



Criação de Personagens

Atributos: role 3d6 na ordem

Físico: constituição, força bruta, resistência a substâncias

Agilidade: destreza, coordenação motora, reflexos

Intelecto: conhecimento, percepção, memória

Vontade: determinação, presença, capacidade de se impor

Arquétipo: determina DV, Dado de Sorte, Habilidades Especiais e Atributos Favorecidos (Guerreiro, Especialista e Conjurador)

Vocação: caracteriza personagem. 1 Dado Positivo quando a vocação ajudar nas ações

Complicação: quando invocada, eleva o Dado de Sorte (1 passo) e dificulta a vida do personagem

Equipamentos: 3d6x10 moedas de prata ou

Guerreiro

2 armas
Armadura (leve ou média)
Escudo (ou arma adicional)
Mochila e 2 sacos pequenos
Equipamentos de aventureiro
1d4 recursos

Especialista

2 armas
Armadura leve
Kit de ferramentas apropriado (vocação)
Mochila e 2 sacos pequenos
Equipamentos de aventureiro
1d4 recursos

Conjurador

1 arma
Livro de feitiços apropriado (vocação)
Mochila e 2 sacos pequenos
Equipamentos de aventureiro
1d4 recursos

Mecânicas Básicas

Teste de Atributo: 1d20 vs. Atributo (jogadores rolam abaixo do Atributo, mestres, acima)

Dificuldade: de +1 a +10 no teste (de -1 a -10 para testes do mestre)

Dado Positivo/Negativo

Positivo: 2d20 (escolha o melhor resultado)

Negativo: 2d20 (mestre escolhe resultado)

Teste de Sorte

1d6 (Guerreiro e Conjurador) ou **1d8** (Especialista)

1 ou 2: algo ruim acontece e o Dado de Sorte é rebaixado (1 passo)

Rebaixamento Voluntário: o jogador pode rebaixar seu Dado de Sorte (1 passo) para

- inserir um detalhe na narrativa
- refazer um teste
- ganhar 1 Dado Positivo num teste
- passar automaticamente num Teste de Sorte

Restauração: os Dados de Sorte sempre são restaurados no fim de uma aventura

Testes Resistidos: realizados entre jogadores (Teste de Atributo, maior sucesso no dado ganha; em caso de empate, ganha o maior Atributo)

Forçar rolagem: jogador refaz uma rolagem expondo o personagem a maiores riscos

Dado de Uso

Determina se um recurso é gasto ou não

1 ou 2: Dado de Uso é rebaixado (1 passo)

d4: quando o d4 é rebaixado, o recurso se esgota

Usos alternativos do Dado de Uso

Dado de Recurso: alternativa mais abstrata à economia de moedas

3 ou mais: garante a compra

1 ou 2: a quantia gasta é substancial e o Dado de Recurso é rebaixado (1 passo)

Itens caros: adicionam Dificuldade à rolagem

Dado de Durabilidade: equipamentos tem durabilidade limitada (role o Dado de Durabilidade em **falhas críticas** do jogador ou **acertos críticos** dos oponentes, demais regras semelhantes às do Dado de Uso)

Sequência de Dados

d4 d6 d8 d10 d12 d20

Combate

Tempo de Ação: em combates, personagens e oponentes agem em **rodadas** (10 segundos)

Tempo Narrativo: fora de combate, personagens agem em **turnos** (10 minutos ou mais, conforme o mestre determinar)

Movimentação e Distância

Existem 4 distâncias abstratas em EA&FS

Próximo (ataques corpo a corpo possíveis, Dado Negativo para ataques à distância)

Curto (sem penalidade para ataques à distância)

Longo

Distante (Dado Negativo para ataques à distância)

Ações de Rodada: numa rodada é possível realizar uma ação e se mover até uma distância curta (ou não realizar ações e se mover até uma distância Longa)

Distante: são necessárias 3 rodadas para se locomover até um local Distante

Acerto Crítico: exatamente o valor do Atributo num ataque (ou 20, no caso do oponente), dano máximo do ataque mais um dado extra

Regra opcional: se seu grupo achar melhor, você pode usar 1 como acerto crítico ao invés do valor do Atributo

Erro Crítico: 20 num ataque (ou 1, no caso do oponente), complicação apropriada da vida do atacante

