação.
- *Nota ao narrador:* Muitos que tem acesso à perícia Senso de Direção cobram taxas por seus serviços e podem ser encontrados em qualquer cidade que se preze.

Sobrevivência (Perception) – O personagem é versado em viver em meio o nada, encontrar comida sozinho e sobreviver em meio o mundo selvagem.

- *Sem treinamento:* Pode fazer. Em vez de fazer testes de Sobrevivência, um personagem destreinado usa a primeira linha da tabela

abaixo para o dado ambiente.

- *Testes de Sobrevivência:* Personagens com um ou mais níveis na Sobrevivência pode usar a perícia enquanto estiver longe de o conforto proporcionado pela vida urbana nos Reinos de Ferro. O teste é feito com PER + Sobrevivência e o resultado dirá quanto tempo ele consegue suportar as condições do local sem ser afetado pelo o mesmo.

Resultado	Planície, Colina, Floresta, Ribeiro	Pântano, Deserto Montanhas, Ilha	Terras Tempestuosas e Destroços de Navio
8 ou menos	3 dias	1 dia	4 horas
9-10	1 semana	3 dias	1 dia
10-12	2 semanas	1 semana	3 dias
13-14	1 mês	2 semanas	1 semana
15-16	2 meses	1 mês	2 semanas
17-18	Indefinido	2 meses	1 mês
19-20	Indefinido	Indefinido	2 meses
20+	Indefinido	Indefinido	Indefinido

O batedor pode ajudar outras pessoas na viagem. Ajudar uma pessoa diminui em uma linha. Diminuir até seis pessoas diminui duas linhas.

- *Ajuda:* Um ajudante com perícia em Sobrevivência pode ajudar. O personagem com o valor mais alto de Sobrevivência faz um teste de PER + Sobrevivência e soma em 1 para cada ajudante com graduação em Sobrevivência.
- *Nota ao narrador:* NPC costumam cobrar para guiar pessoas por áreas selvagens e sem eles a coisa pode ficar realmente difícil.

Subornar (Social) - Personagem sabe subornar sem entrar em problemas. Se tentar sem treinamento e falhar, trate sua falha como tendo um resultado um ponto abaixo do alcançado.

- *Sem treinamento:* Pode fazer mas, se falhar desce em um passo o nível de falha na tabela de falha.
- *Testes de Subornar* - O Mestre deve informar com qual atributo irá somar sua perícia a depender do teste.

Número Alvo	Situação
10	Pedido simples, sem risco de aceitar suborno.
+1-5	Pedido complexo que requer tempo
+1-5	Pedido dispendioso que envolve mais pessoas
+1 a Impossível	Risco pode colocar a pessoa em apuros
+1 a Impossível	Alvo de suborno possui uma fibra inquebrável.
+1 a Impossível	Suborno baixo para o trabalho envolvido
-1 a -5	Personagem não tem como arcar com o suborno
-1 a Automático	Alvo é impressionável ou susceptível a suborno.
-1 a Automático	Suborno é alto para o trabalho envolvido.

A depender de quão grande foi a diferença entre o numero obtido no dado e o número alvo ocorrerão efeito adicionais à falha. Confira a tabela de falha.

Número Alvo	Resultado da Ação
Falha por 10+	Aceita o suborno, mas leva-os para as autoridades.
Falha por 5+	Aceita, mas ignora a tarefa.
Falha	Não aceita.
Sucesso	Aceita e faz tarefa contanto que não tenha muita dificuldade, pois poderá aumentar seu preço.
Sucesso por 5+	Aceita e o fará pelo mesmo preço.

- *Ajuda* – O valor pode ser junto por várias pessoas, mas apenas um pode negociar. Não aceita ajuda.
- *Nota ao narrador:* A corrupção não deve ser sempre a primeira oportunidade, crie outros meios possíveis para resolver problemas. Usar propina constantemente chama atenção indesejável.

Trato Animal (Social) (Geral) – O personagem é treinado em lidar com animais.

- *Sem treinamento:* Lidam apenas com animais já treinados.

- *Testes de Trato Animal:* Personagem com graduação pode tentar controlar um animais de acordo com a tabela abaixo.

Número Alvo	Animal a Ser Controlado
11+	Animal treinado não familiarizado com o personagem ou animal treinado, mas abalado emocionalmente
13+	Animal treinado não familiarizado com o personagem e está abalado emocionalmente
15+	Animal Selvagem
21+	Animal selvagem atacando o personagem

Usar Cordas (Agility) - O Personagem é versado em usar corda, sabe fazer vários nós e entende muito do assunto.

- *Sem treinamento:* Podem normalmente.
- *Testes de Usar Corda:* Para qualquer situação que exija um teste faça o teste de AGL + Usar Cordas. Para se prender alguém, faça o teste de AGL + Usar Cordas, o resultado será o NA para o teste de Arte da Fuga do prisioneiro.

Abaixo existem modificadores.

Modificador	Técnica Usada
0	Prender as mãos do alvo
+2	Prender as mãos do alvo pelas costas
+2	Prender as mãos e pés do alvo
+3	Amarrar como um porco
-2	Amarrou-o com pressa

- *Ajuda:* O líder deve ser ajudado. Os ajudantes fazem AGL + Usar Cordas, cada ponto acima de 15 será acrescido ao valor final do teste do líder do time.

Nota ao narrador: A corda é útil e versátil, permita que ela ganhe espaço no jogo.





O Jogo

Capítulo 3

As regras para se jogar Reinos de Ferro RPG foram projetadas para serem rápidas e cheias de ação. Uma boa quantidade de material é apresentada aqui, mas a mecânica básica permanece simples, fácil de aprender e divertida.

O poder do mestre

As regras oferecem orientações para se jogar. Quando surge alguma situação no jogo que não está coberta nas regras, cabe ao Mestre decidir sua resolução. O papel do Mestre é julgar as regras durante o jogo, ele é a autoridade final para a interpretação delas.

Distâncias e Medidas

As medidas estão listadas em pés¹ e polegadas². Polegadas são usadas quando o combate é realizado usando miniaturas (veja “combate,” p. 200). Uma polegada na mesa equivale a seis pés³.

NdT.: Caso queira usar um grid de combate, use 1 quadrado = 1 polegada e arredonde cada quadrado de 1,8 para 1,5 metros. Usaremos isso como base, toda vez que houver uma medida neste arquivo, nós consideramos uma polegada igual a 1,5m.

Classificação de Personagens

A menos que seja dito o contrário, todos os personagens são classificados como seres vivos. Mortos-vivos e gigantes-a-vapor são personagens não vivos.

Rolagem de Dados

Durante o jogo, você rola dados para determinar o desenrolar das situações em que seu personagem se encontra. Geralmente quando o personagem tenta uma ação em que o mestre determina que exista uma chance de falha, como reparar um gigante-a-vapor danificado, escalar uma encosta íngreme, ou realizar um ataque, você rola dados para determinar o resultado da ação. Então compare o resultado da rolagem com o número alvo definido pelo mestre para verificar o sucesso da rolagem.

1 1 feet (pé) equivalem a 0.3048 metros.
2 1 inch (polegada) equivalem a 2.54 centímetros.
3 Ou seja, na movimentação de jogo 1 polegada é igual a 1.8288 metros.

O RFRPG usa dados de seis faces, abreviados como D6, para determinar os sucessos de ações e a quantidade de dano infligido por ataques. A maioria das rolagens, como rolagens de perícias e dano, requer apenas de dois dados (abreviado como 2D6). Outros eventos requerem, normalmente, que se role entre um e quatro dados. Muitas vezes as rolagens de dados possuem modificadores que são representados por + ou – algum valor depois da quantidade de dados a serem rolados. Por exemplo, rolagens de ataque corpo a corpo são descritas como “2D6 + PRW + Perícia Militar + Modificador de ataque da arma.” Isto quer dizer que “role dois dados de seis lados e adicione o atributo Prowess e a perícia militar aplicável, bem como o modificador de ataque da arma do personagem ao resultado.”

Algumas regras exigem que um atributo ou uma rolagem sejam divididos pela metade (como por exemplo, D3⁴). Para medidas de distância, use o resultado real depois de dividir o número em questão. Para todo o resto arredonde o valor resultante para cima.

Dados adicionais e Turbinar rolagens

Algumas vezes uma habilidade especial ou alguma circunstância permitem que um personagem role um dado adicional. Um dado adicional é um dado que será adicionado ao número de dados que o jogador normalmente jogaria. Por exemplo, quando um personagem faz uma rolagem de ataque corpo a corpo, ele rola 2D6 e adiciona seu atributo Prowess + sua perícia com a arma e o modificador de ataque da arma. Caso o personagem ganhe um dado adicional em seu ataque, ele rolará 3D6 e adicionará seu PWR + perícia com a arma e o modificador de ataque da arma.

Uma rolagem de dados pode incluir múltiplos dados adicionais contanto que cada dado adicional venha de uma regra ou habilidade diferente.

Alguns efeitos turbinam as rolagens de ataque ou dano dos personagens. Adicione um dado extra para uma rolagem turbinada. Turbinar a rolagem deve ser declarado antes de se rolar os dados. Cada rolagem de perícia, ataque, ou dano pode ser turbinada somente uma vez, mas o personagem pode turbinar várias rolagens durante seu

4 Para rolar o D3 use: Aço rolar 1D6 se o resultado for 1 ou 2 = 1 / caso seja 3 ou 4 = 2 / caso seja 5 ou 6 = 3

turno. Quando um ataque afetar vários personagens, as rolagens de ataque e dano contra cada personagem devem ser turbinadas separadamente.

Exemplo: um personagem que atinja um alvo com um ataque de investida, ganha uma rolagem de dano turbinada, ou seja, ele adiciona um dado extra ao seu dano. Como essa rolagem é turbinada, o personagem não pode turbinar a rolagem novamente para ganhar um segundo dado extra de dano (mesmo que ele tenha uma habilidade que lhe conceda a capacidade de turbinar a rolagem). Ele ainda pode se beneficiar de outras circunstâncias que não envolvam uma jogada turbinada.

Rolagens Resistidas

Se um personagem tenta realizar uma tarefa em que outro se oponha direta e ativamente, ambos fazem um teste resistido. Por exemplo, para resolver uma queda de braço entre dois personagens, eles farão testes resistidos. Um personagem furtando o bolso de outro não é uma jogada resistida.

Rolagens resistidas não possuem um número alvo. Em vez disso, cada jogador faz uma jogada de perícia. O personagem com o maior resultado no teste vence. Se ambos obtiverem o mesmo resultado, a rolagem é um empate e nenhum obtém sucesso.

Regra de Prioridade

Ao menos que seja especificado ao contrário, vários efeitos de mesmo nome não são cumulativos em um personagem. Se o personagem for afetado por um segundo efeito, esse não se aplica e não altera em nada o primeiro efeito, incluindo seu término. Se o efeito possui uma duração, quer dizer que ele expira quando o primeiro efeito aplicado expirar. Instâncias múltiplas do mesmo efeito não são cumulativas, mesmo que venham de fontes diferentes. Além disso, benefícios e penalidades com o mesmo nome, vindo de fontes diferentes se sobrepõem e não são cumulativas.

Exemplo: o personagem de Simon conjura a magia Escudo de Gelo no personagem de Shona para garantir a ele +2 de bônus em sua ARM. Caso o personagem de Ed também conjura Escudo de Gelo no personagem de Shona, ele não será beneficiado com +4 em sua ARM. Ficando apenas com um bônus de +2.

Por outro lado, efeitos, benefícios, e penalidades de fontes com nomes diferentes **são** cumulativos uns com os outros, mesmo que apliquem o mesmo modificador a um personagem.

Exemplo: o personagem de Brent conjura Escudo de Gelo no gigante-a-vapor de Will, garantindo um bônus de +2 em sua ARM. Então Darla conjura Segurança contra Falhas no gigante-a-vapor de Will o que garante +2 de bônus em sua ARM. Como o mesmo efeito é derivado de duas fontes com nomes diferentes eles se acumulam. O gigante-a-vapor de Will ganha um bônus total de +4 em sua ARM.

Podem ocorrer situações onde duas regras especiais entram em conflito. Use as seguintes diretrizes, em ordem, para resolver interações entre regras especiais.

A) Se uma regra diz o que fazer especificamente contra outra regra, ou situação, siga-a.

B) Regras que declaram que algo **não pode** acontecer se sobrepõem a regras que declaram que algo pode ou deve acontecer.

Exemplo: se uma regra diz que o personagem é derrubado, e outra regra diz que ele não pode ser derrubado; então ele não é derrubado.

Testes de Perícias

Quando um personagem utiliza uma perícia para realizar uma ação em que o mestre determina que exista uma chance de falha, o personagem deve fazer um teste de perícia. Para fazer um teste de perícia, role 2D6 e adicione o resultado ao atributo relacionado e ao nível da perícia utilizada.

Teste de perícia = 2D6 + Atrb. + Perícia

Quando obtiver o resultado do teste, compare o valor com o número alvo designado pelo mestre. Se o total for igual ou superior ao número alvo, a ação foi bem sucedida. Caso seja menor que o valor alvo, a tentativa falha.

Exemplo: o personagem de John usa sua perícia Detectar na tentativa de localizar um inimigo escondido. Detectar é uma perícia do atributo Percepção, e o personagem possui um valor de atributo igual a 4. O nível de sua perícia Detectar é 2. Portanto, ele adiciona 6 a rolagem dos dois dados. John rola os dois dados de seis lados e consegue

um 8. Ele adiciona 6 e obtém um resultado igual a 14. O mestre determinou que a dificuldade da rolagem seria 13, então o personagem localizou com sucesso o inimigo que se escondia nas sombras.

Se a perícia pode ser utilizada sem treino, o personagem não precisa possuir níveis nela para utilizá-la, mas treinamento em uma perícia garante um bônus na rolagem e, portanto, aumenta as chances de sucesso. Algumas perícias não podem ser utilizadas sem treinamento.

Caso as regras declarem explicitamente o atributo ou perícia que serão usados em determinadas ações, o mestre é quem decide.

Números Alvos

Caso as regras não definam um número alvo para a ação que o jogador deseja realizar, o mestre decide qual será esse número. O Número Alvo deve refletir a dificuldade da ação que o jogador está tentando realizar. Ações muito simples, em que exista uma pequena chance de falha, devem ser bem sucedidas automaticamente. Ações com uma chance de falha moderada devem possuir um Número Alvo entre 10-12. Ações complexas devem possuir um valor entre 13-15, enquanto ações realmente difíceis de conseguir possuem um valor de 16 ou mais. Não existem testes para ações que o mestre defina como impossíveis e qualquer tentativa resultará em falha.

Uma rolagem em que todos os dados resultem em 1 é uma falha automática. Uma rolagem em que todos os dados resultam em 6 é um sucesso automático, a menos que se esteja rolando somente um dado. Algumas rolagens possuem efeitos críticos que são disparados quando uma rolagem é bem sucedida e quaisquer dois dados usados na rolagem resultam no mesmo número.

Número Alvo	Dificuldade
Sem teste.	Simples
Sucesso automático	
10-12	Moderada
13-15	Complexa
16+	Difícil
Sem teste. Falha automática	Impossível

Testes de Atributos

Quando um jogador decide realizar uma ação em que nenhuma perícia seja aplicável, o mestre pode definir que seja feita um teste de atributo. Esse funciona da mesma forma que um teste de perícia, exceto que não será adicionado o valor da perícia ao teste. O mestre determina o atributo apropriado, e o jogador rola 2D6, adiciona o atributo e compara o valor com a dificuldade alvo.

Testes de Physique

Testes físicos determinam se o personagem resiste a um veneno ou evita contrair uma doença. A dificuldade alvo deve ser decidida levando em consideração a potência do veneno e a virulência do contágio. Note que a potência dos venenos ou do contágio não está ligada necessariamente aos seus efeitos. Uma doença que é fácil de resistir pode possuir sintomas extremamente debilitantes, enquanto um veneno potente pode deixar alguém inconsciente.

NA para resistir	Veneno ou Doença
11	Fracos
13	Comuns
16	Potente ou contagiosa
20	Extremamente potente ou contagiosa

Testes de Speed

O uso mais comum para testes de velocidade são perseguições. Quando estiver determinando se um personagem é capaz de alcançar outro, a dificuldade alvo é igual à SPD + 7 do personagem fugindo.

Testes de Strength

Testes de força são mais comuns quando um personagem tenta erguer um objeto pesado. O quadro abaixo detalha quanto peso um personagem pode carregar ou levantar. Levantamento é quanto peso o personagem consegue levantar de uma vez, desde que ele não tente se mover com isso. Carga é a quantidade de peso que um personagem pode carregar confortavelmente por uma longa distância.

Tamanho do Personagem	Levantamento	Carregar
Base pequena - estatura pequena	11 kg por ponto de força	5,5 kg por ponto de força
1Base pequena[1]	22 kg por ponto de força	9 kg por ponto de força
2Base média[2]	34 kg por ponto de força	11 kg por ponto de força
Base média - estatura enorme	45 kg por ponto de força	13,5 kg por ponto de força
Base grande	45 kg por ponto de força	13,5 kg por ponto de força

➤ [1] i.e. Humanos, anões, gobbers, iosanos, nyss

➤ [2] i.e. Ogrun e Trolkin

Se um personagem pretende levantar um peso menor que sua capacidade de levantamento máxima, ele não precisa realizar um teste de STR; o sucesso é automático. Caso o personagem tente levantar um peso igual ou maior que sua capacidade de levantamento máxima, ele deve ser bem sucedido em um teste de STR. O número alvo para a rolagem começa em 12 e aumenta em 2 para cada ponto de força necessário para alcançar a capacidade de levantamento para o peso pretendido.

Carregar peso é consideravelmente diferente de simplesmente levantar. O peso que um personagem pode carregar por uma longa distancia inclui armaduras, armas, e suprimentos. Fica a cargo do Mestre decidir quando o peso dos objetos carregados influencia no jogo.

Quando um personagem tenta levantar objetos muito grandes o mestre pode permitir que vários jogadores trabalhem juntos. Com o acréscimo de capacidade de levantamento de personagens adicionais, o número alvo do teste de força diminui, possibilitando até mesmo um sucesso automático. Caso não seja um sucesso automático, o personagem com o maior valor de STR faz uma rolagem contra o número alvo.

Testes de Agility

A agilidade mede a vivacidade, equilíbrio e reflexos de um personagem. Testes de agilidade podem se utilizados para determinar se um personagem é rápido o suficiente para esquivar de uma armadilha ou pular de um telhado para outro. Façanhas de equilíbrio ou reflexos variam dramaticamente de dificuldade, mas a tabela de números alvo acima serve como um bom guia para o mestre selecionar uma dificuldade apropriada para testes de agilidade.

Testes de Poise

Testes de Poise são feitos somente quando o personagem realiza uma jogada de ataque a distância.

Testes de Prowess

Geralmente testes de Prowess são feitos somente quando o personagem faz um ataque corpo a corpo ou se utiliza uma arma de arremesso.

Testes Intellect

Use testes de intelecto para avaliar o julgamento, conhecimento e dedução de um personagem. A maioria dos testes de intelecto é coberta pelo uso de pericias. Resolver enigmas encaixa com Criptografia, já que eles são tipicamente problemas linguísticos ou numéricos e descobrir como mover um gigante a vapor inerte usaria Engenharia Mekânica. Para situações baseadas em dedução, julgamento ou conhecimento, que não se encaixem razoavelmente em nenhuma categoria de pericias, use uma rolagem de intelecto e selecione um número alvo da geral para definir a dificuldade.

Ao tentar resolver problemas ou enigmas, o mestre pode permitir que vários personagens trabalhem juntos. O mestre deve ajustar a dificuldade do número alvo para adicionar o reforço intelectual dos outros personagens. O personagem com o maior INT faz a rolagem.

Testes de Arcane

Geralmente os testes de Arcano são feitos quando um personagem faz um ataque mágico.

Testes de Perception

Use testes de percepção para testar a atenção de um personagem a detalhes. Como jogadas de intelecto, muitas jogadas de percepção são definidas por categorias de perícias. Unindo pistas para avançar uma investigação é parte da Ciência Forense, por exemplo, observar as pegadas de um predador na floresta recai em Rastreamento, e notando que um documento foi escrito em um tipo de papel errado é um caso de Detecção. Para uma situação lidando com atenção que não recai em nenhuma categoria de perícias, peça um teste de percepção e use a tabela de números alvo para definir a dificuldade.

Combate

A ação do jogo acontece na mente do mestre e dos jogadores até o combate começar, nesse momento os jogadores se dirigem a “mesa de jogo” onde seus personagens e inimigos são representados por miniaturas de 32 mm. O mestre desenha ou prepara o campo em que a batalha acontecerá, explica aos jogadores o que o campo de batalha representa, colocando as representações dos personagens, seus aliados, seus inimigos e demais pessoas na área.

Os combates são feitos em rodadas. Durante uma rodada cada personagem envolvido na batalha, incluindo os personagens dos jogadores e seus inimigos, terá seu turno. Durante seu turno, um personagem pode se mover e realizar uma ou mais ações, como conjurar uma magia, realizar um ataque, beber uma poção, recarregar um arma de fogo, ou reparar um gigante-a-vapor. Os jogadores descrevem as ações de seus personagens e o mestre descreve as ações dos NPC. Quando todos os jogadores envolvidos no combate realizam suas ações, a rodada tem fim. Rodadas continuam até que a lute pare, geralmente com os personagens jogadores de pé sobre os seus inimigos vencidos.

Tamanho da Base

O tamanho e a massa física de um personagem são refletidos pela base de sua miniatura. Existem quatro tamanhos bases circulares, divididos pelo seu diâmetro: bases pequenas (30mm), bases médias (40 mm), bases grandes (50mm) e bases enormes (120mm). Em geral, a maioria dos personagens de

tamanho humano possui uma base pequena, criaturas grandes e gigantes-a-vapor leves possuem bases médias e criaturas muito grandes e gigantes-a-vapor pesados possuem bases grandes.

Orientação

Para onde um personagem está olhando na batalha é determinada pela direção dos ombros de sua miniatura. O arco de 180° na direção frontal da miniatura determina seu arco frontal; os 180° opostos determinam seu arco traseiro. Você pode fazer duas marcas pequenas nas laterais das bases para indicar onde o arco frontal começa e termina ao invés de ficar observando a posição dos ombros.

O arco frontal de um personagem define sua perspectiva do campo de batalha. Um personagem normalmente direciona suas ações, determina sua linha de visão e realiza ataques dentro deste arco. Um personagem é, geralmente, mais vulnerável a ataques pelas costas devido a uma falta de atenção naquela direção.

Linha de Visão

Muitas situações como investidas e realizar ataques requerem que o personagem possua uma linha de visão (LOS) do alvo. De forma simples, ter linha de visão significa que o personagem consegue enxergar outro personagem.

O mestre decide quais personagens possuem linha de visão dos outros. Ele deve começar o encontro descrevendo o terreno e como ele afeta a linha de visão.

Medindo distância na Mesa de Jogo

As medidas de distancia na mesa são realizadas em polegadas, em que cada polegada equivale a seis pés.

O mestre pode medir as distâncias na mesa por qualquer razão, os jogadores não possuem esse luxo. Quando um jogador realiza uma medição no jogo, ele não pode medir além de seu alcance máximo para o ataque, habilidade, magia ou efeito que ele esteja querendo medir.

Quando estiver medindo a distância de uma miniatura de um personagem, meça do limite de sua base.

NdT.: Reinos de Ferro pede que o jogo seja jogado em uma mesa e a localização das miniaturas seja dada através do Grid de Combate, muito popularizado por D&D 3.x e 4ed, logo, para posicionar as miniaturas, ou o que estiver usando para identificar, use apenas uma régua.

Caso queira usar seus Grids de D&D, use as seguintes medidas: 1 polegada equivale a 1 quadrado, ou seja, 1,5m.

Dois personagens só podem ficar sobrepostos no mesmo lugar na mesa de miniaturas em situações especiais. Normalmente elas se encostam e ficam Base com Base ou B2B (Base to Base).

Rodadas do Jogo

Quando uma batalha começa, ela é disputada em uma série de rodadas. Durante cada uma delas, cada personagem tem um turno na ordem de iniciativa. O personagem que está tendo seu turno, ou **personagem ativo**, deve terminar seu turno antes que o próximo possa começar o seu. Uma vez que todos os personagens envolvidos no combate tenham tido seus turnos, a rodada termina e uma nova começa. Essa seqüência se repete até o fim da batalha.

Determinando Iniciativa

No começo da batalha, cada personagem rola 2d6 e soma seu valor de Iniciativa e quaisquer bônus aplicáveis.

Jogadores rolam para seus personagens e o mestre para os NPCs.

Se dois ou mais personagens tem o mesmo valor de iniciativa, eles rolam entre si para determinar qual deles age primeiro. Um personagem pode adiar sua ação (veja abaixo) para ser no máximo o último da rodada. Se um personagem se junta a uma batalha em andamento, ele espera o início de uma nova rodada para rolar sua iniciativa, e ser inserido na seqüência de combate no momento apropriado.

Rodada Surpresa

É possível que um personagem ou grupo tente se aproximar dos inimigos para pegá-los desprevenidos. Tais emboscadas são feitas na forma de

rodadas surpresa, em que cada personagem pode se mover e agir até que chamem a atenção dos inimigos, momento em que a rodada surpresa termina e a batalha verdadeiramente começa. Surpresa exige o consentimento do mestre, pois ele determina o que os NPCs percebem, e quando se ganha ou perde o elemento surpresa.

Se o mestre determina que há potencial de surpreender os inimigos, os personagens que estão preparando a emboscada rolam sua Iniciativa e fazem seus turnos em ordem, se movendo e atacando. Ataques feitos por personagens não percebidos recebem os bônus de um “ataque pelas costas”.

Normalmente neste tipo de ação são pedidos testes de Furtividade contra o Detectar do alvo. O mestre pode assumir que devido a uma determinada ação ou movimento o personagem é automaticamente detectado, ou o contrário, não existindo chance alguma de detecção. Se um personagem é visto, o mestre determina se quem o viu inicia o combate ou, não sabendo se o indivíduo representa uma ameaça, ignora-o (dependendo do contexto).

Da mesma forma, após cada ataque de um personagem que surpreende outro, o mestre decide se tal ação alerta os inimigos e inicia um combate. Por exemplo, um tiro barulhento certamente chama a atenção dos inimigos, enquanto um tiro de besta instantaneamente fatal na garganta de um vigia, à beira do grupo de inimigos, poderia ocorrer sem detecção.

Se uma rodada surpresa termina sem o grupo ser descoberto, uma nova rodada surpresa começa. Uma vez que os inimigos reconhecem os personagens como uma ameaça, a rodada surpresa termina e a batalha começa. Quando os personagens que surpreendem são descobertos, o turno do personagem ativo termina imediatamente após sua ação atual ser concluída. Se o personagem estava no meio de uma investida ou semelhante quando foi detectado, ele resolve os efeitos de tal ataque antes do término de seu turno.

Quando a batalha começa, role a iniciativa de todos os personagens novamente, incluindo os que estavam surpreendendo o inimigo. Qualquer um que estava adiando ações tem sua ação perdida.

Gigantes a vapor e Iniciativa

Os gigantes a vapor são ativados durante o turno de seus controladores, na fase de ativação (veja abaixo). O gigante a vapor pode se mover e realizar suas ações tanto antes quanto depois de seu controlador ter feito seu movimento e ações.

Adiar Ação

Ao invés de agir na ordem de iniciativa, um personagem pode escolher adiar sua ação para melhor reagir ao andamento da rodada. Um personagem que escolhe fazê-lo ainda deve resolver as fases de Manutenção e Controle de seu turno (veja abaixo) durante a sua iniciativa daquela rodada. Ele atrasa apenas a parte de ativação de seu turno.

Efeitos que expiram no começo do turno de um personagem continuam fazendo-o, logo, durações não são afetadas por personagens que seguram suas ativações.

Um personagem segurando sua ativação pode decidir ter seu turno depois da ativação de qualquer outro personagem. Se estiver controlando um gigante a vapor segura sua ativação, o gigante que ele controla também deve esperar para agir e mover.

Depois que um personagem usa sua Fase de Ativação, nos próximos turnos a sua iniciativa será movida para aquela posição na ordem de iniciativas.

Se um personagem não resolve sua ativação até que seja seu turno novamente, ele simplesmente perdeu uma Fase de Ativação, mas sua iniciativa continua a mesma.

Exemplo: Cody é o quarto na ordem de iniciativa e está em chamas. Cody deseja segurar sua ativação até depois de Lyle conjurar um terremoto para tentar derrubar os oponentes. Quando o turno de Cody começa, ele faz a rolagem para efeitos contínuos durante sua Fase de Manutenção. O efeito não expira, então o personagem recebe o dano de fogo. Então, ele segura sua ação do turno correspondente a ativação. Após Lyle fazer seu turno completo, Cody utiliza sua Fase de Ativação. Ele não rola iniciativa novamente, pois já fez isso na sua Fase de Manutenção desta rodada. O mestre, então, move o nome de Cody para ficar logo abaixo de Lyle na lista de Iniciativa. Cody agora sempre terá seu turno após Lyle nas próximas rodadas.

NdT.: Para melhor organizando sua Iniciativa, um método popular é o uso de cartões ordenados com o nome de cada personagem e grupo de NPCs. Após a rolagem, organize os cartões na ordem. Se alguém segurar sua ativação, retire o cartão após o personagem ter sua Fase de Manutenção, e retorne-o quando ele a utilizar.

Finalizando um encontro

Em muitos casos, é claro quando um encontro termina. Quando todos os personagens de um dos lados estão incapacitados ou destruídos enquanto o outro lado está de pé, o encontro terminou. O mestre pode parar de seguir a ordem de iniciativa e o jogo volta ao ritmo narrativo.

Se os personagens dos jogadores são vitoriosos, mas alguns estão incapacitados quando o último inimigo cai, pode ser necessário manter a contagem de iniciativa, com cada um seguindo seu turno normalmente. Isto dá aos personagens a oportunidade de estabilizar seus companheiros e muitas vezes significa a diferença entre vida e morte. Assim que todos os personagens estão estabilizados ou mortos, o encontro termina.

Outra situação em que o resultado de um encontro pode ser obscuro é o caso em que os sobreviventes de um lado ou outro tentam fugir do combate. O mestre resolve essas situações caso a caso. Se os dois últimos mawg-escavadores sobreviventes entram em rachaduras inacessíveis nas paredes da caverna é provavelmente hora de dar fim ao encontro. Se o último guarda da caravana está correndo para a cidade para alertar as autoridades, pode ser importante continuar seguindo a iniciativa do encontro. Assim como os inimigos em fuga, personagens em fuga devem ter os casos analisados individualmente, e a decisão pode ser devido à história ou às regras. Para alguns inimigos, espantar os personagens é vitória suficiente, enquanto outros podem desejar comer as suas deliciosas, deliciosas entranhas.

O mestre é quem decide quando um encontro começa e termina.

Efeitos que duram uma rodada

Um efeito que começa no turno de um personagem, e dura por uma rodada, termina no início do seu próximo turno. Se o personagem é destruído, o efeito dura até a posição que ele tinha na ordem de iniciativa para seu próximo turno.

Estrutura do Turno

Cada turno de um personagem possui três fases: Manutenção, Controle, e ativação.

FASE DE MANUTENÇÃO

Durante a fase de manutenção, faça os seguintes passos, nessa ordem:

1. Checar por efeitos contínuos afetando o personagem (veja abaixo). Depois de remover todos os efeitos que expiraram, resolva o efeito dos que restaram em jogo. Danos de vários efeitos contínuos são considerados como acontecendo ao mesmo tempo.
2. Qualquer outro efeito que ocorre durante a fase de manutenção é resolvido.

FASE DE CONTROLE

Durante a fase de controle, faça o seguinte, nessa ordem:

1. O jogador decide se irá manter magias ativas. Se o custo de manutenção não for gasto, a magia expira e seus efeitos terminam imediatamente.
2. Qualquer outro efeito que ocorre durante a Fase de Controle é resolvido.

FASE DE ATIVAÇÃO

Durante a fase de ativação um personagem pode se mover e agir. Os tipos de ação podem ser limitados pelo tipo de movimento feito. Um personagem pode fazer suas ações antes ou depois de se mover, mas não pode interromper o movimento para realizar uma ação.

Movimento

Quando um personagem se move, meça de onde a frente da base do personagem começou para onde a frente estará ao fim do movimento.

Um personagem geralmente não pode se mover sobre a base de outro. Um personagem pode se mover através de um aliado, desde que possa ultrapassar completamente a base dele.

Um movimento que um personagem faz intencionalmente é chamado de avançar, ao contrário de movimentos causados por outros efeitos (como ser empurrado). Um personagem pode mudar

sua orientação a qualquer momento durante seu avanço, mas quando ele se move deve sempre se deslocar na direção para a qual está orientado. Mudar a orientação rodando na mesma posição não custa movimento algum. Quando um personagem muda sua orientação é considerado que ele se moveu.

Terrenos, magias, e outros efeitos podem mudar o movimento de um personagem e/ou sua SPD reduzindo ou aumentando-a. Modificadores de movimento aplicam-se apenas aos avanços do personagem, enquanto modificadores de SPD aplicam-se sempre que a mesma for usada para determinar distâncias.

Existem três tipos básicos de movimento que o personagem pode fazer no seu turno:

Avanço Total

O personagem se desloca até seu valor atual de SPD em polegadas (ou quadrados).

Correr

Até o dobro do valor atual de SPD em polegadas (ou quadrados). Ao correr, pode-se fazer apenas uma ação rápida (exceto magias), e não pode atacar ou fazer ações completas naquele turno. Um personagem que abre mão de suas ações em um turno (por exemplo, para se levantar) não pode correr naquele turno.

Investida

Um personagem investindo parte para o corpo a corpo e usa a física para aplicar um golpe poderoso. Um personagem que abre mão de suas ações em um turno (por exemplo, para se levantar) não pode investir naquele turno.

No momento que declara a investida, deve-se dizer contra qual inimigo ela é feita. Não se pode escolher aliados como alvo. O personagem deve ter linha de visão para o alvo. O personagem avança sua SPD mais 3 polegadas (quadrados) rumo ao alvo, em linha reta. O personagem que investe irá parar se encontrar qualquer obstáculo como outro personagem ou terreno que impeça o movimento. Ao fim do movimento, o personagem fica orientado de forma a ficar com sua frente voltada diretamente, e não parcialmente, para o alvo.

Um personagem que termina sua investida com o

alvo em seu alcance corpo a corpo conseguiu realizar a investida com sucesso. Seu primeiro ataque após a investida deve ser necessariamente contra o mesmo alvo.

Se o personagem investiu por pelo menos 3 quadrados e foi feito um ataque com uma arma corpo a corpo, e o golpe acertar, ele recebe o dado turbinado no dano. Ataques com armas a distância não tem o dano turbinado em investida.

Se um personagem termina sua investida sem que o alvo esteja dentro de seu alcance corpo a corpo, então ele falhou em sua investida. Quando isso acontece durante sua Fase de Ativação, seu turno acaba imediatamente.

Entrando em uma área, Base com Base e Contato

Um personagem entra em uma área quando se move de uma posição que não estava na área, para uma que está.

Personagens cujas bases estão se tocando estão em contato Base com Base (Base-to-Base ou B2B). Se um personagem tem uma habilidade que precisa de toque, os dois devem ficar em posição de B2B.

Movimento Involuntário

Personagens podem mover-se sem avançar como resultado de ser empurrados, arremessados, ou outros efeitos. Determine a distância percorrida na direção do movimento medindo a partir da borda da base do personagem. A não ser que seja especificado o contrário, não se muda a orientação do personagem no caso de movimento involuntário.

Empurrando

Algumas vezes personagens são empurrados como resultado de um ataque, habilidade ou magia. Quando isso ocorre, ele é movido, mas não se considera que tenha avançado. Por não ter avançado, *não* pode ser alvo de ataques livres. Um personagem empurrado sofre os efeitos de quaisquer perigos pelos quais se mova, move-se apenas a metade da taxa normal quando passa por terreno difícil, e para caso atinja um obstáculo, obstrução, ou outro personagem.

Um personagem empurrado cai de um terreno

elevado se ao fim do movimento não existir pelo menos um quadrado completo abaixo de sua base. Veja Caindo, abaixo para determinar o dano.

Arremessado

Algumas vezes personagens são arremessados como resultado de um ataque, habilidade ou magia. Quando é arremessado, ele se desloca 1d6 quadrados diretamente para longe do ponto de origem do arremesso, que é usualmente a fonte do ataque, e então é derrubado e sofre o dano descrito na habilidade que o arremessou (se o arremesso foi resultado de um ataque corporal feito por um personagem com base menor do que a base do arremessado, use metade da distância rolada). Um personagem arremessado sofre quaisquer efeitos danosos pelos quais passe, move-se apenas a metade da taxa normal quando passa por terreno difícil, e para caso atinja um obstáculo, obstrução, ou personagem de base igual ou maior que a sua (adicione um dado a mais na rolagem de dano por arremesso quando ele parar por um desses motivos). Um personagem arremessado move-se através de personagens com bases menores.

Um personagem derrubado ou deitado não pode ser arremessado.

Um personagem arremessado cai de um terreno elevado se ao fim do movimento não existir pelo menos um quadrado completo abaixo de sua base. Veja Caindo, abaixo.

Se o personagem arremessado entra em contato (veja acima) com outro personagem com uma base de mesmo tamanho, ou se move por personagens de base menor, este segundo personagem é derrubado e toma dano colateral (se ele possui uma base maior, nada ocorre a ele). Um personagem tomando dano colateral sofre uma rolagem de dano como descrita na habilidade ou ataque que gerou o arremesso (não pode ser turbinada). Dano colateral não é considerado como dano ou como ataque de um personagem. Por exemplo, efeitos ativados por “receber dano de um ataque inimigo” não podem ser ativados pelo dano colateral.

Lançado

Algumas vezes personagens são lançados como resultado de habilidade, magia ou ataque. Quando é lançado, o personagem move-se diretamente

te do ponto de origem até o ponto de impacto, em linha reta, de acordo com o descrito na habilidade ou ataque.

A partir desse ponto, determine o ponto de impacto fazendo uma rolagem para determinar o desvio (veja adiante), rolando 1d6 para direção e 1d3 para distância em quadrados. A distância de desvio não pode ser mais que metade da distância entre o ponto de origem e o ponto de impacto.

O personagem lançado é movido diretamente de sua posição atual para o ponto de impacto em linha reta. Ele move-se por personagens de bases menores que a sua sem ter contato com eles. Diferentemente de quando é arremessado, terreno difícil ou obstáculos não afetam este movimento, mas o personagem ainda irá parar caso encontre uma obstrução ou personagem de base maior ou igual. O personagem lançado é derrubado e sofre dano devido ao lançamento como descrito no ataque ou habilidade que o lançou. Se o personagem entrar em contato com uma obstrução ou personagem de base igual ou maior durante o lançamento, adicione um dado extra na rolagem de dano.

Um personagem cai de terreno elevado se não existir ao fim do movimento pelo menos um quadrado completo abaixo de sua base quando atingir o chão. Veja “Caindo” para determinar o dano.

Se um personagem lançado entra em contato com outro de base igual, este é derrubado e sofre dano colateral (se tiver base maior, não sofre nada). Um personagem que toma dano colateral sofre uma rolagem de dano como descrito no ataque ou habilidade. Dano colateral não pode ser turbinado, e não é considerado dano oriundo de um ataque ou personagem. Por exemplo, um efeito ativado por “receber dano de um ataque inimigo” não é ativado devido a dano colateral.

Caindo

Um personagem que se move, ou é arremessado, lançado, etc, de uma superfície elevada para outra a pelo menos 1,5 metro de altura (1 quadrado), cai. Um personagem caindo é derrubado e sofre uma rolagem de dano. Uma queda de até 4,5 metros (3 quadrados) causa uma rolagem de POW 10 (ou seja, 2d6+10), de dano. Adicione um dado extra para cada 4,5 metros (3 quadrados) de queda adicionais, arredondando para cima.

Rolagem de Dano por Queda

2d6+10+ 1d6 para cada 4,5 metros (3 quadrados) adicionais.

Exemplo: Ao cair 3 quadrados, sofre 2d6+10 de dano. Ao cair 5, sofre 3d6+10. Ao cair 7, sofre 4d6+10.

Se um personagem caindo entrar em contato com um personagem de base menor ou igual a sua, este outro também será derrubado e sofrerá a mesma rolagem de dano que o personagem em queda. Um personagem de base maior não sofre dano e não é derrubado.

Sendo Colocado

Algumas vezes personagens são colocados em novos locais como resultado de alguma habilidade ou magia. Quando se é colocado, não é considerado que o personagem se moveu ou avançou. Por não ter avançado, não está sujeito a ataques livres (ataques livres serão explicados abaixo). Deve haver espaço para a base do personagem na posição em que a miniatura será colocada. Um personagem não pode ser colocado sobre terreno onde não se possa passar, ou com a base sobreposta a um obstáculo, obstrução, ou base de outro personagem.

Ações

Um personagem pode agir antes ou depois do movimento. Ele não pode interromper o movimento para agir.

Um personagem não precisa fazer todas suas ações ao mesmo tempo, e pode fazê-las em qualquer ordem. Por exemplo, um personagem pode fazer um ataque à distância, recarregar, mover, e então fazer outro ataque (veja múltiplos ataques adiante).

Existem três tipos de ação: rápida, de ataque, completa.

Durante o seu turno o personagem pode optar por uma das seguintes alternativas:

1. Realizar duas ações rápidas;
2. Ataque e uma ação rápida;
3. Uma ação completa.

Algumas habilidades ou benefícios permitem um personagem fazer um ataque adicional ou uma ação rápida adicional.

A escolha de movimento do personagem em seu turno pode ter impacto na escolha das ações.

Ações Rápidas

Ações rápidas são movimentos simples e velozes que um personagem pode fazer em seu turno, adicionais às mais complexas, como atacar. As ações rápidas incluem:

- Sacar uma arma ou item (incluindo munição, preparar um escudo, tirar um rifle do coldre).
- Guardar uma arma ou item (deixar cair um item não necessita de ação, pegá-lo de volta sim).
- Recarregar uma arma (com munição que tenha sacado, ou colocar uma flecha no arco).
- Puxar o pino de uma granada (ação separada da usada para pegar a granada).
- Conjurar uma magia (desde que não corra, pode conjurar como uma ação rápida).
- Ativar uma placa rúnica.
- Guiar um gigante-a-vapor sob seu controle (dentro do seu Raio de Comando).
- Obter cobertura ou jogar-se no chão (leia abaixo).
- Outra ação que o mestre julgue ser rápida e simples.

Obtendo Cobertura

Um personagem pode gastar uma ação rápida para obter cobertura quando estiver a 1 polegada (1,5 metros/1 quadrado) de uma característica do terreno que possa obscurecer seu corpo ou servir como uma barreira física de proteção. Por uma rodada, o personagem ganha um bônus em DEF contra ataques feitos por personagens que estejam do outro lado de sua cobertura. Para ganhar o bônus de maneira consistente, o personagem precisa gastar uma ação rápida para manter sua cobertura a cada um de seus turnos. O bônus de DEF é determinado pela natureza do terreno atrás do qual o personagem se protege.

Um terreno que não seja suficientemente denso para bloquear um ataque, mas que torne o perso-

nagem mais difícil de enxergar, garante um bônus de ocultação. Por exemplo, pequenas plantas ou arbustos podem fornecer proteção. Um personagem que obtém cobertura atrás ou dentro de terreno deste tipo ganha +2 DEF contra ataques mágicos e ataques à distância.

Terreno sólido o suficientemente para bloquear ataques físicos garante cobertura sólida. Exemplos incluem paredes de pedra, rochas gigantes, e destroços de gigantes-a-vapor. Um personagem que obtém cobertura atrás de um terreno destes recebe +4 DEF contra ataques à distância e mágicos.

Além disso, cobertura sólida fornece +2 DEF contra ataques corpo a corpo (com a condição que o terreno esteja entre o atacante e o personagem).

Cobertura não fornece benefícios contra ataques em cone.

Bônus de DEF oriundos de cobertura, ocultação e jogar-se ao chão não são cumulativos. O personagem sempre escolhe o melhor bônus dentre os quais tem direito.

Habilidades e magias que dão bônus de cobertura ou ocultação

Um personagem que recebe tal efeito ganha os benefícios de cobertura ou ocultação como se tivesse gasto uma ação rápida de obter cobertura.

Jogar-se no Chão

Um personagem pode jogar-se ao chão como uma ação rápida para ganhar um bônus em DEF contra ataques mágicos ou à distância. Uma vez que se jogue no chão, continuará deitado até que se levante.

Enquanto estiver deitado, receber +2 DEF contra ataques à distância e ataques mágicos, recebe +4 ARM contra dano de explosões, não pode correr ou investir, e quando faz um avanço total pode se mover metade da SPD em quadrados. Além disso, quando deitado ele sofre -2 em seus ataques corpo a corpo contra inimigos que não estejam deitados. Um personagem em pé que ataque um personagem deitado recebe +2 na rolagem de ataque corporal.

Um personagem não pode ser derrubado se estiver deitado.

Um personagem deitado pode se levantar no começo de seu turno. Para se levantar, um personagem deve abrir mão de seu movimento ou de suas ações durante a Fase de Ativação.

Um personagem que abre mão de fazer suas ações não pode fazer ações rápidas ou completas, nem fazer ataques. Além disso, não pode correr ou investir naquele turno, apesar de poder fazer um avanço total.

Um personagem que abre mão de seu movimento para se levantar pode fazer uma ação, mas ele não pode fazer ataques que envolvam movimentar-se, como arremessar.

Bônus de DEF oriundos de cobertura, ocultação e jogar-se ao chão não são cumulativos. O personagem sempre escolhe o melhor bônus dentre os que têm direito.

Ações Completas

O uso de algumas perícias requer toda atenção do personagem durante seu turno. Um personagem fazendo uma ação completa durante seu turno pode se mover, mas não pode fazer ações rápidas ou ataques.

Ataques

Um personagem que ataca durante seu turno pode fazer um ataque corpo a corpo ou à distância. Algumas habilidades, benefícios e regras especiais, permitem que um personagem faça um ataque adicional. Lembre-se que magias, incluindo ataques mágicos, são conjuradas como ações rápidas.

Um personagem que pode fazer mais de um ataque em seu turno pode dividi-los como quiser dentre os alvos possíveis. Resolva completamente um ataque antes de fazer outro.

Quando um personagem recebe mais ataques como resultado de um ataque realizado, ele recebe apenas um por vez. Um ataque só pode gerar um ataque adicional, apesar de que este ataque adicional pode, por sua vez, fornecer outro ataque extra também, e assim por diante. Se, ao fazer um ataque, duas ou mais habilidades garantirem um ataque adicional, o personagem escolhe qual delas irá aplicar. Então, o ataque é resolvido usando as regras para aquela habilidade.

Atacando

Quando um personagem faz um ataque, o jogador faz uma rolagem para determinar se o ataque atinge o alvo. Se acertar, o jogador faz a rolagem de dano para saber quanto de dano é causado. Existem três tipos de ataque: corpo a corpo, à distância e mágico.

Declarando um Alvo

Ao fazer um ataque, escolha qualquer coisa ou qualquer um dentro de sua linha de visão. A não ser que uma habilidade especifique o contrário, só se pode declarar ataques contra alvos no arco frontal do personagem.

Medindo Distância

Após declarar o ataque, faça a medição para ver se o alvo está dentro do alcance do ataque: alcance corpo a corpo para ataques corpo a corpo e o Alcance (RNG) da arma ou da magia para ataques à distância. Meça o alcance a partir da borda da base do atacante até o alcance máximo do ataque. Se a borda mais próxima do alvo estiver dentro dessa distância, o alvo estará dentro do alcance.

Se o alvo estiver no alcance, uma rolagem de ataque determina se o ataque acertou. Se o alvo estiver além do alcance, o ataque erra automaticamente. Se o ataque possuir uma área de efeito (Area of Effect, ou AOE) e o alvo está fora de alcance, o ataque erra automaticamente também.

Rolagens de Ataque

O sucesso de um ataque é determinado fazendo-se uma rolagem de ataque, que é:

2d6+atributo+perícia apropriada à arma usada.

Ataques corpo a corpo usam como modificadores Prowess (PRW), a perícia militar associada à arma e o modificador da arma. Na ficha de personagem, abrevia-se tal valor como MAT, Melee Attack Score ou Graduação de Ataque Corporal, daquela arma.

Ataques à distância, em sua maioria, usam Poise (POI), a perícia militar associada à arma e o modificador da arma. Armas de arremesso usam PRW ao invés de POI. Na ficha de personagem, isto é abreviado como RAT, Ranged Attack Score ou Graduação de Ataque a Distância, daquela arma.

Ataques mágicos usam o atributo Arcane (ARC) do personagem.

Regras e circunstâncias especiais podem modificar ainda mais a rolagem de ataque adicionando ou removendo dados e adicionando ou subtraindo valores do resultado final. Turbinar uma rolagem adiciona um dado àquela rolagem. Uma rolagem só pode ser turbinada uma vez.

Um alvo é diretamente atingido por um ataque se a rolagem de ataque é igual ou maior que a defesa do alvo (DEF). Se a rolagem de ataque é menor que a Defesa, o ataque erra. Rolar apenas 1s nos dados é um erro automático. Rolar 6 em todos os dados utilizados é um Acerto Direto, não importando a DEF do alvo, a não ser que você tenha rolado apenas um dado. Algumas vezes regras especiais permitem acertos automáticos em ataques, e neste caso será um Acerto Direto.

Acerto Direto

Um acerto direto ocorre quando um alvo é diretamente atingido por um ataque como resultado de uma rolagem de acerto ou regra especial que garante acerto automático. Personagens pegos em efeitos incidentais, como AOE's ou efeitos que resultam de um acerto direto inicial, não são considerados como tendo sofrido um acerto direto. Por exemplo, um personagem que é o alvo de uma magia de Corrente de Relâmpagos, e é acertado por ela, sofre um acerto direto, mas os personagens atingidos pelos raios elétricos que saltam do alvo não sofrem acerto direto. Esta terminologia entre em jogo primariamente para determinar efeitos adicionais de ataques como AOE's, que geralmente afetam personagens que não eram os alvos iniciais. Veja Ataques em área, adiante.

Ataques que Erram ou Acertam Automaticamente

Algumas regras especiais fazem com que ataques acertem, ou errem, automaticamente. Se uma regra especial permitir isso, não faça rolagem para atacar. Se, apesar de tudo, você desejar fazer a rolagem (como por exemplo, para tentar realizar um acerto crítico, como verá adiante), o ataque não irá acertar automaticamente. Se você falhar em sua rolagem, o ataque irá errar.

Se uma regra especial faz com que um ataque erre automaticamente, você não faz a rolagem de ataque. O ataque simplesmente erra.

Se uma regra faz com que um ataque acerte automaticamente, e outro faz com que erre automaticamente, o acerto tem prioridade sobre o erro. Por exemplo, um efeito que permite que um ataque acerte automaticamente iria anular regras especiais, como as de furtividade, que de outra forma fariam com que tal ataque errasse automaticamente.

Re-Rolagens

Alguns personagens têm habilidades especiais que lhes permitem re-rolar ataques ou dano, ou que fazem outro personagem re-rolar seus ataques e danos. Essas re-rolagens ocorrem antes de aplicar efeitos ativados por acertar/errar as rolagens de ataques, ou causar/não causar dano com rolagens de dano. Os resultados de uma re-rolagem substituem completamente o resultado da rolagem anterior. Por exemplo, se uma re-rolagem faz com que um acerto se torne um erro, o ataque errou. Se a re-rolagem faz com que um personagem seja acertado por um ataque que havia errado, ele é acertado. Múltiplas re-rolagens podem entrar em jogo em uma mesma rolagem de dados. Resolva todas antes de resolver quaisquer outros efeitos dependentes de acertar/errar ou causar/não causar dano.

Trocando de Alvo

Alguns personagens têm a habilidade de fazer outros personagens sofrerem um acerto direto de um ataque em seu lugar. Outros podem ser diretamente atingidos no lugar de aliados. A troca de alvos acontece imediatamente depois que um acerto ou erro é determinado, incluindo a resolução de todas as re-rolagens.

Ponto de Origem

O ponto de origem de um efeito ou ataque é a localização a partir da qual o efeito ou ataque se origina. Tipicamente, mas nem sempre, este é o próprio personagem causando o efeito ou fazendo o ataque. Por exemplo, um Conjurador de Guerra canaliza uma magia através de um nodo arcano, o nodo arcano é o ponto de origem da magia mesmo sendo o Conjurador de Guerra o seu conjurador. Para ataques ou efeitos que necessitem de uma linha de visão para o alvo, tanto a linha de visão quanto os modificadores do ataque são verificados a partir do ponto de origem. Alcance também é verificado do ponto de origem, incluindo a colocação dos modelos de cone. Ignore a penalidade por "alvo em combate corpo a corpo" quando o ponto de origem do ataque mágico estiver

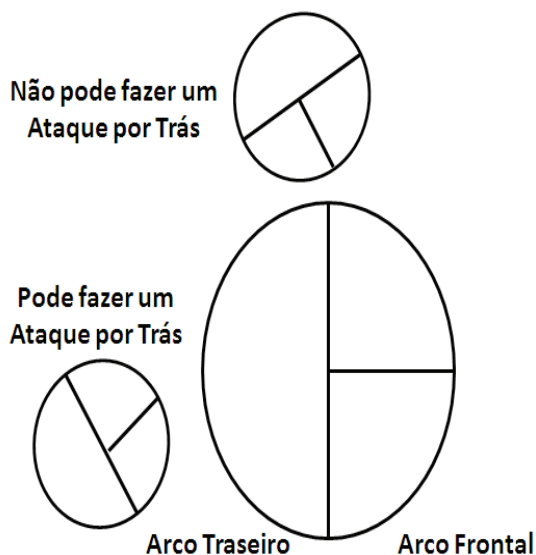
em combate corpo a corpo com o alvo que está sofrendo o ataque.

Para a maioria dos ataques, a origem do dano é o ponto de origem do ataque. A origem do dano em um acerto direto com uma AOE é o ponto de origem do ataque, mas para quaisquer outros danos deste AOE, a origem do dano é o ponto de impacto.

Finalmente, alguns ataques não-AOE possuem regras especiais que permitem causar dano a personagens que não são o alvo do ataque. A origem do dano nestes casos é o personagem, ou o ponto, a partir do qual se mede o alcance às outras criaturas afetadas.

Ataques por Trás

Um ataque por trás é um ataque feito por um personagem posicionado completamente na parte de trás de seu alvo. Para um personagem receber este bônus, o ponto de origem do ataque deve estar no arco traseiro do alvo durante toda a Fase de Ativação do atacante, até o momento do ataque. Se o ponto de origem do ataque estiver no arco frontal durante qualquer instante da Fase de Ativação do atacante, ele não receberá este bônus. O personagem só recebe o bônus durante seu próprio turno. Um ataque por trás garante +2 na rolagem de ataque de qualquer ataque corpo a corpo, à distância, ou mágico (mesmo que seja canalizado).



Ataques Corpo a corpo

Ataques corpo a corpo incluem ataques realizados com os punhos, lanças, espadas, etc. Um personagem pode fazer um ataque destes contra um alvo que veja e que esteja dentro de seu alcance de corpo a corpo. Um jogador pode medir o al-

cance corpo a corpo de seu personagem a qualquer momento.

Uma arma corpo a corpo ou um ataque desarmado tem um alcance que se estende meio quadrado (0,75 m) do arco frontal do personagem. Uma arma com alcance, possui a capacidade de atacar a 2 quadrados (3 m) (**NdT.**: usaremos o mesmo termo de Arma de Haste). Alguns efeitos e regras especiais aumentam o alcance de uma arma branca além desses valores. O alcance corpo a corpo de um personagem é dado pelo maior alcance dentre seus ataques corpo a corpo disponíveis, mas só pode atingir, a uma dada distância, inimigos que consiga alcançar com a arma a ser usada.

Ataque corpo a corpo =

2d6+Prowess (PRW) + perícia militar associada à arma + modificador da arma.

Engajando

Quando um personagem tem um inimigo em alcance corpo a corpo e linha de visão para ele, está engajado com aquele personagem. Quando um personagem está engajando outro, ou sendo engajado, ele está em combate corpo a corpo.

Modificadores de Ataque Corpo a Corpo

Os modificadores mais comuns que afetam os testes de ataque corpo a corpo dos personagens estão resumidos aqui para uma rápida referência:

- **Atacante não deitado atacando um alvo deitado:** o atacante ganha um bônus de +2 em sua jogada de ataque;
- **Atacante deitado atacando um alvo não deitado:** o atacante sofre uma penalidade de -2 em sua jogada de ataque;
- **Ataque por trás:** ganha bônus de +2 em sua jogada de ataque;
- **Ataque livre:** ganha bônus de +2 em sua jogada de ataque e uma rolagem turbinada de dano;
- **Alvo derrubado:** Ataque corpo a corpo contra um personagem derrubado acerta automaticamente;
- **Alvo paralisado:** Ataque corpo a corpo contra um personagem paralisado acerta automaticamente;
- **Alvo com cobertura sólida do terreno:** O alvo com cobertura sólida obtém um bônus de +2 DEF contra ataques corpo a corpo.

Ataques Livres

Quando um alvo engajado se move para fora do alcance corpo a corpo e/ou da linha de visão do inimigo, o inimigo pode fazer imediatamente um ataque livre contra ele, exatamente antes do personagem engajado sair de seu alcance corpo a corpo e/ou linha de visão. O inimigo faz um ataque normal com qualquer arma corpo a corpo que tenha alcance suficiente para atingir o personagem em movimento, e ganha +2 de bônus em sua rolagem de ataque. Se acertar, a rolagem de dano é turbinada. Ataques livres não se beneficiam do bônus de ataques por trás.

Ataques Desarmados

Incluem socos, chutes e agarrões. Além de armas como faca de trincheira e manoplas ou soqueiras.

Golpe de Nocaute

Um personagem fazendo um ataque desarmado pode tentar acertar a cabeça do oponente para nocauteá-lo. O atacante sofre -1 na rolagem de ataque para acertar o golpe.

Se o alvo sofre um golpe que cause nocaute, deve fazer uma rolagem de Willpower contra um NA igual a STR+7 do atacante. Se o alvo tiver sucesso, continua consciente. Caso contrário, ele desmaia (veja adiante).

Apenas criaturas vivas podem ser nocauteadas.

Gigantes-a-vapor e bestas-de-guerra podem usar ataques poderosos (veja adiante) como golpes de nocaute.

Agarrar

Agarrar representa uma tentativa de segurar um alvo e mantê-lo preso. Para agarrar, o personagem deve primeiro acertar um ataque desarmado. Se acertar, ao invés de causar dano ele começa a manobra.

Enquanto se mantém agarrando o oponente, o personagem tem a opção de prender o alvo com os dois braços ou deixar um livre para continuar a fazer ataques (neste caso, o alvo tem +2 de bônus quando tentar se libertar). Ao segurar o alvo com ambos os braços, o personagem não pode realizar nenhuma ação. O personagem pode soltar o alvo a qualquer instante. O personagem que

deixe uma mão livre pode fazer qualquer ataque contra sua vítima, incluindo atirar, socar, esfaquear, etc, desde que o mestre considere plausível.

Durante o seu turno, o personagem agarrado pode tentar se libertar ao invés de atacar. Quando tentar, ambos personagens envolvidos devem fazer testes resistidos de STR + Combate Desarmado (o personagem agarrado faz o teste com +2 de bônus no caso de estar segurado apenas com um braço).

Se o alvo do agarramento vence a rolagem resistida, se liberta; caso contrário continuará preso. Se falhar, pode usar ataques adicionais para tentar se libertar no mesmo turno.

Enquanto agarra ou é agarrado, o personagem sofre -5 na DEF. Ataques feitos por personagens engajados em um agarramento que tem como alvo personagens que não participam da manobra, sofrem -3 no acerto.

Nenhum dos personagens pode avançar ou ser empurrado enquanto estiverem agarrados. A manobra é quebrada automaticamente se alguma das seguintes condições ocorrer:

- Um efeito faz com que um dos personagens seja movido ou colocado noutra lugar.
- Um efeito derruba um dos personagens.
- Um efeito faz um deles se tornar incorpóreo.
- Um efeito faz com que um deles fique paralisado.
- Algum dos dois ficar incapacitado.

Gigantes-a-vapor, bestas-de-guerra, e personagens sem fisiologia humanóide não podem ser agarrados.

Gigantes-a-vapor e bestas-de-guerra podem utilizar ataques poderosos para agarrar.

Imobilizar os braços

Após um agarramento bem sucedido, o personagem pode tentar imobilizar os braços do alvo, impedindo-o de fazer quaisquer ações ou ataques com eles até que escape. O personagem agarrando pode usar uma ação completa para tentar imobilizar os braços do oponente. Ambos fazem testes resistidos de STR + Ataque Desarmado. Se

o atacante vence, imobilizou os braços do alvo. Se não, o alvo apenas permanece agarrado. Uma vez que seja imobilizado, o alvo não pode usar os braços para nada até que escape do agarramento. Um atacante que imobilize os braços do alvo deve gastar uma ação completa em seu turno para manter o alvo imobilizado. Enquanto está imobilizando os braços do alvo, o atacante está sempre usando os dois braços para o agarramento.

Ataques à distância

Ataques feitos com arco e flecha, rifles, lança-chamas, bestas, arpões, morteiros e afins.

Um personagem pode fazer um ataque à distância contra qualquer alvo dentro do alcance de sua arma e em sua linha de visão. Um personagem fazendo mais de um ataque à distância pode dividi-los entre diversos alvos. Um personagem engajado em combate corpo a corpo só pode fazer ataques à distância contra alvos em que esteja engajando.

Rolagem de ataque à distância:

2d6 + (POI)* + perícia militar associada à arma + modificador da arma

***Use PWR para armas de arremesso**

Observação, se um personagem engajado em combate corpo a corpo quiser tentar usar uma arma à distância, ele sofre uma penalidade de -4 no acerto. Esta penalidade é cumulativa com a penalidade de tentar acertar um alvo que também esteja engajado.

Exemplo: Leon está engajado contra um ogrun. Leon deseja atirar em Borog, o líder, que está a 5 quadrados de distância. Por estar engajado, Leon tem uma penalidade de -4 no acerto com ataques à distância. Se Borog não estiver em combate corpo a corpo, esta será a penalidade final. Se Borog estiver lutando em combate corpo a corpo, a penalidade será pior, conforme descrito abaixo, um total de -8.

Modificadores de Ataque a Distância

Os modificadores mais comuns que afetam os testes de ataque a distância dos personagens estão resumidos aqui para uma rápida referência:

O bônus de DEF de cobertura, ocultação e deitar-se no chão não são cumulativos. O personagem utiliza apenas o melhor dos bônus a que tem direito.

- **Bônus de Mira:** Pode-se abrir mão de seu movimento para ganhar um bônus de mira, adicionando +2 de bônus a todos os ataques a distância que o personagem realizar durante essa Fase de Ativação. Não se aplica para ataques mágicos. Não pode realizar ações rápidas nesse turno.
- **Ataque por trás:** ganha bônus de +2 em sua jogada de ataque;
- **Efeito de Nuvem:** Personagens dentro da nuvem ganham ocultação;
- **Ocultação:** O alvo ganha +2 DEF contra ataques a distância ou mágicos;
- **Atacante Elevado:** Se o atacante estiver em terreno pelo menos 1,5m mais alto que o alvo, ele é um atacante elevado e ignora personagens em sua linha de visão que estejam até 1,5m mais baixo que o atacante, a menos que esses estejam a 1,5m do alvo ou menos do alvo;
- **Alvo elevado:** Se o alvo estiver em terreno 1,5m mais alto que o atacante, pelo menos, ignore personagens na linha de visão do atacante que estejam 1,5m abaixo do alvo. O alvo ganha +2 DEF contra ataques a distância ou mágicos;
- **Engajado:** Um personagem engajado sofre uma penalidade de -4 em suas jogadas de ataque a distância;
- **Disparando de cima de um cavalo:** Ataques a distância ou mágicos realizados enquanto montado sofrem uma penalidade de -2 na jogada de ataque;
- **Alvo derrubado:** O alvo tem sua DEF reduzida para 5;
- **Alvo deitado:** O alvo ganha +2 DEF contra ataques a distância ou mágicos;
- **Cobertura sólida:** O alvo ganha +4 DEF contra ataques a distância ou mágicos;
- **Alvo paralisado:** O alvo tem sua DEF reduzida para 5;
- **Alvo em combate corpo a corpo:** O ataque a distância ou mágico sofre -4 de penalidade na jogada de ataque. Se o ataque errar, poderá atingir o personagem próximo.

Mirando em Alvos Engajados

Ao mirar uma magia ou ataque à distância em um inimigo que esteja em combate corpo a corpo corre-se o risco de acertar outro personagem participando daquele confronto, incluindo aliados. Além de qualquer outro modificador, a rolagem de ataque à distância será feita com penalidade de -4.

Se o alvo estava dentro do alcance do ataque à distância, e o ataque erra, pode ser que outro combatente seja atingido. Se o alvo não estava no alcance, o erro é automático e não acerta outro combatente.

Se o ataque erra o alvo que estava dentro do alcance, deve-se rolar novamente o ataque contra um alvo diferente daquele combate. O novo alvo pode ser qualquer personagem que esteja em combate corpo a corpo com o alvo original. Alguma regra pode proibir o personagem de ser o novo alvo (como por exemplo, uma parede bloqueia completamente a linha de visão do atacante). Ignore personagens entre o atacante e o novo alvo quando for escolhê-lo. Se múltiplos personagens participando do combate corpo a corpo são elegíveis como novo alvo, determine aleatoriamente quem será o novo alvo.

Se o ataque contra o novo alvo errar, errará sem chance de atingir outros personagens.

Um AOE que erra um alvo engajado desvia-se normalmente ao invés de seguir as regras aqui descritas. Rolagens de ataques em spray que erram um personagem engajado simplesmente erram.

Ataques em Área (Area-of-Effect ou AOE)

Um ataque que atinge uma área é chamado de ataque AOE. Um ataque deste tipo, como uma magia explosiva ou nuvem de gás, acerta todos os personagens em uma área centrada no ponto de impacto. O ataque cobre uma área com diâmetro igual ao AOE especificado no ataque. Modelos para AOE são no fim do livro e disponíveis para download no site da Privateer Press.

Um ataque AOE segue todas as regras normais para ataque. Uma rolagem de ataque bem sucedida

indica um acerto direto no alvo desejado, que sofre um acerto direto com rolagem de dano de $2d6+POW$ do ataque. Centralize o modelo de AOE sobre o ponto de impacto, no caso de acertos diretos este ponto será a base do alvo. Todos outros personagens que tenham qualquer parte da base dentro do alcance AOE serão atingidos, mas não por um acerto direto, sofrendo $2d6 + \frac{1}{2} POW$ do ataque. Faça rolagens de dano separadas contra cada personagem na área de efeito, cada rolagem podendo ser turbinada individualmente. Efeitos de acertos críticos só funcionam quando a rolagem de ataque resulta em um acerto direto, mas todos os personagens secundários atingidos na AOE também sofrem os efeitos críticos.

Rolagem de dano de um AOE

Com acerto direto = $2d6+POW$

Como parte da explosão = $2d6 + \frac{1}{2} POW$

Personagens deitados recebem +4 ARM contra o dano da explosão

Qualquer ataque AOE que mira no chão sofre um desvio automaticamente.

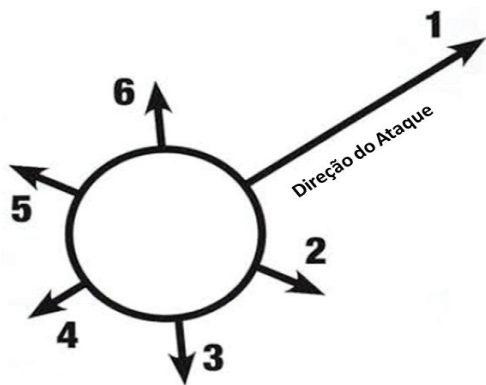
Um ataque AOE que erra o alvo desvia em uma direção e distância aleatórias. Quando se declara um AOE contra um alvo fora do alcance (RNG) do ataque, o AOE erra automaticamente, e o desvio é calculado a partir do ponto de alcance máximo, sobre a linha que une o alvo e o atacante. Um ataque AOE que erra um alvo dentro do alcance desvia a partir do centro do alvo.

Ponto de Origem do Dano

O ponto de impacto de um ataque AOE determina a origem do dano e efeitos para personagens dentro da área que não foram atingidos diretamente pelo ataque.

Desvio

Quando um AOE erra, determine o ponto de impacto fazendo uma rolagem de desvio. Veja a figura do desvio abaixo. Faça uma rolagem de 1d6 para determinar a direção, de acordo com a figura, e em seguida uma rolagem de 1d6 para a distância de desvio em quadrados.



Se o ponto de impacto desviado sairia do Grid de Combate, faça com que atinja o último quadrado. Se o alvo estiver além do alcance (RNG) do ataque AOE, conte o desvio a partir do RNG máximo do ataque, sobre a linha que une alvo e atacante.

Se um alvo está no alcance, o ponto de impacto não é desviado mais do que a metade da distância atacante-alvo. Se o alvo está fora de alcance, o ponto de impacto não é desviado mais do que a metade da distância máxima do ataque (RNG). Para calcular os desvios, não arredonde as distâncias (i.e. um ataque feito contra um alvo a 5 quadrados, desvia no máximo 2,5 quadrados, mesmo que a rolagem de desvio seja 3,4,5 ou 6 para desvio da distância).

Características do terreno, personagens ou afins, não impedem que AOE se desviem. Eles sempre terão os efeitos no ponto de impacto para o qual desviaram.

Centralize o modelo de AOE sobre o ponto de impacto. Todo personagem cuja base tocar o modelo do AOE é acertado, não diretamente, sofrendo uma rolagem de dano de parte da explosão. Sempre que um ataque AOE é desviado, não causa acertos diretos; mesmo que o ponto de impacto seja sobre um personagem.

Ataques em Cone

Ataques em cone são ataques que usam o modelo de cone (spray). Algumas armas e magias, como o lança-chamas são ataques em cone. Este devastador ataque de curto alcance pode atingir vários alvos. Um cone usa o modelo de cone e tem alcances (RNG) de 'SP6', 'SP8', ou 'SP10'. Efeitos que modificam RNG não afetam ataques em cone. O modelo do cone está no fim do livro.

Ao fazer um ataque em cone, centralize o modelo lateralmente sobre um alvo escolhido, com a parte estreita do cone tocando a borda mais próxima da base do ponto de origem. O alvo não precisa estar sob o modelo do cone. As regras para mirar em um alvo se aplicam ao alvo primário. Todo personagem com qualquer parte de sua base coberta pelo modelo de spray pode ser atingido pelo ataque.

Faça rolagens de ataques separadas contra cada personagem sob o modelo. Lembre-se que cada rolagem deve ser turbinada separadamente. Ataques em spray ignoram cobertura, ocultação, furtividade, e personagens no caminho, pois o ataque vem sobre, ao redor ou até mesmo através de tais proteções.

Um ataque mágico ou à distância na forma de cone contra um personagem engajado não sofre a penalidade de -4 no ataque e nem é re-rolado contra um novo alvo em caso de erro. Ele erra completamente.

Terreno que obstrui a linha de visão bloqueia ataques em cone. Um personagem sob um modelo de cone não será atingido se a linha de visão do atacante estiver completamente bloqueada pelo terreno.

Todos os personagens atingidos por um cone sofrem um acerto direto. Faça rolagens de dano separadas para cada personagem atingido.

Ataques Mágicos

Um personagem pode escolher seu alvo dentre aqueles que estão em sua linha de visão e alcance da magia. Ataques mágicos são semelhantes a ataques à distância e seguem a maioria das regras destes, mas não são afetados por regras exclusivas de ataques à distância. Uma rolagem de ataque mágico não sofrerá a penalidade contra alvos engajados se o atacante também estiver em combate corpo a corpo com o alvo. Se um ataque deste tipo erra e há vários personagens engajados em combate corpo a corpo, o ataque pode ser re-rolado contra um novo alvo aleatório como descrito anteriormente. Para mais informações sobre ataques mágicos veja Conjurando Magias adiante.

Rolagem de ataque mágico = 2d6 + ARC**Modificadores de Ataque Mágico**

Os modificadores mais comuns que afetam os testes de ataque mágico dos personagens estão resumidos aqui para uma rápida referência: O bônus de DEF de cobertura, ocultação e deitar-se no chão não são cumulativos. O personagem utiliza apenas o melhor dos bônus a que tem direito.

- **Ataque por trás:** ganha bônus de +2 em sua jogada de ataque;
- **Efeito de Nuvem:** Personagens dentro da nuvem ganham ocultação;
- **Ocultação:** O alvo ganha +2 DEF contra ataques a distância ou mágicos;
- **Atacante Elevado:** Se o atacante estiver em terreno pelo menos 1,5m mais alto que o alvo, ele é um atacante elevado e ignora personagens em sua linha de visão que estejam até 1,5m mais baixo que o atacante, a menos que esses estejam a 1,5m do alvo ou menos do alvo;
- **Alvo elevado:** Se o alvo estiver em terreno 1,5m mais alto que o atacante, pelo menos, ignore personagens na linha de visão do atacante que estejam 1,5m abaixo do alvo. O alvo ganha +2 DEF contra ataques a distância ou mágicos;
- **Disparando de cima de um cavalo:** Ataques a distância ou mágicos realizados enquanto montado sofrem uma penalidade de -2 na jogada de ataque;
- **Alvo derrubado:** O alvo tem sua DEF reduzida para 5;
- **Alvo deitado:** O alvo ganha +2 DEF contra ataques a distância ou mágicos;
- **Cobertura sólida:** O alvo ganha +4 DEF contra ataques a distância ou mágicos;
- **Alvo paralisado:** O alvo tem sua DEF reduzida para 5;
- **Alvo em combate corpo a corpo:** O ataque a distância ou mágico sofre -4 de penalidade na jogada de ataque. Se o ataque errar, poderá atingir o personagem próximo.

Combate Montado

A maioria dos testes envolvem AGL + Cavalgar. Apenas Cavalos de Guerra podem executar Carga de Cavalaria.

Atirando Montado

Fazer ataques à distância ou mágicos enquanto montados impõem penalidade de -2 nos ataques.

Atacando Montado

Faça o ataque rolando PRE + Cavalgar. Dano é POW + STR do cavaleiro. Ataques e danos enquanto montado não podem ser turbinados.

Carga de Cavalaria

Personagens que tem a Habilidade Carga de Cavalaria podem fazer uma carga contra o alvo. Após acertar um ataque com o teste explicado acima, o jogador recebe +2 no teste de dano. A carga acaba após acerta o alvo.

SPD, DEF e Por Menores

A SPD é a do cavalo.

A DEF é -4, porem adicione +1 para cada ponto na perícia Cavalgar.

Se for atacado por um alvo no solo, role 1d6, de 1-4 foi na montaria, 5-6 foi no cavaleiro.

Se for atacado por um alvo também montado, role 1d6, de 1-3 foi na montaria, 4-6 foi no cavaleiro.

Caso não queira ficar na sorte, o atacante pode mirar. Acertar o cavaleiro impõe penalidade de -2, para acertar o cavalo não existe penalidades.

Arremessado da Sela

A qualquer momento que uma montaria sofrer 3 ou mais pontos de dano, o cavaleiro precisa fazer um teste de AGL + Cavalgar com NA 11 para não ser jogado. Um personagem incapacitado é automaticamente arremessado.

Quando arremessado faça um teste de AGL + Saltar com NA 14 para pousar. Se o cavalo não foi incapacitado o dano é de 1d3, mas se ele foi incapacitado e caiu junto, o dano é de POW 12.

Se o cavalo foi incapacitado, role 1d6, 1-4 foi arremessado, 5-6 o personagem está preso (O dano é aquele mostrado acima) e precisará de um teste de STR + AGL com NA 14 para sair debaixo.

Nocaute, Derrubada e Cobertura enquanto Montado

Caso seja nocauteado, pode fazer teste de AGL + Cavalgar com NA 14 para continuar montado. Um personagem nocauteado que cai do cavalo sofre dano de POW 10.

Não é possível se deitar ou ter cobertura enquanto montado.

Dano

Personagens conseguem receber uma boa quantidade de dano antes de caírem em combate. Esta quantidade é baseada em seus atributos primários.

A quantidade de dano que um ataque ou similar causa é determinado com uma rolagem de dano. No caso de ataques à distância, mágicos, e na maioria dos casos, a rolagem é 2d6+POW. No caso de ataques corpo a corpo, 2d6+POW+STR. Uma rolagem turbinada adiciona um dado a esta rolagem. Regras especiais ou circunstâncias também podem permitir modificações na rolagem.

Rolagem de Dano = 2d6+ POW da arma ou efeito (+STR caso seja corpo a corpo).

Compare este total contra a Armadura (ARM) do personagem que está sofrendo o dano. O dano tomado é a quantidade de pontos de dano que excedem o valor da ARM.

Uma arma ou ataque com POW “-” não causa dano.

Espirais de Vida

Personagens têm espirais de vida que consistem em seis ramificações agrupadas em três Aspectos que correspondem a seus atributos primários: Physique (PHY), Agility (AGI), Intellect (INT). Cada aspecto tem um número de pontos de vitalidade igual ao valor do atributo primário. Vitalidade representa a capacidade de sofrer arranhões, cortes, acertos de raspão e abalo nervoso que vem de um combate. Quando se esgotam os pontos de vitalidade de sua espiral de vida, o alvo finalmente fica incapacitado.

Quando um personagem sofrer dano, role 1d6 para determinar qual das ramificações de sua es-

piral toma o dano. Começando com o ponto não marcado mais externo do ramo e indo para o centro, marque cada ponto de dano tomado. Uma vez que um ramo esteja completo, continue anotando o dano no próximo ramo no sentido horário que tenha pontos de vitalidade não marcados. Faça isso até ter anotado todos.

Aspectos Danificados

Quando todos os pontos de vitalidade de um dado aspecto são preenchidos devido ao dano recebido, sofre-se o efeito de um aspecto danificado, como segue:

Physique Danificado: o personagem sofre - 2 STR.

Agility Danificado: o personagem sofre -2 nas rolagens de ataque

Intellect Danificado: o personagem sofre -2 DEF; Além disso, não pode manter magias.

Avariado, Incapacitado, e Destruído

Um personagem está avariado quando todos seus pontos de vitalidade foram marcados. Quando o personagem ficar avariado, resolva imediatamente todos os efeitos que se ativam devido a esta condição. Um personagem não pode receber um dano maior do que os pontos de vitalidade que possui. Se um personagem ganha um ou mais pontos de vitalidade, ele deixa de estar avariado. Se um efeito faz com que ele recupere pontos de vitalidade ou de outra forma ele deixe de estar avariado, como através de uma cura, cessa a resolução de todos os efeitos ativados por estar avariado.

Depois de resolver todos os efeitos ativados pelo personagem estar avariado, se ele ainda o estiver, ele é considerado incapacitado. Um personagem incapacitado não tem capacidade de agir, não tem alcance de comando, e imediatamente Rola 3d6 e compare o resultado na **Tabela de Ferimentos** abaixo.

Após resolver efeitos de incapacitação, se o mestre desejar, pode fazer com que NPCs menos importantes sejam destruídos e removidos da batalha.

Morte e Ferimentos de Longa Duração

Quando um personagem é incapacitado, ele sofre ferimentos extensos e potencialmente fatais. Imediatamente após ser incapacitado, faça uma rolagem na Tabela de Ferimentos para determinar a extensão dos mesmos.

Toda vez que ficar incapacitado faça o teste novamente. Ferimentos sérios podem levar um personagem à morte.

Estabilizando Personagens Gravemente Feridos

Algumas feridas são tão terríveis que necessitam de atenção médica imediata. A não ser que seja estabilizado em um número de turnos igual seu PHY o personagem morrerá. Estabilizar um ferimento necessita que os personagens estejam em B2B, e o personagem que aplicará a cura use uma ação completa tratando os ferimentos. A rolagem a ser feita é INT + perícia Medicina com NA 14. Em caso

de falha, teste pode ser repetido novamente no próximo turno, a menos que o personagem morra antes.

Recuperação Lenta

Personagens que sofrem ferimentos graves (tiveram todas as caixas preenchidas) precisam de tempo para se curar. Recomenda-se que tal personagem passe um bom tempo na cama até estar completamente curado.

Eles não regeneram em velocidade normal. Após o encontro em que ficou ferido, ele recupera apenas um ponto de vitalidade, recuperando um ponto de vitalidade adicional por semana. Caso seja tratado diariamente por alguém com a perícia Medicina, recupera adicionalmente pontos de vitalidade iguais ao valor da perícia Medicina de quem o tratou a cada semana. Uma vez que tenha recuperado todos seus pontos de vitalidade perdidos, o personagem não mais sofrerá com a recuperação lenta.

3d6	Resultado
3	Morte: O personagem morre como resultado dos seus ferimentos. Ele é destruído. Conforme o julgamento do Mestre, o personagem morre imediatamente ou pode sussurrar algumas últimas palavras antes sucumbir aos ferimentos.
4	Ferimento Crítico: O personagem está criticamente ferido. Indefeso e incapaz de realizar ações ele perde sangue rapidamente e certamente morrerá a menos que receba atenção médica imediata. Ele está gravemente ferido e se não for estabilizado em um número de rodadas igual a seu PHY, morrerá. Mesmo estabilizado ele continua incapacitado por toda a batalha. Se ele sobreviver não recupera vitalidade normalmente, ao invés disso sofrerá uma Recuperação Lenta.
5	Membro Fraturado: O personagem fraturou um braço ou uma perna. Jogue 1d6, resultados de 1 a 3, indica que fraturou um braço; de 4 a 6, uma perna. Apesar de incapacitado, pode gastar um ponto de façanha para se mover e realizar ações em seu turno. Nesse turno ele não é considerado incapacitado. Ele perde uma ação rápida a cada turno em adição a qualquer outra penalidade por perda de aspectos. O personagem não pode recuperar vitalidade enquanto o membro não for imobilizado. Imobilizar um membro não pode ser feito em combate. Imobilizar um membro requer que outro personagem gaste 20 minutos ajustando a fratura e seja bem sucedido em um teste de INT + Medicina contra um NA 12. Se o teste falhar, pode tentar novamente após gastar 10 minutos ajustando o membro. Uma vez que o membro esteja imobilizado, o personagem recupera seu PHY em vitalidade perdida e não está mais incapacitado. O membro fraturado levará 20 + 2d6 dias para curar completamente. Durante esse tempo, um personagem com um braço fraturado não pode usar esse braço e perde uma ação rápida a cada turno; já no caso de uma perna fraturada, sofrerá uma penalidade de -2 em SPD, DEF e Iniciativa até que a perna se cure completamente.
6-8	Cuspindo Sangue: O personagem sofreu um ferimento fatal e está sangrando muito. A menos que receba atenção médica imediata, certamente morrerá. Apesar de incapacitado, pode gastar um ponto de façanha para se mover e realizar ações em seu turno. Nesse turno ele não é considerado incapacitado. Ele perde uma ação rápida a cada turno em adição a qualquer outra penalidade por perda de aspectos. Ele está gravemente ferido e se não for estabilizado em um número de rodadas igual a seu PHY, morrerá. Um personagem estabilizado recupera imediatamente 1 ponto de vitalidade perdida e não está mais incapacitado.

9	<p>Espancado: O personagem sofreu um ferimento traumático que o deixou contundido e espancado gravemente.</p> <p>Até que recupere toda vitalidade perdida, sofrerá -2 PHY e SPD em adição as demais penalidades por ferimento.</p>
10-11	<p>Concussão: O personagem foi gravemente espancado e está entorpecido. Ele está contundido, mas não sofreu ferimentos de longo prazo.</p>
12	<p>Cicatriz de Batalha: O personagem sofreu um ferimento que o deixou contundido e gravemente marcado.</p> <p>Em adição aos efeitos de estar contundido, o personagem sofreu um desfiguramento de sua face e corpo. Como resultado, sofre uma penalidade de -1 em testes de perícias sociais em que as cicatrizes podem assustar ou enojar o alvo do teste. Porém, ganha um bônus de +1 em teste da perícia Intimidação contra qualquer um que possa ver as cicatrizes.</p>
13-15	<p>Cuspindo Sangue: O personagem sofreu um ferimento fatal e está sangrando muito. A menos que receba atenção médica imediata, certamente morrerá. Apesar de incapacitado, pode gastar um ponto de façanha para se mover e realizar ações em seu turno. Nesse turno ele não é considerado incapacitado. Ele perde uma ação rápida a cada turno em adição a qualquer outra penalidade por perda de aspectos.</p> <p>Ele está gravemente ferido e se não for estabilizado em um número de rodadas igual a seu PHY, morrerá. Um personagem estabilizado recupera imediatamente 1 ponto de vitalidade perdida e não está mais incapacitado.</p>
16	<p>Perda de olho: O ataque destruiu um dos olhos do personagem e o deixou contundido pelo ataque.</p> <p>Em adição aos efeitos de estar contundido, um dos olhos do personagem foi perdido ou arruinado como resultado do dano sofrido, determine qual dos olhos aleatoriamente. O personagem sofrerá permanentemente uma penalidade de -1 em rolagens de ataque a distância e em testes de PER baseados em visão.</p>
17	<p>Ferimento Crítico: O personagem está criticamente ferido. Indefeso e incapaz de realizar ações ele perde sangue rapidamente e certamente morrerá a menos que receba atenção médica imediata. Ele está gravemente ferido e se não for estabilizado em um número de rodadas igual a seu PHY, morrerá. Mesmo estabilizado ele continua incapacitado por toda a batalha. Se ele sobreviver não recupera vitalidade normalmente, ao invés disso sofrerá uma Recuperação Lenta.</p>
18	<p>Perda de Membro: Um dos membros do personagem foi decepado ou completamente destruído. Jogue 1d6, resultados de 1 a 3, indica que perdeu um braço; de 4 a 6, uma perna. Não há chance de salvar o membro e a menos que receba atenção médica imediata, certamente morrerá. Sofrendo choque e uma perda de sangue incapacitante, o personagem não pode fazer nada.</p> <p>Ele está gravemente ferido e se não for estabilizado em um número de rodadas igual a seu PHY, morrerá. Mesmo estabilizado ele continua incapacitado por toda a batalha.</p> <p>Se o personagem sobreviver, não recuperará vitalidade perdida normalmente, ao invés disso sofrerá uma Recuperação Lenta.</p> <p>O personagem que perca uma perna sofre uma penalidade permanente de -2 em SPD e sua SPD racial é também reduzida em 2. O personagem pode compensar alguns dos efeitos de perder a perna com uma prótese.</p> <p>Em adição a perda do uso do membro perdido, o personagem que perde um braço também perde uma ação rápida a cada turno.</p>

Contundido

Um personagem contundido possivelmente foi atordoado e teve seus sentidos bagunçados. Ele pode ser trazido ao normal se lhe for dada uma dose de um simples estimulante alquímico ou se outro personagem em B2B gastar uma ação total para tirá-lo do estado contundido. O personagem que retorna recupera 1 nível de vitalidade e não está mais incapacitado.

Se o personagem não receber ajuda de outro personagem durante o combate, ele sai do estado contundido rapidamente após o fim do encontro e recuperará sua vitalidade normalmente.

Recuperação e Regeneração de Vitalidade

Quando um personagem recupera a vitalidade ele remove os danos de qualquer lugar da sua espiral de vida. Lembre-se, se o personagem recuperar vitalidade enquanto avariado, ele não estará mais avariado.

Depois de um encontro um personagem que reserve um pequeno tempo para descanso, regenera automaticamente pontos de vitalidade iguais ao seu PHY. Danos adicionais são recuperados a taxa de um por hora pelas primeiras três horas após ser ferido. Depois disso, danos adicionais são recuperados a uma taxa de um a cada seis horas até não ter mais ferimentos.

Efeitos Especiais

Muitos ataques causam efeitos especiais em adição ao dano causado.

Efeitos de Nuvem

Um efeito de nuvem produz uma área de fumaça densa, escuridão mágica, névoa espessa ou similar que permanece no campo de batalha por um tempo determinado. Use o modelo de AOE de tamanho apropriado para representar a nuvem. Todo personagem com qualquer parte de sua base coberta pelo modelo da nuvem, está dentro dela e sujeito a seus efeitos.

Adicionalmente aos efeitos especiais da nuvem, um personagem dentro do efeito de nuvem ganha ocultação, esteja ele buscando cobertura ou não. Ela não bloqueia a linha de visão dos personagens dentro dela para os que estão fora, mas obstrui completamente a linha de visão de personagens fora dela em relação a qualquer coisa além da mesma. Um personagem pode ver dentro ou fora de um efeito de nuvem, mas não através dele.

Efeitos Contínuos

Alguns ataques causam efeitos contínuos em adição ao dano causado. Efeitos contínuos permanecem no personagem e tem potencial para causar dano ou afetá-lo de outras maneiras por vários

turnos. Um personagem pode sofrer de vários efeitos contínuos de tipos diferentes ao mesmo tempo, mas não pode ter efeitos contínuos iguais acumulados.

Efeitos contínuos têm a possibilidade de expirar a cada rodada. Testes de expiração são feitos na Fase de Manutenção do personagem afetado a cada turno. Para checar a expiração role 1d6. Com um resultado de 1 ou 2 o efeito se extingue imediatamente. Com o resultado de 3, 4, 5 ou 6 o efeito persiste.

Os tipos mais comuns de efeitos contínuos são:

Corrosão: Um personagem sob o efeito contínuo de corrosão recebe 1d3 de dano no início da sua Fase de Manutenção após o teste de expiração. Personagens com “Imunidade: Corrosão” nunca são alvos deste efeito contínuo.

Fogo: Um personagem sob o efeito contínuo de fogo sofre um dano de POW 12 no início da Fase de Manutenção após o teste de expiração. Personagens com “Imunidade: Fogo” nunca são alvos deste efeito contínuo.

Efeitos Contínuos Fora do Combate

Se um personagem sofrer os efeitos de um efeito contínuo fora de combate, verifique a expiração a cada minuto. Se o efeito não expirar, aplique os seus efeitos.

Acerto Crítico

Um ataque crítico ocorre quando se consegue o mesmo valor em dois dados de ataque e se o mesmo acertar o alvo. Muitos ataques causam Efeitos Críticos em adição ao dano causado. O efeito crítico de um ataque AOE ocorre apenas em caso de Acerto Direto, porém, todos na área afetada sofrem o efeito crítico.

Corrosão Crítica: é o efeito crítico que faz com que o personagem atingido pelo ataque sofra o efeito contínuo de Corrosão em um acerto crítico.

Fogo Crítico: é o efeito crítico que faz com que o personagem atingido pelo ataque sofra o efeito contínuo de Fogo em um acerto crítico.

Tipos de Dano e Imunidade

Muitas armas e magias causam um tipo específico de dano. Este tipo é identificado no texto des-

critivo, por exemplo, “Dano Elétrico”.

Um personagem nunca sofre dano de um tipo que seja imune.

Derrubar

Muitos ataques e regras especiais fazem com que o personagem seja Derrubado. Um personagem derrubado não pode se mover, realizar ações, ataques, conjurar magias ou usar ataques a distância, também não pode engajar ou ser engajado por outros. A consequência é que o personagem cai no chão. Um ataque corporal contra um personagem derrubado acerta automaticamente, um personagem derrubado tem DEF 5 como base. Personagem caído bloqueia linhas de visão, ele é ignorado para esse propósito.

O personagem pode se levantar ou ficar deitado (explicado acima) assim que começar seu próximo turno. Um personagem caído não pode ser derrubado.

Nocaute

Caso um personagem seja nocauteado, ele é derrubado e todas suas magias mantidas se expiram. O personagem é derrubado mesmo que possua uma habilidade que o impeça de ser derrubado.

Enquanto nocauteado ele não pode alocar pontos de Focus, fazer ações, ataques, mover-se e perder a Fase de Ativação de seus turnos.

No começo de seu turno, o personagem nocauteado pode fazer um teste de WILL com NA 14 para recuperar a consciência. Se ele falhar ainda estará nocauteado, se for bem sucedido ele acorda e pode agir normalmente, mas ainda está caído.

Apenas personagens vivos podem ser nocauteados.

Armas Mágicas

Uma arma mágica pode causar dano e afetar personagens com Habilidade: Incorpóreo. Ataques com armas mágicas não são ataques mágicos. Armas mágicas usam perícias militares normalmente e não ARC para o ataque.

Paralisia

Personagens paralisados não fazem ataques, não se engajam e não são engajados por outros. Nun-

ca role um ataque contra um alvo paralisado, eles sempre acertam. Um personagem paralisado tem DEF 5.

Construto

Nem todos os moradores dos Reinos de Ferro possuem carne e osso. Construtos passam automaticamente em qualquer teste de WILLPOWER que não façam referência especificamente a construtos.

Incorpóreo

Personagens incorpóreos podem se mover através do terreno difícil e obstáculos sem penalidade. Ele pode passar por áreas ocupadas por outro personagem. Armas Abençoadas afetam criaturas incorpóreas normalmente. Magias, animi e armas mágicas podem causar dano em criaturas incorpóreas, porém rolam um dado a menos para o dano. Outras armas não a afetam. Criaturas são imunes a efeitos contínuos e não podem ser movidos por arremessos.

Furtivo

É extremamente difícil ter um personagem furtivo como alvo. Ataques mágicos que não sejam em cone erram o alvo automaticamente caso o ponto de origem destes esteja a mais de 9 metros do alvo. Um personagem furtivo não conta como uma obstrução na linha de visão para personagens a mais de 9 metros (5 quadrados) de distância.