Surpresa: é determinada pelo mestre

Iniciativa: determinada pelos DVs dos combatentes (ordem decrescente)

Dano: personagens causam dano segundo as armas ou magias utilizadas, oponentes segundo seus DVs (e todo o dano é subtraído dos Pontos de Vida)

Dano em Atributos: Atributos podem sofrer dano, que geralmente é temporário

Armas: causam dano de acordo com seu tamanho

1d4 (pequenas)

1d6 (médias)

1d8 (grandes, geralmente de duas mãos)

Armaduras: rebaixam o Dado de Dano de oponentes

Leves (-1 ponto de dano)

Médias (-1 passo no Dado de Dano)

Pesadas (-2 passos no Dado de Dano)

A Agilidade máxima passa para 15 (armadura média) ou 12 (armadura pesada)

Escudos: adicionam Dados Negativos às jogadas de ataque dos oponentes

Pequenos (1 Dado Negativo)

Médios (2 Dados Negativos)

Grandes (3 Dados Negativos, Dado Negativo em rolagens que exijam mobilidade e movimentação do personagem)

Jogadas de Proteção

São Testes de Atributo para evitar efeitos nocivos

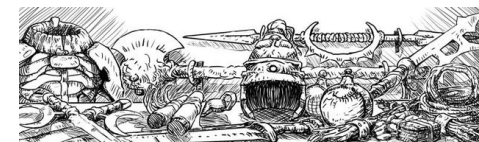
Físico: evita venenos, doenças e outros efeitos que afetem o corpo

Agilidade: evita ameaças esquiváveis como armadilhas e desabamentos

Intelecto: evita efeitos que alterem percepção, razão e outras faculdades mentais

Vontade: evita feitiços que afetem autocontrole ou força de vontade

Oponentes Poderosos: Dificuldade +1 para cada DV que o oponente tenha a mais que os personagens (em qualquer rolagem contra ou a favor do oponente)



Cura e Morte

Descanso Curto: acontece entre cenas de ação e dura 1 turno

Recuperar PV: Teste de Físico com Dificuldade igual à quantidade de Descansos Curtos feita no dia para recuperar 1d4PV

Descanso Longo: demora um dia inteiro e requer um local seguro

Recuperar PV: recupera 1DV e 1 ponto de Atributo aleatório por dia

Cuidado especializado: caso consiga o cuidado de um curandeiro ou algo que o valha, teste Físico para recuperar outro DV e outro ponto de Atributo

Morte

0 PV: o personagem cai inconsciente e está morrendo, mas se receber ajuda dentro de 1 hora, rola Sorte para ficar vivo

Rolagem de Sorte: caso falhe, o personagem morre; caso tenha sucesso, o personagem recupera 1d4PV e perde permanentemente 1 ponto em Físico ou Agilidade, além de receber 1 Dado Negativo em qualquer ação na próxima hora

Magia

Lançar Magia: Teste de Vontade com Dificuldade igual ao NP (Nível de Poder determinado pelo conjurador)

Sucesso: magia é conjurada

Falha: escolha entre

- perder a habilidade de conjurar esta magia pelo resto do dia
- lançá-la e permitir que o mestre introduza uma complicação baseada na magia

Catástrofe Mágica: com uma Falha Crítica no Teste de Vontade, role 1d6+NP e consulte a tabela 1

Resistir a Magia: quando a magia puder ser resistida, realize o Teste de Atributo apropriado com Dificuldade igual ao NP da magia (devendo rolar acima do resultado de quem a conjurou)

Subindo de Nível

Após algumas aventuras (ver tabela 2), o personagem ganha mais um DV, escolhe um atributo para a Rolagem de Aprimoramento e depois a faz para seus Atributos primários

Rolagem de Aprimoramento: 1d20 vs. Atributo (o valor deve ser maior que o Atributo)

Crescimento limitado: só é possível aumentar um Atributo em 1 ponto por nível

Oponentes

PV e Dano determinados pelo DV do oponente (1DV = 1d8PV)

Moral: quando o líder do bando ou mais da metade dos oponentes forem eliminados, role 1d20 vs. 1d10+DV dos oponentes (se o resultado do d20 for maior que o do d10, eles fogem)

Encontros Aleatórios: 1d6 a cada 30 minutos de tempo real

1 ou 2: obstáculos no próximo turno (barreiras, armadilhas, perigos naturais ou oponentes apropriados ao local)