Morto-Vivo

Este tipo de criatura obtém sucesso automaticamente em qualquer teste de WILLPOWER que não faça referência especificamente a mortos-vivos.

Pontos de Talento

Pontos de Talento representam a sorte e o potencial de um personagem heróico. Seu uso permite rolar novamente um teste de perícia falho, ignorar efeitos de nocautes ou efeitos contínuos, ou usar algum benefício especial dos arquétipos. Estes pontos são ganhos e gastos durante o jogo.

Geralmente apenas personagens jogadores ganham pontos de talento. Um personagem começa cada sessão com 3 pontos de talento e nunca pode ter mais que esta quantia, caso ganhe mais pontos, ele perde os excedentes.

Concedendo de pontos de talento.

A atribuição de pontos façanhas fica completamente a critério do mestre do jogo, as regras apresentadas são servem como referência. Dito isto, o mestre não deve conceder pontos de façanha para os personagens que estão tentando burlar o sistema, como fazendo repetidos testes de Conhecimento para tentar ganhar pontos extras. É importante ter em mente que esses pontos são necessários para os jogadores e eles anseiam receber mais pontos durante o jogo, pois precisam abastecer suas habilidades. Ser muito mesquinho com pontos de façanha pode dar um efeito sufocante ao jogo.

Ganhando Pontos de Talento

Existem várias maneiras de um personagem ganhar pontos de talento, como por exemplo:

Incapacitando ou destruindo um inimigo com um ataque – o personagem ganha 1 Ponto de Talento para cada personagem inimigo que incapacitar ou destruir com um ataque. No caso de um inimigo muito forte, o mestre pode conceder mais de um ponto de façanha, ou pode dar um ponto para cada personagem que ajudou a derrotar o inimigo. Também poderá não dar nenhum ponto se os inimigos destruídos eram particularmente fracos ou indefesos.

Sucesso Crítico em um teste de Perícia ou Ataque – O personagem consegue um acerto crítico em um teste de perícia ou ataque em que rolou 2 ou mais dados, ganha um Ponto de Talento.

Prêmio do Mestre do Jogo – Recompensa por mérito em jogo seja por ter alcançado um marco na aventura, ações heroicas ou excelente interpretação.

Gastando Pontos de Talento

Os personagens podem gastar seus pontos de façanha para realizar um grande número de façanhas. Existem habilidades de arquétipos que exigem um ponto de façanha para ativar. Um personagem pode gastar quanto pontos de façanha ele tiver em um turno contanto que para efeitos diferentes, os efeitos nunca serão acumulativos.

A lista que segue apresenta o que pode ser feito com pontos de façanha.

Turbinar um teste de Perícia Não Combativa

- Um personagem pode gastar um Ponto de Talento para turbinar um teste de Perícia que não envolva combate e apenas se tiver algum nível na perícia em questão.

Esquiva Heroica - gaste um Ponto de Talento para sofrer apenas metade do dano de um ataque, arredondado para cima. O gasto é feito somente depois da rolagem do dano.

Fazer uma Ação Rápida – O personagem pode gastar um Ponto de Talento durante a sua Fase de Ativação para fazer uma ação rápida adicional.

Desviar – O personagem pode gastar um Ponto de Talento para evitar ser alvo de ataques livres nesse turno.

Carga Implacável - O personagem pode gastar um Ponto de Talento durante um turno que irá executar uma carga para ignorar penalidades de movimento por terreno.

Repetir um teste falho de Ataque, Perícia ou Willpower - O personagem pode gastar um Ponto de Talento para rolar novamente um teste que falhou. Um personagem pode continuar a refazendo o mesmo teste enquanto tiver Ponto de Talento para gastar.

Rápido como uma Bala - O personagem pode gastar um Ponto de Talento quando o personagem faz um avanço total para se movimentar SPD x2 no lugar de apenas SPD.

Anular Efeito Contínuo - Um personagem pode gastar um Ponto de Talento no começo de seu turno para evitar um efeito contínuo, que expirará imediatamente.

Anular Derrubada - Um personagem pode gastar um Ponto de Talento no início de seu turno para anular os efeitos de uma derrubada e levantar imediatamente.

Anular Paralisia - Um personagem pode gastar um Ponto de Talento no começo de seu turno para evitar um efeito de paralisia, que expirará imediatamente.

Corrida - Um personagem pode gastar um Ponto de Talento após ter incapacitado ou destruído um ou mais inimigos com ataque corpo a corpo. No final de seu turno, ele ainda pode fazer um avanço total.

Duas mãos – O personagem com uma arma em cada mão pode gastar um ponto de façanha em seu turno para realizar um ataque com cada arma, evitando uma penalidade de ataque como se tivesse a habilidade “Combate com duas armas” e a habilidade de arquétipo Ambidestria.

Tomar um Ar - Um personagem pode gastar um ponto de façanha durante seu turno para recuperar d3+1 pontos de vitalidade. Se o personagem sofrer dano durante o seu turno, o dano deve ser marcado antes de ele usar a façanha. Um personagem incapacitado não pode usar Tomar um Ar.

Terrenos

Áreas não feitas pelas mãos do homem não tendem a ser fáceis de transpor. O tipo de terreno afeta o movimento, tipo de proteção, cobertura e incrementa a narrativa. O mestre decide as características do terreno e como ela influencia o combate.

Obstáculos

Obstáculo é qualquer característica do terreno resistente o bastante para conceder cobertura. Terrenos íngremes diminuem o SPD dos personagens em 2 a 3 pontos.

Obstáculos Lineares

Este tipo de obstáculo impede movimento em carga e muitas vezes não é possível saltar ou escalá-los. Uma parede é um exemplo de obstáculo linear.

Florestas

Podem ter vegetação rasteira ou ser quase que completamente fechadas. Troncos concedem cobertura e folhagens podem conceder ocultação para os personagens.

Penhascos

Seja para subir ou descer, penhascos podem ser verdadeiros desafios em uma mesa de jogo.

Água

Este é o maior inimigo dos gigantes-a-vapor. Um rio médio para um humano pode ser raso para um Ogrun e bem fundo para um gobber. Um

gigante-a-vapor derrubado na água tem sua caldeira desativada e não poderá voltar a funcionar enquanto não for retirado da água e o fogo de sua fornalha reativado.

Em águas profundas um gigante pode afundar até o fundo. Personagens devem fazer testes de Natação para se mover. Personagens se deslocando sem nadar se movem a um quarto de sua movimentação normal.

Em águas profundas os personagens não podem lançar magias, realizar ações ou atacar. A DEF é reduzida a 7.

Causando Dano a Objetos Inanimados e Estruturas

Objetos inanimados possuem uma DEF 5 contra ataques à distância e mágico e são automaticamente acertados por ataques corporais. O Mestre tem palavra final sobre a capacidade de uma arma causar dano a um objeto, por exemplo, seria impossível derrubar uma árvore com uma faca.

Objetos inanimados sofrem dano de explosão e danos colaterais. Acertar um objeto carregado ou vestido por alguém exige um ataque especificamente mirado contra DEF mais bônus pertinente.

Estruturas

Objetos inanimados possuem estrutura baseado na qualidade do material e no seu tamanho.

Armas Corporais e ataques mágicos causam dano estrutural normalmente. Somente armas de ataque em distância com AOE, que causem efeitos de fogo e corrosão, ou que tenham valor POW igual a 14 ou maior podem causar dano a estruturas.

Tipo do Material	ARM	Capacidade de Dano (por 1,5m)
Corda	8	1
Vidro	12	1
Madeira	14	10
Madeira Reforçada	16	10
Tijolo	16	10
Pedra	18	20
Ferro	20	20
Aço	22	25

Aplicando dano a objetos

Todo objeto tem um limite de dano que pode sofrer antes de ser destruído. Todo objeto inanimado possui Armor (ARM) que depende de sua composição.

Estruturas são destruídas em sessões. Cada 1,5m da estrutura representa 1 sessão. É preciso acabar com a Capacidade de Dano de uma determinada sessão para comprometer sua estrutura.

Obviamente é possível mesclar valores de ARM para determinar como a estrutura é composta de vários materiais.

Exemplo: Uma porta de madeira em uma parede de pedra tem ARM 14 e tem Capacidade de dano de 10. A parede tem ARM 18 e tem capacidade de dano 20.

O mestre pode aumentar a Capacidade de Dano para locais feitos para serem absurdamente seguros ou resistentes. Aqueles que estão dentro de uma estrutura que foi comprometida sofrem um dano de POW igual a ARM da estrutura vezes o número de níveis da estrutura, depois o personagem é derrubado.

Ansiedade, Medo e Terror

Quando um personagem é confrontado por uma situação de medo, peça para que role 2d6 + WILL com um NA informado pelo Mestre de acordo com a causa do medo.

Entidades Aterrorizantes

Quando um personagem fica cara a cara com uma entidade que tenha a Habilidade Terror ele precisa fazer um teste de WILL para resistir aos efeitos do medo. O número alvo está sempre entre parênteses ao lado da habilidade. Exemplo, para resistir aos efeitos de terror de uma criatura com a Habilidade Terror (12), será preciso um teste de WILL bem sucedido contra um NA 12.

Caso enfrente várias entidades com vários valores de Terror, faça apenas um teste contra o valor mais alto de Terror.

Destemido

Alguns tipos de criaturas são totalmente imunes ao medo devido suas naturezas próprias. Outros se tornam destemidos em virtude do fanatismo,

loucura ou familiaridade absoluta com os horrores do mundo. Construtos e mortos-vivos nunca sofrem os efeitos do medo.

Situações de Medo

As situações abaixo são exemplo de momentos que pedem um teste de Willpower.

Número Alvo	Evento do Medo
12	Ruídos terríveis que assombram a noite.
14	Deparar-se com uma carnificina recente.
15	Testemunhar um assassinato macabro.
16	Testemunhar um amigo sendo devorado vivo por um animal furioso.
16	Testemunhar os mortos voltando a vida e atacando os vivos.

Efeitos do Medo

Um personagem não está simplesmente com ou sem medo. O medo varia de uma experiência sutil até um choque muscular que causa pânico cego e entorpecente.

O medo tem três graus: **Não Afetado, Ansiedade e Pânico.**

Um personagem que teve sucesso em seu teste de Força de Vontade inicial está no estado **Não Afetado**. Um personagem não afetado não precisa fazer um novo teste no mesmo encontro a menos que seja confrontado por uma visão mais terrível do que a que provocou o medo inicial ou encontre uma entidade com valor de Terror maior que a primeira.

Um personagem que falhou no teste está sofrendo de **Ansiedade**. Um personagem ansioso ganha um bônus de +1 em STR mas sofre -1 em todos seus testes de Perícias e Ataques. O personagem não pode mover-se intencionalmente em direção àquilo que causou o medo ou a uma entidade que possui a Habilidade Terror.

No início do seu próximo turno o personagem deve fazer um novo teste de WILL para resistir ao efeito do medo que persiste. Se ele falhar o personagem entra em Pânico e fica com -2 em suas jogadas de Perícias e Ataques. O personagem

não pode mover-se intencionalmente em direção àquilo que causa medo ou a entidades que possuem a Habilidade Terror.

Um personagem sofrendo de **Pânico** deve fazer um novo teste de WILL no início do seu próximo turno para resistir ao efeito do medo se ainda estiver na presença da fonte de seu terror. Se tiver sucesso ele volta para **Não Afetado**. Se falhar ele correrá para longe da fonte do terror e fugirá das entidades com Habilidade Terror. Se não puder fugir ele entra em paralisia histérica e não fará qualquer ação ou movimento. No início de cada Fase de Manutenção seguinte ele fará um novo teste, com sucesso ele volta para Não Afetado, se falhar ele continua correndo.

Escuridão e Luz

Personagens sob luz fraca recebem bônus de +2 de DEF conta ataques a distância e mágicos. Note que muitas magias como Visão Verdadeira e muitos ataques (como ataques em cone) ignoram este benefício. Personagens sob luz fraca recebem +2 em teste de Furtividade.

A completa escuridão coloca todos na condição de ocultação e concede um bônus de +5 aos testes de furtividade.

Quando maior a fonte de luz e a escuridão, mais será iluminado. Veja a tabela de Fontes de Luz abaixo.

Fonte de Luz	Média Luz	Pouca Luz	Escuridão Total
Fornalha de Motor a Vapor	N/A	1,5m	>1,5m
Runas de uma magia sendo conjurada	N/A	3m	>3m
Vela	N/A	7,5m	>7,5m
Tocha	6m	10,5m	>10,5m
Fogueira	6m	10,5m	>10,5m
Tocha Alquímica	7,5m	15m	>15m
Lanterna	7,5m	15m	>15m
Magias Luz do Dia ou Luz nas Trevas	10,5m	20m	>20m
Lanterna Mekânica ou Placa Rúnica de Luz	10,5m	20m	>20m

Mestres podem alterar os valores caso situações como ventos fortes, fumaça, chuva, neve e outros influenciem no momento, reduzindo as fontes de iluminação dos personagens.





Capítulo 4

A Magia

Em sua essência, magia é uma energia sobrenatural e um meio que pode ser manipulado para alterar o tecido básico da realidade com a força de vontade. O mundo de Caen normalmente existe em um estado de estabilidade e lei natural, onde matéria e energia seguem padrões previsíveis e invioláveis. A magia permite a aqueles que dominam seus princípios desafiar ou dobrar as leis naturais, seja sutilmente ou abertamente, criando casualidades que não seriam possíveis sem a manifestação do arcano. Praticantes da magia têm à sua disposição forças tremendamente úteis, mas também singularmente perigosas.

Alguns dizem que este é o poder dos deuses se fazendo manifestos – uma maneira dos mortais perceber e afetar o tecido que é a inefável essência da realidade. Muitos arcanistas a vêem como uma força natural que possui suas leis estritas, limites e interações previsíveis que são simplesmente não são totalmente conhecidos. Alguns praticantes passam suas vidas trabalhando para aumentar a compreensão destes poderes e passam este amor para seus pares. Para outros, magia é puramente manifestação da própria vontade e é empunhada intuitivamente como uma arma. Mentis mortais acham difícil controlar as vastas e perigosas energias exigidas para moldar a realidade, mas alguns poucos alcançam níveis de poder que ultrapassa a linha entre mortal e divino.

Produzir magia exige a habilidade de drenar uma fonte desta energia sobrenatural e moldá-la mentalmente visualizando e manipulando fórmulas compostas de runas místicas. E é por estas runas que efeitos mágicos fixam-se, suas energias adormecidas, mas preparadas. Quando o arcanista está satisfeito com a fórmula, ele ativa as runas que acionam a liberação da energia, assim o feitiço é completado e a magia invocada. Para aqueles que praticam esta arte, esta sequencia inteira toma meros segundos.

De modo a completar esta proeza, deve-se possuir o Dom para ver e moldar runas místicas. Isto é descrito algumas vezes como um talento inerente às almas completamente despertadas. Este Dom pode ser encontrado em humanos, anões, elfos, trolóides e algumas outras raças, mas permanecem adormecidas para muitas. A humanidade tem um complexo relacionamento com este talento, pois na maior parte da historia registrada, somente clérigos podiam manifestar magia. Isto

mudou durante a Rebelião Orgoth, e esta habilidade tornou-se mais difundida e começou a aparecer imprevisivelmente em jovens indivíduos.

Aqueles que espontaneamente manifestam potencial arcano e desenvolvem este poder sem treinamento formal são conhecidos como feiticeiros. Eles ainda usam fórmulas místicas quando trabalham magia, mas suas runas são menos distintas e suas fórmulas menos precisas e complexas. O poder dos feiticeiros esta ligado a uma particular afinidade Elemental, de tal forma que a magia que eles podem invocar da a eles poderes sobre rocha e pedra e manifestam-se como chamas ardentes, lampejos de raios ou ventos congelantes.

Indivíduos Dotados com algum grau de instrução são considerados arcanistas, mesmo se sua educação do oculto esta limitada a estudos por conta própria de tomos. Arcanistas fazem esforços sistemáticos para entender e aprimorar seu controle sobre a magia. Alguns feiticeiros seguem um estudo arcano formal após perceberem os limites da intuição e engrossam as fileiras dos instruídos. Muitos dos mais bem sucedidos arcanistas começaram suas carreiras como feiticeiros e eventualmente aprenderam a moderar e amplificar seus poderes naturais através de estudo diligente.

Apoderando-se de runas e descarregando este poder de maneira controlada, uma infinita variedade de efeitos mágicos é teoricamente possível. Dito isto, nem todos que praticam magia estão no mesmo pé de igualdade. Acesso à fonte da magia varia e é manifestada de diferentes formas, analogamente como a água pode ser recolhida. Para praticantes conhecidos como Tecelões da Vontade, acumular energia mágica é um processo cansativo que requer esforço, como bombear água de um poço profundo, enquanto aqueles chamados Focadores tem acesso a um estável e constante fluxo como um homem parado perto de um rio ou fonte. Alguns prontamente vêem runas místicas e sem esforço as moldam, mas outros precisam de uma vida de cuidadoso estudo para aplicar estas forças sem risco de destruição. Embora exista uma variedade de tradições por onde a magia pode ser moldada, o poder base é o mesmo.

Tradições Arcanas

Todos os usuários de magia pertencem a uma tradição arcano que determina como sua magia funciona em jogo. Este livro explora dois, Tecelões da

Vontade e Focadores. Outras tradições arcanas serão exploradas em produtos futuros, como os bruxos.

Muitos feiticeiros e arcanistas são Tecelões da Vontade, que dependem de seu próprio vigor físico e força de sua vontade mental para invocar e direcionar energias arcanas. Este processo pode ser incrivelmente exaustivo para o corpo e mente do arcanista, mas permite a sutil tecelagem de formulas intrincadas. Para estes praticantes, sugar energia mística de sua fonte requer concentração e força. Quanto maior o poder mágico chamado pelo Tecelão da Vontade, maior o risco a que ele submete a si mesmo à exaustão.

Alguns Tecelões da Vontade aprendem a aumentar seus poderes através da engenharia por dominar a mekânica ou estudando alquimia, ambas inestimáveis habilidades. Alguns poucos excepcionais ascendem os escalões de poderosas sociedades arcanas e ganham acesso a formidáveis segredos ocultos e técnicas. Ao explorar suas reservas, estes mestres da magia podem se tornar arsenais vivos de poder arcano, auxiliando seus aliados dobrando a realidades para se adequar à suas necessidades.

Mais raros são os Focadores, aqueles aos quais o acesso ao fluxo de energia mágica é instintivo e constante. Focadores acessam forças mágicas tanto da profundezas de suas almas quanto ao redor deles, agindo como condutores naturais. Um Focador ainda deve praticar e treinar para refinar seus poderes, mas o acesso a estas energias vem naturalmente.

Uma vez que um Focador torna-se consciente das energias arcanas fluindo através dele e reconhece as runas e fórmulas da realidade oculta, ele está irrevogavelmente mudado. Energia arcano não é uma abstração para o Focador, mas uma inseparável forma de seu ser como sangue em suas veias. Isto permite a ele entender sua vontade no ambiente de formas únicas, aumentando suas ações e facilmente explorando dispositivos mekânicos. Embora um Focador tenha certas vantagens sobre um Tecelão da Vontade, eles não têm a mesma habilidade de bombear suas reservas internas. O fluxo de magia de um Focador é o mesmo e constante, mas isso pode ser temporariamente esgotado e requerer tempo para ser repostado.

Comparado a um Focador, um Tecelão da Vontade tem um suprimento finito menor de magia em um dado momento. Desenhar em magia requer mais esforço, mas um Tecelão da Vontade habilitado pode forçar através de seus limites esforços especiais. Um Tecelão da Vontade tem um profundo entendimento dos fundamentos do arcanos e tem pratica em explorar completamente este poder.

Determinando a Tradição do seu Personagem

A tradição de um personagem determina as regras que ele usa quando conjura feitiços. Todos os personagens com o arquétipo Dotado começam o jogo com uma tradição arcano. Uma vez determinada, a tradição arcano de um personagem não muda.

A não ser que seu personagem comece o jogo com a carreira conjurador de guerra, sua tradição será Tecelão da Vontade. Personagens com a carreira conjurador de guerra tem a tradição de Focador.

Tecelões da Vontade

Tecelões da Vontade dependem de sua força de vontade para invocar e canalizar energia arcano. Eles fazem isto recorrendo a fórmulas arcanas, frequentemente através de combinações de pensamento, recitação e leitura. A formulação mental é o aspecto mais importante, onde a vontade é investida em imagens visualizadas de runas, mas complexas formulas são difíceis de manter perfeitamente sem assistência. Muitos praticantes arcanos utilizam uma variedade de técnicas para criar associações mnemônicas, e isto pode incluir a recitação de frases repetitivas, perfomar uma sequencia de gestos e complexas passagens escritas e diagramas. Muitas destas técnicas não são estritamente necessária para completar um feitiço, mas arcanistas acham mais fácil executar magia mantendo técnicas que eles praticam repetitivamente, entrando assim em um estado meditativo.

Enquanto um Tecelão da Vontade trabalha sua magia, ele gera pontos de fadiga. Fadiga representam o esforço mental de dobrar forças arcanas à vontade do conjurador. Um Tecelão da Vontade que opera no limite de suas capacidades corre um pequeno risco de sobrecarregar a si próprio,

mas aquele que forçar seu limite corre o risco de exaustão, tornando-se incapaz de conjurar feitiços até descansar.

Um Tecelão da Vontade pode recorrer à sua magia para conjurar e manter feitiços em aumentar ataques mágicos e rolagens de dano mágico. Quando o faz, o Tecelão da vontade gera pontos de fadiga. Desde que o Tecelão da Vontade não exceda seu ARC em pontos de fadiga, nada acontece. Se o personagem exceder seus ARC em pontos de fadiga, ele deve fazer uma rolagem de fadiga para determinar se ele ficou exausto. Um Tecelão da Vontade não pode exceder o dobro de seu ARC em pontos de fadiga como resultado de uma conjuração, manutenção ou aumentando feitiços.

Ganhando Pontos De Fadiga

Um Tecelão da Vontade pode ganhar pontos de fadiga por:

- Manter um Feitiço – Um Tecelão da Vontade ganha 1 ponto de fadiga para cada feitiço que ele mantém durante cada Fase de Controle.
- Conjurar um Feitiço – Quando um Tecelão da Vontade conjura um feitiço, ele ganha um número de pontos de fadiga igual ao CUSTO do feitiço.
- Aumentar um Ataque Mágico ou uma Rolagem de Dano Mágico – Cada vez que um Tecelão da Vontade aumenta um ataque mágico ou rolagem de dano mágico, ele ganha 1 ponto de fadiga. Aumentando ele deve declarar antes de rolar qualquer dado. Lembre-se, cada rolagem pode ser aumentada uma única vez, mas um Tecelão da Vontade pode aumentar quantas rolagens diferentes ele puder pagar.
- Aumentar o Alcance de um Feitiço – Um Tecelão da Vontade pode ganhar um ponto de fadiga para aumentar o RGN de um feitiço por 7,5m. Cada feitiço conjurado pode ter seu RGN estendido somente uma vez como resultado de ganhar fadiga. Feitiços com um RGN de CTRL ou SP não podem ser afetados desta forma.

Removendo Pontos de Fadiga

Tecelões da Vontade removem um número de pontos de fadiga iguais ao seu ARC cada Fase de Manutenção

Rolagens de Fadiga e Exaustão

Se seus pontos de fadiga excederem seu ARC, um Tecelão da Vontade deve fazer uma rolagem imediatamente após resolve cada feitiço que ele conjurou. Para fazer uma rolagem de fadiga, role 2d6. Se o total for igual ou superior ao número de pontos de fadiga que o Tecelão possui atualmente, nada acontece. Se o total for menor que o número de pontos de fadiga que o personagem possui, ele fica exausto.

Quando um personagem fica exausto, seu turno termina imediatamente e ele não pode conjurar feitiços no próximo turno.

Focadores

Focadores são capazes tocar e manipular a energia arcana ambiente que permeia o mundo à sua volta. A habilidade de estender a mente no ambiente para moldar energias latente também permite ao Focador conectar-se com mekânica e afetar estes complexos dispositivos a distância. Isto permite aos Focadores fundir suas mentes com o funcionamento interno de córtexes dentro de gigantes a vapor. É por esta razão que somente Focadores tem potencial para tornar-se conjuradores de guerra.

Para um conjurador de guerra aproveitar e canalizar apropriadamente sua vontade dentro de gigantes a vapor e outras ferramentas mekânicas avançadas, ele deve passar algum tempo sintonizando-se com estes itens. Por um esforço mental concentrado, o Focador cria uma duradoura e única ligação com os conduites mekânicos de suas mais vitais ferramentas e, através desta ligação, sua energia pode fluir mais facilmente (veja a Habilidade Vínculo).

Para estas ligações, um Focador pode capacitar armadoras de conjurador de guerra a receber sua energia arcana, empunhar armas mekânicas para efeitos mortais e usar as extensões dos gigantes conforme sua vontade. Juntas estas qualidades tem permitido aos conjuradores de guerra a tornar-se mestres sem paralelo nos campos de batalha modernos.

A energia arcana de um Focador toma a forma de pontos de foco que ele pode alocar aos gigantes a vapor que ele controla ou gastar para lançar e

manter feitiços, fazer ataques adicionais ou aumentar rolagens de ataque e dano.

Durante a Fase de Controle de cada turno, um Focador recebe um número de pontos de foco iguais ao seu ARC. Diferente dos Tecelões da Vontade que ganham pontos de fadiga como resultado de conjurar magias ou por usar de outra maneira seus poderes arcanos, Focadores gastam os pontos de foco que eles recebem para trabalhar a magia.

Um focador pode gastar um ponto de foco para:

- **Manter um Feitiço** – Um Focador gastar 1 ponto de foco para cada feitiço que ele mantém durante cada Fase de Controle.
- **Conjurar um Feitiço** – Quando um Focador conjura um feitiço, ele deve gastar um número de pontos de foco igual ao CUSTO do feitiço.
- **Aumentar um Ataque Mágico ou uma Rolagem de Dano Mágico** – Um Focador pode gastar pontos de fadiga para aumentar ataques mágicos e rolagem de dano mágico. Um Focador pode ainda gastar pontos de foco para aumentar rolagens de ataque e dano com uma arma mekânica a qual ele está ligado. Cada vez que um Focador aumenta uma rolagem de ataque ou dano, ele deve gastar 1 ponto de foco. Aumentar deve ser declarado antes da rolagem de qualquer dado. Lembre-se, cada rolagem pode ser aumentada uma única vez, mas um Focador pode aumentar quantas rolagens diferentes ele puder pagar.
- **Fazer um Ataque Adicional** – um Focador pode gastar pontos de foco para fazer ataques corpo a corpo ou a distância com armas mekânicas que ele estiver ligado durante seu turno. um focador pode fazer um ataque adicional para cada ponto de foco que ele gastar.
- **Alocar em gigantes as vapor** – um focador pode alocar até 3 pontos de foco em cada gigante a vapor no campo de batalha dentro de sua área de controle. Para regras de como conjuradores de guerra interagem com gigantes a vapor, veja capítulo Gigantes a Vapor.

Salvo indicação em contrário, um personagem pode gastar pontos de foco somente em seu turno.

Removendo Pontos de Foco

Remova todos os pontos de foco do focador e de seus gigantes a vapor no campo de batalha no início de cada Fase de Manutenção do focador.

Magos Pistoleiros e Feitiços de Runas de Disparo

Magos Pistoleiros são arcanistas que canalizam suas magias através de feitiços de balas rúnicas especiais. Magos Pistoleiros não são uma tradição, e magos pistoleiros podem ser tanto Tecelões da Vontade como Focadores (se ele também tem a carreira de conjurador de guerra). Um mago pistoleiro trabalha sua magia através de armas especialmente trabalhadas chamadas armas arcanas que disparam tiros imbuídos magicamente.

Feitiços de Runas de Disparo

Runas de disparo são balas especialmente trabalhadas, projetadas para aproveitar a energia arcana de um mago pistoleiro. Muitos feitiços do mago pistoleiro são definidas como runas de disparo. Estes feitiços são conjurados na munição antes do mago pistoleiro dispará-la, carregando assim a cápsula com energia arcana.

Runas de disparos são feitiços devem ser conjurados no turno que terão efeito e afetam somente o próximo tiro do personagem com a pistola arcana. Se o personagem conjurar uma runa de disparo e não fazer o ataque, o feitiço expira ao fim do turno. Diferentemente de outros feitiços, conjurar uma runa de disparo não requer uma ação rápida e qualquer número de runas de disparo podem ser conjuradas em um único disparo.

Embora um mago pistoleiro possa capacitar uma única cápsula com múltiplos feitiços, ele pode capacitar cada bala com o mesmo feitiço somente uma vez e cada cápsula com apenas um feitiço que possua AOE.

Um alvo atingido diretamente por uma runa de disparo sofre os efeitos do ataque a distância juntamente com qualquer efeito dos feitiços que o disparo possuir.

Área de Controle

Personagens Dotados, tanto Tecelões da Vontade quanto Focadores possuem **áreas de controle**. Uma área de controle é uma área circular centrada no personagem com um raio que se estende da borda de sua base igual ao seu ARC x 3,5m. Um personagem sempre é considerado em sua própria área de controle. Quando uma regra especial muda o ARC de um personagem, sua área de controle muda de acordo. Alguns feitiços tem área de controle, anotado como "CTRL", como seu alcance ou área de efeito.

Um personagem pode medir sua área de controle a qualquer momento, medindo a distância dele mesmo a qualquer ponto dentro de sua área de controle.

"Gigantes a vapor devem estar dentro da área de controle do conjurador de guerra para receber pontos de foco ou canalizar feitiços"

Feitiços

Alguns personagens tem a habilidade de conjurar feitiços durante seus turnos. Tecelões da Vontade conjuram seus feitiços gerando pontos de fadiga. Focadores conjuram seus feitiços pagando o CUSTO do feitiço com pontos de foco.

Um feitiço pode ser conjurado múltiplas vezes por Fase de Ativação, mas seu custo deve ser pago cada vez.

Com exceção das runas de disparo do mago pistoleiro que não requerem nenhuma ação para serem conjuradas, feitiços são conjurados como ações rápidas. Um personagem não pode conjurar um feitiço enquanto corre.

Quando um feitiço é conjurado, resolva seus efeitos imediatamente.

O ponto de origem de um feitiço é o personagem que a esta conjurando ou o personagem através da qual o feitiço é canalizado (veja "Canalizando" abaixo). A menos que indicado o contrário, feitiços que tem como alvo um personagem que não seja o personagem conjurador ou o personagem canalizador, o feitiço precisa de uma linha de visão para seus alvos.

Aprendendo Feitiços

Nem todos os feitiços estão disponíveis para cada personagem. Os feitiços que um personagem pode aprender são determinadas por sua lista de feitiços de sua carreira (abaixo). Um personagem pode aprender feitiços de qualquer uma de suas carreiras.

Um personagem pode conhecer um número Máximo de feitiços igual ao seu INT x 2.

Estatísticas dos Feitiços

Um feitiço é definido pelas seis seguintes estáticas:

CUSTO – O custo do feitiço. É o número de pontos de fadiga que um Tecelão da Vontade ganha por conjurar um feitiço ou o número de pontos de foco que um focado gasta para conjurar um feitiço.

RNG (Alcance) – É a distância máxima em polegadas do ponto de origens do feitiço até seu alvo. Um RNG de "PRÓPRIO" indica um feitiço que pode ser conjurado somente no personagem que a conjura. Um RNG de "CTRL" indica que o feitiço usa a área de controle do conjurados como alcance. A medida está em metros.

AOE (Área de Efeito) – o diâmetro em polegadas do modelo de AOE que o feitiço usa para seus efeitos. Quando conjurando um feitiço AOE, centralize o modelo em determinado ponto de impacto. Um personagem com qualquer parte de sua base coberta pelo modelo potencialmente sofre os efeitos do feitiço. Um feitiço com um AOE de "CTRL" é centralizado no conjurados e afetam personagens em sua área de controle.

POW (Poder) – A quantidade de dano base que um feitiço causa. O POW forma a base da rolagem de dano do feitiço. Um feitiço com POW "—" não causa rolagem de dano.

UP (Manutenção) (Sim/Não) – Determina se o feitiço pode ser mantido. Um feitiço mantido permanece em jogo se o personagem que conjurou pagar sua manutenção para mantê-lo durante a Fase de Controle. Tecelões da vontade ganham 1 ponto de fadiga para cada feitiço mantido que eles mantêm em jogo. Focadores devem gastar 1 ponto de foco para cada feitiço que eles mantiverem em jogo.

OFF (Ofensiva) (Sim/Não) – Se um feitiço é ofensivo. Um feitiço ofensivo requer uma rolagem de ataque mágico bem sucedida para acertar seu alvo. Se a rolagem de ataque falha, o ataque erra e, a não ser que seja um feitiço AOE, não tem efeito. Uma rolagem de ataque que falhe para um feitiço ofensivo com uma área de efeito desvia.

Se um status é listado como “*”, o feitiço não usa o status da maneira normal e contem regras especiais relativo ao aspecto do feitiço.

EXEMPLO: Um feitiço que possui uma AOE, mas que não usa um dos modelos padrões de 3”, 4” ou 5” teria um “” como seu status AOE e incluiria regras explicando como sua AOE é medida.*

Conjurando um Feitiço

Para conjurar um feitiço, um personagem deve primeiro para seu CUSTO. Para Tecelões da Vontade, isto significa ganhar um número de pontos de fadiga igual ao custo do feitiço. Para focadores, isto significa gastar um número pontos de foco igual ao custo do feitiço. Se o feitiço é um feitiço de manutenção, qualquer outras instancias do feitiço atualmente em jogo que foi conjurado pelo conjurador expiram imediatamente. Próximo, declare o alvo. Um feitiço pode ter como alvo qualquer personagem na linha de visão do conjurador (veja Capítulo O Jogo). Feitiços não ofensivos com um RGN numérico podem também ter com alvo o ponto de origem do feitiço.

Certas regras e efeitos criam situações que especificamente previnem um personagem de ser alvo. Um personagem que não pode ser alvo de ataque ainda sofre seus efeitos se estiver dentro da AOE do ataque. Outras regras e efeitos, como furtividade, podem fazer que um ataque errasse automaticamente, mas não previne o personagem de ser alvo do ataque. Um feitiço ofensivo não pode ter como alvo o ponto de origem

Calculando Alcance

Depois de declarar o alvo do feitiço, meça-o para ver se o alvo esta dentro do alcance (RGN) do feitiço. Meça o alcance da borda da base do ponto de origem ao alvo até o milite máximo do feitiço. Se a borda da base do personagem esta dentro do alcance máximo do feitiço, o alvo esta no alcance. Se o alvo esta no alcance e o feitiço é não ofensivo,

o feitiço imediatamente tem efeito. Se o alvo esta no alcance e o feitiço é ofensivo, faça uma rolagem de ataque mágico pra ver se atinge o alvo.

Se o alvo esta além do alcance máximo, um feitiço não ofensivo não tem efeito e um feitiço ofensivo automaticamente erra. Se o feitiço tem uma área de efeito (AOE) e o alvo do ataque esta fora do alcance, ele automaticamente falha e seu ponto de impacto desvia do ponto na linha se seu alvo declarado a uma distância igual ao seu RNG. Veja “Ataques com Área de Efeito (AOE)” no capítulo O Jogo para detalhes destes ataques e desvios.

Feitiços Ofensivos e Rolagem De Ataque Mágico

Um feitiço ofensivo é um ataque mágico que requer que o conjurador seja bem sucedido em uma rolagem de ataque mágico para atingir seu alvo. Ataques mágicos são similares a ataque a distância e seguem muitas das mesmas regras.

Determine o sucesso de um ataque mágico fazendo uma rolagem de ataque mágico. Role 2d6 e adicione o ARC do personagem atacante. Role um dado adicional se o ataque for aumentado. Regras especiais e certas circunstancias podem modificar a rolagem de ataque também.

Rolagem de Ataque Mágico é 2D6 + ARC

Um personagem é diretamente atingido por uma rolagem de ataque igual ou superior à sua DEF. Se a rolagem de ataque é menor que a DEF do alvo, este erra. Uma rolagem onde todos os dados caem 1 causa um erro automático. Uma rolagem onde todos os dados caem 6 é um acerto direto, a não ser que você esteja rolando apenas um dado, não importando a DEF do alvo.

Algumas vezes uma regra especial pode fazer um ataque acertar automaticamente. Tais acertos automáticos são também um acerto direto.

Uma rolagem de ataque mágico não causa penalidade na rolagem corpo a corpo quando o atacante esta no alcance corpo a corpo do alvo. Se tal ataque errar e há mais personagens no combate, o ataque pode ainda atingir outro personagem aleatório no combate, excluindo alvo e o atacante. Resolva estas situações seguindo as regras de “Mirando um Personagem em Corpo a Corpo” no capítulo O Jogo e “Mirando Feitiços” abaixo. Um feitiço AOE que erre nesta situação desvia normalmente.

Os mesmo modificadores que afetam rolagens de ataque a distância também afetam rolagens de ataque mágico. Veja capítulo O Jogo para uma lista completa.

Mirando Um Feitiço

Muitos feitiços podem ser conjurados somente em certos tipos de personagens, tais como gigantes de ferro ou inimigos. Tais restrições estão anotadas na descrição do feitiço. Para abreviar estas restrições de alvo, quando uma descrição de feitiço mencionar um efeito contra “alvo alguma coisa”, o feitiço pode ser conjurado somente sobre aquele tipo de personagem.

Exemplo: o feitiço À Prova de Falhas determina, “gigante a vapor alvo ganha +2 ARM em não sofre os efeitos de sistemas incapacitados.” Este feitiço pode somente ter como alvo um gigante a vapor.

Quando usando um feitiço ofensivo para atacar uma estrutura, ignore estas restrições de alvo.

Quando um feitiço ofensivo mirando um personagem em corpo a corpo, ignore as restrições de alvo quando determinando quais personagens em combate podem ser atingidos no lugar. Se o novo alvo é um alvo inválido para o feitiço, o feitiço não tem efeito. Um feitiço AOE que erra, desvia normalmente.

Exemplo: um feiticeiro tenta conjurar Aperto Congelante em um chefe da ninhada em corpo a corpo com um vigia da cidade que esta em corpo a corpo com outros dois da ninhada. Existem quatro personagens em combate. Se o feiticeiro errar, determine qual dos outros três personagens pode ser atingido pelo feitiço como de costume. O feiticeiro não esta preocupado em atingir o vigia por engano, pois o vigia possui no momento Imunidade: Frio. Se o ataque erra o chefe da ninhada e atingir o vigia, o feitiço não tem efeito.

Mantendo Feitiços

Feitiços de manutenção podem ser mantidos em jogo rodada por rodada. Durante a Fase de Controle, um tecelão da vontade ganha 1 ponto de fadiga para cada feitiço mantido em jogo e um conjurador de guerra deve pagar 1 ponto de foco para cada feitiço mantido mesmo se os efeitos do feitiço estejam fora de sua área de controle, até

uma distância de seu ARC x 15m. Se um feitiço mantido não for mantido durante a Fase de Controle, o feitiço imediatamente expira.

Um personagem pode ter somente uma instância de cada feitiço mantido específico em jogo por vez, mas pode manter um número de diferentes feitiços mantidos simultaneamente se ele pagar o custo para isso. Um personagem pode ter somente um feitiço ofensivo e um não ofensivo sobre si por vez. Se outro feitiço mantido de um tipo que já esta afetando o personagem é conjurado sobre ele, o feitiço mantido mais antigo expira e é trocado e pelo novo quando o personagem afetado é atingido pelo feitiço.

Um personagem pode reconjurar qualquer um de seus feitiços mantidos que já estão em jogo. Se isso acontecer, o feitiço anterior imediatamente expira quando o CUSTO do novo feitiço é pago.

Preste uma atenção especial a esta restrição quando conjurando feitiços mantidos com o alvo “PRÓPRIO”.

Múltiplos Efeitos De Feitiços

“Apesar de não ser possível ter mais de um feitiço ofensivo mantido e um feitiço não ofensivo mantido por vez em um personagem, é possível ser afetado por qualquer quantidade de feitiços não mantidos ao mesmo tempo”.

Mantendo Feitiços Fora De Combate

Um personagem fora de combate pode manter um número de feitiços iguais ao seu ARC.

Morte Do Conjurador

Se um conjurador é destruído ou removido de jogo, seus feitiços mantidos e qualquer outro feitiço que iria expirar no início de seu próximo turno expiram imediatamente.

Canalizando

Alguns personagens e equipamentos, conhecidos como canalizadores, podem agir como transmissores passivos para feitiços em assim estender seus alcances efetivos. Cada canalizador possui um número de regras que determinas como pode ser usado. Um canalizador deve estar na área de controle do conjurador para que o conjurador possa conjurar feitiços através do canalizador.

Um conjurador canalizando um feitiço ainda é o atacante e é considerado o personagem conjurando o feitiço, mas o canalizador torna-se o ponto de origem do feitiço.

Isto significa que os alvos elegíveis e o alcance do feitiço são medidos a partir do canalizador e o canalizador deve ter linha de visão para o alvo do feitiço. Canalizando um feitiço não requer que o conjurador tenha linha de visão do canalizador ou do alvo do feitiço. Não há custos adicionais para canalizar um feitiço.

Um canalizador engajado com um inimigo não pode canalizar feitiços. Um canalizador estacionário pode canalizar feitiços, mas um derrubado não. Um canalizador pode ser alvo de feitiços não ofensivos, mas feitiços com RNG de "PRÓPRIO" não podem ser canalizados. Um canalizador não pode ser alvo de um feitiço ofensivo canalizado através dele.

Faça uma rolagem de ataque mágico para um feitiço ofensivo normalmente. O conjurador pode melhorar rolagens de dado ou o feitiços normalmente

Lembre-se, o canalizador é somente um transmissor. Ser usado para canalizar um feitiço é somente um efeito passivo que ocorre durante o turno do conjurador e não tem impacto sobre o turno do canalizador.

Gigantes A Vapor e Nodos Arcanos

Gigantes a vapor algumas vezes são equipados com nodos arcanos que permitem aos focadores que os controlam a conjurar feitiços através deles. Um conjurador de guerra pode canalizar feitiços através de qualquer gigante a vapor em seu grupo de batalha com um nodo arcano que também esteja em sua área de controle. Pontos de foco alocados ao gigante a vapor com um nodo arcano não pode ser usado para o CUSTO de um feitiço ou para aumentar suas rolagens.

Lista de Feitiços

Listas de feitiços estão dividido por carreira e CUSTO.

Mekânico Arcano

CUSTO 1	Britadeira, Impulsionar, Locomoção, Aumento de Poder, Proteção contra Eletricidade, Devolver Fogo, Curto Circuito	Jackhammer, Jump Start, Locomotion, Power Booster, Protection from Electricity, Return Fire, Short Out
CUSTO 2	Raio Arcantriko, Eletrificar, Fortificar, Escudo de Polaridade, Carga Positiva, Linha Vermelha, Refúgio, Temperar Metal	Arcantrik Bolt, Electrify, Fortify, Polarity Shield, Positive Charge, Recline, Refuge, Temper Metal
CUSTO 3	Ataque Violento, Rajada Elétrica, À Prova de Falhas, Campo de Força, Aceleração Total, Triturar, Fogo Guiado, Agressão de Ferro, Superioridade	Broadside, Electrical Blast, Fail Safe, Force Field, FullThrottle, Grind, Guicted Fire, Iron Aggression, Superiority
CUSTO 4	Apagão, Maré de Aço, Bloqueio Voltáico	Black Out, Tide of Steel, Voltaic Lock

Arcanista

CUSTO 1	Golpe Arcano, Nevasca, Iniciar Fogo, Lamina Guiada, influencia, Luz na Escuridão, Proteção Contra o Frio, Proteção Contra Corrosão, Proteção Contra Eletricidade, Proteção Contra o Fogo, Tempestade Perigosa	Arcane Strike, Blizzard, Fire Starter, Guictect Blacle, Influence, Light in the Darkness, Protection from Colcl, Protection from Corrosion, Protection from Electricity, Protection from Fire, Storm Tossed
----------------	---	---

CUSTO 2	Raio Arcano, Nuvem Cinzenta, Aura de Proteção, Guarda do Banimento, Presteza, Trincheira, Mão do Destino, Chamas Uivantes, Aperto Gelado, Ocultação, Parede de Rocha, Telecinese, Visão Verdadeira, Visão, Rajada de Vento	Arcane Bolt, Ashen Cloud, Aura of Protection, Banishing Ward, Celerity, Foxhole, Hand of Fate, Howling Flames, Icy Grip, Occultation, Rock Wall, Telekinesis, True Sight, Vision, Wind Blast
CUSTO 3	Névoa de Guerra, Campo de Força, Rajada de Magia, Terreno Inóspito, Tentáculos Relâmpejantes, Miragem, Fenda, Martelo de Pedra, Zéfiro	Fog of War, Force Field, Hex Blast, Inhospitable Ground, Lightning Tendrils, Mirage Rift, Rock Hammer, Zephyr
CUSTO 4	Martelo de Força, Supermente, Tempestade	Force Hammer, Overmind, Tempest

Mago Pistoleiro

CUSTO 1	Devolver Fogo, Runa de Disparo: Precisão, Runa de Disparo: Tostão Negro, Runa de Disparo: Brutal, Runa de Disparo: Podridão do Ferro, Runa de Disparo: Disparo Fundido, Runa de Disparo: Silenciador, Runa de Disparo: Combustão Instantânea, Runa de Disparo: Relâmpago	Return Fire, Rune Shot: Accuracy, Rune shot: Black Penny, Rune Shot: Brutal, Rune Shot: Iron Rot, Rune Shot: Molten Shot, Rune Shot: Silencer, Rune Shot: Spontaneous Combustion, Rune Shot: Thunderbolt
CUSTO 2	Grupo de Fogo, Reflexos Aguçados, Refúgio, Runa de Disparo: Sinalizador, Runa de Disparo: Fogo Sombrio, Runa de Disparo: Disparo de Truque, Emboscada, Visão Verdadeira	Fire Group, Heightened Reflexes, Refuge, Rune Shot: Fire Beacon, Rune Shot: Shadow Fire, Rune Shot: Trick Shot, Snipe, True Sight
CUSTO 3	Fogo Guiado, Runa de Disparo: Detonador, Runa de Disparo: Sacudir Solo, Runa de Disparo: Buscador Fantasma, Runa de Disparo: Quebrador de MAGIA	Guided Fire, Rune Shot: Detonator, Rune Shot: Earth Shaker, Rune Shot: Phantom Seeker, Rune Shot: Spell Cracker
CUSTO 4	Runa de Disparo: Fogo Congelante, Runa de Disparo: Parar Coração, Runa de Disparo: Ímpeto	Rune Shot: Freeze Fire, Rune Shot: Heart Stopper, Rune Shot: Momentum

Clérigo de Menoth

CUSTO 1	Chamas da Fúria, Lâmina Guiada, Influencia, Proteção contra o Fogo	Flames of Wrath, Guided Blade, Influence, Protection from Fire
CUSTO 2	Nuvem Cinzenta, Guarda do Banimento, Hino de Batalha, Hino de Passagem, Inflamar, Imolar, Chamas da Justiça, Visão, Muro de Fogo	Ashen Cloud, Banishing Ward, Hymn of Battle, Hymn of Passage, Ignite, Immolation, Righteous Flames, Vision, Wall of Fire
CUSTO 3	Fogo Purificador, Fissura, Chamada dos Cruzados, Rajada de Magia, Lamentação, Purificação, Caminho Verdadeiro	Cleansing Fire, Crevasse, Crusaders Call, Hex Blast, Lamentation, Purification, True Path

CUSTO 4	Cinzas à Cinzas, Efégie Ardente, Hino de Proteção	Ashes to Ashes, Blazing Effigy, Hymn of Shielding
----------------	---	---

Clérigo de Morrow

CUSTO 1	Benção da Saúde, Lâmina Guiada, Luz na Escuridão, Dádiva de Solovin	Blessing of Health, Guided Blade, Light in the Darkness, Solovin's Boon
CUSTO 2	Aura de Proteção, Guarda do Banimento, Lâmina do Esplendor, Bençãos de Guerra, Olhos da Verdade, Mão do Destino, Escudo da Fé, Triagem, Visão Verdadeira	Aura of Protection, Banishing Ward, Blade of Radiance, Blessings of War, Eyes of Truth, Hand of Fate, Shield of Faith, Triage, True Sight
CUSTO 3	Benção de Morrow, Chamado dos Cruzados, Luz do Dia, Oração de Orientação, Benção de Sangue, Raio de Sol, Caminho Verdadeiro	Blessing of Morrow, Crusader's Call, Daylight, Prayer of Guidance, Sanguine Blessing, Sunburst, True Path
CUSTO 4	Força da Fé, Cura, Fogo Estelar	Force of Faith, Heal, Star Fire

Feiticeiro

Fogo

CUSTO 1	Iniciar Fogo, Chamas da Fúria, Proteção contra o Fogo	Fire Starter, Flames of Wrath, Protection from Fire
CUSTO 2	Núvem Cinzenta, Extintor, Chamas Uivantes, Inflamar, Imolar, Muro de Fogo	Ashen Cloud, Extinguisher, Howling Flames, Ignite, Immolation, Wall of Fire
CUSTO 3	Barreira de Chamas, Fogo Purificador, Labareda, Combustível de Chamas, Inferno	Barrier of Flames, Cleansing Fire, Flare, Fuel the Flames, Inferno
CUSTO 4	Cinzas à Cinzas, Efégie Ardente, Mar de Fogo	Ashes to Ashes, Blazing Effigy, Sea of Fire

Gelo

CUSTO 1	Tempestade, Escudo de Gelo, Proteção contra o Frio	Blizzard, Ice Shield, Protection from Cold
CUSTO 2	Resfriador, Gelo Dilacerante, Raio de Gelo, Aperto Gelado, Tempestade de Estilhaços, Permanecer na Mão do Inverno	Chiller, Frostbite, Ice Bolt, Icy Grip, Shatter Storm, Staying Winter's Hand
CUSTO 3	Geadas Quebradiças, Congelamento Profundo, Solo Congelado, Geadas, Tempestade de Inverno	Brittle Frost, Deep Freeze, Frozen Ground, Hoarfrost, Winter Storm
CUSTO 4	Aperto Congelante, Névoa Congelante, Branco Total	Freezing Grip, Freezing Mist, White Out

Pedra

CUSTO 1	Berço da Terra, Enredar, Postura de Pedra	Earth's Cradle, Entangle, Stone Stance
CUSTO 2	Ariete, Fortificar, Buraco da Raposa, Parede de Rocha, Terreno Solido, Força de Pedra	Battering Ram, Fortify, Fox Hole, Rock Wall, Solid Ground, Stone Strength
CUSTO 3	Fissura, Terremoto, Terreno Inóspito, Fenda, Martelo de Pedra	Crevasse, Earthquake, Inhospitable Ground, Rift, Rock Hammer
CUSTO 4	Divisor de Terra, Obliteração, Onda de Choque	Earthsplitter, Obliteration, Shock Wave

Tempestade

CUSTO 1	Ventos Razoáveis, Tempestade Perigosa, Golpe de Vento	Fair Winds, Storm Tossed, Wind Strike
CUSTO 2	Carga sem Limites, Presteza, Vento Navalha, Telecinese, Rajada de Vento, Asas de Ar	Boundless Charge, Celerity, Razor Wind, Telekinesis, Wind Blast, Wings of Air
CUSTO 3	Corrente de Relampagos, Desaceleração, Névoa de Guerra, Tentaculos Relampejantes, Zéfiro	Chain Lightning, Deceleration, Fog of War, Lightning Tendrils, Zephyr
CUSTO 4	Ventos Furiosos, Tempestade, Tornado	Raging Winds, Tempest, Tornado

Conjurador de Guerra

CUSTO 1	Golpe Arcano, Impulsionar, Devolver Fogo	Arcane Strike, Jump Start, Return Fire
CUSTO 2	Raio Arcano, Aura de Proteção, Ariete, Carga sem Limites, Convecção, Fortificar, Buraco da Raposa, Linha Vermelha, Refúgio, Emboscada, Temperar Metal, Transferencia	Arcane Bolt, Aura of Protection, Battering Ram, Boundless Charge, Convection, Fortify, Foxhole, Redline, Refuge, Snipe, Temper Metal, Transference
CUSTO 3	Consciência, Fechar Escotilhas, Eliminator, À Prova de Falhas, Triturar, Fogo Guiado, Agressão de Ferro, Superioridade	Awareness, Batten Down the Hatches, Eliminator, FailSafe, Grind, Guided Fire, Iron Aggression, Rift, Superiority
CUSTO 4	Martelo de Força, Obliteração, Maré de Aço	Force Hammer, Obliteration, Tide of Steel

Magias

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
À PROVA DE FALHAS	3	9	-	-	SIM	NÃO

O gigante a vapor alvo ganha +2 ARM e não sofre efeitos de sistemas aleijados

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
ACELERAÇÃO TOTAL	3	PROPRIO	CTRL	-	NÃO	NÃO

Gigantes a vapor sob controle do conjurador começando seus turnos em sua área de controle podem correr, investir ou fazer ataques de lançamento ou atropelamento sem gastar pontos de foco ou ser conduzidos para esta ativação. O conjurador e os gigantes a vapor em sua área de controle ganham rolagens de ataque corpo a corpo aumentadas. Aceleração Total dura uma rodada

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
AGRESSÃO DE FERRO	3	9	-	-	SIM	NÃO

O gigante a vapor alvo pode correr, investir ou fazer ataques de lançamento ou atropelamento sem gastar pontos de foco ou ser conduzidos para esta ativação e ganha rolagens aumentadas de ataques corpo a corpo

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
APAGÃO	4	PROPRIO	CTRL	-	NÃO	NÃO

Aparatos mekânicos em posse de personagens inimigos na área de controle do conjurador desativam imediatamente. Se um inimigo entra na área de controle do conjurador, aparatos mekânicos em sua posse desativam imediatamente. Enquanto na área de controle do conjurador, personagens inimigos não podem ativar aparatos mekânicos. Apagão não tem efeito sobre gigantes a vapor ou armaduras mekânicas. Apagão dura uma rodada.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
APERTO CONGELANTE	4	12	-	-	NÃO	SIM

O alvo atingido torna-se estacionário por uma rodada a não ser que possua Imunidade: Frio

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
APERTO GELADO	2	12	-	-	SIM	SIM

O personagem alvo sem Imunidade:Frio sofre -2 DEF e não pode correr ou fazer ataques poderosos.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
ARÍETE	2	9	-	12	NÃO	SIM

Quando um personagem é atingido por Aríete, ele pode ser empurrado 4,5m diretamente para longe do ponto de origem do feitiço.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
ASAS DE VENTO	2	PROPRIO	-	-	NÃO	NÃO

Coloque o conjurador em qualquer lugar dentro de 7,5m de sua posição atual. Asas de Vento pode ser conjurada somente uma vez por turno.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
ATAQUE VIOLENTO	3	PROPRIO	CTRL	-	NÃO	NÃO

O conjurador e os gigantes a vapor sobre o controle do conjurador dentro de sua área de controle pode imediatamente fazer um ataque normal à distância. Ataque Violento pode ser conjurado somente uma vez por turno

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
AURA DE PROTEÇÃO	2	PROPRIO	CTRL	-	SIM	NÃO

Enquanto dentro da área de controle do conjurador, personagens aliados ganham +2 de ARM.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
BARREIRA DE CHAMAS	3	PROPRIO	CTRL	-	NÃO	NÃO

Personagens aliados na área de controle do conjurador ganham +1 DEF. Quando um personagens amigaveis são atingidos por ataques corpo a corpo enquanto na área de controle do conjurador, o atacante sofre o efeito de Fogo contínuo. Barreira de Chamas dura uma rodada

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
BENÇÃO DA SAÚDE	1	9	-	-	SIM	NÃO

O personagem alvo ganha +3 em PHY em rolagens para resistir veneno, doença e infecção. Adicionalmente, se o personagem afetado estiver sofrendo efeitos de um venenos, ele imediatamente faz uma rolagem de PHY contra a taxa de toxina do veneno. Se a rolagem for um sucesso, os efeitos do veneno imediatamente expiram

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
BENÇÃO DE GUERRA	2	9	-	-	SIM	NÃO

Armas do personagem alvo ganham Abençoado(Quando fazendo um ataque com a arma Abençoada, ignore efeitos de feitiço que adicionam ao personagem atacante ARM ou DEF)

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
BENÇÃO DE MORROW	3	PROPRIO	CTRL	-	SIM	NÃO

Enquanto na área de controle do conjurador, personagens aliados viventes não sofrem efeitos de aspectos perdidos

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
BENÇÃO DE SANGUE	3	PROPRIO	CTRL	-	SIM	NÃO

Quando um personagem aliado dentro da área de controle do conjurador iria sofrer uma rolagem da dano, o conjurador pode sofrer a rolagem de dano em seu lugar. Decida se o conjurador ira sofres o dano antes da rolagem ser feita

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
BERÇO DA TERRA	1	PROPRIO	-	-	SIM	NÃO

O conjurador ganha cobertura, não sofre dano de rajada e não bloqueia LOS. Berço da Terra expira se o personagem se mover, é movido ou esta engajado

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
BLOQUEIO VOLTÁICO	4	15	*	-	NÃO	SIM

O gigante a vapor atingido não pode avançar e sofre -4 DEF. Um gigante a vapor começando um avanço dentro de 4,5m do gigante a vapor atingido não pode corre ou investir e pode somente avançar em direção a ele. Bloqueio Voltáico dura por uma rodada

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
BRANCO TOTAL	4	PROPRIO	CTRL	-	SIM	NÃO

Enquanto na área de controle do conjurador, inimigos tem sua LOS reduzida para 7,5m

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
BRITADEIRA	1	9	-	-	NÃO	NÃO

O gigante a vapor aliado alvo pode imediatamente fazer um ataque corpo a corpo

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
BURACO DA RAPOSA	2	CTRL	5	-	SIM	NÃO

Coloque uma AOE de 7,5m em qualquer lugar completamente dentro da área de controle do conjurador. Personagens completamente dentro da AOE tem cobertura e não sofrem dano de rajada. Quando desenhando a LOS para um personagem não completamente dentro da AOE, ignore personagens intervindo que estejam diretamente dentro da AOE.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
CAMINHO VERDADEIRO	3	PROPRIO	CTRL	-	NÃO	NÃO

Personagens aliados começando seus turnos na área de controle do conjurador ganham +3m de movimento e Batedor durante seus turnos. Caminho verdadeiro dura uma rodada.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
CAMPO DE FORÇA	3	PROPRIO	CTRL	-	SIM	NÃO

O conjurador não sofre rajada ou danos colaterais e não pode ser derrubado. Quando um ataque à distância AOE inimigo desvia em algum ponto dentro da área de controle do conjurador, após a distância do desvio ser calculada, o conjurador pode escolher a direção do desvio.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
CARGA SEM LIMITES	2	9	-	-	NÃO	NÃO

Durante seu turno, o personagem alvo pode fazer uma investida sem gastar focus ou ser forçado e ganha +2 em movimento e Desbravador enquanto faz a investida. Carga sem Limites dura uma rodada

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
CHAMADA DO CRUZADO	3	PROPRIO	CTRL	-	NÃO	NÃO

Personagens aliados começando uma investida dentro da área de controle do conjurador ganham +2 de movimento. Chamada do Cruzado dura uma rodada

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
CHAMAS DA FÚRIA	1	9	-	-	NÃO	NÃO

Quando o personagem alvo incapacita um inimigo com um ataque corpo a corpo, personagens inimigos dentro de 1,5m do personagem incapacitado sofrem o efeito de Fogo contínuo. Chamas da Fúria dura uma rodada

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
CINZAS Á CINZAS	4	12	.	10	NÃO	SIM

Se o personagem alvo for atingido, ele em d6 do inimigos próximos à 7,5m do alvo sofrem POW 10 de rolagem de dano

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
COMBUSTÍVEL DE CHAMAS	3	PROPRIO	CTRL	-	SIM	NÃO

Efeitos de Fogo contínuos em inimigos dentro da área de controle do conjurador nunca expiram.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
CONGELAMENTO PROFUNDO	3	PROPRIO	CTRL	-	NÃO	NÃO

Personagens a 3m do conjurador sofrem uma rolagem de dano de frio com POW 12. Personagens atingidos por esta magia não podem correr, investir ou fazer ataques poderosos por uma rodada

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
CONSCIÊNCIA	3	PROPRIO	CTRL	-	NÃO	NÃO

Enquanto dentro da área de controle do conjurador, o arcos frontais dos personagens em seu grupo de batalha são estendidos para 360°. Quando determinando LOS, estes personagens ignoram efeitos de nuvem, florestas e personagensn intervindo. Consciência dura uma rodada

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
CONVECÇÃO	2	15	-	12	NÃO	SIM

Quando Convecção destruir um personagem vivente, você pode alocar 1 ponto de foco a um gigante a vapor no grupo de batalha do conjurador que esteja em sua área de controle

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
CORRENTE DE RELÂMPAGOS	3	15	-	10	NÃO	SIM

Um personagem atingido por Corrente de Relâmpagos sofre rolagem de dano elétrico com POW 10 e arcos de raios atingem d6 personagens adicionais. Os raios arqueiam para o personagem mais próximo ainda não arqueado, dentro de 6m do ultimo personagem arqueado, ignorando o conjurador. Cada personagem arqueado pelos raios sofre um POW 10 de rolagem de dano elétrico.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
CURA	4	.	-	-	NÃO	NÃO

O personagem aliado alvo incapacitado em B2B com o conjurador não esta mais incapacitado e ganha 1 ponto de vitalidade em cada aspecto. O personagem não sofre mais dos resultados se sua mais recente rolagem na Tabela de Ferimentos. O personagem alvo torna-se derrubado. Cada vez que for alvo desta magia faz uma rolagem de d6 na Tabela de Preço da Cura ao lado, adicionando +1 à rolagem cada vez que for alvo desta magia depois da primeira vez.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
CURTO CIRCUITO	1	12	-	-	NÃO	SIM

Dispositivos mekânicos na posse do personagem alvo atingido imediatamente desativam. Curto Circuito não tem efeito sobre gigantes as vapor ou armaduras mekânicas

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
DÁDIVA DE SOLOVIN	1	PROPRIO	-	-	SIM	NÃO

O personagem pode rolar novamente rolagens da perícia Medicina. Cada rolagem pode ser rodada somente uma vez como resultado de Dádiva de Solovin

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
DESACELERAÇÃO	3	PROPRIO	CTRL	-	NÃO	NÃO

Enquanto na área de controle do conjurador, personagens aliados ganham +2 DEF e ARM contra ataques à distância. Desaceleração dura uma rodada

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
Divisor de Terra	4	15	3	14	NÃO	SIM

Personagens atingidos sofrem rolagem de dano de fogo com POW 14. A AOE é um efeito de nuvem que permanece em jogo por uma rodada. Personagens entrando ou terminando seus turnos dentro da AOE sofrem uma não- aumentavel rolagem de dano de fogo com POW 14

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
EFÍGIE ARDENTE	4	PROPRIO	.	14	NÃO	NÃO

Inimigos dentro de 3m do personagem amigavel alvo sofrem um rolagem de dano com POW 14

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
ELETRIFICAR	2	9	-	-	SIM	NÃO

Se o personagem alvo for atingido por um ataque corpo a corpo, após o ataque ser resolvido, o atacante é empurrado d3x1,5m diretamente para longe do personagem afetado e sofre uma não-aumentavel rolagem de dano elétrico com POW 14, então Eletrificar expira

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
--	-------	-----	-----	-----	----	-----

ELIMINADOR	3	12	3	13	NÃO	SIM
------------	---	----	---	----	-----	-----

Imediatamente após este ataque ser resolvido, o conjurador pode avançar até 3m para cada inimigo incapacitado pelo ataque.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
EMBOSCADA	2	9	-	-	SIM	NÃO

As armas à distância do personagem alvo ganham +4 RNG

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
ENREDAR	1	12	-	-	NÃO	SIM

O personagem alvo sofre -1 SPD e não pode correr ou investir por uma rodada

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
ESCUDO DA FÉ	2	9	-	-	SIM	NÃO

O personagem alvo ganha + 2 ARM contra ataques mágicos e ataques feitos por personagens Infernais ou Mortos Vivos

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
ESCUDO DE GELO	1	9	-	-	SIM	NÃO

O personagem alvo ganha +2 ARM. Escudo de Gelo imediatamente expira se o personagem afetado se mover ou ser atingido.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
ESCUDO DE POLARIDADE	2	6	-	-	SIM	NÃO

O conjurador não pode ser alvo de Cargas em seu arco frontal

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
ESPADA DO ESPLendor	2	15	-	10	NÃO	SIM

Personagens Infernais e Mortos-Vivos atingidos por este feitiço sofrem um dado adicional de dano

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
EXTINTOR	2	PROPRIO	CTRL	-	NÃO	NÃO

Efeitos de Fogo contínuo na área de controle do conjurador expiram imediatamente.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
FECHAR ESCOTILHAS	3	PROPRIO	CTRL	-	NÃO	NÃO

Enquanto na área de controle do conjurador, personagens em seu grupo de batalha não podem ser derrubados e ganham +3 ARM mas sofrem -2 DEF. Fechar Escotilhas dura uma rodada.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
FISSURA	3	12	-	12	NÃO	SIM

Se Fissura incapacitar o alvo original, você pode fazer um ataque com SP 6 usando o personagem incapacitando como ponto de origem. Personagens atingidos sofrem rolagem de dano mágico POW 12

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
FOGO ESTELAR	4	PROPRIO	CTRL	-	NÃO	NÃO

Inimigos que se movam e terminem seu movimento próximo ao conjurador sofrem uma rolagem de dano não aumentável com POW 12. Fogo Estelar dura uma rodada

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
FOGO GUIADO	3	PROPRIO	CTRL	-	NÃO	NÃO

O conjurador e os gigantes a vapor sob controle do conjurador em sua área de controle ganham rolagens de ataque à distância aumentados. Fogo Guiado dura uma rodada.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
FOGO PURIFICADOR	3	12	3	14	NÃO	SIM

Fogo purificador causa dano de fogo. Em um acerto crítico, personagens atingidos sofrem efeito de Fogo contínuo

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
FORÇA DA FÉ	4	PROPRIO	CTRL	-	NÃO	NÃO

Inimigos dentro da área de controle do conjurador são imediatamente empurrados d6x1,5m diretamente para longe do conjurador na ordem que ele escolher.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
FORÇA DE PEDRA	2	9	-	-	SIM	NÃO

O personagem alvo ganha +1 STR e ARM.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
FORTIFICAR	2	9	-	-	SIM	NÃO

O gigante a vapor alvo sob controle do conjurador ganha +2 ARM. O gigante a vapor afetado e qualquer personagem aliado B2B com ele não pode ser derrubado, empurrado ou lançado.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
GEADA QUEBRADIÇA	3	12	-	-	SIM	SIM

Na próxima vez que o personagem alvo inimigo sofre dano, reduza à metade sua ARM base quando calculando dano de uma rolagem de dano. Após aplicar este dano, Geada Quebradiça expira

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
GELO DILACERANTE	2	SP8	-	12	NÃO	SIM

Gelo Dilacerante causa dano por frio.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
GOLPE ARCANO	1	12	-	8	NÃO	SIM

Uma força arcana explode em direção ao alvo

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
GOLPE DE VENTO	1	9	-	-	NÃO	SIM

Esta magia não causa dano. Um inimigos atingido por esta magia pode ser empurrado 1,5m diretamente para longe do conjurador. Após o inimigo ser empurrado, o conjurador pode avançar 1,5m em direção ao inimigo empurrado

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
GRUPO DE FOGO	2	PROPRIO	CTRL	-	NÃO	NÃO

Enquanto na área de controle do conjurador, suas armas e armas à distância dos gigantes a vapor sob seu controle ganham +2 RNG. Grupo de Fogo dura por uma rodada

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
GUARDA DO BANIMENTO	2	9	-	-	SIM	NÃO

Feitiços inimigos mantidos no personagem aliado alvo expiram. O personagem afetado não pode ser alvo de feitiços ou animi inimigos

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
HINO DE PASSAGEM	2	12	-	-	NÃO	NÃO

O gigante a vapor alvo não pode ser alvo de ataques à distância não mágicos. Hino de Passagem dura uma rodada.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
HINO DE PROTEÇÃO	4	PROPRIO	CTRL	-	NÃO	NÃO

Enquanto na área de controle deste personagem, personagens aliados não podem ser alvo de magias inimigas. Hino de Proteção dura uma rodada.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
IMOLAR	2	12	-	12	NÃO	SIM

Imolar causa dano por fogo. Em acertos críticos o personagem atingido sofre efeito de Fogo contínuo.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
IMPULSIONAR	1	PROPRIO	CTRL	-	NÃO	NÃO

O conjurador e os gigantes a vapor sob controle do conjurador e dentro de sua área de controle podem imediatamente virar para qualquer direção. Gigantes a vapor afetados que estejam estacionários ou derrubados não estão mais derrubados ou estacionários

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
INFERNO	3	15	3	12	NÃO	SIM

Todos os personagens atingidos sofrem uma rolagem de dano por fogo com POW 12. A AOE permanece em jogo por uma rodada. Personagens entrando ou terminando seus turnos dentro da AOE sofrem uma rolagem de dano não aumentável com POW 12

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
INFLAMAR	2	9	-	-	SIM	NÃO

O personagem alvo ganha +2 em rolagens de ataque corpo a corpo. O personagem afetado ganha Fogo Crítico em seus ataques corpo a corpo normais.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
INFLUÊNCIA	1	15	-	-	NÃO	SIM

O conjurador faz uma rolagem contestada de Força de Vontade contra o inimigo vivente alvo. Se o conjurador perder, nada acontece. Se o conjurador ganhar, seu jogador toma controle do personagem atingido. O personagem imediatamente faz um ataque normal corpo a corpo, então Influência expira

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
INICIAR FOGO	1	12	-	-	NÃO	.

O conjurador começa um pequeno fogo dentro do alcance da magia e na linha de visão. Esta magia pode ser usada em um inimigo alvo, sendo necessário uma rolagem de ataque. Caso o inimigo seja atingido, ele sofre o efeito de Fogo contínuo.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
LABAREDA	3	PROPRIO	CTRL	-	NÃO	NÃO

Inimigos na área de controle do conjurador sofrendo o efeito de Fogo contínuo imediatamente sofrem uma adicional não aumentável rolagem de dano por fogo com POW 12. Esta magia pode ser conjurada somente uma vez por turno.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
LAMENTAÇÃO	3	PROPRIO	CTRL	-	SIM	NÃO

Enquanto na área de controle deste personagem, inimigos pagam o dobro de pontos de fadiga, foco ou fúria para conjurar ou manter magias.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
LÂMINA GUIADA	1	9	-	-	NÃO	NÃO

O personagem aliado alvo ganha +1 eu sua rolagem de ataque corpo a corpo e suas armas corpo a corpo ganham Arma Mágica. Lâmina Guiada dura uma rodada.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
LUZ DO DIA	3	PROPRIO	CTRL	-	NÃO	NÃO

Enquanto na área de controle do conjurador, personagens Infernais e Mortos-Vivos sofrem -3 DEF e AMR. Adicionalmente, a área em volta do conjurador brilha com luz suficiente para qualquer um em sua área de controle enxergar na escuridão(p.255) Luz do Dia dura uma rodada

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
LUZ NA ESCURIDÃO	1	PROPRIO	CTRL	-	SIM	NÃO

A área em torno do conjurador brilha com luz suficiente para qualquer um dentro de sua área de controle ver na escuridão.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
MÃO DO DESTINO	2	12	-	-	SIM	NÃO

O personagem alvo ganha um dado adicional em rolagens de ataque e dano. Descarte o menor dado em cada rolagem.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
MAR DE FOGO	4	PROPRIO	*	-	NÃO	NÃO

Personagens inimigos sem Imunidade: Fogo dentro de 7,5m do conjurador sofrem efeito de Fogo contínuo

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
MARÉ DE AÇO	4	PROPRIO	CTRL	-	NÃO	NÃO

O conjurador e os gigantes a vapor sob seu controle dentro de sua área de controle pode avançar até 4,5m imediatamente

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
MARTELO DE FORÇA	4	15	-	12	NÃO	SIM

Se Martelo de Força atingir um alvo não corpóreo, ao invés de sofrer dano normal, o alvo é lançado d6x1,5m diretamente para longe do ponto de origem da magia independentemente do tamanho da base e sofre rolagem de dano com POW 12. Dano colateral deste lançamento é POW 12

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
MURO DE FOGO	2	CTRL	WALL	-	SIM	NÃO

Coloque um modelo de muro em qualquer lugar completamente dentro da área de controle do conjurador onde não toque na base de personagens, em uma obstrução ou obstáculo. Quando um personagem entra ou termina seu turno na área do muro, ele sofre uma rolagem de dano por fogo não aumentável com POW 12 e sofre efeito contínuo de Fogo. Personagens dentro da área do muro recebem cobertura

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
NEVASCA	1	12	-	-	NÃO	NÃO

Centralize um efeito de nuvem AOE com 4,5m no personagem alvo. A AOE permanece centralizada no personagem. Se o personagem for destruído, remova a AOE de jogo. Nevasca dura uma rodada.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
NÉVOA CONGELANTE	4	PROPRIO	.	-	NÃO	NÃO

Enquanto na área de controle do conjurador, personagens inimigos sem Imunidade:Frio sofrem -2 SPD e DEF. Névoa Congelante dura uma rodada.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
NÉVOA DE GUERRA	3	PROPRIO	CTRL	-	SIM	NÃO

Personagens ganham ocultamento enquanto na área de controle do conjurador

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
NUVEM CINZENTA	2	CTRL	3	-	SIM	NÃO

Coloque um efeito de nuvem AOE de 4,5m em qualquer lugar dentro da área de controle do conjurador. Personagens sem Imunidade: Fogo sofrem -2 em rolagens de ataque dentro da AOE

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
ONDA DE CHOQUE	4	PROPRIO	*	13	NÃO	NÃO

Personagens dentro de 7,5m do conjurador sofrem rolagem de dano com POW 13. Cada inimigo atingido por Onda de Choque é empurrado d6x1,5m diretamente para longe do conjurador na ordem em que ele escolher.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
PERMANECER NA MÃO DO INVERNO	2	PROPRIO	CTRL	-	SIM	NÃO

Enquanto dentro da área de controle do conjurador, personagens aliados ganham +2 ARM contra dano de frio. Adicionalmente, enquanto afetados por esta magia, personagens nunca sofrem efeitos de exposição ao frio e permanecem aquecidos.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
POSTURA DE PEDRA	1	9	-	-	NÃO	NÃO

O personagem alvo não pode ser derrubado, empurrado ou arremessado por uma rodada

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
PRESTEZA	2	9	-	-	SIM	NÃO

Personagem alvo ganha uma ação rápida durante cada um de seus turnos

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
RAIO ARCANO	2	12	-	11	NÃO	SIM

Raios mágicos de energia avançam em direção ao alvo

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
RAIO ARCANTRIKO	2	15	-	12	NÃO	SIM

Um gigante a vapor danificado por este ataque fica estacionário por uma rodada

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
RAIO DE GELO	2	15	-	12	NÃO	SIM

Raio de Gelo causa dano por frio. Em um acerto crítico, o personagem atingido torna-se estacionário por uma rodada a não ser que possua Imunidade:Frio

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
RAIO DE SOL	3	15	3	13	NÃO	SIM

A rajada de dano desta magia afeta somente inimigos.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
RAJADA DE VENTO	2	CTRL	5	-	NÃO	NÃO

Coloque uma AOE de 7,5m em qualquer lugar completamente dentro da área de controle do conjurador. Efeitos de nuvem sobrepondo a AOE expira. Personagens sofrem -3 RAT enquanto na AOE. A AOE permanece em jogo por uma rodada

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
RAJADA ELÉTRICA	3	12	3	13	NÃO	SIM

Rajada Eletrica causa dano elétrico. Gigantes a vapor danificados por Rajada Elétrica sofrem Rompimento (Um gigante a vapor sofrendo Rompimento perde seus pontos de foco e não pode alocar focus ou canalizar magias por uma rodada)

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
REFLEXOS AGUÇADOS	2	9	-	-	SIM	NÃO

O personagem alvo não pode ser derrubado ou feito estacionário

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
RESFRIADOR	2	9	-	-	SIM	NÃO

Enquanto à 3m do personagem aliado alvo, personagens inimigos sofrem -2 DEF a não ser que eles possuam Imunidade: Frio

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
RUNA DE DISPARO: BRUTAL	1	PROPRIO	-	-	NÃO	NÃO

A próxima rolagem de ataque à distância com uma runa de disparo neste turno ganha uma rolagem de dano aumentada contra o personagem diretamente atingido

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
RUNA DE DISPARO: BUSCADOR FANTASMA	3	PROPRIO	-	-	NÃO	NÃO

O próximo ataque à distância com uma runa de disparo neste turno ignora a LOS quando fazendo ataques à distância. O ataque também ignora ocultação e cobertura

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
RUNA DE DISPARO: COMBUSTÃO EXPONTÂNEA	3	PROPRIO	*	-	NÃO	NÃO

Se o conjurador destrói um inimigo vivente com seu próximo ataque à distância com uma runa de disparo, centralize uma AOE de 4,5m no personagem destruído, então remova o personagem destruído da mesa. A AOE permanece em jogo por uma rodada

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
RUNA DE DISPARO: DETONADOR	3	PROPRIO	*	-	NÃO	NÃO

Se o conjurador atinge diretamente um alvo com seu próximo ataque à distância com uma runa de disparo neste turno, centralize uma AOE de 6m no alvo. Outros personagens, menos o alvo original dentro da AOE, sofrem uma rolagem de dano não aumentada com POW igual ao POW da arma à distância

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
RUNA DE DISPARO: DISPARO DE TRUQUE	2	PROPRIO	-	-	NÃO	NÃO

Se o conjurador atinge diretamente um alvo com seu próximo ataque à distância com uma runa de disparo neste turno, escolha um personagem dentro de 6m do alvo que foi atingido. Após o ataque ser resolvido, o conjurador imediatamente faz uma rolagem de ataque à distância contra o personagem escolhido. Se o escolhido for atingido, ele sofre uma rolagem de dano mágico com POW igual à arma de ataque à distância mas não sofrer nenhum outro efeito de Runas de Disparo conjurar no ataque original. O ponto de origem para este dano é o personagem originalmente atingido.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
RUNA DE DISPARO: DISPARO FUNDIDO	1	PROPRIO	-	-	NÃO	NÃO

Se o conjurador atinge diretamente um alvo com seu próximo ataque à distância com uma runa de disparo neste turno, o alvo sofre o efeito de Fogo contínuo.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
RUNA DE DISPARO: FOGO SOMBRIO	2	PROPRIO	-	-	NÃO	NÃO

Se o conjurador atinge diretamente um alvo com seu próximo ataque à distância com uma runa de disparo neste turno, personagens aliados podem ignorar o alvo quando determinando LOS e fazendo ataques à distância ou ataques mágicos por uma rodada

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
RUNA DE DISPARO: ÍMPETO	4	PROPRIO	-	-	NÃO	NÃO

Se o conjurador atinge diretamente um alvo com seu próximo ataque à distância com uma runa de disparo neste turno, o alvo é lançado diretamente para longe do conjurador não importando o tamanho da base e sofre uma rolagem de dano com um POW igual ao da arma à distância. Dano colateral do lançamento é igual ao POW da arma à distância

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
RUNA DE DISPARO: PARAR CORÇÃO	4	PROPRIO	-	-	NÃO	NÃO

O dano que exceder a ARM do personagem diretamente atingido pelo próximo ataque à distância do conjurador com uma runa de disparo neste turno é dobrado. Um personagem incapacitado por este ataque não pode fazer uma rolagem de Robusto.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
RUNA DE DISPARO: PODRIDÃO DO FERRO	1	PROPRIO	-	-	NÃO	NÃO

Se o próximo ataque a distância com uma runa de disparo do conjurador atingir diretamente um gigante a vapor, em adição à qualquer outro dano ou efeitos do ataque, o gigante a vapor sofre d3 pontos de dano

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
RUNA DE DISPARO: PRECISÃO	1	PROPRIO	-	-	NÃO	NÃO

A próxima rolagem de ataque à distância com uma runa de disparo neste turno é aumentada

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
RUNA DE DISPARO: QUEBRADOR DE MAGIA	3	PROPRIO	-	-	NÃO	NÃO

Se o conjurador atinge diretamente um alvo com seu próximo ataque à distância com uma runa de disparo neste turno, magias mantidas e animi no personagem atingido imediatamente expiram

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
RUNA DE DISPARO: RELAMPAGO	1	PROPRIO	-	-	NÃO	NÃO

Se o conjurador atinge diretamente um alvo com seu próximo ataque à distância com uma runa de disparo neste turno o alvo é empurrado d3x1,5m diretamente para longe do deste personagem. Em um acerto crítico, o alvo é derrubado após ser empurrado.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
RUNA DE DISPARO: SACUDIR SOLO	3	PROPRIO	*	-	NÃO	NÃO

Se o conjurador atinge diretamente um alvo com seu próximo ataque à distância com uma runa de disparo neste turno, o ataque torna-se uma AOE de 7,5m e POW 0. Personagens atingidos pela AOE não sofrem dano mas estão derrubados.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
RUNA DE DISPARO: SILENCIADOR	1	PROPRIO	*	-	NÃO	NÃO

O próximo ataque à distância com uma runa de disparo é completamente silencioso e não dá nenhum sinal de ter sido disparado. Nem o disparo da arma como o impacto da munição causam barulho. Qualquer som imediato vindo do alvo atingido, como um grito, berro ou queda de um corpo é silenciado.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
RUNA DE DISPARO: SINALIZADOR	2	PROPRIO	*	-	NÃO	NÃO

O próximo ataque à distância com uma runa de disparo neste turno torna-se uma AOE 7,5m e POW "--". Enquanto um personagem estiver dentro da AOE, ele perde Camuflagem e Furtividade e outros personagens podem ignorar efeitos de nuvem quando determinando LOS neles. A AOE dura por uma rodada

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
RUNA DE DISPARO: TOSTÃO NEGRO	1	PROPRIO	-	-	NÃO	NÃO

A próxima rolagem de ataque à distância com uma runa de disparo neste turno ignora a penalidade de atirar em corpo a corpo

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
SOLO CONGELADO	3	PROPRIO	-	-	NÃO	NÃO

Inimigos que se movam mais que 3m e terminem seus movimentos na área de controle do conjurador são derrubados ao fim do movimento. Solo Congelado dura uma rodada.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
TELECINESE	2	12	-	-	SIM	*

Coloque o personagem alvo completamente dentro de 3m de sua posição atual. Se o alvo de Telecinese for um inimigo, ela se torna uma magia ofensiva e requer uma rolagem de ataque mágico. Um personagem pode ser afetado por Telecinese somente uma vez por rodada.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
TEMPERAR METAL	2	9	-	-	SIM	NÃO

O gigante a vapor aliado alvo ganha +2 ARM e é imune a efeitos contínuos

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
TEMPESTADE DE ESTILHAÇOS	2	9	-	-	SIM	NÃO

Quando o personagem aliado alvo acertar diretamente e destruir um inimigo com um ataque à distância ou corpo a corpo, centralize uma AOE de 4,5m no personagem destruído e então remova este personagem da mesa. Personagens na AOE são atingido de sofrem uma rolagem de dano não aumentavel do tipo rajada com POW 8

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
TEMPESTADE PERIGOSA	1	12	-	-	NÃO	SIM

Quando um personagem é atingido por Tempestade Perigosa, ele é empurrado 4,5m diretamente para longe do ponto de origem da magia.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
TEMPESTADE(4	12	4	12	NÃO	SIM

Personagens atingidos por Tempestade estão derrubados e sofrem uma rolagem de dano com POW 12

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
TEMPESTADO DE INVERNO	3	PROPRIO	CTRL	-	NÃO	NÃO

Inimigos iniciando seus turnos na área de controle do conjurador perdem Visão sem Olhos, Voar e Desbravador durante seus turnos. Tempestade de Inverno dura uma rodada.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
TENTÁCULOS RELAMPEJANTES	3	9	-	-	SIM	NÃO

O personagem aliado alvo ganha Imunidade: Eletricidade e as armas corpo a corpo do personagem ganham Alcance e Salto Elétrico(Quando um personagem é atingido por uma arma com Salto Elétrico, você pode fazer um arco relampejante para o personagem mais próximo dentro de 6m do personagem atingido, ignorando o atacante. O personagem atingido pelo arco sofre uma rolagem de ataque elétrico com POW 10)

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
TERREMOTO	3	15	5	-	NÃO	SIM

Personagens dentro da AOE são derrubados.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
TERRENO INÓSPITO	3	PROPRIO	CTRL	-	NÃO	NÃO

Enquanto na área de controle do conjurador, outros personagens tratam terreno aberto como terreno acidentado. Terreno Inóspito dura uma rodada.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
TERRENO SÓLIDO	2	PROPRIO	CTRL	-	SIM	NÃO

Enquanto na área de controle do conjurador, personagens aliados não podem ser derrubados e não sofrem efeitos de rajada.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
TORNADO	4	21	-	13	NÃO	SIM

Um personagem não-incorpóreo atingido por Tornado, ao invés de sofrer dano normal, é atirado d6x1,5m diretamente para longe do ponto de origem da magia não importando o tamanho de sua base e sofre uma rolagem de dano com POW 13. Dano colateral por ser atirado é de POW 13

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
TRANSFERENCIA	2	PROPRIO	CTRL	-	SIM	NÃO

O conjurador pode permitir que outro personagem aliado vivente em sua área de controle gaste pontos de foco nele para aumentar rolagens de dano à distância ou corpo a corpo à taxa de 1 ponto de foco por aumento

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
TRIAGEM	2	B2B	-	-	NÃO	NÃO

O conjurador deve estar B2B com um personagem incapacitado que precisa ser estabilizado para conjurar esta magia. Quando esta magia é conjurada, o personagem incapacitado esta imediatamente estabilizado.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
TRITURAR	3	15	-	14	NÃO	SIM

Quando um gigante a vapor é atingido por Triturar, ele sofre 1 ponto de dano na primeira caixa do sistema de Movimento.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
VENTOS RAZOÁVEIS	1	PROPRIO	-	-	NÃO	NÃO

O conjurador ganha +SPD neste turno.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
VISÃO VERDADEIRA	2	PROPRIO	-	-	SIM	NÃO

Este personagem ignora cobertura, camuflagem e furtividade. O personagem pode também ver em escuridão completa.

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
VISÃO	2	9	-	-	SIM	NÃO

Na próxima vez que o personagem for atingido diretamente por um ataque, ele não sofre nenhuma rolagem de dano do ataque, então Visão expira

	CUSTO	RNG	AOE	POW	UP	OFF
ZÉFIRO	3	9	-	-	NÃO	NÃO

Inimigos iniciando seus turnos na área de controle do conjurador perdem Visão sem Olhos, Voar e Desbravador durante seus turnos. Tempestade de Inverno dura uma rodada.





Capítulo 5

**Equipamentos,
Mekânica e Alquimia.**

Todos os equipamentos estão com preços de Gold Crowns (Coroa de Ouro), que é a moeda corrente de Cygnar.

Lista de Preços

Armaduras Leves	
Roupa de Alquimista	50 gc
Casaco Grande Blindado	25 gc
Armadura de batalha personalizada	60 gc
Armadura de couro	30 gc
Armaduras Médias	
Cota de Malha	75 gc
Armadura de Intantaria	85 gc
Armadura de Talas	130 gc
Armaduras Pesadas	
Armadura completa	100 gc
Armadura de Cavaleiro Tempestuoso	225 gc

Armas Corporais	
Adaga	5 gc
Alabarda	25 gc
Baioneta	5 gc
Bordão	5 gc
Bordão de Batalha	12 gc
Bengala-Espada	15 gc
Clava	3 gc
Clava cravejada	3 gc
Cutelo	15 gc
Escudo	20 gc
Escudo de Combate	35 gc
Espada	12 gc
Espada de Trincheira	15 gc
Espada Grande	20 gc
Faca de Trincheira	10 gc
Florete	15 gc
Kopis	15 gc
Lâmina de Assassino	10 gc
Lâmina de Batalha Caspiana	20 gc
Lâmina Retrátil	12 gc
Lança Explosiva	50 gc
Lança Explosiva: Ogiva	1 gc
Lança Explosiva: Ponta de Lança	1 gc
Lança Grande	15 gc
Lança Leve	15 gc
Maça	15 gc
Machado	8 gc
Machado de Cavaleiro	20 gc
Machado Grande	25 gc

Machete de Guerra Orgun	30 gc
Mangual	15 gc
Mangual de duas mãos	25 gc
Martelo	15 gc
Martelo de Guerra	20 gc
Nyss Claymore	30 gc
Picareta Machado	15 gc
Soqueiras	5 gc

Armas de Ataque à Distância	
Arco	20 gc
Arco Grande	45 gc
Arco Nyss	35 gc
Bengala de Ryn	50 gc
Besta	20 gc
Besta de Repetição	30 gc
Boleadeira	5 gc
Canhão de Batalha Ogrun	85 gc
Canhão de Mão	100 gc
Canhão-Escudo	45 gc
Carabina	60 gc
Espada-Canhão de repetição	100 gc
Espada-Canhão pesado	150 gc
Espingarda Cano Serrado	40 gc
Espingarda Radcliffe	250gc
Espingarda de Carga	40 gc
Faca de Arremesso	8 gc
Funda	5 gc
Granada, concussão	20 gc
Granada, explosiva	10 gc
Granada, fumaça	5 gc
Granda de Gás Estragulador	20gc
Javelin	5 gc
Lançador de Arpão	35 gc
Machado de Arremesso	12 gc
Machado-Pistola	80 gc
Mosquete	30 gc
Pistola	20 gc
Pistola Arcana	150 gc
Pistola de Negociação	15 gc
Pistola de Repetição	35 gc
Pistola Quadranguçar	200 gc
Rifle Arcano	200 gc
Rifle de Repetição	80 gc
Rifle Longo	50 gc
Rifle Militar	45 gc
Rifle Pesado	120 gc

Munição e Acessórios de Armas de Ataque a Distância

Aljava	5 gc
Bandoleira de Granada	5 gc
Bandoleira de Munição	5 gc
Canhão de Batalha Ogrun: uma carga	3 gc
Cartucho de Besta de repetição	10 gc
Cinto de Arma	15 gc
Coldre	5 gc
Condre com mola	15 gc
Estilingue ou Funda: vinte tiros	1 gc
Flechas de Arco Grande: cinco tiros	1 gc
Flechas ou Setas, explosivos: um tiro	20 gc
Flechas ou Setas, gancho e corda: um tiro	1 gc
Flechas ou Setas, normais: dez tiros	1 gc
Kit de Armeiro	20 gc
Lançador de Arpão: arpão adicional	1 gc
Lançador de Arpão: explosivos e cinco cargas	1 gc
Lançador de Arpão: gancho adicional	1 gc
Mira Telescópica, pistola ou rifle	20 gc
Munição de Carga: explosivos, capsula e invólucro para uma bala	2 gc
Munição de invólucro de metal	+1 gc
Munição Leve: explosivos e invólucros de metal para cinco balas.	3 gc
Munição Leve: explosivos, capsulas e invólucros de papel para cinco balas	2 gc
Munição Pesada: explosivos e invólucros de metal para cinco balas.	4 gc
Munição Pesada: explosivos e invólucros de papel para cinco balas.	3 gc
Munição, Detonação: uma bala	1 gc
Pistola ou Rifle Arcano: uma bala rúnica em invólucro de metal	5 gc
Roda de Munição	15 gc
Tripé	10 gc

Vestimentas

Muitas roupas representam uma profissão. A listagem é de roupas de boa qualidade. Personagens podem comprar roupas de baixa qualidade ou puídas pela metade do preço ou da mais pura qualidade pelo dobro do preço.