Reação: 2d6 para determinar o comportamento de criaturas em Encontros Aleatórios, confira a tabela 3

Tipos de Dano

Fogo: cada rodada de exposição causa dano crescente segundo a Sequência de Dados

Veneno: faça um Teste de Físico com Dificuldade igual à intensidade do veneno (os mais comuns causam 1d8 de dano por 1 turno, outros podem causar mais ou danificar Atributos)

Queda: quedas curtas causam 1d6 de dano, médias causam 3d6 e longas, 6d6 (e algumas podem matar instantaneamente)

Asfixia: personagens podem prender a respiração por uma quantidade de rodadas igual a seu Físico (cada rodada além disso causa 1d4 dano)

Armadilhas

Geralmente podem ser detectadas com Testes de Intelecto e evitadas com Testes de Agilidade

Poço de espinhos: causa 1d6 de dano na queda e mais 1d8 nas lanças

Paredes deslizantes: o grupo é esmagado em 5 rodadas (a não ser que resolvam um quebra cabeça ou passem num Teste de Intelecto com Dificuldade 4)

Dardos envenenados: 1d4 de dano, Teste de Físico para evitar os efeitos do veneno

Outros

Limite de Carga: o personagem pode carregar uma quantidade de itens equivalente a seu Físico sem penalidades (personagens carregando mais que isso recebem 1 Dado Negativo para rolagens envolvendo movimentação)

Exceção: mochilas e sacolas não contam para o Limite de Carga, apenas ajudam a explicar onde os personagens estão carregando suas coisas

Itens Mágicos

Em EA&FS é difícil conseguir um Item Mágico e sempre há um custo a mais para as "dádivas" que eles conferem

Cálice de Sangue: cada DV de um ser inteligente derramado e bebido no cálice recupera 1 DV do usuário (Teste de Físico para não se viciar no sangue, Dificuldade igual às vezes que usou o Cálice)

Orbe de Ogh'oid: permite que o usuário conjure as magias Consultar Entidade Sobrenatural, Vislumbrar Futuro e Projetar Consciência com um Dado Positivo mesmo sem conhecê-las (mas cobra um favor para saciar a sede de saber infinita de Ogh'oid)

Espada da Fúria: Dado Positivo em ataques e rolagens de Dano, (quando o mestre achar apropriado, Teste de Vontade para evitar agir com violência)

Tempo de viagem

Para ter uma noção do tempo de viagem por terra, use o seguinte

Próximo: 1 dia

Curto: 3 dias

Longe: 1 semana

Distante: 3 semanas



Tabela 1 - Catástrofes Mágicas

2d6+NP	Catástrofe Mágica
2	Dificuldade +2 para lançar magias (1 hora)
3	Conjurador recebe Dado Negativo para lançar magias (1 hora)

4	Dificuldade +1 para lançar magias (1 dia)
5	Dificuldade +2 para lançar magias (1 dia)
6	Conjurador inconsciente (1 turno)
7	Conjurador impedido de lançar magias (1 hora)
8	Dano 1 em Físico e Agilidade
9	NP restrito a seu nível (1 dia)
10	Conjurador inconsciente (1d4 horas)
11	Conjurador impedido de lançar magias (1d4 horas)
12	Dificuldade +2 para lançar magias (até fazer 2 Descansos Longos)
13	Conjurador impedido de lançar magias (1 dia)
14	Dano (1d4) em Físico e Agilidade
15	Conjurador sofre os efeitos da magia
16+	Conjurador invoca acidentalmente um monstro com DV igual ao NP da magia

Tabela 2 - Aventuras por Nível

Nível	Aventuras p/ Próximo Nível
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6
6	8
7	10
8	12
9	14
10*	16

* Cada nível subsequente adiciona duas aventuras à quantidade anterior

Tabela 3 - Reação dos Oponentes

2d6	Reação
2	Hostil: atacará, negará o que os personagens querem e se esforçará para impedi-los
3-5	Desgosto: pode atacar, deixar o local ou exigir algo para não atrapalhar
6-8	Neutro: pode ignorar os personagens, negociar até alcançar um acordo ou simplesmente ir embora
9-11	Afinidade: pode direcioná-los ao caminho certo, dar informações ou recursos, mas não se arriscar
12	Prestativo: ajudará como puder, até em combate