Bolsa de cinto	5 gc
Botas	25 gc
Botas	15 gc
Botas de mekânico	20 gc
Botas de trabalho	10 gc
Botas de Trabalho	10 gc
Camisa	10 gc
Camisa	5 gc
Capa	5 gc
Capa com brasão	25 gc

Capa de inverno	20 gc
Capa impermeável	10 gc
Capa Militar	8 gc
Casaco Militar	40 gc
Chapéu	10 gc
Chapéu de pele para inverno	20 gc
Chapéu de viajante de couro	10 gc
Chapéu simples	2 gc
Cinto de couro	2 gc
Luvas	10 10
Luvas de trabalho de couro	10 gc
Óculos de leitura	10 gc
Óculos para trabalho	10 gc
Roupas de Trabalho	15 gs
Roupas de viajante em couro	20 gs
Roupas de viajante em pano	12 gs
Suspensórios	4 gc
Tapa-olho de couro e bronze	2 gc
Túnica	8 gc
Uniforme de Oficial	80 gc
Vestido	30 gc

Equipamento

Algemas	10 gc
Algemas para ogrun	15 gs
Arrebites de Arrebitadeira: 10 arrebites	1 gc
Arrebitadeira	30 gc
Avental de Alquimista	15 gc
Bigorna	40 gc
Cabana impermeável 2x2	4 gc
Cantil	3 gc
Carvão: meio quilo	5 gc
Chave de Boca para Gigante	10 gc
Compasso	2 gc
Corda de linho: 6 metros.	2 gc
Corda e Gancho: 6 metros	5 gc
Filtro para Máscara de Gás	5 gc
Giz ou Carvão: pacote com 5 palitos	1 gc
Kit Cirúrgico	30 gc
Kit de Alquimista para Viajem	50 gc
Kit de Costura	2 gc
Kit de Ferramentas de Mekânico	100 gc
Kit de Gravação de Bala Rúnica	50 gc
Kit de Gravação Rúnica	150 gc
Kit de Ladinagem	10 gc
Laboratório Alquímico	500 gc
Lanterna	10 gc
Livro	5+ gc
Luneta	15 gc

Lupa	5 gc
Maço de Cartas	2 gc
Mapa de terreno, local	3 gc
Mapa náutico	10 gc
Martelo e Pistões de Escalada: 10 pistões	5 gc
Máscara de Gás	20 gc
Mochila de costas	15 gc
Motor a Vapor portátil	500 gc
Ocúlos	5 gc
Odre	2 gc
Oficina de Mekânico	500+ gc
Pá de Trincheira	10 gc
Papel: dez folhas	1 gc
Pederneira Automártica	3 gc
Pena-caneta e tinteiro	5 gc
Porta Mapa	5 gc
Relógio de Bolso	25 gc
Saco a prova d'água, 16L de capacidade	2 gc
Saco de Dormir	5 gc
Símbolo Religioso	10 gc

Montaria e Equipamentos de Montaria

Armadura de Cavalo Leve	90 gc
Armadura de Cavalo Média	150 gc
Armadura de Cavalo Pesada	300 gc
Arreios	50 gc
Cavalo de Guerra	120 gc
Cavalo de Montaria	80 gc
Cavalo de Tração	60 gc
Comida de Cavalo, 1 dia	1 gc
Máscara de Gás Equina	45 gc

Comida, Bebida e Estadia

Alojamento, basico: 1 noite	1 gc
Alojamento, conforto: 1 mês	50 gc
Alojamento, conforto: 1 noite	5 gc
Alojamento, requinta: 1 noite	25+ gc
Bebida destilada, dose	1+ gc
Bebida destilada, Garrafa	5+ gc
Cerveja, garrafa	1 gc
Comida, banquete luxuoso	5 gc
Comida, básica	1 gc
Comida, qualidade	5 gc
Ração Militar: 1 dia	1 gc
Ração Seca: 1 dia	1 gc
Vinho, barril	5 gc+
Vinho, garrafa	1 gc+

Mekânica

Acumulador Arcodinâmico	50 gc
Câmara Tempestuosa	250 gc
Capacitor à Corda	80 gc
Capacitor Alquímico	10 gc
Placa Rúnica em branco	10 gc
Turbina Arcana	500 gc

Placas Rúnicas para Armas Mekânicas

Abençoada (Corporal ou a Distância)	300 gc
Acelerar (Armadura)	300 gc
Aegis (Armadura)	150 gc
Agravador de Feridas (Corporal)	300 gc
Auréola de Fogo (Escudo)	300 gc
Captura Mekânica (corporal)	300 gc
Compensadora (armadura)	150 gc
Corruptora (Corporal ou a Distância)	150 gc
Desatadora (Corporal)	300 gc
Eletrocutadora (Corporal)	450 gc
Estável (Armadura)	150 gc
Explosão (Arma de Fogo)	300 gc
Flamejante (Corporal)	300 gc
Força Arcana (Corporal)	450 gc
Força Elevada (Armadura)	300 gc
Gélida (Corporal)	300 gc
Purgo Ígneo (Corporal)	150 gc
Luz (Qualquer)	150 gc
Paralisadora (Corporal)	450 gc
Placa de Ligação (Corporal ou A Distância)	300 gc
Precisão (Corporal ou a Distância)	150 gc
Proteção contra Feitiços (Armadura)	450 gc
Repulsora (Escudo)	300 gc
Silenciadora (Arma de Fogo)	150 gc
Veloz (Armadura)	450 gc

Dispositivos Mekânicos

Armadura de Conjurador de Guerra Leve	2.010 gc
Armadura de Conjurador de Guerra Média	2.360 gc
Armadura de Conjurador de Guerra Pesada	2.760 gc
Gládio Tempestuoso	1.560 gc
Mira Telescópica Arcântrica	590 gc
Óculos de Visão Longínqua	790 gc
Prótese Mekânica, braço	1.040 gc
Prótese Mekânica, mão	590 gc
Prótese Mekânica, olho	790 gc
Prótese Mekânica, perna	890 gc

Componentes Alquímicos (Unidade)	
Acido Mineral	2 gc
Acido Orgânico	3 gc
Cristais Minerais	3 gc
Cristal de Resíduo Alquímico	1 gc
Ectoplasma	10 gc
Extrato Arcano	5 gc
Extrato Bioluminescente	2 gc
Extrato Mutagênico	8 gc
Fúria de Menoth	3 gc
Glândula Adrenal de Mawg Escavador	5 gc
Líquido de Resíduo Alquímico	1 gc
Metais Pesados	2 gc
Minerais Arcanos	7 gc
Óleo Orgânico	1 gc
Pedra Alquímica	1 gc
Toxina Orgânica	5 gc

Compostos Alquímicos	
Acido Alquímico: um frasco pequeno	30 gc
Agente de Ferrugem: duas partes da dose	18 gc
Antitoxina: uma dose	42 gc
Cinzas de Urcaen: uma aplicação	54 gc
Elixir da Sonolência	36 gc
Elixir Fortemorfico	42 gc
Fogo Vitriólico: um frasco pequeno	21 gc
Fortificante Alquímico	33 gc
Luz Engarrafa (+5 gc pelo líquido interno)	27 gc
Sais Espirituais: uma jarra	54 gc
Ungüento de Cura: uma dose	27 gc

Armaduras

Armaduras Leves

Roupa de Alquimista

Custo: 50 gc

SPD modificador: 0

DEF modificador: -1

ARM modificador: +5

Descrição: Armadura de couro que inclui uma capa pesada de couro e uma máscara de gás. Fornecer a máxima proteção contra explosões e agentes de alquimia.

Regras especiais: Ganha +3 de ARM contra dano de explosão, frio, corrosão e fogo. Máscara de gás impõe uma penalidade de -1 nos testes de PER.

Casaco Grande Blindado

Custo: 25 gc

SPD modificador: 0

DEF modificador: -1

ARM modificador: +5

Descrição: Casaco blindado popular entre os combatentes e aventureiros. Composta de camadas de couro, correntes e placas.

Regras especiais: Nenhum.

Armadura de batalha personalizada

Custo: 60 gc

SPD modificador: 0

DEF modificador: -1

ARM modificador: +6

Descrição: A mais pesada das leves, ela é composta pequenas placas e cota de malha sob o couro. Normalmente é personalizada para um dono. Costumam ser peças únicas.

Regras especiais: Usar uma armadura que foi personalizada impõe uma penalidade de -2 na DEF do personagem.

Armadura de couro

Custo: 30 gc

SPD modificador: 0

DEF modificador: -1

ARM modificador: +5

Descrição: Ela é feita com couro fervido, placas de metal, pregos e um pouco de cota de malha. Possui o design mais moderno. Os Nyss produzem um modelo particular com espinhos cravejados e coloração sombria no couro.

Regras especiais: Nenhum.

Armaduras Médias

Cota de Malha

Custo: 75 gc

SPD modificador: 0

DEF modificador: -2

ARM modificador: +7

Descrição: É uma roupa feita de cota de malha com poucos pedaços de couro.

Regras especiais: Nenhum.

Armadura de Infantaria

Custo: 85 gc

SPD modificador: 0

DEF modificador: -2

ARM modificador: +7

Descrição: Peitoral pesado e capacete. Armadura usada por Trincheiros e Espingardeiros de Cygnar e Guardas do Inverno de Khador,

Regras especiais: Nenhum.

Armadura de Talas

Custo: 130 gc

SPD modificador: 0

DEF modificador: -1

ARM modificador: +7

Descrição: Protege totalmente o tronco, ombros e coxas com talas de metal blindados e couro reforçado. Ela costuma ser feita por medida e é um símbolo de status e demonstra sucesso entre mercenários, duelistas e aristocratas.

Regras especiais: Usar uma armadura que foi personalizada para outra pessoa impõe uma penalidade de -2 na DEF do personagem.

Armaduras Pesadas

Armadura Completa

Custo: 100 gc

SPD modificador: -1

DEF modificador: -3

ARM modificador: +8

Descrição: Esta é uma armadura completa, dando cobertura de ação para o peito, inclui um elmo ou manto de ferro sobre a cabeça e proteção para o pescoço.

Regras Especiais: Nenhum

Armadura de Cavaleiro Tempestuoso

Custo: 225 gc

SPD modificador: -2

DEF modificador: -3

ARM modificador: +9

Descrição: Armadura dos renomados Lâminas Tempestuosas de Cygnar. São cobertas por eletricidade lhe dando proteção.

Regras Especiais: O personagem a Habilidade Imunidade: Eletricidade

Armas Corporais

Adaga

Custo: 5 gc

Perícia: Arma de Mão

Modificador de Ataque: +1

POW: 1

Regras Especiais: Nenhum.

Alabarda

Custo: 25 gc

Perícia: Arma Grande

Modificador de Ataque: -1 (uma mão), 0 (duas mãos)

POW: 4 (uma mão), 5 (duas mãos)

Regras Especiais: É uma arma de haste. Usa duas

mãos. Ganha +2 no teste de dano quando ataca em carga.

Baioneta

Custo: 5 gc

Perícias: Arma de Mão (quando usado como adaga), Arma Grande (quando fixado num rifle)

Modificador de Ataque: -1

POW: 2 (quando usado como adaga), 3 (quando fixado num rifle)

Regras Especiais: Ganhe +2 em testes de ataque quando fizer ataque em carga.

Bordão

Custo: 5 gc

Perícia: Arma Grande

Modificador de Ataque: 0

POW: 3

Regras Especiais: É uma arma de haste. Usa duas mãos. Com 1 ponto de talento pode ser fazer um ataque de Derrubar automaticamente após acertar seu ataque normal.

Bordão de Batalha

Custo: 12 gc

Perícia: Arma Grande

Modificador de Ataque: 0

POW: 4

Regras Especiais: É uma arma de haste. Usa duas mãos. Com um acerto crítico o alvo tem a chance de ser nocauteado. Após sofrer dano, o alvo precisa testar sua Força de Vontade com um número alvo igual a STR+9 do atacante. Se tiver sucesso, está consciente. Se falhar ele é nocauteado.

Bengala Espada

Custo: 15 gc

Perícia: Arma de Mão

Modificador de Ataque: 0

POW: 0 (quando bengala) ou 2 (quando espada)

Regras Especiais: Um observador precisa fazer um teste de PER + Detectar com número alvo de 14 para descobrir o segredo da arma.

Clava

Custo: 3 gc

Perícia: Arma de Mão

Modificador de Ataque: 0

POW: 2

Regras Especiais: Com um acerto crítico o alvo tem a chance de ser nocauteado. Após sofrer dano, o alvo precisa testar sua Força de Vontade

com um número alvo igual a STR+9 do atacante. Se tiver sucesso, está consciente. Se falhar ele é nocauteado.

Clava Cravejada

Custo: 6 gc

Perícia: Arma Grande

Modificador de Ataque: -1

POW: 4

Regras Especiais: É preciso ter STR 5 ou mais para usar essa arma. Com um acerto crítico o alvo tem a chance de ser nocauteado. Após sofrer dano, o alvo precisa testar sua Força de Vontade com um número alvo igual a STR+11 do atacante. Se tiver sucesso, está consciente. Se falhar ele é nocauteado.

Claymore Nyss

Custo: 30 gc

Perícia: Arma Grande

Modificador de Ataque: 0

POW: 6

Regras Especiais: Usa duas mãos. Pode gastar 1 ponto de talento para receber uma turbinagem na rolagem de ataque.

Cutelo

Custo: 15 gc

Perícia: Arma de Mão

Modificador de Ataque: -1

POW: 4

Regras Especiais: Nenhum. (Essa arma é estilo sabre pirata)

Escudo

Custo: 20 gc

Perícia: Escudo

Modificador de Ataque: 0

POW: 0

Regras Especiais: Armado com um escudo ganha +1 em ARM para cada nível na perícia Escudo contra ataques frontais. Este bônus não é cumulativo com outros escudos.

Escudo de Combate

Custo: 35 gc

Perícia: Escudo

Modificador de Ataque: -1

POW: 3

Regras Especiais: Armado com um escudo

ganha +1 em ARM para cada nível na perícia Escudo contra ataques frontais. Este bônus não é cumulativo com outros escudos.

Espada

Custo: 12 gc

Perícia: Arma Corporal

Modificador de Ataque: 0

POW: 3

Regras Especiais: Nenhuma

Espada de Trincheira

Custo: 15 gc

Perícia: Arma de Mão, Combate Desarmado

Modificador de Ataque: -1

POW: 4 (Lâmina), 2 (Triturador de Crânio)

Regras Especiais: Pode-se usar a perícia Combate Desarmado para atacar e fazendo a manobra Trituradora de Crânios (batendo com o cabo) e conseguindo uma ameaça um nocaute com teste de Arma de Mão, adicione +2 ao número alvo do acertado para evitar o nocaute.

Espada Grande

Custo: 20 gc

Perícia: Arma Grande

Modificador de Ataque: 0

POW: 6

Regras Especiais: É uma arma de haste. Usa as duas mãos.

Faca de Trincheira

Custo: 10 gc

Perícia: Arma de Mão, Combate Desarmado

Modificador de Ataque: 0 (Mão), -1 (Combate Desarmado)

POW: 2

Regras Especiais: Pode-se usar a perícia Combate Desarmado para atacar e fazendo a manobra Trituradora de Crânios (batendo com o cabo) e conseguindo uma ameaça um nocaute com teste de Arma de Mão, adicione +2 ao número alvo do acertado para evitar o nocaute.

Florete

Custo: 15 gc

Perícia: Arma Grande

Modificador de Ataque: 0

POW: 2

Regras Especiais: Pode gastar 1 ponto de talento para receber uma turbinagem no acerto ou no dano.

Kopis

Custo: 15 gc

Perícia: Arma de Mão

Modificador de Ataque: -1

POW: 3

Regras Especiais: Espada curva. Ganha +2 ao teste de dano quando ataca em carga. Acertando um crítico e gastando 1 ponto de talento, rola-se um dado de dano adicionalmente.

Lâmina de Assassino

Custo: 10 gc

Perícias: Arma de Mão

Modificador de Ataque: -1

POW: 4

Regras Especiais: +2 no teste de dano de ataques feitos pelas costas.

Lâmina de Batalha Caspiana

Custo: 20 gc

Perícia: Arma Grande

Modificador de Ataque: -1 (uma mão), 0 (duas mãos)

POW: 4 (uma mão), 6 (duas mãos)

Regras Especiais: Preciso STR 5 para usar com uma mão.

Lâmina Retrátil

Custo: 12 gc

Perícia: Arma de Mão

Modificador de Ataque: 0

POW: 1

Regras Especiais: Pode sacar sem usar ação rápida.

Lança Explosiva

Custo: 50 gc

Perícia: Arma Grande

Modificador de Ataque: -2

POW: 7

Regras Especiais: Esta arma de haste. Com um acerto crítico o alvo sofre um Derrubar. Cabeças explosivas devem ser recolocadas a cada ataque com uma ação rápida. Ela pode ser usada como lança normal, causando POW 4 com uma mão e POW 5 com duas. Cada cabeça nova custa 1 gc. Preciso STR 6 para usar com uma mão.

Lança Leve

Custo: 15 gc

Perícia: Arma Grande

Modificador de Ataque: -1

POW: 4 (uma mão), 5 (duas mãos)

Regras Especiais: Quando usando com duas mãos é uma arma de haste e concede +2 a testes de dano quando ataca em carga.

Lança Grande

Custo: 15 gc

Perícia: Lança

Modificador de Ataque: 0

POW: 8

Regras Especiais: É uma arma de haste. É preciso STR 5 ou mais para usar. Só possível fazer ataque em carga quando montado.

Maça

Custo: 15 gc

Perícia: Arma de Mão

Modificador de Ataque: -1

POW: 4

Regras Especiais: Com um acerto crítico o alvo tem a chance de ser nocauteado. Após sofrer dano, o alvo precisa testar sua Força de Vontade com um número alvo igual a STR+9 do atacante. Se tiver sucesso, está consciente. Se falhar ele é nocauteado.

Machado

Custo: 8 gc

Perícias: Arma Grande

Modificador de Ataque: 0

POW: 3

Regras Especiais: Nenhuma

Machado Grande

Custo: 25 gc

Perícias: Arma Grande

Modificador de Ataque: 0

POW: 6

Regras Especiais: Em um acerto crítico, inflige um dado de dano adicional.

Machado de Cavaleiro

Custo: 20 gc

Perícias: Arma de Mão

Modificador de Ataque: -1 (a pé), 0 (montado)

POW: 3 (à pé), 5 (montado)

Regras Especiais: É uma arma de haste. Quando montado, adiciona +2 ao dano quando atacar em carga.

Martelo

Custo: 15 gc

Perícia: Arma de Mão

Modificador de Ataque: -1

POW: 4

Regras Especiais: Ignora ARM de broqueis e escudos.

Martelo de Guerra

Custo: 20 gc

Perícia: Arma Grande

Modificador de Ataque: -1

POW: 5

Regras Especiais: Preciso STR 6 ou mais pra usar. Com um acerto crítico o alvo tem a chance de ser nocauteado. Após sofrer dano, o alvo precisa testar sua Força de Vontade com um número alvo igual a STR+12 do atacante. Se tiver sucesso, está consciente. Se falhar ele é nocauteado.

Mangual

Custo: 20 gc

Perícia: Arma Grande

Modificador de Ataque: 0

POW: 6

Regras Especiais: Ignora ARM de broqueis e escudos.

Mangual de Duas Mãos

Custo: 25 gc

Perícia: Arma Grande

Modificador de Ataque: -2

POW: 6

Regras Especiais: É uma arma de haste. É preciso usar duas mãos. Ignora ARM de broqueis e escudos. Com um crítico e um ponto de talento, após acertar ele empurra o alvo em 1,5m e o joga no chão, após isso o personagem avança em 1,5m.

Machete de Guerra Ogrun

Custo: 30 gc

Perícia: Arma Grande

Modificador de Ataque: -1

POW: 6

Regras Especiais: É uma arma de haste. É preciso ter STR 6 ou mais para usar. Personagem com a característica Estrutura Grande ganha +2 para testes de ataques em carga com essa arma.

Picareta-Machado

Custo: 15 gc

Perícia: Arma de Mão

Modificador de Ataque: -1

POW: 4

Regras Especiais: Acertando um alvo caído e gastando 1 ponto de talento, ganhe um dado de dano adicional.

Soqueira

Custo: 5 gc

Perícia: Combate Desarmado

Modificador de Ataque: 0

POW: 1

Regras Especiais: Caso cause um nocaute, adicione +2 ao número alvo para tentar evita-lo.

Armas de Ataque à Distância

Tempo de Recarga

É preciso uma ação rápida para carregar um cartucho, bala de papel ou de metal, numa arma de fogo. Carregar com elementos separados, como misturar pólvora e chumbo, levará uma rodada completa.

O fim do Monopólio da Pólvora Explosiva.

Após a invasão Khadorana o Crisol Dourado espalhou-se por centenas de capítulos independentes e isso dá acesso à todos.

Rifles-Granada

Granadas de gás, concussão, fumaça, explosiva e outras estão disponíveis em todo o Reinos de Ferro. É possível equipar um rifle com lançador de granadas acoplado. Seu alcance é de 15m, não tem Alcance Máximo e tem o mesmo AOE da granada usada. O personagem sofre -2 em sua jogada de ataque.

Informações

Munição: Indica quantidade e tipo por tiro.

Alcance Efetivo: Ataques além desse alcance sofrem -5 de penalidade.

Alcance Máximo: Além desse alcance não existe efetividade.

POW: É o dano.

AOE: Tamanho da área afetada pela a arma.

Com níveis na perícia Pistola ou Rifle, equipamentos necessários e tempo, o personagem pode fazer suas próprias balas. A quantidade pelo mesmo valor é dobrado. Exemplo, com 2 gc se faz 10 balas leves.

O desespero pode fazer o personagem precisar reaproveitar munições de outras armas. Três Pesadas fazem duas Cargas. Quatro Leves fazem três pesadas. Duas leves fazem uma Carga. Uma Carga pode ser convertida em 1 de Detonação. O processo também pode ser feito o contrário. Três pesadas são quatro leves.

Tabela de Conversão de Balas

Leve	Pesada	Carga	Detonação
	3	2	
4	3		
2		1	1

Arco

Custo: 20 gc
Munição: 1
Alcance Efetivo: 15m
Alcance Máximo: 90m
Perícia: Arquerismo
Modificador de Ataque: 0
POW: 10
AOE: -
Regras Especiais: Requer duas mãos. Dez flechas por 1 gc.

Arco Grande

Custo: 45 gc
Munição: 1
Alcance Efetivo: 15m
Alcance Máximo: 90m
Perícia: Arquerismo
Modificador de Ataque: 0
POW: 12
AOE: -
Regras Especiais: Requer duas mãos. Cinco flechas por 1 gc. Preciso STR 6 ou mais para usar.

Arco Nyss

Custo: 35 gp
Munição: 1
Alcance Efetivo: 18m
Alcance Máximo: 110m
Perícia: Arquerismo
Modificador de Ataque: 0
POW: 10
AOE: -
Regras Especiais: Requer duas mãos. Dez flechas por 1 gc. Preciso STR 5 ou mais para usar.

Bengala de Ryn

Custo: 40 gc
Munição: 1 (leve)
Alcance Efetivo: 12m
Alcance Máximo: 74m
Perícia: Rifle
Modificador de Ataque: -2 (uma mão), 0 (duas mãos)

POW: 10

AOE: -

Regras Especiais: Um observador precisa fazer um teste de PER + Detectar com número alvo de 14 para descobrir o segredo da arma. Custa 2 gc por cinco tiros.

Besta

Custo: 20 gc
Munição: 1
Alcance Efetivo: 15m
Alcance Máximo: 90m
Perícia: Besta
Modificador de Ataque: -2 (uma mão), 0 (Duas mãos).

POW: 12

AOE: -

Regras Especiais: Custa 1 gc por 10 setas. A Besta leva uma rodada completa para recarregar.

Besta de Repetição

Custo: 30 gc
Munição: 6
Alcance Efetivo: 15m
Alcance Máximo: 90m
Perícia: Besta
Modificador de Ataque: -1

POW: 10

AOE: -

Regras Especiais: Repor um cartucho de setas requer uma ação rápida. Recarregar um cartucho requer uma ação rápida. Requerem as duas mãos. Custa 1 gc por 10 setas. Cartucho adicional custa 10 gp.

Boleadeira

Custo: 5 gc
Munição: -
Alcance Efetivo: 12m
Alcance Máximo: -
Perícia: Arma de Arremesso

Modificador de Ataque: -2

POW: 0 + STR do atacante.

AOE: -

Regras Especiais: Alvo acertado precisa ser bem sucedido num testes de STR + PRW com numero alvo de 15 ou será derrubado. Uma vez caído, gastará uma ação rápida e fará teste de AGL + Usar Corda com numero alvo de 10 e um teste de STR com o mesmo numero alvo para de desprender. Caso falhe, pode fazer novamente o teste em sua outra ação rápida.

Canhão de Batalha Ogrun

Custo: 85 gc

Munição: 1 carga explosiva

Alcance Efetivo: 18m

Alcance Máximo: 360 pés

Perícia: Rifle

Modificador de Ataque: -2 (uma mão), -1 (duas mãos)

POW: 12

AOE: 3

Regras Especiais: Só pode ser usada por pessoas com proporções de tamanho Ogrun e STR 6 ou mais. Custa 3 gc por tiro.

Canhão de Mão

Custo: 100 gc

Munição: 1 pesada

Alcance Efetivo: 18m

Alcance Máximo: 110m

Perícia: Pistola

Modificador de Ataque: 0

POW: 12

AOE: -

Regras Especiais: Custa 3 gc por cinco tiros.

Canhão Escudo

Custo: 45 gc

Munição: 1 pesada

Alcance Efetivo: 12m

Alcance Máximo: 74m

Perícia: Rifle

Modificador de Ataque: -2

POW: 12

AOE: -

Regras Especiais: Esta arma pode ser usada como arma de fogo ou escudo. Custa 3 gc por 5 balas pesada. Durante uma taque em carga, pode-se gastar 1 ponto de talento para fazer um ataque a distância antes de terminar a carga. Não sofre penalidade por atirar em corpo a corpo.

Carabina

Custo: 60 gc

Munição: 5 leves em invólucro de metal

Alcance Efetivo: 15m

Alcance Máximo: 90m

Perícia: Rifle

Modificador de Ataque: 0

POW: 10

AOE: -

Regras Especiais: Repor um cilindro de Munição requer uma ação rápida. Recarregar um cilindro de Munição requer uma ação rápida. Custa 3 gc por 5 balas. Um cilindro extra custa 15 gc.

Espada Canhão de Repetição

Custo: 100 gc

Munição: 5 leves em invólucro de metal

Alcance Efetivo: 15m

Alcance Máximo: 90m

Perícia: Rifle

Modificador de Ataque: -1

POW: 10

AOE: -

Regras Especiais: Usando como arma branca o modificador de ataque é -1, o POW é 3 e usa a perícia Arma de Mão. Repor um cilindro de munição requer uma ação rápida. Recarregar um cilindro de munição requer uma ação rápida. Custa 3 gc para cada cinco balas. Cilindros de munição adicionais custas 15 gp. Precisa das duas mãos. Durante uma taque em carga, pode-se gastar 1 ponto de talento para fazer um ataque a distância antes de terminar a carga. Não sofre penalidade por atirar em corpo a corpo.

Espada Canhão Pesado

Custo: 150 gc

Munição: 1 pesada

Alcance Efetivo: 15m

Alcance Máximo: 90m

Perícia: Rifle

Modificador de Ataque: -1

POW: 12

AOE: -

Regras Especiais: Usado como arma branca ele recebe uma penalidade no ataque de -1, o POW é 3 e usa perícias Arma de Mão. Custa 3gc por cinco tiros. Durante uma taque em carga, pode-se gastar 1 ponto de talento para fazer um ataque a distância antes de terminar a carga. Não sofre penalidade por atirar em corpo a corpo.

Espingarda Cano Serrado

Custo: 40 gc
Munição: 1 detonação
Alcance Efetivo: 12m (SP12)
Alcance Máximo: -
Perícia: Rifle
Modificador de Ataque: -2 (uma mão), 0 (duas mãos)
POW: 12
AOE: -
Regras Especiais: Custa 1 gc por tiro.

Espingarda Radcliffe

Custo: 250 gc
Munição: 5 pesadas em invólucro de metal
Alcance Efetivo: 18m
Alcance Máximo: 118m
Perícia: Rifle
Modificador de Ataque: -2 (uma mão), 0 (duas mãos)
POW: 11
AOE: -
Regras Especiais: Repor um cilindro de munição requer uma ação rápida. Recarregar um cilindro de munição requer uma ação rápida. Requerem as duas mãos. Custa 4 gc por 5 balas setas. cilindros de munição adicionais custas 15 gp.

Espingarda de Carga

Custo: 40 gc
Munição: 1 carga
Alcance Efetivo: 6m
Alcance Máximo: -
Perícia: Pistola
Modificador de Ataque: -2 (uma mão), -1 (duas mãos)
POW: 14
AOE: -
Regras Especiais: Custa 1 gc por tiro.

Faca de Arremesso

Custo: 8 gc
Munição: -
Alcance Efetivo: 9m
Alcance Máximo: -
Perícia: Armas de Arremesso
Modificador de Ataque: 0
POW: 2 + STR do atacante;
AOE: -
Regras Especiais: Adicione a STR ao POW no teste de dano. Pode ser usada como arma corporal.

Funda

Custo: 5 gc
Munição: 1
Alcance Efetivo: 15m
Alcance Máximo: -
Perícia: Arma de Arremesso
Modificador de Ataque: -2
POW: 8
AOE: -
Regras Especiais: Usado normalmente para arremessar pedras, granadas ou balas de estilingue. Usando munições de estilingue não há penalidades. Custa 1 gc por vinte munições.

Granada, Concussão

Custo: 20 gc
Munição: -
Alcance Efetivo: 12m
Alcance Máximo: -
Perícia: Armas de Arremesso
Modificador de Ataque: 0
POW: -
AOE: 3
Regras Especiais: Uma vez que esta pronta, usar uma granada requer uma ação rápida e um ataque. A ação rápida é gasta puxando o pino e o ataque é jogar a granada. Este granada não causa dano, todos dentro da AOE são derrubados.

Granada, Explosiva

Custo: 10 gc
Munição: -
Alcance Efetivo: 12m
Alcance Máximo: -
Perícia: Armas de Arremesso
Modificador de Ataque: 0
POW: 12
AOE: 3
Regras Especiais: Uma vez que esta pronta, usar uma granada requer uma ação rápida e um ataque. A ação rápida é gasta puxando o pino e o ataque é jogar a granada.

Granada, Fumaça

Custo: 5 gc
Munição: -
Alcance Efetivo: 12m
Alcance Máximo: -
Perícia: Armas de Arremesso
Modificador de Ataque: 0
POW: -
AOE: 3

Regras Especiais: Uma vez que esta pronta, usar uma granada requer uma ação rápida e um ataque. A ação rápida é gasta puxando o pino e o ataque é jogar a granada. Este granada não causa dano, o seu efeito dura por um turno.

Granada, Gás Estrangulador

Custo: 20 gc

Munição: -

Alcance Efetivo: 12m

Alcance Máximo: -

Perícia: Armas de Arremesso

Modificador de Ataque: 0

POW: -

AOE: 3

Regras Especiais: Uma vez que esta pronta, usar uma granada requer uma ação rápida e um ataque. A ação rápida é gasta puxando o pino e o ataque é jogar a granada. Este granada não causa dano, o seu efeito dura por um turno. Todos na AOE ficam com -2 na DEF e -2 nos testes de Ataque.

Javelin

Custo: 5 gc

Munição: -

Alcance Efetivo: 12m

Alcance Máximo: -

Perícia: Arma de Arremesso

Modificador de Ataque: 0

POW: 3 + STR do atacante

AOE: -

Regras Especiais: Uma lança pequena feita para arremessar. Adicione a STR ao POW no teste de dano.

Lançador de Arpão

Custo: 35 gc

Munição: 1 arpão ou gancho

Alcance Efetivo: 15m

Alcance Máximo: 36m

Perícia: Rifle

Modificador de Ataque: -2

POW: 12

AOE: -

Regras Especiais: Após causar dano em criaturas com tamanho base igual ou menor, pode-se imediatamente tentar puxar o alvo para você. Gancho ataca com penalidade de -4 no ataque e -2 no POW 8. Custa 1 gc por cinco cargas. Arpão ou gancho adicional custa 1 gc.

Machado de Arremesso

Custo: 12 gc

Munição: -

Alcance Efetivo: 9m

Alcance Máximo: -

Perícia: Arma de Arremesso

Modificador de Ataque: 0

POW: 3

AOE: -

Regras Especiais: Adicione a STR ao POW para o teste de dano. Pode ser usado como arma corporal também.

Machado Pistola

Custo: 80 gc

Munição: 1 pesada

Alcance Efetivo: 12m

Alcance Máximo: 74m

Perícia: Rifle

Modificador de Ataque: -1

POW: 12

AOE: -

Regras Especiais: Quando usado como arma branca tem modificador de -1 no ataque e tem POW 3, usa perícia Arma de Mão. Tem custo de 3 gc por cinco tiros. Durante uma taque em carga, pode-se gastar 1 ponto de talento para fazer um ataque a distância antes de terminar a carga. Não sofre penalidade por atirar em corpo a corpo.

Mosquete

Custo: 30 gc

Munição: 1 pesada

Alcance Efetivo: 12m

Alcance Máximo: 74m

Perícia: Rifle

Modificador de Ataque: -2 (uma mão), -1 (duas mãos)

POW: 12

AOE: -

Regras Especiais: Custa 3 gc por 5 tiros.

Pistola

Custo: 20 gc

Munição: 1 leve

Alcance Efetivo: 12m

Alcance Máximo: 74m

Perícia: Pistola

Modificador de Ataque: 0

POW: 10

AOE: -

Regras Especiais: Custa 2 gc por 5 tiros.

Pistola de Negociação

Custo: 15 gc
Munição: 1 leve
Alcance Efetivo: 6m
Alcance Máximo: -
Perícia: Pistola
Modificador de Ataque: +1
POW: 8
AOE: -
Regras Especiais: Custa 2 gc por cinco tiros.

Pistola Arcana

Custo: 150 gc
Munição: 1 bala rúnica em invólucro de metal
Alcance Efetivo: 15m
Alcance Máximo: 90m
Perícia: Pistola
Modificador de Ataque: 0
POW: 10
AOE: -
Regras Especiais: Só pode atirar balas rúnicas. Custa 5 gc por bala. Devido o alto custo, muito constroem suas próprias balas. Quando usada pelo mago pistoleiro, é considerada uma arma mágica.

Pistola de Repetição

Custo: 35 gc
Munição: 5 leves
Alcance Efetivo: 12m
Alcance Máximo: 74m
Perícia: Pistola
Modificador de Ataque: 0
POW: 10
AOE: -
Regras Especiais: Repor um cilindro de munição requer uma ação rápida. Recarregar um cilindro de munição requer uma ação rápida. Requerem as duas mãos. Custa 2 gc por 5 balas setas. Cilindros de munição adicionais custas 15 gp.

Pistola Quadrangular

Custo: 200 gc
Munição: 4 leves
Alcance Efetivo: 15m
Alcance Máximo: 90m
Perícia: Pistola
Modificador de Ataque: -1
POW: 10
AOE: -
Regras Especiais: Depois de acertar o alvo com um teste de ataque, faça outro ataque em outro alvo que esteja no máximo a 2" de distância.

Este ataque é além dos ataques normais do personagem. Recarregar o tambor leve uma ação rápida. Custa 2 gc por cinco tiros.

Rifle Longo

Custo: 50 gc
Munição: 1 pesada
Alcance Efetivo: 21m
Alcance Máximo: 128m
Perícia: Rifle
Modificador de Ataque: 0
POW: 10
AOE: -
Regras Especiais: Custa 2 gc por cinco tiros. Precisa das duas mãos.

Rifle Pesado

Custo: 120 gc
Munição: 1 pesada
Alcance Efetivo: 21m
Alcance Máximo: 74m
Perícia: Rifle
Modificador de Ataque: 0
POW: 12
AOE: -
Regras Especiais: Custa 3 gc por cinco tiros. Precisam as duas mãos.

Rifle Arcano

Custo: 200 gc
Munição: 1 bala rúnica
Alcance Efetivo: 21m
Alcance Máximo: 128m
Perícia: Rifle
Modificador de Ataque: -2 (uma mão), 0 (duas mãos)
POW:
AOE:
Regras Especiais: Só pode atirar balas rúnicas. Custa 5 gc por bala. Devido o alto custo, muito constroem suas próprias balas (pág. 160). Quando usada pelo mago pistoleiro, é considerada uma arma mágica. Precisa das duas mãos.

Rifle Militar

Custo: 45 gc
Munição: 1 pesada
Alcance Efetivo: 15m
Alcance Máximo: 90m
Perícia: Rifle
Modificador de Ataque: 0
POW: 11
AOE: -

Regras Especiais: Custa 3 gc por cinco tiros. Precisa das duas mãos.

Rifle de Repetição

Custo: 80 gc

Munição: 5 leves

Alcance Efetivo: 21m

Alcance Máximo: 128m

Perícia: Rifle

Modificador de Ataque: 0

POW: 10

AOE:-

Regras Especiais: Repor um cilindro de munição requer uma ação rápida. Recarregar um cilindro de munição requer uma ação rápida. Requerem as duas mãos. Custa 2 gc por 5 balas setas. Cilindros de munição adicionais custam 15 gp. Precisa das duas mãos.

Munição e Acessórios de Armas de Ataque a Distância

Munição e Acessórios de Armas de Ataque a Distância

Bandoleira de Granada: Saca granada sem gastar ação rápida.

Tripé: O apoio dá +2 no primeiro tiro com o rifle. Requer uma ação rápida para preparar.

Munição de Arma de Fogo: 2 gc por cinco leves. 3 gc por 5 pesadas, 1 gc por carga. +1 gc caso seja em invólucro de metal.

Cinto de Arma: Cinto com espaço para três ou quatro pistolas coldres. É possível sacar duas pistolas com a mesma ação rápida.

Kit de Fabricar Armas de Fogo: Permite fazer os testes de Ofícios (Fabricar Armas de Fogo). Preciso para fazer munições.

Mira Telescópica para Pistola ou Rifle: adicione 4,5m ao Alcance Efetivo e 22m ao Alcance Máximo.

Roupas

Capa de Inverno: +1 ARM contra dano de frio.

Equipamento

Foram descritos apenas os equipamentos que tem modificadores.

Chave de Boca para Gigante: Usado como arma causa penalidade de ataque de -2 e tem POW 3. Acerto crítico pode causar nocaute. Após sofrer dano, o alvo

precisa testar sua Força de Vontade com um número alvo igual a STR+9 do atacante. Se tiver sucesso, está consciente. Se falhar ele é nocauteado.

Laboratório Alquímico: Trabalhando sem ser perturbado no laboratório o personagem recebe +2 nos testes de Perícia Alquimia.

Avental de Alquimista: Avental que concede +3 ARM contra dano de frio, corrosão e fogo originário de ataques frontais. Não conta como armadura.

Máscara de Gás: Receba +1 ARM contra dano de corrosão e imunidade contra efeitos de gás. Receba -1 nos testes de PER. Cada novo filtro custa 5 gc e dura 4 horas de exposição.

Algemas: Algemas de aço. Preciso teste de STR ou AGL + Arte da Fuga com número alvo de 15. A falha causa 1 de dano ao personagem. Tentar arrombar impõe penalidade de -2. Algemas maiores, para Orgun, por exemplo, custam 15 gc e o número alvo é 20.

Oficina de Mekânico: Concede +2 nos testes de Engenharia Mekânica para reparar ou construir equipamentos.

Motor a vapor Portátil: Custa 1 gc por 4 horas de trabalho contínuo.

Arribadeira: Possui Alcance Efetivo de 6m e não tem Alcance Máximo. Usa perícias Pistola com penalidade de -2. O POW é 10. Custa 1 gc por bala.

Kit de Gravação de Bala Rúnica: pode ser usado para fazer balas normais também.

Luneta: receba +2 em testes de PER para analisar coisas distantes.

Kit Cirúrgico: Receba +1 em testes de perícia Medicina.

Kit de Ladinagem: Receba +1 em testes de Arrombar e Punga.

Montarias e seus Equipamentos

Cavalo de Tração: PHY 12 - SPD 7 - STR 12. Tem ARM 12 e 12 Pontos de Vitalidade. Sozinho tem DEF 11, com alguém sobre ele tem penalidade de -2. Um coice tem MAT 5 e POW igual a STR do animal. Não atacam enquanto montados.

Cavalo de Montaria: PHY 12 - SPD 9 - STR 8. Tem ARM 12 e 12 Pontos de Vitalidade. Sozinho tem DEF 14. Um coice tem MAT 5 e POW igual a STR do animal. Não atacam enquanto montados.

Cavalo de Guerra: PHY 12 - SPD 8 - STR 12. Tem ARM 12 e 12 Pontos de Vitalidade. Sozinho tem DEF 12. Um coice tem MAT 5 e POW igual a STR do animal.

Armadura de Cavalo Leve: Concede +4 de ARM para o Cavalo.

Armadura de Cavalo Média: Concede +6 de ARM para o Cavalo.

Armadura de Cavalo Pesada: Concede +8 de ARM para o Cavalo. Não pode ser usado por cavalos de montaria.

Máscara de Gás Equina: Ação completa para colocar no animal. +1 de ARM contra dano de corrosão e imune a efeitos de gás. Penalidade de -1 no PER do animal.

Arreios: Montar sem os arreios impõe penalidade de -3 nos testes de Cavalgar.

Mekânica

Processo que mistura magia com ciência para criar equipamentos inovadores para facilitar a vida e aumentar o poder bélico do continente.

Itens e Armas Mágicas

Itens Orgoth, Skorne, do Círculo de Orboros e tantas outras ainda podem ser encontradas, mas elas são raras e ninguém costuma vendê-las.

Itens Mekânicos

Um item mecânico é composto de três componentes: **Alojamento, Capacitor e Placa Rúnica**. O Alojamento é a peça que será mekânizada, seja uma armadura, escudo, arma ou etc. O capacitor é a fonte de poder arcano. As placas rúnicas são placas de metal com poderes mágicos escritos. Toda a engenharia faz com que o peso do item não seja alterado após mekânizá-lo.

Armas Mekânicas: Se um capacitor ficar sem energia, a arma ficará com penalidade de -1 na rolagem de ataque até que seu capacitor seja trocado por outro com energia.

Armaduras Mekânicas: Se um capacitor ficar sem energia, a armadura ficará com penalidade de -2 na DEF até que seu capacitor seja trocado por outro com energia.

Itens Mekânicos: Muitos se ativam com uma ação rápida, outros só agem com uma condição, ser atacado por exemplo.

Requisitos de Montagem.

Requer que o montador tenha um Kit de Ferramentas de Mekânico e deve ter graduações na Perícia Engenharia Mekânica. Montar em dispositivo portátil leva cerca de duas horas.

Dispositivos maiores levam muito mais.

Depois que o personagem tenha analisado e passado todo o tempo necessário para a montagem, o jogador faz uma INT + Engenharia Mekânica contra um número alvo de 13 para determinar o seu sucesso. Sucesso indica que montado corretamente, com falha o dispositivo não funciona. Necessário perder mais tempo.

Desmontar leva 30 minutos e pede um teste de INT + Engenharia Mekânica contra um número alvo de 13. Se falhar, tenta novamente e gasta 15 minutos. Desmontar dispositivos complexos tem um tempo determinado pelo Mestre.

Devido ser popular, trocar um acumulador não requer testes ou requisitos, apenas 5 minutos de trabalho.

Trocar Placa Rúnica envolve abrir o Alojamento cuidadosamente para fazer a troca. Com as ferramentas necessárias é possível fazer a troca em cinco minutos de um dispositivo portátil, arma ou armadura. Não é preciso testes.

Alojando

Um Alojamento para um dispositivo mekânico custa 10x seu valor normal. Para transformar um machado em mekânico, primeiro será preciso pagar 180 gc (8 gc do machado x 10). Fabricar um item para acomodar um dispositivo mekânico custa 3x o seu valor. Logo, construir uma lança para ser mekânica custará 45 gc (15 gc da lança x3).

Alojando a Mekânica

Custo: 10x o custo do item não-mekânico que será acomodada a mekânica.

Descrição: Informação dos componentes.

Regra Especial: Nenhuma:

Requerimentos de Fabricação: Perícia de Ofícios aplicável (Fabricação de Armas de Fogo para uma pistola mekânica) e Engenharia Mekânica.

Custo de material de fabricação: 3x o custo do item não mekânico.

Regras de Fabricação: É necessário ter acesso a uma oficina de mekânico.

Exemplo: um personagem quer comprar um machado para colocar mekânica nele e gasta 80 gc (machado tem custo de 8gc). Alternativamente, se tiver a perícia necessária ele poderia fabricar o machado e gastar apenas 24 gc.

Disjunção Arcana

Tentar equipar uma arma mágica com acessórios mekânicos resulta em uma dissonância taumatúrgica que destrói tanto a arma mágica como a placa rúnica. Não tente fazer isso em casa.

Reutilizar

Um item que estava alojando mekânica pode ser utilizado para alojar outro tipo de mekânica. O novo alojamento deve passar por uma semana de trabalho e no final àquele que o reaproveita faz teste de Engenharia Mekânica ou de um Ofício pertinente, o que for menor, contra um NA de 15. Se falhar, é preciso uma nova semana de trabalho. Um alojamento usado custa apenas cinco vezes o valor do item original. Armas com alojamentos reutilizados tem penalidade de -1 no ataque devido o desbalanceamento inevitável.

Capacitores

Cada dispositivo mekânico requer uma fonte de energia para alimentar suas placas rúnicas. A quantidade de energia que um capacitor armazena depende do seu modelo. A taxa de consumo de energia depende do poder das placas rúnicas e suas utilizações.

Custo: Este é o custo do condensador.

Potência de Saída: Esta é uma medida de Pontos Rúnicos que o capacitor pode gerir ao mesmo um momento. Se um aparato mekânico requer mais energia do que o capacitor pode dispor, o aparelho não funcionará.

Vida útil: Tempo em que é confiável usar o condensador.

Descrição: Esta é uma descrição do capacitor.

Regras especiais: Esta seção descreve regras especiais.

Requisitos de fabricação: Estas são as Perícias e Habilidades necessárias para fabricar o capacitor. Sem elas não é possível.

Custo de material: Este é o custo fabricar o capacitor.

Regras de fabricação: Estas são as regras para a construção do capacitor uma vez que a personagem tem os materiais à mão.

Acumulador Arcodinâmico

Custo: 50 gc

Potência de saída: 4

Vida Útil: 1 mês

Descrição: Eles são construídos em cilindros ou esferas de aço e vidro que contém rolamentos de ouro e ligas arcanas. Pode ser usados para abastecer vários dispositivos, mas apenas um por vez. Cria reações alquímicas que geram energia.

Regras especiais: Devido sua fabricação mais elaborada, consegue durar mais tempo que o capacitor alquímico.

Requisitos de fabricação: Ofício (Vidraçaria), Engenharia Mekânica, Inscrever Fórmula.

Custos de materiais: 15 gc

Regras de fabricação: Preciso Oficina de Mekânico e Oficina de Vidraceiro. Estando com tudo pronto, ele deve passar um dia preparando a montagem dos componentes. No final deste período faz-se um teste de INT + Ofício (Vidraçaria) ou Engenharia Mekânica, o que for menor, com número alvo de 13. Falhando é preciso gastar uma nova hora.

Câmara Tempestuosa

Custo: 250 gc

Potência de saída: 5

Vida Útil: 1 ano

Descrição: É um revolucionário acumulador usado pelo exército de Cygnar.

Regras especiais: O personagem que está usando fica encoberto de eletricidade, qualquer um que lhe acertar sofre dano de 12 POW de dano elétrico. Não pode ser recarregado.

Requisitos de fabricação: Engenharia Mekânica, Inscrever Fórmula.

Custos de materiais: 80 gc

Regras de Fabricação: Requer oficina de mekânico. Estando com tudo pronto, ele deve passar uma semana preparando a montagem dos componentes. No final deste período faz-se um teste de INT + Engenharia Mekânica, o que for menor, com número alvo de 16. Falhando é preciso gastar um novo dia.

Capacitor à Corda

Custo: 80 gc

Potência de saída: 3

Vida Útil: 1 dia, olhe regra de recarga abaixo.

Descrição: Este é um invento mekânico genial. Criado pelo Culto de Cyriss e difundido pelos Reinos de Ferro, ele pode ser construído em vários tamanhos.

Regras especiais: Preciso 15 minutos de corda para recarregá-lo por completo.

Requisitos de fabricação: Engenharia Mekânica, Inscrever Fórmula.

Custos de materiais: 20 gc

Regras de fabricação: Requer Oficina Mekânica. Estando com tudo pronto, ele deve passar três dias preparando a montagem dos componentes. No final deste período faz-se um teste de INT +

Engenharia Mekânica, o que for menor, com número alvo de 15. Falhando é preciso gastar quatro novas horas.

Capacitor Alquímico.

Custo: 10 gc

Potência de saída: 3

Vida Útil: 1 semana

Descrição: Esta é uma pequena bateria alquímica que pode ser usada para gerar poder a maioria dos dispositivos portáteis.

Regras especiais: Embora úteis, perdem a potência rapidamente. Eles não podem ser recarregados.

Requisitos de fabricação: Alquimia e Engenharia Mekânica

Custos de materiais: 3 gc

Regras de fabricação: Requer Laboratório de Alquimista e Oficina de Mekânico. Estando com tudo pronto, ele deve passar quatro horas preparando a montagem dos componentes. No final deste período faz-se um teste de INT + Alquimia ou Engenharia Mekânica, o que for mais baixo, com número alvo de 13. Falhando é preciso gastar uma nova hora.

Turbina Arcana

Custo: 500 gc

Potência de saída: 8

Vida Útil: 6 horas de cada vez, com um fornecimento estável de carvão e água.

Descrição: Altamente eficiente em fornecer energia arcana. Seu coração é um complexo tubo de fio entrelaçados com ligas arcanas sensíveis. Ele é usado em Gigantes e Armaduras de Conjuradores de Batalha. Existem versões potentes que pode gerar até 12 horas de poder.

Regras especiais: Normalmente colocado em armaduras mekânicas. Armas e escudos conectados com a turbina uma um condute arcano que custa 10 gc. Trocar a arma conectada requer 10 minutos e sucesso no teste de INT + Engenharia Mekânica com numero alvo de 11. Uma turbina arcana consome 1gc para cada dia com 12 horas de funcionamento.

Requisitos de fabricação: Engenharia Mekânica, Inscrever Fórmula.

Custos de materiais: 160 gc

Regras de fabricação: Oficina de Mekânico Estando com tudo pronto, ele deve passar uma semana

preparando a montagem dos componentes. No final deste período faz-se um teste de INT + Engenharia Mekânica com número alvo de 17. Falhando é preciso gastar um novo dia.

Placas Rúnicas

São placas de metal com inscrições mágicas, ligadas com cabos e alimentadas com energias arcanas, essas placas concedem grande poder.

Pontos Rúnicos

Cada runa mekânica tem um valor de Pontos Rúnicos. Quanto mais complexa a runa, maior seu valor em pontos rúnicos. Cada placa rúnica pode ter até cinco pontos de runas. Os pontos são uma medida de poder que representa o custo de cargas do acumulador. Acumuladores suportam até 5 pontos de runas por vez.

Comprando Placas Rúnicas - Uma placa rúnica em branco custa 10 gc.

Escrevendo em Placas Rúnicas - Para escrever é preciso ter perícia Engenharia Mekânica e habilidade Inscrever Fórmula.

Leva uma semana por Ponto Rúnico. Após o tempo o personagem faz um teste de INT + Engenharia Mekânica para determinar o sucesso com numero alvo de 12 + pontos de runas. Pode gastar mais uma semana para ganhar +2 de bônus. Com falha é preciso gastar uma nova semana. Uma placa rúnica que ainda não tenha completado seu valor máximo de Pontos Rúnicos pode ser completada depois.

Tipo: Qual o tipo de item que pode conter essa placa.

Custo: Custo da inscrição.

Pontos Rúnicos: Número para gerar valor total.

Efeito: O efeito da runa em jogo.

Abençoada

Tipo: Arma Corporal e a Distância

Custo: 300 gc

Pontos Rúnicos: 2

Efeito: Quando carregada ataques ignoram efeitos mágicos que aumentem DEF ou ARM do atacado.

Acelerar

Tipo: Armadura

Custo: 300 gc

Pontos Rúnicos: 2

Efeito: Quando carregada uma vez por turno pode avançar até 3m como uma ação rápida.

Aegis

Tipo: Armadura

Custo: 150 gc

Pontos Rúnicos: 1

Efeito: Quando carregada personagem fica imune a efeitos contínuos.

Agravador de Feridas**Tipo:** Arma Corporal**Custo:** 300 gc**Pontos Rúnicos:** 2**Efeito:** Quando carregada o alvo acertado perde Habilidade Robusto, não pode curar ou ser curado e não pode transferir dano para outro.**Auréola de Fogo****Tipo:** Armadura ou Escudo**Custo:** 300 gc**Pontos Rúnicos:** 2**Efeito:** Quando carregada, personagem ganha Imunidade: Fogo. Enquanto ativa, personagem gasta uma ação rápida para liberar o campo de chamas ao seu redor. Por uma rodada qualquer personagem que o ataque com ataques corporais sofrem efeito contínuo de Fogo. Se for colocado no escudo, apenas atacantes frontais recebem esse efeito.**Captura Mekânica****Tipo:** Arma Corporal**Custo:** 300 gc**Pontos Rúnicos:** 2**Efeito:** Quando carregada gigantes acertados ficam paralisados por um turno.**Compensadora****Tipo:** Armadura**Custo:** 150 gc**Pontos Rúnicos:** 1**Efeito:** Quando carregado reduza a penalidade de DEF em 1.**Corruptora****Tipo:** Arma Corporal e a Distância**Custo:** 150 gc**Pontos Rúnicos:** 1**Efeito:** Quando carregada personagem causa dano contínuo de Corrosão.**Desatadora****Tipo:** Arma Corporal**Custo:** 300 gc**Pontos Rúnicos:** 2**Efeito:** Quando carregada, um alvo acertado tem suas magias em manutenção são expiradas automaticamente.**Eletrocutadora****Tipo:** Arma Corporal**Custo:** 450 gc**Pontos Rúnicos:** 3**Efeito:** Quando carregada ganha +1 no POW e Gigantes sofrem Disrupção (Gigantes a Vapor perdem pontos de focus e não podem ter pontos de focus recebido por um turno).**Estável****Tipo:** Armadura**Custo:** 150 gc**Pontos Rúnicos:** 1**Efeito:** Quando carregada o personagem não será Derrubado.**Explosão****Tipo:** Arma de Fogo**Custo:** 300 gc**Pontos Rúnicos:** 2**Efeito:** Quando carregada personagem pode atacar normalmente ou dar ataques com AOE 3.**Flamejante****Tipo:** Arma Corporal**Custo:** 300 gc**Pontos Rúnicos:** 2**Efeito:** Quando carregada ganha +1 no POW. Com um crítico personagem causa dano contínuo de fogo.**Força Arcana****Tipo:** Arma Corporal**Custo:** 450 gc**Pontos Rúnicos:** 3**Efeito:** Quando carregada a arma ganha +2 em POW. Com um crítico pode-se causar arremesso ou apenas rolar o dano. O arremesso joga 9m em direção contrária e o POW do arremesso é a STR do atacante.**Força Elevada****Tipo:** Armadura**Custo:** 300 gc**Pontos Rúnicos:** 2**Efeito:** Quando carregada personagem ganha +1 em STR**Gélida****Tipo:** Arma Corporal**Custo:** 300 gc**Pontos Rúnicos:** 2**Efeito:** Quando carregada adiciona +1 ao POW. Com um crítico, um alvo sem Imunidade: Frio fica paralisado por um turno.**Purgo Ígneo****Tipo:** Arma Corporal**Custo:** 150 gc**Pontos Rúnicos:** 1**Efeito:** Quando carregada a arma ganha turbinagem no dado de dano.**Luz****Tipo:** Arma Corporal, a Distância ou Armadura**Custo:** 150 gc

Pontos Rúnicos: 1

Efeito: Quando carregada ela produz luz suficiente para uma área larga ao redor do personagem que a porta. Pode ser ligada ou desligada como ação rápida.

Paralisadora

Tipo: Arma Corporal

Custo: 450 gc

Pontos Rúnicos: 3

Efeito: Quando carregada ganhe +1 de POW. Gigantes a Vapor atingidos sofrem Paralisia como efeito contínuo (Defesa cai para 7 e não pode correr ou fazer carga).

Placa de Ligação

Tipo: Arma Corporal e a Distância

Custo: 300 gc

Pontos Rúnicos: 2

Efeito: Feita especialmente para criar ligação do Conjurador de Guerra com uma arma. Quando tiver carga e estiver com conjurador a arma recebe boot nos testes de ataque e dano.

Precisão

Tipo: Arma Corporal e a Distância

Custo: 150 gc

Pontos Rúnicos: 1

Efeito: Quando carregada dá +1 no ataque.

Proteção contra Feitiços

Tipo: Armadura

Custo: 450 gc

Pontos Rúnicos: 3

Efeito: Quando carregada o personagem não pode ser alvo de magias.

Repulsora

Tipo: Escudo

Custo: 300 gc

Pontos Rúnicos: 2

Efeito: Quando carregada todo personagem atingido por ele é empurrado em 1,5m opostamente.

Silenciadora

Tipo: Armas de Fogo

Custo: 150 gc

Pontos Rúnicos: 1

Efeito: Quando carregada seus ataques não fazem som algum.

Veloz

Tipo: Armadura

Custo: 450 gc

Pontos Rúnicos: 3

Efeito: Quando carregada personagem ganha +1 de SPD e DEF.

Objetos Mekânicos Dedicados

Armaduras de Conjuradores

Armaduras épicas usadas pelos Conjuradores de Batalha.

Regras para Campos de Força - Estando abastecido e carregada, e com a turbina arcana em operação com conexão com o conjurador, a armadura é capaz de gerar um campo de força. Este campo é útil conta danos de dois modos diferentes. Não estando conectadas ao conjurador elas não geram campo de força.

Conjuradores possuem seis caixas de Campo de Força em sua ficha. Marquem eles antes de marcar o Espiral de Vida. O Conjurador pode gastar pontos de Focus durante seu turno para limpar uma das caixas de campo de força marcado.

Supercarga Campo de Força - Aumente em +1 de ARM para cada ponto de Focus dependido.

Armadura de Conjurador de Guerra Leve

Custo: 2.010 gc

Modificador de DEF: 0

Modificador de ARM: +5

Descrição: Placas de metal dando prioridade a partes vitais, boa parte do corpo descoberto.

Pontos Rúnicos: 5

Regras Especiais: Armadura possui Turbina Arcana que suporta 8 pontos rúnicos. Ela gasta 5 para manter a armadura e campos de força. Aparatos adicionais podem ser conectados a turbina. Se ficar sem carga gera penalidade de -2 na DEF.

Fabricação: Fabricar a armadura leva 225 gc. Demora 1 mês. Usa perícia Usa Ofícios (metalurgia). Fabricar a placa rúnica leva 5 semanas e requer sucesso em teste de INT + Engenharia Mekânica com número alvo de 17. Note que armadura de conjurador tem placas rúnicas ligação em sua concepção.

Armadura de Conjurador de Guerra Média

Custo: 2.360 gc

Modificador de DEF: -1

Modificador de ARM: +7

Descrição: Placas de metal cobrindo maior parte do corpo.

Pontos Rúnicos: 5

Regras Especiais: Armadura possui Turbina Arcana que suporta 8 pontos rúnicos. Ela gasta 5 para manter a armadura e campos de força. Aparatos adicionais podem ser conectados a turbina. Se ficar sem carga gera penalidade de -4 na DEF e

sofre -1 de SPD.

Fabricação: Fabricar a armadura leva 330 gc. Demora 1 mês. Usa Ofícios (metalurgia). Fabricar a placa rúnica leva 5 semanas e requer sucesso em teste de INT + Engenharia Mekânica com número alvo de 17. Note que armadura de conjurador tem placas rúnicas ligação em sua concepção.

Armadura de Conjurador de Guerra Pesada

Custo: 2.760 gc

Modificador de DEF: -2

Modificador de ARM: +8

Descrição: Placas de metal cobrindo quase todo o corpo.

Pontos Rúnicos: 5

Regras Especiais: Armadura possui Turbina Arcana que suporta 8 pontos rúnicos. Ela gasta 5 para manter a armadura e campos de força. Aparatos adicionais podem ser conectados a turbina. Se ficar sem carga gera penalidade de -6 na DEF e -2 na SPD.

Fabricação: Fabricar a armadura leva 450 gc. Demora 1 mês. Usa perícia Usa Ofícios (metalurgia). Fabricar a placa rúnica leva 5 semanas e requer sucesso em teste de INT + Engenharia Mekânica com número alvo de 17. Note que armadura de conjurador tem placas rúnicas ligação em sua concepção.

Gládio Tempestuoso

Custo: 1.560 gc

Perícia: Arma Grande

Modificador de Ataque: -2 (uma mão), -1 (duas mãos)

POW: 5 (uma mão), 7 (duas mãos)

Descrição: Arma mekânica dos Lâminas Tempestuosas.

Pontos Rúnicos: 4

Regra Especial: Pode usar ataques a distância de eletricidade com RNG 4, AOE -, POW 12. Quando se atira eletricidade usa-se a perícias o atributo POI. Quem for alvo desta arma sobre dano de POW 12 elétrico. É inteligente usar uma Armadura de Cavaleiro Tempestuoso para empunhar a arma.

Fabricação: Fabricar a espada leva 210 gc. Leva 3 semanas. Usa Ofícios (metalurgia). Fabricar a placa rúnica leva 4 semanas e requer sucesso em teste de INT + Engenharia Mekânica com número alvo de 16.

Mira Telescópica Arcântrica

Custo: 590 gc

Descrição: Mira mekânica com componentes, capacitor e placa rúnica.

Pontos Rúnicos: 2

Regra Especial: Funciona com mira normal porem ignora camuflagem pelo turno.

Fabricação: Fabricar a mira leva 60 gc. Leva 1 semana. Uma a perícia Ofícios (Fabricação de Armas de Fogo). Fabricar a placa rúnica leva 2 semanas e requer sucesso em teste de INT + Engenharia Mekânica com número alvo de 14.

Óculos de Visão Longínqua

Custo: 790 gc

Descrição: Peça ótica complexa feita para observadores.

Pontos Rúnicos: 3

Regra Especial: Vê a noite como se fosse dia. Funciona como luneta. Não se pode usar junto com elmo.

Fabricação: Fabricar os óculos custa 75 gc. Leva 2 semana. Usa perícia Ofícios (Vidraceiro). Fabricar a placa rúnica leva 3 semanas e requer sucesso em teste de INT + Engenharia Mekânica com número alvo de 15.

Prótese Mekânica, Braço

Custo: 1.040 gs

Descrição: Feito para substituir membro superior. Parece real a não ser pelo sua lenta reação de resposta.

Pontos Rúnicos: 3

Regra Especial: Sofre -1 nos testes de AGL e POI (incluindo ataques) serve para armas de duas mãos. Braço tem STR 7. Ataque com arma de duas mãos use o valor maior, o natural ou do braço. Sem carga é inútil e alvo fica com -1 na DEF. Colocar o braço requer 2 horas de trabalho e teste de INT + Medicina com número alvo de 15, falhando causa d6 de dano e leva mais 10 minutos para novo teste.

Fabricação: Fabricar o braço leva 150 gc. Leva 3 semanas. Usa Ofícios (metalurgia). Fabricar a placa rúnica leva 3 semanas e requer sucesso em teste de INT + Engenharia Mekânica com número alvo de 15.

Prótese Mekânica, Olho

Custo: 790 gc

Descrição: Extremamente complexo que pode ser

removido.

Pontos Rúnicos: 3

Regra Especial: Para um personagem que tenha perdido um olho (pág. 217). Colocar o olho requer 2 horas de trabalho e teste de INT + Medicina com numero alvo de 15. Com a falha leva-se 10 minutos para novo teste.

Fabricação: Fabricar o olho leva 75 gc. Leva 3 semanas. Usa Ofícios (metalurgia). Fabricar a placa rúnica leva 3 semanas e requer sucesso em teste de INT + Engenharia Mekânica com número com número alvo de 14.

Prótese Mekânica, Mão

Custo: 590 gc

Descrição: Feito para ocupar uma mão perdida. Parece real a não ser por sua lenta velocidade de resposta.

Pontos Rúnicos: 2

Regra Especial: Sofre -1 nos testes de AGL e POI (incluindo ataques) quem seja com apenas uma mão. Sem carga é inútil. Colocar a mão requer 2 horas de trabalho e teste de INT + Medicina com número alvo de 15, falhando causa d6 de dano e leva mais 10 minutos para novo teste.

Fabricação: Fabricar a mira leva 60 gc. Leva 3 semanas. Usa Ofícios (metalurgia). Fabricar a placa rúnica leva 2 semanas e requer sucesso em teste de INT + Engenharia Mekânica com número alvo de 14.

Prótese Mekânica, Perna

Custo: 890 gc

Descrição: Feito para substituir pernas perdidas. Parece real a não ser por sua lenta velocidade de resposta e agilidade reduzida.

Pontos Rúnicos: 2

Regra Especial: Sofre -1 em SPD no lugar do -2 normais por perder uma perna. Sem carga é inútil e alvo fica com -2 na SPD. Colocar o braço requer 2 horas de trabalho e teste de INT + Medicina com número alvo de 15.

Fabricação: Fabricar a mira leva 150 gc. Leva 3 semanas. Usa Ofícios (metalurgia). Fabricar a placa rúnica leva 2 semanas e requer sucesso em teste de INT + Engenharia Mekânica com número alvo de 14.

Alquimia

Ingredientes com valor menor que 5 gc podem ser encontrados em qualquer cidade média. Ingredientes acima de 5 gc são mais difíceis e

depende da descrição do Narrador

Garimpendo Ingredientes: Personagem com Perícias Alquimia e Sobrevivência pode querer garimpar seus próprios ingredientes. Ele consegue retirar o equivalente a 1gc de ingrediente por ponto de Perícia Alquimia por hora. A depender da região o narrador pode mudar esse tempo.

Ácido Mineral: 2 gc por unidade. Encontrado naturalmente na natureza no fundo de piscinas naturais em cavernas escuras. Um substituto é um composto que sai como subproduto na fabricação de metais.

Ácido Orgânico: 3 gc por unidade. Uma bile corrosiva e caustica que dissolve ingredientes alquímicos com facilidade.

Cristais Minerais: 3 gc por unidade. Vários sais e cristais de rocha e outros elementos que permitem a ligação de energias desejadas pelos alquimistas. Existe uma gema preciosa artificial que é feita a partir da base desses cristais.

Cristal de Resíduo Alquímico: 1 gc por unidade. Este produto cristalino é aquilo que é destilada durante o processo de infusão dos compostos.

Ectoplasma: 10 gc por unidade. Uma massa pegajosa, cinza e densa é deixada para trás quando criaturas incorpóreas atravessam formas sólidas. Rapidamente após a travessia, o ectoplasma deve ser recolhido e armazenado em um pote hermético. Uma criatura viva que toque no ectoplasma sente uma sensação doentia de frio.

Extrato Arcano: 5 gc por unidade. É um líquido infundido com luminescência residual de energias arcanas. Existem em diversas cores e costumam ser extraídas de plantas.

Extrato Bioluminescente: 2 gc por unidade. Esta é uma pasta recolhida de fungos, insetos e criaturas aquáticas. O extrato é usado para estabilizar a maioria dos outros componentes alquímicos.

Extrato Mutagênico: 8 gc por unidade. Este líquido absurdamente caro só pode ser encontrado através do fluídos de criaturas com capacidade de transformar-se fisicamente.

Fúria de Menoth: 3 gc por unidade. Derivado de petróleo refinado e cruelmente tratado, a Fúria é um agente alquímico altamente inflamável quando entra em contato com o ar.

Glândula Adrenal de Mawg Escavador: 5 gc por unidade. Um poderoso ingrediente alquímico é a glândula do tamanho de uma ervilha que fica na base do cérebro do Mawg escavar. Ela é muito usada em compostos que envolvem seres humanos. Depois de retirado do cérebro, o bulbo precisa ser preservado alquimicamente ou suas características alquímicas se perderão.

Líquido de Resíduo Alquímico: 1 gc por unidade. São resíduos líquidos drenados ou filtrados durante o processo de fermentação alquímica.

Metais Pesados: 2 gc por unidade. Os metais tóxicos como o ferro, cobre e mercúrios são muito utilizados nas indústrias dos Reinos de Ferro.

Muitas fórmulas os utilizam em suas bases.

Minerais Arcanos: 7 gc por unidade. Sítios geológicos sagrados e construções misteriosas são fonte comum de minerais arcanos. Normalmente, a substância assume a forma de areia, mas pode assumir a forma de pedaços sólidos do tamanho de uma bola de gude.

Óleo Orgânico: 1 gc por unidade. Muito utilizado através da curtição da pele de alguns animais raros. Pode ser obter resultados parecidos extraindo o óleo de uma grande variedade de nozes, sementes e frutas.

Pedra Alquímica: 1 gc por unidade. De pedra alquímica é mais densa que uma pedra natural e é a base para muitos outros compostos alquímicos se unirem da melhor forma possível.

Toxina Orgânica: 5 gc por unidade. Criaturas peçonhentas podem ter vários tipos de toxinas mortais. Alquimistas aprendem desde cedo a retirar e utilizar esses perigosos venenos em compostos poderosos.

Itens Alquímicos

Acido Alquímico

Custo: 30 gc por um fraco pequeno

Descrição: Corrosivo Potente

Regras Especiais: Usado como granado, quebrar vidros e outros.

Requisitos para Fabricação: Alquimia

Ingredientes: 2 unidades de Pedra Alquímica, 1 Unidade de Ácido Mineral e 2 unidades de Ácido Orgânico.

Custo Total de Material: 10 gc

Formula Alquímica: Preparar requer um laboratório e exige duas horas de trabalho. No final deste tempo, o alquimista faz um teste de INT + Alquimia contra um alvo número de 14. Se o teste falhar, ele cria uma unidade de Líquido de Resíduo Alquímico.

Fortificante Alquímico

Custo: 33 gc por frasco pequeno

Descrição: Regenerador alquímico

Regras Especiais: Ao beber o alvo é automaticamente estabilizado.

Requisitos para Fabricação: Alquimia

Ingredientes: 2 unidades de Pedra Alquímica, 1 unidade de Extrato Mutagênico e 1 unidade de Óleo Orgânico.

Custo Total de Material: 11 gc

Formula Alquímica: Preparar requer um laboratório e exige duas horas de trabalho. No final deste tempo, o alquimista faz um teste de INT + Alquimia contra um alvo número de 14. Se o teste falhar, ele cria uma unidade de Líquido de Resíduo Alquímico.

Antitoxina

Custo: 42 gc por dose.

Descrição: Ajuda a conter doenças e envenenamento alquímico.

Regras Especiais: Leva 6+d6 minutos para fazer efeito. Faça teste de PHY com +5. Se falhar faça os novos testes com PHY +3.

Requisitos para Fabricação: Alquimia, Medicina

Ingredientes: 1 unidade de Pedra Alquímica, 1 unidade de Ácido Orgânico, 2 unidades de Toxina Orgânica.

Custo Total de Material: 14 gc.

Formula Alquímica: Preparar requer um laboratório e exige duas horas de trabalho. No final deste tempo, o alquimista faz um teste de INT + Alquimia contra um alvo número de 14. Se o teste falhar, ele cria uma unidade de Líquido de Resíduo Alquímico.

Cinzas de Urcaen

Custo: 54 gc por aplicação.

Descrição: Este pó cinza tem o leve cheiro de enxofre. Quando lançados no ar, o pó se liga com espíritos desencarnados e arrasta-os para o mundo físico.

Regras Especiais: Como uma ação rápida pode jogar o pó no ar com AOE de 4,5m. Criaturas incorpóreas no AOE perdem suas habilidade Incorpóreo por d3 turnos.

Requisitos para Fabricação: Alquimia

Ingredientes: 1 unidade de Pedra Alquímica, 1 unidade de Minerais Arcanos, 1 unidade de Ectoplasma.

Custo Total de Material: 18 gc

Formula Alquímica: Preparar requer um laboratório e exige duas horas de trabalho. No final deste tempo, o alquimista faz um teste de INT + Alquimia contra um alvo número de 16. Se o teste falhar, ele cria uma unidade de Cristal de Resíduo Alquímico.

Luz Engarrafa

Custo: 27 gc pela jarra, 5 gc pelo liquido da lanterna

Descrição: Dois líquidos selados em uma jarra. Quando chacoalhados e misturados eles geram luz.

Regras Especiais: Uma ação rápida para chacoalhar, considere como a luz de uma tocha e dura d6+3 minutos, depois disso pode-se chacoalhar novamente. A jarra funciona por duas semanas e depois disso vai funcionando muito mal.

Requisitos para Fabricação: Alquimia

Ingredientes: 1 unidade de Extrato Arcano, 2 unidades de Extrato Bioluminescente.

Custo Total de Material: 9 gc

Formula Alquímica: Preparar requer um laboratório e exige uma hora de trabalho. No final deste tempo, o alquimista faz um teste de INT + Alquimia contra um alvo número de 14. Se o teste falhar, ele cria uma unidade de Líquido de Resíduo

Alquímico.

Elixir Fortemórfico

Custo: 42 por dose

Descrição: Soro injetável que aumenta a força física.

Regras Especiais: Requer uma seringa. Alvo ganha +2 em STR no turno que injeta, o efeito dura igual ao PHY em turnos. Depois que acaba o alvo fica com -2 em AGL, POI e PER por um número de turnos igual ao PHY do personagem.

Requisitos para Fabricação: Alquimia

Ingredientes: 1 unidade de Pedra Alquímica, 1 unidade de Glândula Adrenal de Mawg Escavador, 1 unidade de Extrato Mutagênico.

Custo Total de Material: 14 gc

Formula Alquímica: Preparar requer um laboratório e exige duas horas de trabalho. No final deste tempo, o alquimista faz um teste de INT + Alquimia contra um alvo número de 15. Se o teste falhar, ele cria uma unidade de Toxina Orgânica.

Unguento de Cura

Custo: 27 gc por dose

Descrição: É colocado em ataduras limpas acelerar cura.

Regras Especiais: Recupere 1 ponto adicional de vitalidade por um número de horas igual a d3+Perícias Medicina daquele que o aplica.

Requisitos para Fabricação: Alquimia

Ingredientes: 1 unidade de Pedra Alquímica, 1 unidade de Minerais Arcanos, 1 unidade de Óleo Orgânico.

Custo Total de Material: 9 gc

Formula Alquímica: Preparar requer um laboratório e exige duas horas de trabalho. No final deste tempo, o alquimista faz um teste de INT + Alquimia contra um alvo número de 14. Se o teste falhar, ele cria uma unidade de Líquido de Resíduo Alquímico.

Agente de Ferrugem

Custo: 18 gc por um par de doses.

Descrição: Quando misturadas elas correm metal rapidamente.

Regras Especiais: Misturas as partes requer uma ação rápida. Depois de misturada pode se aplicar ou arremessar em algo, ela tem RNG 9m. Gigantes atingidos ficam com ARM -2. Personagens e Gigantes com a habilidade Imunidade: Corrosão não são afetados.

Requisitos para Fabricação: Alquimia

Ingredientes: 1 unidade de Pedra Alquímica, 1 unidade de Cristal de Resíduo Alquímico, 1 unidade de Metais Pesados, 1 unidade de Ácido Mineral.

Custo Total de Material: 6 gc

Formula Alquímica: Preparar requer um laboratório e exige duas horas de trabalho. No final deste tempo, o alquimista faz um teste de

INT + Alquimia contra um alvo número de 14. Se o teste falhar os ingredientes são perdidos.

Elixir da Sonolência

Custo: 36 gc por dose.

Descrição: Líquido que inibe os sentidos causando paz e possível sono.

Regras Especiais: Depois de ingerido faça teste de PHY com número alvo de 16. Sucesso mantém acordado, mas com -1 em INT e PER por uma hora. Se falhar cai inconsciente.

Requisitos para Fabricação: Alquimia

Ingredientes: 1 unidade de Minerais Arcanos, 1 unidade de Ácido Orgânico, 2 unidades de Óleo Orgânico.

Custo Total de Material: 12 gc

Formula Alquímica: Preparar requer um laboratório e exige duas horas de trabalho. No final deste tempo, o alquimista faz um teste de INT + Alquimia contra um alvo número de 14. Se o teste falhar ele cria uma unidade de Líquido de Resíduo Alquímico.

Sais Espirituais

Custo: 54 gc por jarra.

Descrição: Sal sempre foi usado para impedir entrada de espíritos malignos. Com o sal alquímico pode-se lutar contra infernais.

Regras Especiais: Se gasta uma ação rápida para derramar o Sais Espirituais. Mortos vivos e infernais não atravessam. Dura d3+1 turnos para começar a expirar (narrador pode mudar isso).

Requisitos para Fabricação: Alquimia

Ingredientes: 2 unidades de Pedra Alquímica, 1 unidade de Ectoplasma, 2 unidades de Cristais Minerais.

Custo Total de Material: 18 gc

Formula Alquímica: Preparar requer um laboratório e exige duas horas de trabalho. No final deste tempo, o alquimista faz um teste de INT + Alquimia contra um alvo número de 14. Se o teste falhar ele cria uma unidade de Cristal de Resíduo Alquímico.

Fogo Vitriólico

Custo: 21 gc por frasco

Descrição: Óleo alquímico que incendeia em contato com o ar.

Regras Especiais: Pode ser usado como arma de arremesso quando colocado dentro de algo para se jogar.

Requisitos para Fabricação: Alquimia

Ingredientes: 2 unidades de Pedra Alquímica, 1 unidade de Metais Pesados, 1 unidade de Fúria de Menoth.

Custo Total de Material: 7 gc

Formula Alquímica: Preparar requer um laboratório e exige duas horas de trabalho. No final deste tempo, o alquimista faz um teste de INT + Alquimia contra um alvo número de 14. Se o teste falhar ele cria uma unidade de Líquido de

Resíduo Alquímico.

Alquimia de campo

Nem todos os compostos precisam de um laboratório. Estes itens podem ser feitos rapidamente em meio o campo.

Acido Simples

Descrição: Instável e com potencia baixa, mas ajuda em momentos críticos.

Regras Especiais: Pode ser arremessado com RNG de 9m. A criatura sofre d3 pontos de dano. Metal e pedra inanimados recebem d3 de dano e tem ARM reduzido em d3. Ácido dura d3 rodadas, expira no inicio do turno do alquimista.

Requisitos para Fabricação: Alquimia

Ingredientes: 1 unidade de Cristal de Resíduo Alquímico e 1 unidade de Ácido Mineral.

Custo Total de Material: 3 gc

Formula Alquímica: Pode ser feito fora de um laboratório. Uma ação rápida para misturar e teste de INT + Alquimia com número alvo de 11. Falha faz os ingredientes se perderem. Jogar é uma ação rápida.

Estimulante Simples

Descrição: Simples mistura que concede energia.

Regras Especiais: Personagem que bebe ignora penalidades de ferimentos e aspectos perdidos por uma rodada.

Requisitos para Fabricação: Alquimia

Ingredientes: 1 unidade de Cristal de Resíduo Alquímico e 1 unidade de Líquido de Resíduo Alquímico.

Custo Total de Material: 2 gc

Formula Alquímica: Pode ser feito fora de um laboratório. Uma ação rápida para misturar e teste de INT + Alquimia com numero alvo de 11. Falha faz os ingredientes se perderem.

Gás de Fedor Simples

Descrição: Combinação que gera um gás invisível e nocivo.

Regras Especiais: Ao combinar uma área com 4,5m de AOE a partir do alquimista. Criaturas vivas ficam com -2 no seus ataques. A AOE dura uma rodada.

Requisitos para Fabricação: Alquimia

Ingredientes: 1 unidade de Líquido de Resíduo Alquímico e 1 unidade de Ácido Orgânico.

Custo Total de Material: 4 gc

Formula Alquímica: Pode ser feito fora de um laboratório. Uma ação rápida para misturar e teste de INT + Alquimia com número alvo de 12. Falha faz os ingredientes se perderem.

Fumaça Simples

Descrição: Combinação que gera nuvem de fumaça;

Regras Especiais: Ao combinar uma área com 4,5m de AOE a partir do alquimista. A AOE dura

uma rodada.

Requisitos para Fabricação: Alquimia

Ingredientes: 1 unidade de Ácido Mineral e 1 unidade de Cristais Minerais.

Custo Total de Material: 5 gc

Formula Alquímica: Pode ser feito fora de um laboratório. Uma ação rápida para misturar e teste de INT + Alquimia com numero alvo de 10. Falha faz os ingredientes se perderem.

Granadas

Um aparato útil e moderno que contem compostos alquímicos dentro delas.

Granadas Alquímicas:

Custo: Veja Regras Especiais

Munição: -

Alcance Efetivo: 12m

Alcance Extremo: -

Perícia: Arma de Arremesso

Modificador de Ataque: 0

POW: -

AOE: -

Descrição: Granadas alquímicas são prontas para detonarem quando puxadas os pinos ou impacto. Granadas vazias custam 5 gc. A maioria das granadas dos Reinos de Ferro são feitas por grandes indústrias.

Os tipos são

Bomba Acida: Contém Ácido Alquímico. Dentro da sua AOE ela tem POW 12 e dano continuo de corrosão. Custam 40 gc.

Cinzas de Urcaen: Contém Cinzas de Urcaen. Dentro criaturas incorpóreas perdem habilidade Incorpórea por d3+1 rodadas. A AOE dura uma rodada, qualquer outra criatura incorpórea que entre sofre a mesma coisa. Não é vendida abertamente, só por encomenda. Custam 75 gc.

Bomba de Brasa: Contém Fogo Vitriólico. Dentro da sua AOE tem POW 12 de fogo. Sua AOE dura uma rodada qualquer outra criatura que entre sofre o mesmo dano. No fim da rodada alvos sofrem efeito continuo de fogo. Custam 30 gc.

Bomba Nocaute: Contém Elixir da Sonolência. Dentro da sua AOE é preciso fazer teste de WILL com numero alvo de 16. Com a falha o personagem sofre um Derrubar e fica inconsciente. Ele acorda caso sofra dano ou um seja acordado por um aliado. É um efeito de gás. Custam 45 gc.

Bomba de Ferrugem: Contém partes de Agente de Ferrugem. Gigantes e personagem com armadura dentro do seu AOE sofre -2 em ARM por uma rodada a não ser que seja imune a corrosão. Custam 30 gc.



Capítulo 6

Gigantes a Vapor



Um Gigante a Vapor é uma construção mekânica com imensa capacidade física controlado por um cérebro mágico, o córtex. Os Gigantes não possuem muitas capacidades cognitivas, mas suficientemente capazes de executar tarefas simples e tomar decisões lógicas para completar suas ordens. Ao longo dos Reinos de Ferro, Gigantes pesados mostram que sem eles a humanidade teria muita dificuldade em suas tarefas diárias.

Os Gigantes a Vapor são divididos em Gigantes de Trabalho e Gigantes de Guerra. Gigantes de trabalho são máquinas simples e muito úteis para o trabalho físico, já os Gigantes de Guerra são extremamente sofisticados. Sabem utilizar e possuem as melhores armas disponíveis.

Logística de Gigantes

Executar um Gigante durante um período prolongado de tempo requer logística apurada, uma vez que o carvão se esgota e água para caldeiras deve ser abastecida. Em viagens longas, é comum que Gigante seja transportado por trens ou vagões para economizar carvão. A maioria dos Gigantes consegue funcionar sem abastecer por mais de mais de um dia se apenas viajar ou fizer uma atividade leve, um gigante ativo ou em combate queima combustível rapidamente. Um Gigante deve ser reabastecido diariamente, estando ou não em combate. Jogadores e Mestre devem discutir e decidir sobre como lidar com esses detalhes no início. Gigantes são uma parte importante dos Reinos de Ferro e essa logística não deve atrapalhar a diversão de jogar com um Conjurador de Guerra ou Mekânico. Reabastecimento pode ser tratado juntamente com a habitual ciclos de descanso entre as aventuras, deixando que os jogadores se preocupem realmente só em momento importantes da história.

Obviamente, existem ocasiões e lugares, como entrar em uma caverna subterrânea estreita, que um Gigante pesado deveria ser deixado para trás. Em geral, Gigantes devem ser um elemento vital da aventura e não um impecilho.

Anatomia de um Gigante a Vapor

Para os fins de jogo, um Gigante a Vapor é composto de chassis, córtex e armamentos. A maioria dos gigantes dos reinos humanos são bipedes e possuem arsenal totalmente diferenciado.

Chassis

Feito de um esqueleto de aço e uma musculatura de tubos pneumáticos, o chassis mantém os componen-

tes do Gigante numa carapaça de metal e articulações. O sistema de controle do gigante é composto de inúmeros gatilhos e conexões pneumáticas ao longo de sua coluna e são comandados pelo córtex, que atende as ordens de seu controlador.

Chassis têm duas categorias de peso, Pesado e Leve. Gigantes pesados são feitos para ter força tremenda e grande poder bélico. Ele tem duas vezes a altura de um homem. Um Gigante de Trabalho são enormes, mais ágéis, manobráveis e rápidos. Os seguintes atributos definem as diferenças dos chassis no jogo.

Custo: Valor

Descrição: Informações

Peso e Altura: Estrutura do Gigante

Capacidade e Gasto de Combustível: Qual sua necessidade de combustível e sua duração.

Data Inicial de Serviço: Início da utilização do modelo

Desenho Original do Chassis: Quem desenhou este modelo de Gigante.

Córtex: Este é o córtex modelo do córtex que vem junto com o chassis e seu custo já está incluso. O córtex cerebral pode ser substituído, mas a personalidade original do Gigante será perdida. Veja abaixo.

Estatísticas: Estas são estatísticas do chassis. A O INT e PER são determinadas pelo seu córtex.

Regras especiais: Estas são as regras especiais que se aplicam ao chassis.

Grade Dano: Este sua capacidade de receber danos.

Os chassis abaixo estão disponíveis no mercado aberto em todo Reinos de Ferro. Na maioria das vezes os chassis à venda são os modelos mais antigos, que foram remodelados ou então cuidadosamente mantidos por décadas. O valor dos Chassis está de acordo com um bom funcionamento. É assumido que o córtex está incluso e teve sua personalidade e memórias apagadas.

Grade de Dano					
1	2	3	4	5	6
	L			R	
L	L	M	C	R	R
	M	M	C	C	

Gigante de Trabalho Pesado para Docas

Custo: 3500 gc (com cortex ferrum), 2500 gc (só o chassi)

Descrição: O tipo gigante utilizado nas docas ao longo dos Reinos de Ferro.

Peso e Altura: 3,6m e 6t

Capacidade e Gasto de Combustível: 272kg. 6 horas gerais ou 55 min. de combate

Data Inicial de Serviço: 563 DR

Desenho Original do Chassis: Motores do Leste

Córtex: Ferrum

Estatísticas: PHY 10 - STR 10 - SPD 4 - AGL 3 - PRW 3 - POI 2 - INT 1 - PER 1 - Iniciativa 8 - MAT 3 - RAT 2 - DEF 8 - ARM 16.

Regras especiais: Iniciativa é testada somente no caso de um gigante sem controle, normalmente ele age junto com o controle do seu operador. As estatísticas de Iniciativa, MAT, RAT, DEF e ARM estão ligadas ao modelo do córtex Ferrum

Gigante de Trabalho Leve para Forja

Grade de Dano					
1	2	3	4	5	6
	L			R	
L	L	M	C	R	R
	M	M	C	C	

Custo: 2500 gc (com córtex ferrum), 1500 gc (apenas o chassi)

Descrição: Este é o típico modelo de trabalho. Ele é capacitado em um tipo determinado de trabalho.

Peso e Altura: 2,71m e 2.8t

Capacidade e Gasto de Combustível: 136kg. 7 horas gerais ou 1h de combate.

Data Inicial de Serviço: 540 DR

Desenho Original do Chassis: Motores do Leste

Córtex: Ferrum

Estatísticas: PHY 7 - STR 7 - SPD 5 - AGL 4 - PRW 4 - POI 2 - INT 1 - PER 1 - Iniciativa 10 - MAT 4 - RAT 2 - DEF 10 - ARM 14.

Regras especiais: Iniciativa é testada somente no caso de um gigante sem controle, normalmente ele age junto com o controle do seu operador. As estatísticas de Iniciativa, MAT, RAT, DEF e ARM estão ligadas ao modelo do córtex Ferrum

Gigante de Guerra Pesado Nômade

Grade de Dano					
1	2	3	4	5	6
	L			R	
L	L	M	C	R	R
	M	M	C	C	

Custo: 8000 gc (Com córtex aurum), 5500 gc (apenas o chassi)

Descrição: Ele é simples e eficiente como um monstro de metal. Um dos primeiros modelos contemporâneo, o Nômade serviu Cygnar por muitos anos antes de sair de linha e cair na mão dos Mercenários.

Peso e Altura: 3,70m e 7.5t

Capacidade e Gasto de Combustível: 300kg. 5 horas gerais e 50m de combate.

Data Inicial de Serviço: 455 DR e aposentado em 563 DR

Desenho Original do Chassis: Ordem Fraternal da Magia

Córtex: Aurum

Estatísticas: PHY 11 - STR 11 - SPD 5 - AGL 3 - PRW 5 - POI 4 - INT 2 - PER 2 - Iniciativa 12 - MAT 6 - RAT 5 - DEF 10 - ARM 18

Regras especiais: Iniciativa é testada somente no caso de um gigante sem controle, normalmente ele age junto com o controle do seu operador. As estatísticas de Iniciativa, MAT, RAT, DEF e ARM estão ligadas ao modelo do córtex Aurum

Gigante de Guerra Leve Garra

Grade de Dano					
1	2	3	4	5	6
	L			R	
L	L	M	C	R	R
	M	M	C	C	

Custo: 6000 gc (com córtex Aurum), 3500 gc

Descrição: Desenvolvido inicialmente para o exército de Cygnar, o Garra hoje pode ser encontrado em leilões, mercados e na mão de mercenários. Após décadas de trabalho o Armorial Cygnarano aposentou o modelo. Eles são lembrados pelo seu nível de confiabilidade.

Peso e Altura: 2,7m e 3.25t

Capacidade e Gasto de Combustível: 150kg. 5 horas e meia gerais e 1 horas de combate.

Data Inicial de Serviço: 522 DR, aposentado em 579 DR;

Desenho Original do Chassis: Ordem Fraternal da Magia

Córtex: Aurum

Estatísticas: PHY 8 - STR 8 - SPD 6 - AGL 4 - PRW 5 - POI 3 - INT 2 - PER 2 - Iniciativa 13 - MAT 6 - RAT 4 - DEF 12 - ARM 16

Regras especiais: Iniciativa é testada somente no caso de um gigante sem controle, normalmente ele age junto com o controle do seu operador. As estatísticas de Iniciativa, MAT, RAT, DEF e ARM estão ligadas ao modelo do córtex Aurum

Córtex

O córtex é o cérebro mekânico de um Gigante a Vapor. Seus diferentes modelos representando seu grau de sofisticação, custo financeiro e dificuldade para produzir. Modelos simples respondem a comandos básicos ao mesmo tempo em que modelos complexos são compostos para responder a comandos complexos, aprendendo ou se adaptando.

Regras para trocar ou remover um córtex são vistas abaixo.

Veja os modelos disponíveis logo abaixo.

Copernun

Custo: 100 gc

Descrição: Este córtex responde aos comandos de maneira simples garantindo um controle aceitável.

Regras Especiais: Ele possui aprendizado limitado e demora em conseguir melhorar suas aptidões. O modelo Copernun pode receber 1 ponto de focus de alocação. Não cria traços de personalidade nem aumenta suas perícias de combate. Além disso, ele permite que apenas um controlador por turno lhe dê ordens. Possui INT 1 e PER 1.

Ferrum

Custo: 1000 gc

Descrição: Este é o modelo mais usado em gigantes de trabalho. Este modelo capacita-o para executar comando simples sem supervisão como mover, buscar, seguir, procurar, ficar, trabalhar.

Regras Especiais: Ele é capaz de permitir um nível de aprendizado bem mais rápido, sendo capaz de improvisar e ter traços de personalidade. Ele não pode melhorar suas perícias de combate. Pode receber pontos de focus para serem alocados normalmente. Possui INT 1 e PER 1

Aurum

Custo: 2500 gc

Descrição: Estes modelos possuem inteligência apurada e podem resolver problemas situacionais com as ferramentas que tiver a mão. Devido sua sofisticação eles costumam ser utilizados apenas em Gigantes de Guerra

Regras Especiais: Este Córtex permite ser melhorado até +1 em MAT, +1 em RAT. Concede a Habilidade Combater com Duas Armas e o Benefício de Arquétipo Ambidestro. Pode receber pontos de focus para serem alocados normalmente. Possui INT 2 e PER 2

Arcanun

Custo: 4500 gc

Descrição: Este córtex militar é utilizado apenas nos melhores modelos de gigantes de guerra.

Regras Especiais: Os Gigantes com esse córtex tem o instinto nato de proteger a todo custo o seu controlador. Ele desenvolve personalidade rapidamente e costuma ter vários traços de controle. Ele pode aprender e desenvolver traços. Este Córtex permite ser melhorado até +2 em MAT, +2 em RAT. Concede a Habilidade Combater com Duas Armas e o Benefício de Arquétipo Ambidestro. Pode receber pontos de focus para serem alocados normalmente. Possui INT 3 e PER 3

Armamento

O governo dos Reinos de Ferro gasta quantias generosas de dinheiro desenvolvendo novos arsenais para garantir seu poderio militar. Existem inúmeros tipos de armamento para os Gigantes, use-os para customizar os titãs de aço do seu jogo.

Punhos como Armas

Todo gigante pode dar tapas e socos. Nenhuma arma humana pode ser usada por eles e eles não sabem lutar com armas de duas mãos.

Veja os modelos disponíveis logo abaixo.

Armas Corporais

Punho de Gigante Pesado

Custo: - (Parte do Braço)

Tipo: Corporal

Localização: Braço

Modificador de Ataque: 0

POW: 3

Descrição: Grandes punhos de aço.

Regras Especiais: Um punho de gigante usa a regra de Punhos como Armas para fazer Bloqueio de Cabeça/Bloqueio de Arma, Empurrar, Lançar e ataque poderoso com arma de duas mãos (veja abaixo). Pode usar para pegar coisas.

Punho de Gigante Leve

Custo: - (Parte do Braço)

Tipo: Corporal

Localização: Braço

Modificador de Ataque: 0

POW: 2

Descrição: Grandes punhos de aço.

Regras Especiais: Um punho de gigante usa a regra de Punhos Abertos para fazer Bloqueio de Cabeça/Bloqueio de Arma, Empurrar, Lançar e ataque poderoso com arma de duas mãos (veja abaixo). Pode usar para pegar coisas.

Lâmina de Batalha (Apenas para Gigantes Pesados)

Custo: 275 gc

Tipo: Corporal

Localização: Braço

Modificador de Ataque: 0

POW: 6

Descrição: A arma típica do modelo Nômade que foi baseada na Lâmina de Batalha Caspiana.

Regras Especiais: Não pode fazer Punhos Abertos e não pode atacar com punhos enquanto a segura. É uma arma de Haste.

Maça de Batalha (Apenas para Gigantes Pesados)

Custo: 180 gc

Tipo: Corporal

Localização: Braço

Modificador de Ataque: 0

POW: 5

Descrição: Desenvolvido para o Mulo e adaptado para o Nômade em 582 DR, a maça de batalha é uma arma de dano maciço.

Regras Especiais: Não pode fazer Punhos Abertos e não pode atacar com punhos enquanto a segura. É uma arma de Haste.

Garra de Carga (Apenas para Gigantes Pesados)

Custo: 260 gc

Tipo: Corporal

Localização: Braço

Modificador de Ataque: -1

POW: 3 (+2 de STR)

Descrição: A garra de carga é usada para carregar e erguer coisas pesadas. Gigantes leves não têm chassis para suportar coisas o sistema de garra mais o peso que irá erguer.

Regras Especiais: Quando atacar com a Garra, some +2 de STR ao dano. Não pode fazer Punhos Abertos e não pode atacar com punhos enquanto a segura. Não pode fazer ataque poderoso com duas mãos. Instalar a garra num gigante requer que o mekânico retire o seu braço e coloque o gancho (veja Removendo e Recolocando Braços mais abaixo). Custará um valor de 60 gc para fazer a troca, ao menos que o personagem faça isso sozinho.

Broca

Custo: 150 (Gigantes Leves) e 225 (Gigantes Pesados)

Tipo: Corporal

Localização: Braço

Modificador de Ataque: -1

POW: 3 (Gigantes Leves), 5 (Gigantes Pesados)

Descrição: Uma broca industrial feita para Gigantes.

Regras Especiais: Acertando um crítico com a broca em um Gigante ou Besta de Guerra, marque o dano nos círculos da última coluna ou ramo que já tenha sido danificado.

Instalar a garra num gigante requer que o mekânico retire o seu braço e coloque o gancho (veja Removendo e Recolocando Braços mais abaixo). Custará um valor de 60 gc para fazer a troca, ao menos que o personagem faça isso sozinho.

Mangual

Custo: 100 gc (Gigantes Leves), 175 (Gigantes Pesados)

Tipo: Corporal

Localização: Braço

Modificador de Ataque: 0

POW: 3 (Gigantes Leves), 5 (Gigantes Pesados)

Descrição: Consiste de uma bola de ferro maciço totalmente cravejado ligado por uma corrente.

Regras Especiais: Não pode fazer Punho Aberto e não pode atacar com punhos enquanto a segura. Ataques com o mangual ignoram bônus de ARM de Broqueis e Escudos.

Alabarda

Custo: 200s (Gigantes Leves), 300 gc (Gigantes Pesados)

Tipo: Corporal

Localização: Braço

Modificador de Ataque: 0

POW: 4 (Gigantes Leves), 6 (Gigantes Pesados)

Descrição: Alabarda reforçada e alongada com grande tubo de aço.

Regras Especiais: Não pode fazer Punho Aberto e não pode atacar com punhos enquanto a segura. Caso o braço que segura a alabarda seja danificado, ele continua a luta com ela mesmo assim, obviamente com as penalidades. É uma arma de haste. Gigantes ganham +2 nos testes de ataque quando dão investidas com essa arma.

Arma Corporal

Custo: 80 gc (Gigantes Leves), 120 (Gigantes Pesados)

Tipo: Corporal

Localização: Braços

Modificador de Ataque: 0

POW: 3 (Gigantes Leves), 5 (Gigantes Pesados)

Descrição: Cobre a categoria de armas feita para gigantes nos modelos de Machado, Maça e Espadas.

Regras Especiais: Não pode fazer Punho Aberto e não pode atacar com punhos enquanto a segura. Caso o braço que segura a arma seja danificado, ele continua a luta com ela mesmo assim, obviamente com as penalidades.

Espinho de Perfuração

Custo: 50 gc

Tipo: Corporal

Localização: Braço

Modificador de Ataque: 0

POW: +1

Descrição: Estes espinhos permitem que os punhos do gigante causam mais dano com socos.

Regras Especiais: Ele faz ataques de dano com modificadores de +1. Sofre -2 em teste fora de combate que envolva AGL para determinar sua agilidade de mãos.

Colocar espinhos nos punhos do gigante requer as devidas ferramentas, duas horas de trabalho e um sucesso num teste de INT + Engenharia Mekânica com NA de 14. Com a falha é preciso gastar uma nova hora de trabalho. Ele sofre -2 no ataque para atacar com armas corporais que não são seus punhos. Custará um valor de 50 gc para fazer a colocação, ao menos que o personagem faça isso sozinho.

Escudo

Custo: 350 gc

Tipo: Corporal

Localização: Braço

Modificador de Ataque: 0

POW: 1

Descrição: Além de arma conferem proteção.

Regras Especiais: Não pode fazer Punho Aberto e não pode atacar com punhos enquanto a segura. Ganha +2 de ARM contra ataques frontais.

Lança

Custo: 140 gc (Gigantes Leves), 210 (Gigantes Pesados)

Tipo: Corporal

Localização: Braço

Modificador de Ataque: 0

POW: 4 (Gigantes Leves), 5 (Gigantes Pesados)

Descrição: Lança de metal reforçado.

Regras Especiais: Não pode fazer Punho Aberto e não pode atacar com punhos enquanto a segura. É uma arma de haste. Um personagem que tente fazer um ataque frontal de Carga, Lançar ou dano corporal sofre -2 de penalidade contra este Gigante.

Lança do Atordoamento

Custo: 2470 gc (2000 gc pela alabarda para gigante leve para alojar mekânica, 10 gc pelo capacitor alquímico, 460 gc pela placa rúnica Paralisar)

Tipo: Corporal

Localização: Braço

Modificador de Ataque: 0

POW: 4

Descrição: Esta é uma arma típica do modelo Garra. Ela confunde os sinais que comandam o Gigante. Ela funciona apenas com um capacitor alquímico carregado. Só pode ser usada por Gigantes Leves.

Regras Especiais: Não pode fazer Punho Aberto e não pode atacar com punhos enquanto a segura. Precisa estar com braço funcionando para usar. É uma arma de haste. O Gigante ganha +2 em ataques de carga com a lança. Mais detalhes leia sobre Placas Rúnicas.

Armas de Ataque A Distância

Canhão (Apenas para Gigantes Pesados)

Custo: 450 gc

Tipo: Distância

Localização: Braço

Munição: 8

Alcance Efetivo: 24m

Alcance Extremo: 118m

Modificador de Ataque: 0

POW: 14

AOE: 3

Descrição: Canhão auto recarregável montado num braço do gigante.

Regras Especiais: Sistema de tiros múltiplos que atira uma vez por turno. Recarregar sua carga de oito balas fora do combate leva vinte minutos e pode ser feito por qualquer personagem que tenha Perícia Engenharia Mekânica sem necessidade de testes. Munição de artilharia custa 15 gc cada. Instalar o canhão num gigante requer que o mekânico retire o seu braço e coloque o canhão (veja Removendo e Recolocando Braços mais abaixo). Custará um valor de 60 gc para fazer a troca, ao menos que o personagem faça isso sozinho.

Lança Chamas

Custo: 300 gc (Gigante Leve), 450 gc (Gigante Pesado)

Tipo: Distância

Localização: Braço

Munição: 6 (Gigante Leve), 10 (Gigante Pesado)

Alcance Efetivo: SP12 (Gigante Leve), SP15 (Gigante Pesado)

Alcance Extremo: -

Modificador de Ataque: -

POW: 12

AOE: -

Descrição: Baseado nas armas do Protetorado de Me-noth, lança chamas incineram seus alvos.

Regras Especiais: Sistema que permite atirar em um alvo por turno. Causa dano de fogo. Um alvo acertado sofre dano contínuo. Um gigante É possível aumentar o alcance para SP 14 aumentando em 1 para um o gasto de munição.

Recarregar fora de combate consome trinta minutos e pode ser feito por qualquer personagem que tenha Perícia Engenharia Mekânica sem necessidade de testes. Custa 15 gc cada carga de lança chamas. Instalar o lança chamas num gigante requer que o mekânico retire o seu braço e coloque o lança chamas (veja Removendo e Recolocando Braços mais abaixo). Custará um valor de 60 gc para fazer a troca, ao menos que o personagem faça isso sozinho.

Lançador de Arpão

Custo: 200 gc (Gigante Leve), 300 (Gigante Pesado)

Tipo: Distância

Localização: Braço

Munição: 4

Alcance Efetivo: 14m

Alcance Extremo: -

Modificador de Ataque: -1

POW: 10 (Gigante Leve), 12 (Gigante Pesado)

AOE: -

Descrição: Sistema auto recarregável que expeli um arpão através do braço do gigante.

Regras Especiais: Pode ser disparado um por turno. Uma criatura de base pequena que é alvo do arpão é arremessada para trás até o limite do Alcance. Toda criatura que foi acertada é puxado para o gigante e o gigante fará um ataque corporal. Recarregar os arpões fora do combate leva vinte minutos e pode ser feito por qualquer personagem que tenha Perícia Engenharia Mekânica sem necessidade de testes. Arpões custas 10 gc cada. Instalar o lançador num gigante requer que o mekânico retire o seu braço e coloque o lançador (veja Removendo e Recolocando Braços mais abaixo). Custará um valor de 60 gc para fazer a troca, ao menos que o personagem faça isso sozinho.

Tiro de Energia (Apenas Gigantes Leves)

Custo: 200 gc

Tipo: Distância

Localização: Braço

Munição: 10

Alcance Efetivo: 21m

Alcance Extremo: 110m

Modificador de Ataque: 0

POW: 12

AOE: -

Descrição: Um canhão auto recarregável de energia montado no braço de um gigante.

Regras Especiais: Esta arma pode atirar uma vez por turno. O Ligado com o gigante pode desprender um ponto de focus para que o gigante faça um ataque adicional durante sua ativação, ou o controlador com a habilidade Manobra: Ataque Auxiliar pode usar seu controle e obrigado o gigante a fazer um ataque adicional aos ataques que ele pode fazer.

Recarregar a munição fora do combate leva vinte minutos e pode ser feito por qualquer personagem que tenha Perícia Engenharia Mekânica sem necessidade de testes. Munição de armas de energia custam 5 gc cada. Instalar a arma num gigante requer que o mekânico retire o seu braço e coloque a arma (veja Removendo e Recolocando Braços mais abaixo). Custará um valor de 60 gc para fazer a troca, ao menos que o personagem faça isso sozinho.

Canhão Estilhaçador**Custo:** 150 gc (Gigante Leve), 275 (Gigante Pesado)**Tipo:** Distância**Localização:** Braço**Munição:** 8**Alcance Efetivo:** SP9 (Gigante Leve), SP12 (Gigante Pesado)**Alcance Extremo:** -**Modificador de Ataque:** 0**POW:** 12**AOE:** -**Descrição:** Este canhão faz tiros curtos podem abertos, o que o torna útil conta tropas inimigas.**Regras Especiais:** Recarregar a munição fora do combate leva trinta minutos e pode ser feito por qualquer personagem que tenha Perícia Engenharia Mekânica sem necessidade de testes. Este canhão usa cinco cargas de pólvora que custam 5gc para cada tiro. Instalar a arma num gigante requer que o mekânico retire o seu braço e coloque a arma (veja Removendo e Recolocando Braços mais abaixo). Custará um valor de 60 gc para fazer a troca, ao menos que o personagem faça isso sozinho.**Arremessador à Vapor (Apenas Gigantes Pesados)****Custo:** 550 gc**Tipo:** Distância**Localização:** Braço**Munição:** 6**Alcance Efetivo:** 14m**Alcance Extremo:** 74m+**Modificador de Ataque:** -1**POW:** 15**AOE:** 4**Descrição:** Desenvolvido para o Mulo, o arremessador à vapor é uma arma que arremessa bolas de explosivos com a força do vapor. O Gigante liberara o máximo de pressão para fazer um bom tiro.**Regras Especiais:** Canhão auto recarregável que pode atirar uma vez por turno. O gigante pode abrir mão do seu movimento no turno para ganhar +4 RNG e ganhar bônus de mira.

Este ataque ignora obstrução, a não ser que ela esteja a menos de 1,5m do alvo. Em um crítico em vez de todos sofrerem dano normal, os alvos da AOE são jogados 1d6 quadrados diretamente pra fora da área da explosão. O alvo principal recebem POW 15 e os outros recebem POW 8.

Recarregar a munição fora do combate leva vinte minutos e pode ser feito por qualquer personagem que tenha Perícia Engenharia Mekânica sem necessidade de testes. Este canhão usa cinco cargas de pólvora que custam 15gc para cada tiro. Instalar a arma num gigante requer que o mekânico retire o seu braço e coloque a arma (veja Removendo e Recolocando Braços mais

abaixo). Uma vez que esteja montado é preciso gastar quatro horas e fazer um teste de INT + Engenharia Mekânica com NA de 16 para regular a condução do vapor. A falha faz perder mais duas horas. Fazer a troca custa 110 gc para fazer a troca e regular o vapor, ao menos que o personagem faça isso sozinho.

Equipamentos e Melhorias**Nodo Arcano****Custo:** 500 gc**Descrição:** Este incrível avanço da mekânica permite que um focador conecte suas magias ao gigante que controla. O nodo arcado precisa estar ligado à turbina de vapor para ter poder.**Regra Especial:** O gigante a vapor com um novo arcano é um Conectado. Estando Conectado ele recebe duas Caixas de Dano adicionais na sua grade, Adicionalmente, as baixas mais baixas das colunas 3 e 4 tornam-se A para representar o nodo arcano.

Para se colocar um Nodo arcano num Gigante se faz necessário uma turbina à vapor (Veja abaixo em Instalando um Nodo Arcano). Instalar um logo arcano custa 30gc.

Broquel**Custo:** 100 gc**Descrição:** O broquel é um escudo pequeno colocado no braço dos Gigantes.**Regras Especiais:** Ele ganha +1 em ARM contra ataques frontais. Não ganha benefícios cumulativos caso coloque nos dois braços.

Instalar requer duas horas e sucesso no teste de INT + Engenharia Mekânica com NA de 12. A falha impõe mais uma hora de trabalho. Pagar pela instalação custa 30 gc.

Caldeira Pesada**Custo:** 400 gc (Gigante Leve), 700 gc (Gigante Pesado)**Descrição:** Troca a caldeira original por essa caldeira para ter mais pressão. Ela gera mais poder que dá mais movimentos e concede a habilidade de corrida.**Regras Especiais:** Com essa caldeira um Gigante pode correr sem desprender de um ponto de focus. Queima 20% mais rápido. Veja Remover ou Recolocar uma Caldeira mais abaixo. A troca custa 50 gc pela mão de obra.**Guindaste Hidráulico****Custo:** 120**Descrição:** Um gancho movido por pressão de vapor. Pode erguer facilmente centenas de quilos e pode se encontrado com facilidade.**Regra Especial:** Instalar requer três horas e sucesso no teste de INT + Engenharia Mekânica com NA de 14.

A falha impõe mais uma hora de trabalho. Um personagem que tem um gigante com guindaste ajudando outro personagem a montar outro gigante garante um bônus de +2 de Engenharia Mekânica para essa montagem.

Pagar pela instalação custa 40 gc.

Gigantes a Vapor e Barulho

Eles são grandes construções mekânicas industriais que contam com motores a vapor de grande porte para poder movimentar o grande número de pistões que dão vida aos seus músculos de aço. Normalmente um Gigante não faz teste para rodada surpresa. Perto dele é preciso levantar a voz para ser ouvido, e tem dificuldade em ouvir coisas muito longes. O mestre de jogo pode decidir que um personagem próximo de um Gigante têm penalidades nas jogadas de perícia Comandar e Detectar.

Regras para Gigantes a Vapor

Eles são classificados de acordo com o tamanho de sua base: Leves tem uma base média (40mm) e pesados tem uma base larga (50mm).

Gigantes são Constructos. Ele não é vivo e não sofre efeito de medo.

Um gigante a vapor geralmente tem um Controlador. Este é operador ou conjurador de guerra que dá ordens ao gigante.

Combate

As diferenças entre gigantes de trabalho e de guerra são na parte de combate.

Localização das armas.

Uma arma de Gigante é indicada de acordo com sua localização: Braço Esquerdo (L de Left), Braço Direito (R de Right) ou Cabeça (H de Head). Esta localização é importante para manobras e marcação de dano, veja a seguir.

Ordem do Turno

O Gigante age junto com seu controlador durante a Fase de Ativação. O gigante pode se mover e fazer ações depois, ou antes, de seu controlador se mover ou fazer ações. Se um controlador é destruído ou abandona o combate, ele não para de combater, ele continua fazendo suas ações no mesmo lugar na ordem de iniciativa. Gigantes autônomos, sem controladores testam iniciativa igualmente aos outros personagens.

Movimento

Um gigante não pode correr ou fazer carga em turno, é preciso seguir regras especiais para isso. Seria preci-

so gastar um ponto de focus ou seguir uma Manobra do seu controlador.

Ataque Poderoso

Esta é um ataque especial que pode ser feito por gigantes. Para fazer é preciso gastar um ponto de focus ou seguir uma Manobra do seu controlador.

Bloqueio de Cabeça/Bloqueio de Arma

Um gigante pode fazer um ataque poderoso de Bloqueio de Cabeça/Bloqueio de Arma para travar a arma ou cabeça de outro gigante ou besta de guerra para impedi-lo de usar. É preciso estar com os punhos funcionando (ter caixas de dano disponíveis) para fazer a manobra. O controlador precisa anunciar a manobra antes de rolar os dados de ataque.

Para fazer a manobra o gigante fará um ataque corpora e visa acertar a arma ou cabeça do oponente. Fazer a manobra não causa dano.

Um gigante ou besta de guerra presa não pode fazer ataques com a arma que está localizada no braço indicado, o mesmo ocorre com as armas que estão em localização Cabeça (H). Uma criatura presa na manobra não pode fazer ataque poderoso. Ele é livre para atacar com outras armas disponíveis.

Em cada turno, role 1d6+STR de ambos, se o Gigante preso conseguir um valor maior, ele estará solto. Após resolverem isso, aquele que agarrava pode gastar um ponto de focus para tentar prender novamente e aquele que se soltou pode gastar um ponto de focus para fazer um ataque corporal adicional contra o alvo.

O bloqueio é automaticamente encerrado quando:

- Um efeito faz com que um personagem seja movido ou colocado noutro lugar.
- Um efeito derruba um dos personagens.
- Um efeito faz um deles se tornar incorpóreo.
- Um efeito faz com que um deles se torne estacionário.
- O sistema que mantém a arma que segura é danificado.
- Algum dos dois é destruído.

Cabeçada

Um gigante pode fazer uma cabeçada como um ataque poderoso para jogar o alvo para o chão. Ele faz um ataque corporal. Se acertar o alvo resiste a uma Derubada e sofre dano igual ao POW que é igual a STR do Gigante. Gigantes com cabeças bloqueadas não po-

dem fazer cabaçadas e não pode fazer cabeçadas em alvos com base larga.

Empurrar

É um ataque total que visa empurrar o alvo. Faça um ataque corporal que não causa dano. Ambos rolam 1d6 e soma STR para saber quem vence. Vencendo ele empurra 1,5m em direção oposta. Após empurrar o Gigante pode se mover automaticamente para a antiga posição do empurrado.

Lançar

É um ataque total que visa bater no alvo e arremessa-lo para cima e para trás. Terrenos que impeçam o movimento livre o Gigante impedem a execução dessa manobra. Alvos caídos não podem ser alvos de Lançar. É preciso mover e atacar.

Mova-se sem interrupções por pelo menos 4,5m na direção do seu oponente. É preciso ser bem sucedido num ataque corporal. Veja as regras de Lançado no capítulo - O Jogo.

O POW do dano de Lançamento é igual a STR do Gigante.

Arremesso

Este é um ataque total que visa erguer um alvo e arremessa-lo. Não se pode fazer isso com alvos que tenham base larga. É preciso ter ao menos um caixa de dano disponível no punhos do Gigante para fazer essa manobra.

Faça um ataque corporal. Ambos rolam 1d6+STR, o maior valor ganha. Caso aquele que quer arremessar vença, ele ergue o alvo e escolhe uma direção. A distância do arremesso é de metade da STR do Gigante multiplicada por 1,5m. Um alvo com base pequena é arremessada 1,5m adicional.

O POW do dano do arremesso é igual a STR do Gigante.

Arremessos com as duas mãos adiciona +1d6 (ficando com 2d6) àquele que pretende agarrar.

Atropelar

Este é um ataque total que visa passar por cima de alvos que estejam no caminho. Terrenos impõem penalidade na SPD do Gigante. Anuncie a manobra no começo do turno do Gigante. O Gigante avança SPD+3 em linha reta, passando por cima de alvos com base pequena, parando apenas para alvos com base média e larga, um obstáculo ou obstrução. Não fala ataques livres enquanto ele faz a manobra.

Após fazer o movimento, faça um ataque corporal para todos que o gigante virtualmente atropelou. Caso acerte, cause o dano normalmente. Danos de Atropelos podem ser turbinados.

Faça os ataques livres após fazer os ataques de atropelamento. Personagem que foram atropelados (sofrendo ou não acertou ou dano) não podem fazer ataques contra o gigante.

Danificando um Gigante a Vapor

Gigantes podem sofrer uma quantidade enorme de dano antes de cair em combate. O dano que mataria um mortal pode simplesmente arranhar um gigante.

Grades de Dano

Os gigantes têm grades de dano que consistem de seis colunas com caixas de dano numerada de 1 a 6. Quando um gigante sofre dano, role 1d6 para saber em que coluna marcar o dano. Comece pelas caixas não marcadas superiores e vá descendo, marcando uma caixa para cada ponto de dano recebido. O dano excedente deve ser marcado na coluna da direita. Caso a coluna 6 encha, marca após isso a coluna 1. Continue até marcar todos os pontos de dano sofridos.

Caso uma regra informa que o gigante sofre o dano na "primeira" caixa de uma coluna, marque o dano lá e caso já tenha dano nesta caixa, "desça" o dano. Se a coluna já estiver cheia, jogue o dano para a coluna disponível a sua esquerda.

Letras Chave para Grade de Dano

Os as grades de dano de gigantes tem uma tabela com as seguintes letras que representam os sistemas do gigante:

C: Córtex

M: Movimento

L: Sistema da Arma Esquerda (Left)

R: Sistema da Arma Direita (Right)

H: Sistema da Cabeça (Head)

A: Nodo Arcano (Arc Node)

Sistemas Danificados

Caixas em branco significam a carcaça do Gigante, quando ele não tem mais caixas em branco em uma coluna, um dos seus seis sistemas principais foi danificado. Veja os efeitos que são desencadeados após ter uma coluna cheia:

Nodo Arcano Danificado: Não pode mais ser usado para canalizar magia.

Córtex Danificado: Perde qualquer ponto de focus alocado e não pode alocar mais pontos. Não pode gastar focus de maneira alguma.

Movimento Danificado: A DEF cai para 7. Não pode correr ou fazer carga.

Braço ou Cabeça Danificada: Rola apenas 1d6 para acerto e 1d6 para dano para bater com o sistema danificado (com o braço específico ou a cabeça). Adicionalmente, não pode usar armas que estão localizadas em um braço ou cabeça danificada para fazer ataques poderosos. Caso o braço danificado possuía um escudo ou broquel, ele perde o bônus de ARM.

Enquanto 1 ou mais pontos danos de dano não forem removidos do sistema danificado, ele ainda estará com os efeitos de sistema danificado.

Sistemas Danificados e Dano Catastrófico

Após a batalha, role a Tabela de Dano Catastrófico de acordo com o sistema que foi danificado. Ou seja, se um Gigante tem as caixas de dano de seu H e seu A totalmente marcados, após o combate o Mestre rolará 2d6 na tabela de Dano Catastrófico de Cabeça e Nodo Arcano. Todas as vezes que um sistema for danificado (ter todas as caixas marcadas) o Mestre irá fazer essa rolagem.

Dano Catastrófico no Nodo Arcano. Role 2d6

2d6	Resultado
2	Destruído - o nodo arcano é destruído como resultado do dano sofrido pelo Gigante. Apesar de o nodo poder ter funcionado novamente durante a batalha, ele estará completamente destruído ao fim dela. Precisa ser trocado, não pode ser reparado.
3-4	Perda de Energia - Como resultado do dano sofrido pelo nodo arcano, ele está perdendo energia. Até que seja reparado, um Conjurador de Guerra precisa gastar um ponto de focus extra sempre que conjurar a magia através dele.
5-6	Atraso no receptor - o dano ao nodo arcano causou um leve atraso, que torna extremamente difícil mirar magias ofensivas que passem por ele. Até reparado, irá conferir -2 nas rolagens de ataque de magias ofensivas canalizadas por ele.
7	Choque de Retorno - Os nodos arcanos foram seriamente danificados. Até que sejam reparados, toda vez que o controlador canalizar uma magia por ele, após resolver a magia o Conjurador de Guerra sofrerá como choque de retorno, 1d3 de dano físico direto em sua Espiral de vida (ignora campo de força).
8-9	Locus danificado - Os mecanismos que focam as energias das magias canalizadas foi danificado. Até reparado, todas elas irão sofrer -2 na rolagem de dano.
10-11	Desalinhamento - O nodo arcano está mal alinhado. Até que seja reparado, todas as magias canalizadas sofrerão -2 no alcance (RNG).
12	Desgaste - Apesar de não sofrer efeitos imediatos devido ao dano recebido, o nodo arcano começa a mostrar sua idade. Cada vez que rolar este resultado, todas as rolagens futuras para reparar a peça terão +2 cumulativos na dificuldade. Não se pode reparar este defeito, pode-se apenas tolerá-lo, até o dia em que o nó seja trocado.

Dano Catastrófico no Córtex. Role 2d6

2d6	Resultado
2	Destruído - o córtex é destruído como resultado do dano sofrido pelo Gigante. Apesar de o córtex poder ter funcionado novamente durante a batalha, ele estará completamente destruído ao fim dela. Precisa ser trocado, não pode ser reparado.
3-4	Processamento lento - O córtex do gigante a vapor foi tremendamente desacelerado devido ao dano que ele recebeu. Até reparado, ele deve abrir mão de sua ação de movimento, a cada turno.
5-6	Sistema de mira mal alinhado - Os transmissores ópticos foram desalinhados do córtex. Até reparado, o gigante sofre -2 nas rolagens de PER e perde um dado em suas rolagens de ataques à distância.
7	Potência reduzida - A integridade do córtex foi comprometida. Até reparado, o máximo número de pontos de foco que o gigante conseguirá alocar é reduzido em 1. O gigante pode se beneficiar de até 1 drive por turno.
8-9	Dano cerebral - Danos extensos ao córtex causam uma pane em seu maquinário delicado. Como resultado, ele sofre -2 em seus testes de INT e não pode se beneficiar de drives.

10-11	Instável - Dano extenso ao córtex do gigante enfraqueceu sua integridade. Até reparado, ao fim de qualquer ativação em que tenha gasto 1 ponto de foco, role 1d6. Se o número rolado é igual ou menor que os pontos gastos, o gigante explode e personagens dentro de 3 quadrados dele sofrem uma rolagem de dano de POW 14, que não pode ser turbinada. O gigante é completamente destruído na explosão.
12	Desgaste - Apesar de não sofrer efeitos imediatos devido ao dano recebido, o córtex começa a mostrar sua idade. Cada vez que rolar este resultado, todas as rolagens futuras para reparar a peça terão +2 cumulativos na dificuldade. Não se pode reparar este defeito, pode-se apenas tolerá-lo, até o dia em que a peça seja trocada.

Dano Catastrófico na Cabeça. Role 2d6

2d6	Resultado
2	Destruído - a cabeça é destruída como resultado do dano sofrido pelo Gigante. Apesar da cabeça poder ter funcionado novamente durante a batalha, ela estará completamente destruído ao fim dela. Precisa ser trocada, não pode ser reparada.
3-4	Cego - O dano recebido fez com que o gigante ficasse completamente cego. Até reparado sofre -4 MAT e -4 DEF, não pode correr ou investir, e deve abrir mão de seu movimento ou ação a cada turno.
5-6	Sistema de armas danificado - Os sistemas de armas integrados na cabeça foram danificados. Até reparado, o gigante perde um dado nas rolagens de dano com armas localizadas na cabeça.
7	Óptica Danificada - Os sistemas ópticos foram seriamente danificados. Até reparado, todos ataques que não sejam do tipo spray sofrem -4 RNG
8-9	Parcialmente cego - Os sistemas ópticos foram prejudicados pelo dano. Até reparado, a linha de visão (line of sight, LOS) do gigante é reduzida a 12 m (8 quadrados).
10-11	Ponto fraco - Devido ao alto dano recebido, a armadura que protege cabeça e torso foi danificada. Até reparada, o gigante recebe -1 ARM.
12	Desgaste - Apesar de não sofrer efeitos imediatos devido ao dano recebido, a cabeça e sistemas internos começam a mostrar sua idade. Cada vez que rolar este resultado, todas as rolagens futuras para reparar as peças terão +2 cumulativos na dificuldade. Não se pode reparar este defeito, pode-se apenas tolerá-lo, até o dia em que a peça seja trocada.

Dano Catastrófico no Sistema de Movimento. Role 2d6

2d6	Resultado
2	Chassi Destruído - O chassi se dobra com o dano recebido e não suporta mais o peso da máquina. Apesar da cabeça poder ter funcionado novamente durante a batalha, ela estará completamente destruído ao fim dela. Não pode ser reparado, suas peças podem ser reaproveitadas em outro modelo.
3-4	Vazamento de Pressão - O ebulidor do gigante está com diversos vazamentos o que o impede de manter uma quantidade fixa de pressão. Até reparado, role um dado durante a ativação do gigante. Se rolar um 6, deve abrir mão de seu movimento ou ação naquele turno.
5-6	Ebulidor danificado - O ebulidor do gigante foi danificado. Até reparado, ele não pode correr ou investir e possui -2 STR.
7	Sistema de direção danificado - os sistemas de movimento do gigante foram severamente danificados. Até reparado, sofre -1 SPD e -1 DEF.
8-9	Engrenagens arrancadas - As engrenagens de movimento do gigante foram danificadas. Até reparado, toda vez que for correr, investir, lançar ou atropelar, o gigante sofre 1 ponto de dano em seu sistema de movimento.
10-11	Junções fracas - As pernas do gigante estão danificadas. Até reparado, sempre que tomar cinco ou mais de dano de um ataque, deve fazer uma rolagem de PWR contra uma dificuldade 10. Se passar nada ocorre, mas se falhar é derrubado.
12	Desgaste - Apesar de não sofrer efeitos imediatos devido ao dano recebido, os sistemas de movimentação começam a mostrar sua idade. Cada vez que rolar este resultado, todas as rolagens futuras para reparar as peças terão +2 cumulativos na dificuldade. Não se pode reparar este defeito, pode-se apenas tolerá-lo, até o dia em que as peças sejam trocadas.

Dano Catastrófico no Braço (Direito ou Esquerdo). Role 2d6

2d6	Resultado
2	Braço Destruído - O braço foi completamente destruído. Apesar de poder ter funcionado novamente durante a batalha, braço e armas estarão completamente destruídos ao fim dela.
3-4	Engrenagens travando - Devido ao dano recebido, as engrenagens tendem a travar. Até reparado, a cada turno o gigante pode fazer apenas um ataque com cada uma de suas armas corpo-a-corpo integradas aos braços.
5-6	Arma Danificada - O sistema de armas do braço foi danificado. Até reparado, armas que são parte daquele sistema (incluindo as seguradas na mão) sofrem -1 POW.
7	Fraqueza - O braço foi enfraquecido devido ao dano recebido. Até reparado, o gigante sofre -2 STR em ações que são feitas com o braço, incluindo ataques corpo-a-corpo.
8-9	Reação Lenta - O braço está descalibrado devido ao dano recebido. Até reparado, sofre -1 nos ataques com aquele braço.
10-11	Susceptível a erro - Devido ao dano sofrido ao sistema do braço, os auto-carregadores dos sistemas integrados às armas à distância ficaram susceptíveis a erros. Até reparado, o gigante pode fazer apenas um ataque com cada uma de suas armas à distância acopladas ao braço por combate. As armas devem ser sempre arduamente limpas e depois recarregadas manualmente.
12	Desgaste - Apesar de não sofrer efeitos imediatos devido ao dano recebido, o sistema do braço começa a mostrar sua idade. Cada vez que rolar este resultado, todas as rolagens futuras para reparar as peças terão +2 cumulativos na dificuldade. Não se pode reparar este defeito, pode-se apenas tolerá-lo, até o dia em que as peças sejam trocadas.

Destruindo um Gigante

Um gigante é considerado destruído quando tem todas as suas caixas na grade de dano marcadas. Um gigante que foi Destruído não é mais personagem e deve ficar no campo de batalha. Ele pode ser consertado, mas normalmente vale mais a pena pegar suas partes para construir um novo gigante.

Aproveitando

Um gigante destruído, arruinado e inerte serve apenas para ter suas peças aproveitadas. Desmantelar um gigante com intuito de aproveitar a peça requer uma hora de trabalho e sucesso num teste de INT + Engenharia Mekânica com NA de 14. Caso falhe ele fará um novo teste em 30 minutos. Caso faça isso em uma oficina de mekânico, ele recebe +2 nos seu teste.

Ele pode pegar todas as partes funcionais e armas do gigante destruído. Todas as partes estão danificadas e o mestre deve rolar a Tabela Catastrófica para ver a condição das partes. Partes danificadas podem ser reutilizadas ou vendidas por uma pequena fração do valor. Partes em boa condição podem ser vendidas pela metade do valor original.

Avaliação de Peças Danificadas.

Um personagem com a perícia Engenharia Mekânica pode avaliar peças danificadas com um sucesso em INT + Engenharia Mekânica com NA de 14. Se falhar ele não sabe avaliar o valor real das peças e só conseguirá saber com uma análise e reavaliando as peças.

Reparando um Gigante no Campo

A maioria dos danos de um gigante acontece fora de sua oficina e logo, precisam ser concertados por um mekânico apto.

Remendando

Remendar é uma ação total. O mekânico faz um teste de INT + Engenharia Mekânica com NA de 14, com falha nada acontece e pode-se tentar novamente no próximo turno. Com o sucesso, é possível recuperar 1 ponto de dano de um sistema danificado. É necessário estar com as ferramentas para fazer o teste. Remendar não tem qualquer efeito em um Gigante destruído.

Peças de Reposição Comuns

Além dos custos de combustível, gigantes a vapor podem custar uma fortuna em manutenções e reparos. Para trocar peças as opções para seu personagem são simples: contratar alguém ou fazer ele mesmo.

Novo Nodo Arcano (A): 500 gc + custos de montagem

Novo Córtex (C): custos como córtex (veja Córtex) + custos de montagem

Nova Cabeça (H): 10% do valor do chassi + custo de montagem

Substituição de um Braço (L ou R): 10% do valor do chassi + custo de montagem

Substituição de Sistema de Movimento (M): 20% do valor do chassi + custo de montagem

Reparos Comuns

Abaixo seguem as regras para reparar Gigantes.

Reparando Dano

Reparar não pode ser feito durante combate e requer chapas de metal, sucatas e kit de ferramentas de mekânico.

Cada hora de trabalho reparando dano pode remover uma quantidade de dano igual ao valor de perícia Engenharia Mekânica do reparador.

Tendo acesso a uma Oficina de Mekânica completa, recupera 1d3 pontos de dano adicionalmente.

Ser Assistido

Para cada auxiliar com perícia em Engenharia Mekânica, adicione em um ponto a quantidade de Reparação.

Pagando pelo Reparo

Cada hora de trabalho consome 10 gc para cada mekânico envolvido no reparo de dano não catastrófico.

Reparando um Nodo Arcano

Reparando Dano Catastrófico do Nodo Arcano (A)

Requer que o Nodo Arcano seja removido, que leva quatro horas de um teste de INT + Engenharia Mekânica com NA de 16. Falha representa mais uma hora de trabalho. O sucesso retira o nodo para ser reparado. Resultados Destruído e Desgaste não podem ser reparados.

Pagar para reparar um Nodo Arcano que tenha sido danificado catastrófico é de 100 gc (incluindo o processo de remover e reinstalar).

Instalar um Nodo Arcando.

Requer ferramentas, duas horas de trabalho e teste de INT + Engenharia Mekânica com NA de 16. Falha requer uma nova hora de trabalho;

Pagar para instalar um Nodo Arcano tem um custo de 30 gc.

Reparando um Braço

Reparando Dano Catastrófico do Braço (L ou R)

Requer que o Braço seja removido, que leva quatro horas de um teste de INT + Engenharia Mekânica com NA de 14. Falha representa mais uma hora de trabalho. O sucesso retira o nodo para ser reparado. Resultados Destruído e Desgaste não podem ser reparados.

Pagar para instalar um Braço tem um custo de 100 gc.

Removendo ou Instalando um Braço

É preciso ferramentas, duas horas e teste de INT + Engenharia Mekânica com NA de 14. Falha requer uma nova hora de trabalho.

Pagar para instalar ou remover um Braço tem um custo de 30 gc pelo trabalho.

Reparando um Córtex

Reparando Dano Catastrófico do Córtex (C)

Requer que o Córtex seja removido, que leva quatro horas de um teste de INT + Engenharia Mekânica com NA de 18. Falha representa mais uma hora de trabalho. O sucesso retira o nodo para ser reparado. Resultados Destruído e Desgaste não podem ser reparados.

Pagar para reparar um Córtex que tenha sido danificado catastrófico é de 100 gc (incluindo o processo de remover e reinstalar).

Removendo ou Instalando um Cortex

É preciso ferramentas, guindaste, uma hora e teste de INT + Engenharia Mekânica com NA de 14. Falha requer mais trinta minutos de trabalho.

Pagar para instalar ou remover um Córtex tem um custo de 20 gc pelo trabalho.

Reparando uma Cabeça

Reparando Dano Catastrófico da Cabeça (H)

Requer que a cabeça seja removida, que leva três horas de um teste de INT + Engenharia Mekânica com NA de 16. Falha representa mais uma hora de trabalho. O sucesso retira o nodo para ser reparado. Resultados Destruído e Desgaste não podem ser reparados.

Pagar para reparar um Córtex que tenha sido danificado catastrófico é de 100 gc.

Removendo ou Instalando uma Cabeça

É preciso ferramentas, guindaste, uma hora e teste de INT + Engenharia Mekânica com NA de 14. Falha requer mais trinta minutos de trabalho.

Pagar para instalar ou remover uma cabeça tem um custo de 20 gc pelo trabalho.

Reparando um Sistema de Movimento

Reparando Dano Catastrófico no Sistema de Movimento (M)

Requer três horas e um teste de INT + Engenharia Mekânica com NA de 16. Falha representa mais uma hora de trabalho. O sucesso retira o nodo para ser re-

parado. Resultados Destruído e Desgaste não podem ser reparados.

Pagar para reparar um Sistema de Movimento que tenha sido danificado catastróficamente é de 100 gc.

Removendo ou Instalando uma Caldeira

É preciso ferramentas, guindaste, quatro horas de trabalho e um teste de INT + Engenharia Mekânica com NA de 14. Falha requer mais uma hora de trabalho.

Pagar para instalar ou remover uma caldeira tem um custo de 50 gc pelo trabalho.

Removendo ou Instalando uma Perna

É preciso ferramentas, um ou mais guindastes, três horas de trabalho e um teste de INT + Engenharia Mekânica com NA de 14. Falha requer mais uma hora de trabalho.

Pagar para instalar ou remover uma caldeira tem um custo de 40 gc pelo trabalho.

Controlando Gigantes a Vapor

Estes gigantes de metal e aço são complexos e exigem códigos verbais e gestuais para controlá-los e fazê-los obedecer aos seus comandos.

Habilidade Manobra de Gigante

Embora eles entendam a língua natal de programação, tentar comandar um Gigante sem a Habilidade Manobra de Gigante é no mínimo perigoso e imprudente. O Gigante recebe o comando de apenas uma pessoa por vez.

Ativação do Gigante

Lembre-se que os Gigantes agem junto com seus Controladores.

Gigantes de Guerra e a Ligação

Conectar-se com um gigante é muito difícil. A maioria dos gigantes possui córtex protegidos com travas e proteções mentais para impedir o acesso ao córtex. Um gigante Khadorano não pode ser usado por Conjuradores de Cygnar ou o contrário. Para isso os espíões precisam encontrar os códigos de controle. É preciso que o Conjurador mentalize esses códigos para poder fazer a conexão e quebrar a proteção.

Quando um Conjurador de Guerra é morto ou fica inconsciente, a ligação se vai. Quando isso ocorre, trancas costumam ficar abertas e os gigantes podem ficar inertes.

Operadores Gigantes

Os gigantes são treinados para responder a comandos e instruções de seus controladores.

Estabelecendo o Controle

Para manobrar um gigante o operador deve conhecer a língua natal que o córtex foi escrito e conhecer os códigos verbais de segurança do gigante.

Um gigante pode ser comandado por um controlador por vez. Um Conjurador de Guerra que conhece a linguagem do córtex e tenha os códigos pode simplesmente se ligar ao córtex e tomar o controle do gigante.

Gigantes ligados não podem mais ser manobrados e ignoram códigos verbais.

Manobrando um Gigante a Vapor

Um operador pode dar ordens ao gigante enquanto ele se encontra no alcance de sua Área de Comando. Uma vez recebida, ele dará o máximo para executar a tarefa pedida.

Manobras

Manobras são comando verbais rápidos que fazem um gigante atender a um determinado comando. Fazer uma manobra é uma ação rápida. Um gigante pode ser afetado por várias manobras simultaneamente.

Gigantes ligados a Conjuradores de Guerra não são afetados por Manobras.

Todo gigante pode fazer as seguintes manobras:

Dado de Ataque Turbinado: Ele dá turbinagem num teste de ataque que faça neste turno.

Dado de Dano Turbinado: Ele dá turbinagem num teste de dano que faça neste turno.

Carga: O gigante pode fazer uma carga sem necessidade de pontos de focus

Correr: O gigante pode correr sem necessidade de pontos de focus.

A quantidade de Manobras adicionais que um Operador sabe são descritas na habilidade de Manobras.

Conjuradores de Guerra, Ligação e Grupo

O conjurador de um grupo é o controlador do gigante. Ele pode alocar pontos de focus para o gigante e pode partilhar magias através do Nodo Arcano do Gigante.

Vínculo com Gigantes

Para fazer a vínculo do Gigante com o Conjurador de Guerra, é preciso que o Conjurador tenha espaço disponível para se Vincular (Veja habilidade Vínculo) e deve tocar fisicamente o gigante de desprender uma roda completa para fazer isso. O conjurador precisa saber língua nativa do córtex e os códigos de segurança do córtex.

Conjuradores não podem se ligar a Gigantes que estão conectados a outros Conjuradores de Guerra.

Uma vez ligados, o conjurador tem pleno controle do Gigante e não precisa mais fazer comandos verbais de manobra. Uma vez desligado a conexão, um operador precisa reestabelecer o comando verbal com de praxe.

Gigantes vinculados não são afetados por Manobras. Um conjurador pode quebrar o vínculo quando quiser.

Reação

Caso um conjurador de Guerra morra ou receba um no-caute, o resultado é uma reação psíquica que dá uma sobrecarga e desliga o córtex do gigante ligado. O gigante fica inerte e para controla-lo é preciso seguir todo o procedimento normal.

Reação só ocorre com Gigantes vinculados a Conjuradores de Guerra.

Alocando Pontos de Focus.

Conjuradores de Guerra pode alocar pontos de focus no gigante durante a Fase de Controle do seu turno. O gigante precisa estar em sua Área de Comando para isso. Mão é preciso que esteja no campo de visão. Dependendo do córtex, um gigante pode ter até 3 pontos de focus alocados e não pode ter mais que estes três pontos de focus que apresenta um descanso de alocação.

O conjurador aloca os pontos do gigante e pode gastar pontos de focus para obrigar o gigante a fazer as ações abaixo:

Dado de Ataque e Dano recebem Turbinagem: O Gigante pode gastar focus para dar uma turbinagem em ataques e rolagens de dano. Na hora de rolar o ataque ou o dano, ele gasta 1 ponto de focus e recebe a turbinagem

. Deve anunciar antes de rolar.

Fazer ataque adicional: O Gigante pode gastar focus para fazer um ataque adicional corporal ou a distan-

cia durante seu turno. Faz um ataque para cada ponto desprendido.

Fazer ataque poderoso: O Gigante pode gastar 1 ponto de focus para ataques poderosos.

Expirar: Durante a Fase de Controle o gigante pode gastar ponto de focus para erguer-se automaticamente após ser derrubado. Durante a Fase de Controle o gigante pode gastar ponto de focus para expirar efeitos que o paralise.

Salvo exceções, Gigantes só podem gastar Focus no turno do seu controlador, ou seu próprio turno caso esteja agindo de forma autônoma.

Desenvolvimento de um Gigante a Vapor

Gigantes são capazes de aprender e se desenvolver. Os córtices podem fazer com que gigantes sejam tão "adestrados" quando animais. Com o tempo o gigante começa a desenvolver hábitos que estão ligados com sua primeira ativação e com os traços dos seus controladores.

Cada vez que um conjurador recebe XP em múltiplos de 25 (25,50,75,100,125 e 150), gigantes com córtex autium ou arcanum podem aumenta sua desenvolvimento. O jogador escolher ganhar melhoramento de combate ou ganhar uma Marca.

Melhorando Perícias de Combate

A cada múltiplo de 25 ele aumenta seu MAT ou RAT em 1.

O quão alto ele pode melhorar depende do seu córtex. Modelos Aurum permitem ter MAT 1 e RAT 1. Modelos Arcanum permitem ter MAT 2 e RAT 2.

Marcas

A cada múltiplo de 25 um gigante com córtex dos modelos Aurum e Arcanum ganham uma marca. Essas marcas são a representação a personalidade do seu Conjurador.

Não se pode ganhar um traço mais de uma vez. Após ter uma marca o gigante fortalece a ligação com o Conjurador, com isso ele pode alocar 4 pontos de focus agora. Imprimir marcas é algo único. Role 2d6+ARC do conjurador. Consulte a Tabela de Marcas para determinar qual o efeito impresso. O conjurador pode modificar o resultado do dado em 1 (pra cima ou para baixo) de acordo a sua vontade.

Role 2d6 nas Tabela de Marcas.

2d6+ARC	Resultado
7 ou menos	Dominador - O Gigante vive para testar sua força conta possíveis inimigos que ataquem seu Conjurador de Guerra. O Gigante a Vapor pode fazer ataques poderosos sem gastar um ponto de foco. Adicionalmente, este gigante ganha +2 de dano para ataques corporais feitos contra outros Gigantes ou Bestas de Guerra.
8	Altamente Agressivo - O Gigante é uma máquina agressiva que vive para a batalha. À menor provocação ele já está bufando vapor e apertando pistões. O Gigante ganha Conta Carga (Quando um inimigo avança e seu movimento termina dentro de 9m da Linha de Visão (LOS), ele pode investir em carga imediatamente contra ele. O gigante não pode fazer uma nova carga nesta rodada e não pode fazer se estiver engajado).
9	Berserker - A marca que define o calor da batalha, o Gigante é uma máquina de matar inigualável. No combate, o Gigante é um borrão de movimento, atacando tudo o que ficar em seu caminho, seja aliado ou inimigo. O Gigante exclui apenas o seu Conjurador de sua fúria cega. Quando o Gigante destrói um ou mais inimigos com ataques de corpo a corpo durante o turno do seu Conjurador, imediatamente após o ataque ser resolvido, ele fará um ataque adicional em algum alvo em alcance corporal. Ele não pode ganhar ataques adicionais nesta rodada.
10	Queixo Duro - O Gigante tem uma determinação que transcende seu corpo mecânico. Recusando-se a deixar seu mestre sob quaisquer circunstâncias, a máquina pode desafiar sua destruição por pura força de vontade. O Gigante a Vapor não sofre os efeitos dos sistemas danificados. Ainda sobre os efeitos de dano catastrófico e rola a tabela de dano quando todas as suas caixas de dano forem marcadas.
11	Frenético - O Gigante possui reservas inesgotáveis energia e está constantemente em movimento. Aparentemente incapaz de ficar parado, seguindo seu Conjurador em todos os lugares, ou então se move para investigar qualquer coisa interessante. Na batalha o Gigante se move constantemente com uma velocidade está acima da possível pra a sua forma mecânica. Adicionalmente, cada vez que o Gigante atinge um inimigo com um ataque corpo a corpo ou à distância, ele pode avançar até 3m.
12	Caçador - O Gigante possui o espírito de um caçador que ganha vida quando persegue e destrói presas. Seus sentidos arcanos alteram-se para dedicar-se à caça. Pouco cosias escapam à sua atenção, sempre pronto a comando do seu Conjurador para disparar de maneira agressiva contra sua presa. Como desvantagem o Gigante percebe qualquer personagem desconhecido como uma ameaça potencial que ele está ansioso para atacar até que seu Conjurador diga o contrário. O Gigante ignora florestas, ocultação e cobertura quando for determinar sua Linha de Visão (LOS) ou fazer um ataque a distância.
13	Vingativo - Como uma possível falha, o Gigante está propenso a acessos de raiva contra àqueles que atacam quem ele considera aliados, especialmente contra seu Conjurador de Guerra. O Gigante é ansioso e inquieto quando seu Conjurador não está claramente seguro na sua linha de visão. Se um ou mais personagens aliados forem feridos ou destruídos na LOS no turno do Gigante, ele automaticamente pode fazer um Avanço Total e um ataque corporal em um dos inimigos. Este movimento e ataque são em adição ao movimento e ataque normal do seu turno.
14	Sentinela - O Gigante é desumanamente estoico e calmo em todos os momentos. Se não fosse pela fumaça que escapa de sua fornalha, ele poderia ser confundido com uma estátua. Por baixo desta fachada, o Gigante está num estado de alerta constante, assim, ele recebe um dado turbinado nas suas jogadas de PER e ataques à distância.
15	Protetor - O Gigante é absurdamente protetor a vida do seu Conjurador e está disposto a entrar em perigo para preservar seu mestre em qualquer momento. O Gigante raramente se afasta demais de seus Conjurador. Uma vez por rodada, quando seu Conjurador é diretamente atingido por um ataque corporal ou à distância enquanto dentro de um raio de 3m do Gigante, ele pode se tornar o alvo do ataque e ser automaticamente atingido. O Gigante não pode tomar a frente de um ataque caso esteja incorpóreo, caído ou paralisado.
16	Canal Aberto - O Gigante é um canal aberto em constante contato com a vontade do Conjurador. O Gigante desenvolveu um pouco de personalidade própria e atua em conjunto impecável com seu mestre. Como resultado desta ligação, a área de comando do Conjurador para o Gigante é dobrada. Adicionalmente, a manutenção do conjurador para magias sobre o Gigante não custam um ponto de focus.
17 ou mais	Irmãos de Armas - O Gigante não é apenas acostumado com o estilo de lutado do seu Conjurador, ele complemente o estilo. A estreita ligação entre eles permite que cada um antecipe os seus movimentos e ações do outro. Ao fazer um ataque corpo a corpo visando um inimigo no alcance corporal do seu Conjurador, o Gigante ganha +2 para fazer este ataque corporal e na rolagem de dano. Ao fazer um ataque corpo a corpo visando um inimigo no alcance corporal do seu Gigante, o Conjurador ganha +2 para fazer este ataque corporal e na rolagem de dano.



Capítulo 7

Mestrando o Jogo

Os Reinos de Ferro apresenta um cenário vasto e profundamente rico que permite à Mestres, novos ou experientes, contar histórias únicas em um cenário em plena ascensão.

Dicas para se manter na Mente

- Não competir contra os jogadores; brinque junto com eles.
- Faça os jogadores sentirem que seus personagens são os principais na história.
- Seja justo e flexível em todas as coisas.
- Seja coerente.

Concedendo Pontos de Talento

Pontos de Talento são o combustível que impulsiona o motor a vapor dos encontros de combate. Eles são necessários para que os personagens possam encarar inimigos perigosos. Espera-se que, uma vez em combate, os jogadores gastem esse recurso rapidamente para realizar todos os tipos de feitos heróicos, evitar dano letal ou e passar em testes difíceis. Não veja os pontos de talento como uma recompensa, mas sim como um recurso que flui e reflui com a maré da batalha e devem ser distribuídos de acordo.

É fundamental que esta fonte de pontos de talento seja dado em um ritmo medido. Distribuir pontos demais pode tornar as batalhas um tanto triviais, assim como segurar podar causar a morte ou chateação do grupo. Entenda que a mecânica de todo o sistema conta que os jogadores usem e recebem pontos de Talento.

Seja generoso com seus jogadores e lhes dê ferramentas que precisam para serem os heróis de sua história e cenário.

Personagen Jogadores

Caso queira permitir algum nível de customização, permita que os jogadores comecem com até 10 XP para customizar seus personagens. Pensando em um jogo mais forte, você pode conceder 25 XP ou mais e até 1.000 moedas de ouro para gastarem em equipamentos e mecânica. Essas opções não são recomendadas para jogadores inexperientes, devido ao aumento do tempo e complexidade da criação e condução do personagem. Caso você queira personagens mais fracos que aqueles apresentados. Retire os as Habilidades de Arquétipo, comece apenas com uma carreira, ou retire os 3 pontos de Atributos dos personagens. Mas, lembre-se que os inimigos apresentados neste livro não foram projetados para personagens mais fracos que o inicial.

Personagen Não-Jogadores (NPC's ou PDM's)

Existem diferentes métodos de criação de NPCs para os encontros e o Mestre deve escolher o método mais adequado para as necessidades do seu jogo em particular ou cenário.

Nos os rotulamos como NPC **Abrangente**, eles são os vilões ou aliados importante, NPC **Carreira Única**, eles são peças importantes mas limitados a uma área de atuação, NPC de **Batalha**, eles são a carne do molo dos combates e NPC **Simples**, que são o resto do mundo

NPC's e Pontos de Talento

Alguns NPCs podem ganhar e ganhar pontos de talento como os personagens dos jogadores. Ao contrário de personagens, NPCs não ganham estes pontos com base em acertos críticos ou incapacitando personagens. Um NPC importante pode começar com 2 pontos de Talento e ganham no 1 ponto de talento por rodada enquanto tiver 1 ponto em sua reserva. Ou seja, se gastar os dois em uma rodada, ele não terá mais pontos.

NPC Abrangente: Eles seguem as mesmas regras que os jogadores e podem ter até 3 pontos de talento, recuperando 1 por rodada enquanto tiver 1 ponto em sua reserva. Eles normalmente são os melhores vilões, aliados importantes e personagens notáveis.

NPC Carreira Única: Eles têm apenas uma carreira. Podem ter até 2 pontos de Talento e recuperam 1 por rodada enquanto tiver 1 ponto em sua reserva.

NPC de Batalha: Estes NPC usam as regras de Raças mas ignoram regras de Carreiras e Arquétipos. Eles não tem pontos de talento e são em geral usados como inimigos genéricos. Para fazer suas estatísticas, se baseie em que nível ele será:

Nível	Calculo de Evolução
Herói	+1 em todos os Atributos (respeitando o Limite Racial de Nível Herói), 2 níveis em uma Perícia Militar e 1 nível em todas as outras Perícias Militares
Veterano	+2 em todos os Atributos (respeitando o Limite Racial de Nível Veterano), 3 níveis em uma Perícia Militar e 2 níveis em todas as outras Perícias Militares
Épico	+2 em todos os Atributos (respeitando o Limite Racial de Nível Épico), 4 níveis em uma Perícia Militar e 3 níveis em todas as outras Perícias Militares

NPC Simples: Eles não são peritos, não evoluem do mesmo modo, mas podem de algum modo ter seu

momento de fama. Estes NPC usam as regras de Raças mas ignoram regras de Carreias e Arquétipos. Eles não tem pontos de talento e são em geral usados como personagens genéricos. Para fazer estatísticas de NPC Simples sem perícias, se baseie em que nível ele será:

Nível	Calculo de Evolução
Herói	Pontuação de Atributos Iniciais +1
Veterano	Pontuação de Atributos Máximos de Herói
Épico	Pontuação de Atributos Máximos de Veterano

Quando for preciso adicionar perícias, siga essa fórmula para criação.

Nível	Calculo de Evolução
Herói	Pontuação de Atributos Iniciais +2 Pontos de Perícias Ocupacionais cabíveis
Veterano	Pontuação de Atributos Máximos de Herói +3 Pontos de Perícias Ocupacionais cabíveis
Épico	Pontuação de Atributos Máximos de Veterano +4 Pontos de Perícias Ocupacionais cabíveis

Encontros

Por questão estética os Encontros foram divididos em Encontros Narrativos (que divide-se em Sociais Investigativos) e de Combate.

Os Narrativos envolvem fazer testes de Períciais, falar com pessoas, buscar pistas, saltar por entre prédios ou algo parecido.

Os de Combate são encontros onde o pau come a pancadaria começa.

Construindo Encontros de Combate

Para criar uma mecânica niveladora, este jogo usa Pontos de Encontro (PE). Dependendo da quantidade de jogadores presentes e seu nível de poder, vocês como mestre é aconselhado a colocar mais ou menos inimigos.

Primeiro Passo: Veja quantidade de jogadores presentes e pontuação de XP distribuído. Gigantes contam como personagens para esta conta. De acordo isso o narrador saberá quantos PE usar na por encontro.

XP dos PJ's	Números de Jogadores na Sessão					
	3	4	5	6	7	8+
0-10	12	28	35	42	49	56
10-20	24	32	40	48	56	64
20-35	27	36	45	54	63	72
35-50	30	40	50	60	70	80
50-75	36	48	60	72	84	96
75-100	42	56	70	84	98	112
>100	>42	>56	>70	>84	>98	>112

Segundo Passo: Ajude de acordo a necessidade:

De acordo com o necessidade, o narrador por aumentar e diminuir essa quantidade em 40%. Por exemplo: Rafão está narrando para um grupo de enviados da Ordem dos Iluminados. Os 3 jogadores tem XP 15, ou seja, 24 pontos de encontro. Mas, como esse é um encontro relativamente fraco, mas não fraquíssimo, ele diminui em aproximadamente 20%, caindo para 19 Pontos de Encontro.

Terceiro Passo: Junte seus monstros de acordo com o PE de cada um.

Inimigos NPC

Os NPC criados pelo mestre não tem valor de PE, logo, para calcula-los, use tabela abaixo:

Pontos de Encontro para NPC				
Nível do NPC	Abrangente	Carreira Única	Batalha	Monstro
Inicial	14	10	5	Veja sua Ficha
Herói	18	14	5	Veja sua Ficha
Veterano	23	18	7	Veja sua Ficha
Épico	28	23	9	Veja sua Ficha

Ou seja, 1 NPC Abrangente Inicial (feitos do mesmo modo que um Personagem Jogador), vale 14 Pontos de Encontro. Já um NPC de Batalha Épico (Que é feito de maneira simplificada) vale 9 Pontos de Encontro.

Cenários

Os Reinos de Ferro é um cenário de muitas facetas. Ao mesmo tempo que um jogo pode rolar numa catacumba cheia de armadilhas, o curso das coisas pode levar o jogo para salões de festa, barcos requintados, bases militares e outros.

Os principais cenários são: **Urbanos, Militares, Campos de Batalha, Ruínas e Ermos**. Pegue estes exemplos os misture de maneira única.

Campanhas

Tão variado quando os cenários são os modos de contar uma história. Não limite os jogadores a um único tipo de campanha, um grupo militar pode fazer um

serviço particular e servir como mercenários ou terem que fazer uma exploração em locais misteriosos. Inventes, Misture e Melhore.

Os principais tipo de se contar uma campanha são: Vida Mercenária, Campanha Urbana, Exploração do Mundo Selvagem, Debravação de Cavernas e Tumbas ou até mesmo o clássico Capa e Espada.

Jogando Sem Minuaturas

A mecânica base desse livro foi feita pensando em utilizar as miniaturas para andamento do jogo, entretando, é totalmente possível ter as medidas de maneira virtual na cabeça do narrador. Caso necessário, alguns rabiscos num papel pode ser o suficiente.





Capítulo 8

Apêndice

WITCH

Tri

Glossário

Acelerar - Quicken	Astuto - Astute
Acido Mineral - Mineral Acid	Atacar de Surpresa - Waylay
Acido Orgânico - Organic Acid	Ataque à Galope - Ride-by Attack
Acrobacias - Acrobactis	Ataque de Precisão - Precision Strike
Acumulador Arcodinâmico - Arcanodynamic accumulator	Ataque de Retaliação - Retaliatory Strike
Agente de Ferrugem - Rust agent	Ataque em área – Area of Effect ou AOE
Agravador de Feridas - Grievous Wounds	Ataque em Cadeia: Sangrar - Chain Attack: Bleed Out
Alcance – Range ou RNG	Ataque em Cadeia: Suprimir - Chain Attack: Pin Down
Alojamento - Housing	Ataque Pelas Costas - Backstab
Alquimista - Alchemist	Atirador - Crackshot
Alquimista de Campo - Field Alchemist	Atirador Preciso - Marksman
Amarração - Binding	Atributos - Stats
Ambidestro - Ambidextrous	Atropelar - Trample
Ambidestro (Ambidextrous)	Auréola de Fogo - Halo of Fire
Aparar - Parry	Avaliar - Appraise
Aproveitar – Salvage	Avanço Cauteloso - Cautions Advance
Arauto da Matança - Fell Caller	Avariado - Disable
Arcanista - Arcanist	Batedor - Pathfinder
Area de Controle - Control Area ou CTRL	Batedor - Ranger
Area de Efeito - Area of effect ou AOE	Bater para Trás - Beat Back
Aristocrata - Aristocrat	Besta - Crossbow
Arma de Arremesso - Thrown Weapon	Besteiro - Crossbowman
Arma de Mão - Hand Weapon	bloqueio de arma – Weapon Lock
Arma Grande - Great Weapon	Bloqueio de cabeça – Head Lock
Armação - Back Swing	Blundersbuss - Mosquete
Armadura completa - Full Plate	Boa Criação - Good Breeding
Armadura de batalha personalizada - Custom battle armor	Bombardeiro - Bomber
Armadura de Cavaleiro Tempestuoso - Storm Knight Armor	Boost/Bossted – Turbinado, Turbinagem
Armadura de couro - Leather armor	Brado: Balada Heroica - Fell Call: Heroic Ballad
Armadura de Intantaria - Infantry armor	Brado: Cacofonia - Fell Call: Cacophony
Armadura de Talas - Tailored plate	Brado: Chamado do Desafio - Fell Call: Call of Defiance
Arquerismo - Archery	Brado: Explosão Sonora - Fell Call: Sonic Blast
Arremessado – Throw	Brado: Reverberação - Fell Call: Reverberation
Arremessar-se - Bounding Leap	Brado: Sinal de Chamada - Fell Call: Signal Call
Arribitadeira - Rivet gun	Brado: Tremor - Fell Call: Ground Shaker
Artilharia Leve - Light Artillery	Cabeçada - Head-Butt
Assassino - Cutthroat	Caçador de Grandes Animais - Big Game Hunter
Assassino Arcano - Arcane Assassin	Caçador de Mago - Mage Hunter
Assessor - Advisor	Caçador de Recompensas - Bounty Hunter
	Caçador Veloz - Swift Hunter
	Cães da Lei - Law Dog

Câmara Tempestuosa - Storm chamber	tion
Camuflagem - Camouflage	Coro - Choir
Canhão-Escudo - Cannon-shield	Cota de Malha - Chain mail
Capacitar - Empower	Cozinheiro Rápido - Fast Cook
Capacitor à Corda - Clockwork Capacitor	Cristais Minerais
Capacitor Alquímico - Alchemical capacitor	Cristais Minerais - Mineral Crystals
Captura Mekânica - Mechanikal Seizure	Cristal de Resíduo Alquímico
Carga - Slug	Cristal de Resíduo Alquímico - Alchemical Waste, Crystal
Carga de Baioneta - Bayonet Charge	Cutelo - Cutlass
Carga de Cavalaria - Cavalry Charge	Danificado – crippled
Carga Implacável - Relentless Charge	Defensor - Defender
Carga Implacável - Relentless Charge	Defesas Arcanas - Arcane Defenses
Casaco Grande Blindado - Armored great coat	Derramador de Sangue - Blood Spiller
Cauteloso - Cagey	Derrubar - Take Down
Cavalaria Leve - Light Cavalry	Derrubar - Take down
Cavaleiro - Knight	Desarmar - Disarm
Cavaleiro de Combate - Combat Rider	Desatadora - Disbinder
Cavaleiro Experiente - Expert Rider	Destruído - Destuited
Cavaleiro Veloz - Swift Rider	Desviar – Parry
Chamado ao Porto - Port of Call	Detonação - Shot
Chave de Boca para Gigante - 'Jack wrench	Dissimulação – Stealth
Cingido - Girded	Dissipar - Dispel
Cinto de Arma - Gun brace	Dominador - Dominator
Cinzas de Urcaen - Ashes of Urcaen	Duelista - Duelist
Círculo de Espionagem - Spy Ring	Ectoplasma
Círculo de Proteção - Warding Circle	Ectoplasma - Ectoplasm
Círculo de Proteção - Warding Circle	Educação Universitária - University Education
Comandante de Batalha - Battle Commander	Elixir Fortemorfico - Fortemorphic Elixir
Comandante Exímio - Ace Commander	Emboscada - Ambush
Combate Desarmado - Unarmed Combat	Encontrar Cobertura - Find Cover
Companhia Mercenária - Mercenary Charter	Engenheiro Arcano - Arcane Engineer
Compensador - Compensator	Engenhoso - Resourceful
Cone - Spray Attack ou SP	Entrincheirar - Dig In
Conexões - Connections	Épico - Epic
Conjuração Rápida - Quick Cast	Equipamento Inicial - Starting Assets
Conjurador de Combate - Combat Caster	Erudito Arcano - Arcane Scholar
Conjurador de Guerra - Warcaster	Escapar - Get Away
Conjurador Poderoso - Powerful Caster	Escudo - Shield
Conjurador Rápido - Fast Caster	Especialização - Specialization
Consciência Sobrenatural - Preternatural Awareness	Espião - Spy
Contra Carga - Counter Charge	Espingarda Cano Serrado- Scattergun
Contra-Atacar - Riposte	Espingarda de Carga - Slug Gun
Coordenação de Campo - Battlefield Coordina-	Espingardeiro - Rifleman

Espreita - Prowl
Esquivo - Dodger
Estável - Steady
Estilo Livre - Free Style
Estudo Adicional - Additional Study
Explorador - Explorer
Extrato Arcano - Arcane Extract
Extrato Bioluminescente
Extrato Bioluminescente - Biolumenescent Extract
Extrato Mutagênico - Mutagenic Extract
Fabricar Bala Rúnica - Craft Rune Shoot
Feiticeiro - Sorcerer
Firme - Steady
Flamejante - Flame
Florete - Rapier
Focador - Focuser
Fogo no Buraco! - Fire in the Hole!
Fogo Vitriólico - Vitriolic fire
Força Arcana - Arcane Force
Força da Vontade - Strength of Will
Força Elevada - Heightened Strength
Forte - Mighty
Fortificante Alquímico - Alchemical restorative
Franco-atirador - Sniper
Fúria de Menoth
Fúria de Menoth - Menoth's Fury
Gangue - Gang
Gênio - Genius
Gládio tempestuoso - Storm Glaive
Glândula Adrenal de Mawg Escavador
Glândula Adrenal de Mawg Escavador - Burrow
Mawg Adrenal Gland
Golpe Defensivo - Defensive Strike
Granadeiro - Grenadier
Grande poder - Great Power
Grito de Mobilização - Rallying Cry
Guarda com Escudo - Shield Guard
Guarda-Costas - Bodyguard
Guerra não convencional - Unconventional Warfare
Hábil - Deft
Hábil - Skilled
Habilidades Iniciais - Starting Abilities

Herói - Hero
Hiper Percepção - Hyper Perception
Homem de Armas - Man-At-Arms
Identidade Protegida - Cover Identity
Idiota - Sucker!
Imbuído - Gifted
Imunidade: Corrosão - Immunity: Corrosion
Imunidade: Eletricidade - Immunity: Electricity
Imunidade: Fogo - Immunity: Fire
Imunidade: Frio - Immunity: Cold
Incapacitado - Incapacited
Iniciativa - Initiative
Inscriver Fórmula - Inscribe Formulae
Intelectual - Intellectual
Intocável - Untouchable
Investigador - Investigator
Investigadores Intrépidos - Intrepid Investigators
Invólucro de metal - Metal-Cased
Invulnerável - Invulnerable
Ira Justificada - Righteous Anger
Jogar-se ao Chão! - Hit the Deck!
Kit de Armeiro - Gunsmith's kit
Ladrão - Thief
Lâmina Caspiana de Batalha - Caspian battle blade
Lâmina de Assassino - Assassin's Blade
Lâmina Retrátil - Springblade
Lâmina Tempestuoso - Stormblade
Lança - Lance
Lança Explosiva - Explosive Pike
Lançar com Escudo - Shield Slam
Lançar - Slam
Legado de Bragg - Legacy of Bragg
Leitor da Verdade - Truth Reader
Leitor de Runa - Rune Reader
Líder de Equipe - Team Leader
Líder Nato - Natural Leader
Linguagem - Language
Linguagem de Sinais - Signal Language
Linha de Visão - Line of Sight ou LOS
Linha Defensiva - Defensive Line
Líquido de Resíduo Alquímico
Líquido de Resíduo Alquímico - Alchemical Waste, Liquid

Luneta - Spyglass	Passo Lateral - Sidestep
Lutador Noturno - Nighth Fighter	Pechinchar - Scrounge
Lutar com Duas Armas - Two-Weapon Fighting	Pedra Alquímica
Machado-Pistola - Gun Axe	Pedra Alquímica - Alchemical Stone
Maestria Elemental - Elemental Mastery	Pensamento Rápido - Quick Thinking
Magia Oculta - Shadow Magic	Perícias - Skills
Magias - Spells	Perito - Skilled
Mago Pistoleiro - Gun Mage	Perseguição - Pursuit
Manobra: Assalto - Drive: Assault	Pés Ligeiros- Fleet Foot
Manobra: Ataque Auxiliar - Drive: Ancillary Attack	Pirata - Pirate
Manobra: Off-Road - Drive: Off Road	Piratas da Costa Quebrada - Pirates of Broken Coast
Manobra: Prontamente - Drive: Pronto	Pistola - Pistol
Marechal de Campo: Ataque Mágico - Field Marshal: Magic attack	Pistoleiro - Gunfighter
Marechal de Campo: Carga Implacável - Field Marshal: Relentless Charge	Pistoleiro - Pistoleer
Marechal de Campo: Guarda com Escudo - Field Marshal: Shield guard	Placa Rúnica - Rune Plate
Matador de Magos - Mage Killer	Plano de Ação - Plan of Action
Mecânico de Campo - Field Mechanik	Plano de Batalha: Ataque Coordenado - Battle Plan: Coordinated Strike
Mekânico Arcano - Arcane Mechanik	Plano de batalha: De Volta a Ação - Battle Plan: Call to Action
Memória Fotográfica - Photographic Memory	Plano de Batalha: Ir ao Chão - Battle Plan: Gone to Ground
Mestre da Fermentação - Brew master	Plano de Batalha: Passo Desesperado - Battle Plan: Desperate Pace
Mestre de Gigantes - 'Jack Marshal	Plano de Batalha: Reconhecimento - Battle Plan: Reconnaissance
Metais Pesados	Plano de Batalha: Sombra - Battle Plan: Shadow
Metais Pesados - Heavy Metals	Plano Perfeito - Perfect Plot
Militares - Military -	Potência de Saída - Power Output
Minerais Arcanos	Precisão - Accuracy
Minerais Arcanos - Arcane Minerals	Precisão Anatômica - Anatomical Precision
Mira Telescópica Arcântrica - Arcantrik scope	Precisão Arcana - Arcane Precision
Mirador - Targeteer	Presas de Ferro - Iron Fang
Montar Defesa - Set Defense	Presciente - Prescient
Número alvo - Target number	Pressione o Ataque - Press the attack
Óculos de Visão Longínqua - Farsight goggles	Privilégio - Privilege
Ocultação - Concealment	Proteção contra Feitiços - Spell Ward
Ocupacionais - Occupational	Purgo Ígneo - Balefire
Oficial Militar - Military Officer	Quebra Escudo - Shield Breaker
Óleo Orgânico	Rajadeiro - Blaster
Óleo Orgânico - Organic Oil	Rastro Sem Pegadas - Traceless Path
Olhos Afiados - Keen Eyed	Rearme Rápido - Fast Rearm
Ordem Arcana - Arcane Order	Recarga Rápida - Fast Reload
Padre - Priest	Remendando - Bodging
Paralisado - Stationary	
Paralisar - Stall	

Remendão - Bodge
 Resistência a Doenças - Disease Resistance
 Resistência a Venenos - Poison Resistance
 Retornar Fogo - Return Fire
 Revitalizar - Revitalize
 Robusto - Tough
 Rocha Sólida - Rock Solid
 Role Com Ele - Roll With It
 Roupa de Alquimista - Alchemist leather
 Sagaz - Conniver
 Salteador de Estrada - Highwayman
 Saque Rápido - Fast Draw
 Sensibilidade Mágica - Magic Sensitivity
 Sentinela - Sentry
 Sentinela de Ferro - Iron Sentinel
 Sintonizar - Tune Up
 Soldado - Soldier
 Soqueira - Knuckledubsters
 Super Consciente - Hyper Awareness
 Supercarga - Overboosting
 Suporte de Carga - Load Bearing
 Tecelão da Vontade - Will Weaver
 Tempo Impecável - Flawless Timing
 Tiro Duplo - Dual Shot
 Tiro Montado - Saddle Shot
 Tomar um Ar - Walk It Off
 Toxina Orgânica - Organic Toxin
 Trabalho Rápido - Quick Work
 Trapaceiro nas Cartas - Card Sharp
 Trespassar - Cleave
 Trincheiro - Trencher
 Turbina Arcana - Arcane turbine
 Ungüento de Cura - Healing liniment
 Upkeep – manutenção
 Vaporizado - Steamo
 Veloz – Fleet
 Vingança - Vendetta
 Veterano - Veteran
 Vida útil - Lifespan
 Vínculo - Bond
 Vontade de Ferro - Iron Will

Bestiário

Anatomia dos Antagonistas

Atributos - Aqui são listados os valores de atributos dos antagonistas, que seguem o mesmo padrão dos personagens jogadores. Para determinar o PHY, use o STR e para determinar o PRW, use MAT da criatura.

Arma – Descreve a arma comumente usada pelo antagonista. No caso de seres humanoides e inteligentes, isso pode variar, a cargo do narrador.

Habilidades – Descreve as habilidades do antagonista.

Vitalidade – A maior parte dos antagonistas possuem apenas um número de pontos de dano que podem receber antes de serem derrotados, já os mais importantes e poderosos possuem uma espiral definida.

Tamanho Base – Indica o tamanho, baseado em milímetros, do adversário.

Pontos de Encontro – Serve como guia para o narrador considerar inimigos poderosos ou fracos demais para seu grupo. Pontos de Encontro são melhor detalhados anteriormente neste mesmo resumo.

Tesouro – Descreve possíveis recompensas materiais para quem derrocar o antagonista.

Conhecimento – Descreve possíveis informações que os jogadores podem ter quando enfrentam um adversário específico, baseadas em um teste da perícia Conhecimento, com uma NA variável.

Mawg Escavador

Mawg Escavador					
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM
6	4	4	-	12	10
Iniciativa	ARC	WILL	Detectar	Furtividade	
14	-	5	7	3	

Mordida		-	
POW	P+S	POW	P+S
4	8		

Habilidades: Gangue – Quando ataca um alvo com ataque corporal e está acompanhado de mais de um aliado, ele recebe +1 no ataque e dano. Se seus aliados também tiverem a habilidade, o bônus aumenta para +2.

Pontos de Vitalidade: 4

Tamanho da Base: Pequena

Pontos de Encontro: 2

Mawg Escavador Alfa					
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM
6	6	5	-	13	12
Iniciativa	ARC	WILL	Detector	Furtividade	
14	-	7	7	3	

	Mordida	-		
	POW	P+S	POW	P+S
	4	10		

Habilidades: Gangue – Veja Acima
Pontos de Vitalidade: 4
Tamanho da Base: Pequena
Pontos de Encontro: 4

Tesouro: Mawgs não discriminam nada daquilo que comem. Não é difícil de imaginar algumas pequenas joias ou moedas sendo encontradas em seus sistemas digestivos, ou mesmo onde tenham feitos suas necessidades. A glândula adrenal dos Mawgs é muito apreciada por alquimistas. Com um teste bem sucedido de Medicina ou Alquimia (NA 10) é possível removê-la com segurança.

Conhecimento: Mawgs possuem um faro extremamente apurado e podem sentir o odor de uma presa a longas distâncias. Quando identificam uma caça, não demoram a juntar o bando com um chiado típico. Alguns componentes alquímicos podem ser criados com as glândulas adrenais dos Mawgs.


Dregg

Dregg Carniceiro					
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM
6	6	5	5	12	12
Iniciativa	ARC	WILL	Detector	Furtividade	
10	-	6	4	6	

	Lâmina de Antebraço	-		
	POW	P+S	POW	P+S
	3	9		

Habilidades: **Sensibilidade a Luz** - Exposição à luz causa 1 ponto de dano por turno.
Visão Noturna - Eles enxergam no escuro perfeitamente
Abastecido pela Dor - Quando sofre um pontos ou mais de dano, o Dregg ganha +2 no ataque e dano para ataques corporais
Armas Roubada - Role 1d6 para saber que armas ele pode possuir de outras vítimas:
 1-2 Sem armas, 3-5 Escolha uma arma corporal, 6 Escolha um rifle ou pistola
Robusto - Quando ficar incapacitado, role 1d6, com 5 e 6 ele recupera um ponto de dano e está apenas Caído.
Pontos de Vitalidade: 6
Tamanho da Base: Pequena
Pontos de Encontro: 4

Dregg Pancadeiro					
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM
6	7	6	-	11	15
Iniciativa	ARC	WILL	Detector	Furtividade	
14	-	10	4	4	

	Lâmina de Antebraço x2	-		
	POW	P+S	POW	P+S
	3	10		

Habilidades: **Sensibilidade a Luz**, **Visão Noturna**, **Masoquismo**, **Robusto** - Veja acima
Pontos de Vitalidade: 12
Tamanho da Base: Pequena
Pontos de Encontro: 7

Dregg Mestre de Emboscada					
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM
6	7	7	6	13	14
Iniciativa	ARC	WILL	Detector	Furtividade	
10	-	8	6	8	

	Lâmina de Antebraço	-		
	POW	P+S	POW	P+S
	3	10		

Habilidades: **Sensibilidade a Luz**, **Visão Noturna**, **Masoquismo**, **Robusto** - Veja acima
Armas Roubada - Role 1d6 para saber que armas ele pode possuir de outras vítimas: 1-2 Sem armas, 3-5 Escolha uma arma corporal, 6 Escolha um rifle ou pistola
Pontos de Vitalidade: PHY 8, AGI 6 e INT 3
Tamanho da Base: Pequena
Pontos de Encontro: 7

Tesouro: Depois de um ataque, os Dreggs carregam tudo que podem considerar de valor. Eles mantêm largos tesouros em seus covis, fruto de saque.

Conhecimento: Os Dreggs tem intensa aversão a luz e odeiam a todos. A dor os fortalece.

Filhos do Porco

Filhos do Porco Salteador					
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM
5	6	6	5	12	14
Iniciativa	ARC	WILL	Detectar	Furtividade	
10	-	7	3	3	
Clava Cravejada			Rifle Militar		
POW		P+S		RNG	POW
4		10		15	11

Habilidades: **Entrincheirar** - Se o personagem tiver uma pá, ele pode usar uma ação rápida e cavar uma trincheira, ganhando cobertura, não sofrendo dano de área e não bloqueando linha de visão. Ele não pode usar Entrincheirar em um turno no qual ele tenha corrido.

Pontos de Vitalidade: 6

Tamanho da Base: Pequena

Pontos de Encontro: 4

Filhos do Porco Açougueiro					
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM
5	7	6	4	12	15
Iniciativa	ARC	WILL	Detectar	Furtividade	
10	-	9	3	2	
Cutelo					
POW		P+S		RNG	POW
4		10		-	-

Habilidades: **Finalizador** - Ganha +1 dado de dano contra alvos já feridos.

Robusto - Quando ficar incapacitado, role 1d6, com 5 e 6 ele recupera um ponto de dano e está apenas Caído.

Pontos de Vitalidade: 7

Tamanho da Base: Pequena

Pontos de Encontro: 6

Filhos do Porco Mestre de Guerra					
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM
5	6	6	5	12	14
Iniciativa	ARC	WILL	Detectar	Furtividade	
10	-	7	3	3	
Espada Grande			Bacamarte		
POW		P+S		RNG	POW
6		13		12	12

Habilidades: **Entrincheirar** - Veja Acima

Ponto de Talento - Ele começa o encontro com 1 ponto de talento e pode acumular 1mais.

Plano de Batalha: Porco Selvagem - Uma vez por turno, o personagem gasta uma ação rápida para usar a habilidade, assim os aliados dentro da sua área de comando ganham um ataque corporal adicional que deve ser feito após uma ação de movimento.

Pontos de Vitalidade: PHY 7, AGI 5, INT 3

Tamanho da Base: Pequena

Pontos de Encontro: 5

Filhos do Porco Xamã					
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM
5	6	5	4	13	14
Iniciativa	ARC	WILL	Detectar	Furtividade	
12	4	10	5	5	
Bordão de Batalha					
POW		P+S		RNG	POW
4		13		-	-

Habilidades: Tecelão da Vontade

Pontos de Vitalidade: PHY 6, AGI 5, INT 4

Tamanho da Base: Pequena

Pontos de Encontro: 7

Magias	Custo	RNG	AOE	POW	UP	OFF
Lâmina Guiada	1	6	-	-	N	N
Alvo aliado ganha +1 no acerto e a arma é considerada um Arma Mágica. Dura até o fim da rodada.						
Raio Mágico	3	10	3	13	N	S
Raio mágico que atinge vários inimigos.						

Tesouro: Além das armas que carregam em batalha, muitos Filhos do Porco portam troféus e berloques de suas vitórias anteriores, que usam como talismãs da sorte. Quando mais importante o Filho do Porco, mais elaborado é o seu troféu. A maior parte destes itens tem muito pouco valor em ouro, mas outros podem ser até mesmo placas rúnicas.

Conhecimento: Filhos do Porco são criaturas perniciosas que detestam a presença de qualquer um em seus territórios. Podem se distrair facilmente em suas patrulhas caso algo lhes chame atenção e isso pode ser desde o cheiro de carne cozida (o que engloba cadáveres frescos) até maquinário destruído do qual possam saquear.

Humanos

Humano Ladrão					
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM
7	3	4	4	14	10
Iniciativa	ARC	WILL	Detectar	Furtividade	
15	-	8	6	7	
Adaga					
POW		P+S		RNG	POW
1		4		-	-

Habilidades: **Esquivo** - O personagem pode avançar 3m imediatamente após uma falha de ataque do inimigo, desde que esse ataque tenha intuito em atingi-lo. Não pode ser alvo de ataques livres durante esse movimento.

Escapar - Quando um inimigo errar um ataque contra o personagem em qualquer momento que não seja quando estiver avançando, o personagem pode fazer um avanço total ao invés de andar apenas 3m como de praxe.

Perícias (Já somado com Atributo): Escalar 7, Pungar 7, Arrombar 6, Arte da Fuga 8

Pontos de Vitalidade: 5

Tamanho da Base: Pequena

Pontos de Encontro: 1

Humano Vigia					
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM
5	5	6	5	12	14
Iniciativa	ARC	WILL	Detectar	Furtividade	
12	-	9	6	3	

	Alabarda*			Pistola	
	POW	P+S		RNG	POW
	5	10		12	10

Arma de Haste, +2 no dano de ataques em carga.

Habilidades: Montar Defesa - Quando o personagem estiver equipado com uma Arma Grande, inimigos no seu arco frontal sofrem -2 em rolagens de carga, ataques de lanças e ataques de impacto contra esse personagem.

Soar Alarme - Em um encontro, como uma rodada completa, ele pode pedir ajuda de outro Vigia. Este segundo vigia não pode fazer a mesma coisa.

Pontos de Vitalidade: 7

Tamanho da Base: Pequena

Pontos de Encontro: 5

Humano Durão					
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM
6	5	5	5	12	12
Iniciativa	ARC	WILL	Detectar	Furtividade	
12	-	9	4	5	

	Espada			Pistola	
	POW	P+S		RNG	POW
	3	8		12	10

Habilidades: Precisão Anatômica - Quando o personagem ataca um ser vivo em combate corpo a corpo, mas falha em superar a ARM do oponente, o alvo sofre ao menos d3 de dano.

Perícias (Já somado com Atributo): Intimidar 5

Pontos de Vitalidade: 7

Tamanho da Base: Pequena

Pontos de Encontro: 3

Humano Vigia 2					
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM
6	4	5	5	14	12
Iniciativa	ARC	WILL	Detectar	Furtividade	
14	-	10	4	4	

	Espada			Granadas	
	POW	P+S		RNG	AOE
	3	8		12	3

Habilidades: Granadeiro - O personagem ganha uma ação rápida extra por turno que só pode ser utilizada para puxar o pino de uma granada.

Fogo no Buraco! - O personagem pode fazer um ataque extra com granada em sua fase de ação antes de se mover ou fazer seus ataques regulares. Depois disso ele deve usar seu movimento para correr ou fazer um avanço total.

Equipamento: Bandoleira de Granada, Roupa de Alquimista

Pontos de Vitalidade: 6

Tamanho da Base: Pequena

Pontos de Encontro: 5

Humano Arcanista					
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM
6	3	4	4	13	11
Iniciativa	ARC	WILL	Detectar	Furtividade	
14	4	10	5	4	

	Bordão			-	
	POW	P+S		RNG	AOE
	3	6		-	-

Habilidades: Tecelão da Vontade

Pontos de Vitalidade: 5

Tamanho da Base: Pequena

Pontos de Encontro: 2

Magias	Custo	RNG	AOE	POW	UP	OFF
Raio Arcano	2	12	-	11	N	N
Energia arcana que fere alvos.						
Aura de Proteção	2	Próprio	CTRL	-	S	N
Aliados na Área de Comando recebem ARM +2.						

Tesouro: Criminosos e valentões podem carregar alguns poucos objetos valiosos. Eles possuem armas, armaduras e possivelmente poucas moedas de ouro. Se um encontro ocorrer em um esconderijo de bandidos, a quantidade do tesouro pode variar bastante.

Conhecimento: Informação pertinente sobre grupos humanos vai sempre variar de acordo com o que pretende o Narrador. Reconhecer grupos e gangues ou detalhes de famílias distintas podem ser exemplos do uso deste saber.

Servos

Servo Erguido					
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM
5	5	4	-	9	11
Iniciativa	ARC	WILL	Detectar	Furtividade	
7	-	1	1	5	

Garras			
POW	P+S	RNG	AOE
2	7	-	-

Habilidades: Morto Vivo – Não são vivos e nunca fogem.
Gangue - Quando você e um aliado que está Base-com-Base fizer um ataque corpo-a-corpo no mesmo inimigo, seu personagem ganha +1 na rolagem de ataque e dano. Se o outro personagem também tiver essa habilidade, o bônus melhora para +2.

Robusto - Quando Avariado, role um d6. Com 5 ou 6 ele cura 1 de vitalidade e não está Avariado, apenas Caído.

Pontos de Vitalidade: 5

Tamanho da Base: Pequena

Pontos de Encontro: 2

Servo Guerreiro					
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM
5	6	6	-	11	15
Iniciativa	ARC	WILL	Detectar	Furtividade	
10	-	1	3	3	

Espada Grande			
POW	P+S	RNG	AOE
6	13	-	-

Habilidades: Morto Vivo e Robusto – Veja acima

Pontos de Vitalidade: 10

Tamanho da Base: Pequena

Pontos de Encontro: 5

Tesouro: O necromante que os criou já cuidou para deixá-los livres de qualquer posse valiosa.

Conhecimento: A existência de Servos em uma área pode indicar a presença de um necromante nas proximidades.

Thrullg

Thrullg					
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM
6	9	7	-	13	16
Iniciativa	ARC	WILL	Detectar	Furtividade	
14	-	10	8	6	

Tentáculos			
POW	P+S	RNG	AOE
4	13	-	-

Garra x2			
POW	P+S	RNG	AOE
3	12	-	-

Habilidades: Destemida, Absorver Magia – Caso tenha um conjurador em sua Área de Comando, o conjurador sofre 1d3 pontos de dano e o Thrullg regenera 1d3 pontos de dano. **Interferência Arcana:** Quando acerta alvo com magias em manutenção ou pontos de focus alocados, o alvo perde o efeito. Gigantes atingidos sofre de Disrupção (Perdem pontos de Focus alocados e não pode alocar novos pontos por uma rodada).

Perícia (Já somado com Atributos): Escalar 4

Área de Comando: 7

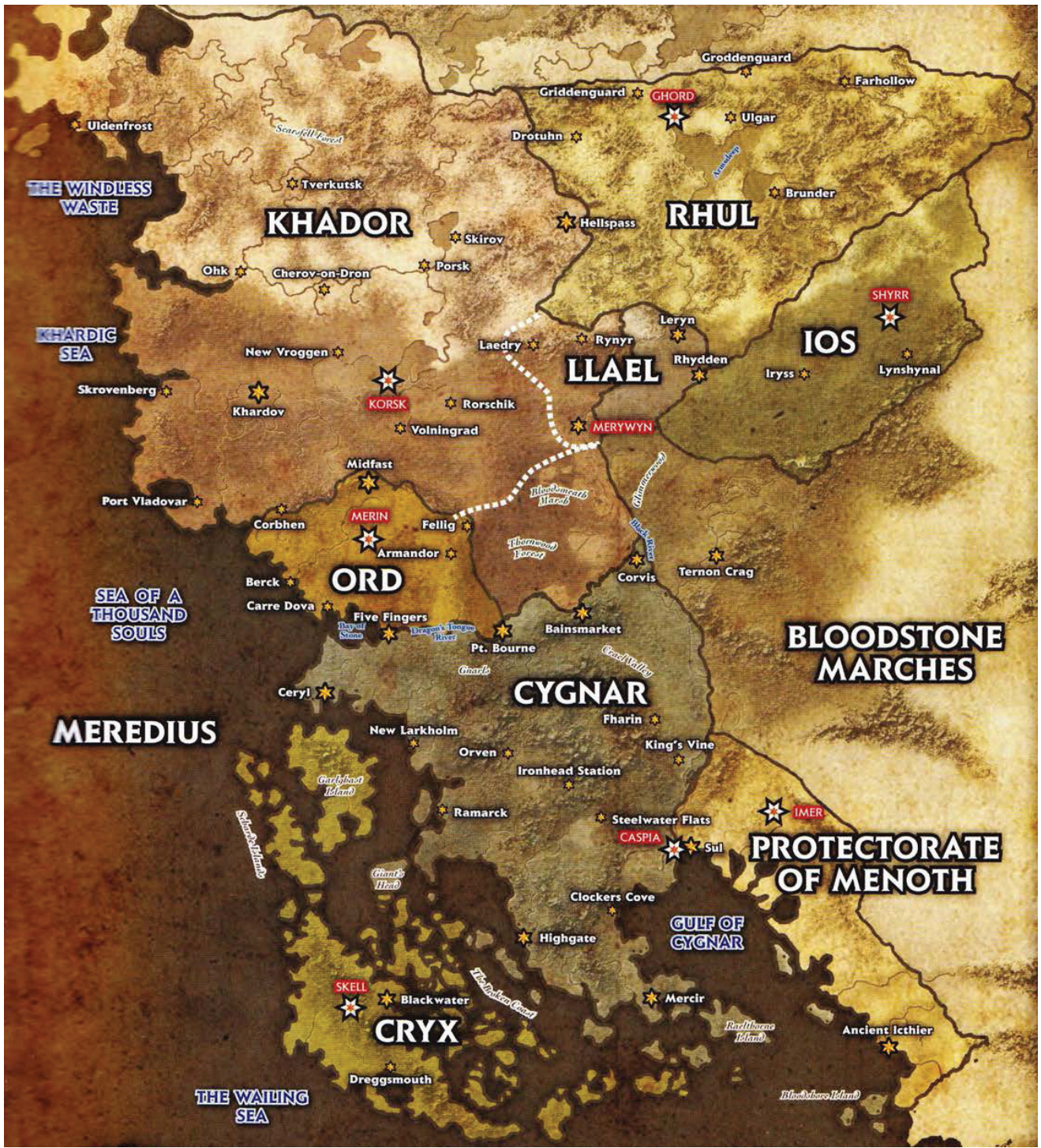
Pontos de Vitalidade: PHY 9, AGI 7, INT 4

Tamanho da Base: Média

Pontos de Encontro: 11

Tesouro: O covil de um Thrullg está abarrotado de sucata e partes mekânicas parcialmente devoradas. A maior parte destes itens está danificada demais para ser reparada.

Conhecimento: Thrulls parecerem ser os tentáculos de suas bocas sensíveis a magia, o que os torna muito valiosos para moedores de ossos e alquimistas. Certos fluídos extraídos dos tentáculos podem inibir mágica e até mekânica caso processados corretamente.





REDUTO DO
BUCANEIRO