

Criação de Personagens

Atributos: role 2d6+3 ou veja o suplemento

Físico: constituição, força bruta, resistência a substâncias

Agilidade: destreza, coordenação motora, reflexos

Intelecto: conhecimento, percepção, memória

Vontade: determinação, presença, capacidade de se impor

- **Arquetipo:** 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:** Ver suplemento

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

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,

you 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 entra 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:** introduzir complicação a cena (a critério do

mestre)

- **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 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

Arquétipo: Guerreiro

Dados de Vida: 1d10 Pontos de Vida por nível

Dado de Sorte: d6

Atributos Primários: Físico e Agilidade

• **Superioridade em Combate:** Caso não se mova na rodada, um Guerreiro pode fazer um número de ataques igual ao seu nível **menos** o maior DV entre as criaturas engajadas em combate com ele.

• **Dano Aprimorado:** Um Guerreiro sempre rola o dado de dano de seus ataques **umentado** em 1 passo na seguinte sequência: d4 > d6 > d8 > d10 > d12 > d20.

• **Especialização:** Quando estiver usando armas do tipo escolhido, ele **ganha** um Dado Positivo em seus ataques.

• **Manobras Aprimoradas:** Desarmes, rasteiras, empurrões. Um Guerreiro pode atacar e realizar uma manobra **ao mesmo tempo**. Se o ataque for bem-sucedido, o oponente precisa rolar mais alto que o personagem em um d20 para resistir à manobra.

Arquétipo: Especialista

Dados de Vida: 1d8 Pontos de Vida por nível

Dado de Sorte: d8

Atributos Primários: Agilidade e Intelecto

• **O Mais Sortudo:** A cada manhã, se o Dado de Sorte do Especialista tiver sido rebaixado, ele é **umentado** em 1 passo (até chegar ao d8).

• **Ataque Surpresa:** Quando atacando um oponente surpreso com anatomia discernível, o Especialista recebe um Dado Positivo e causa o **triplo** de dano.

• **Reflexos Aprimorados:** Quando tentando **evitar** dano ou efeitos com sua Agilidade, o Especialista recebe um Dado Positivo.

• **Talentos Especiais:** Um Especialista **sempre** rola com um Dado Positivo quando estiver realizando tarefas delicadas, se movendo sorrateiramente, se escondendo, escutando ruídos, decifrando linguagens, escalando e abrindo fechaduras.

Arquétipo: Conjurador

Dados de Vida: 1d6 Pontos de Vida por nível

Dado de Sorte: d6

Atributos Primários: Intelecto e Vontade

• **Sentir Magia:** Um Conjurador pode fazer um teste de Intelecto para **detectar** a presença de magia nas proximidades.

• **Conjurar Magias:** Um Conjurador pode lançar magias fazendo um teste de **Vontade** de acordo com as regras de Conjuração de Magias descritas adiante.

• **Sacrifício de Sangue:** Um Conjurador pode **sacrificar** pontos de Físico ou Agilidade para adicionar temporariamente a mesma quantidade à sua Vontade a fim de lançar uma magia. Esses pontos são recuperados normalmente.

• **Magias Conhecidas:** Um Conjurador começa conhecendo **três** magias e aprende uma adicional a cada nível. O número máximo que ele pode aprender é igual ao seu Intelecto. Para aprender uma magia, o Conjurador precisa fazer um teste de Intelecto. Se falhar, poderá tentar de novo quando passar para o próximo nível.



AMBIENTES GERAIS

- 1-Florestal
- 2-Arenoso
- 3-Rochoso / Montanhoso
- 4-Pradaria
- 5-Lacustre
- 6-Vulcânico
- 7-Ártico
- 8-Artificial / Urbano
- 9-Pantanosos
- 10-Oceânico

OBJETIVO

Obs: Role 1x em cada tabela

1. **Atacar, Matar, Destruir**
2. **Encontrar, Recuperar**
3. **Roubar, Capturar**
4. **Vigiar, Proteger**
5. **Explorar, Descobrir**
6. **Sobreviver, Escapar**

1. Oficial do Império
2. Cartel Criminoso
3. Tribo Selvagem
4. Super Arma
5. Saqueador
6. Estrutura/Local
7. Personagem Desaparecido
8. Espécime Raro
9. Ligas, Metais Preciosos e Outros
10. Caçador de Recompensas
11. Segredo
12. Novo Caminho
13. Ruínas
14. Armamentos
15. Complexo Prisional
16. Sith, Bruxas de Dathomir, Outros.
17. Suprimentos
18. Pessoa Importante
19. Cargueiro
20. Campo de Escravos

MINERAIS PRECIOSOS E OUTROS

1. Cristal Kyber
2. Cortosis
3. Titânio
4. Durasteel
5. Brônzio
6. Beskar

TEMPERATURA & CLIMA

- 1-Infernal
- 2-Quente
- 3-Ameno
- 4-Frio
- 5-Invernal

ECOSSISTEMA

- 1-Plantas (Normais / Mutantes)
- 2-Animais
- 3-Drones (Trabalhadores / Nocivos)
- 4-Insetos

ESTRUTURA / LOCAL

- 1- Laboratório
- 2- Solar ou Fortaleza
- 3- Represa
- 4- Vilarejo / Cidade
- 5- Templo
- 6- Fazenda
- 7- Corporação
- 8- Gerador / Fábrica
- 9- Mina
- 10- Ponte
- 11- Estação de Abastecimento
- 12- Estaleiro Imperial / Outros

PESSOA IMPORTANTE

- 1- Magistrado
- 2- Comerciante
- 3- Rei do Crime
- 4- Monges
- 5- Oficial Imperial
- 6- Herdeiro
- 7- Testemunha
- 8- Político
- 9- Burguês
- 10- Slicer / Hacker
- 11- Militar
- 12- Jedi, Sith, Bruxa de Dathomir, Outros

COMPLICAÇÕES

- 1- Forças Imperiais / Rebeldes
- 2- Saqueadores / Mandalorianos
- 3- Selvagens
- 4- Guerra
- 5- Jedi / Sith / Bruxa de Dathomir / Us.da Força
- 6- Lei
- 7- Caçador de Recompensas
- 8- Animal Selvagem / Monstro Lendário
- 9- Terrenos Desafiadores
- 10- Fenômenos da Natureza

FENÔMENO RECORRENTE

- 1-Relâmpagos e Eletricidade
- 2-Erupções e Fogo
- 3-Tornados
- 4-Terremotos e Deslizamentos
- 5-Tsunamis
- 6-Granizo
- 7-Nenhum
- 8-Vácuo
- 9-Fuligem
- 10-Corrosão Ácida

ANTAGONISTAS E COADJUVANTES

- 1- Magistrado
- 2- Comerciante
- 3- Rei do Crime
- 4- Slicer / Hacker
- 5- Oficial Imperial
- 6- Usuário da Força (Jedi, Sith, Bruxa de Dathomir, Outros)
- 7- Testemunha
- 8- Político
- 9- Burguês
- 10- Historiador Ganancioso
- 11- Caçador de Recompensas
- 12- Líder Insurgente

CARACTERÍSTICAS MARCANTES

- 1- Multi Membros: Pés, Braços, Pernas, Mãos
- 2- Patas / Garras / Presas / Chifres / Calda
- 3- Sem: Olhos, Orelhas, Nariz, Boca
- 4- Tatuagens / Manchas Geométricas
- 5- Couro / Escamas / Penas / Pelos
- 6- Membro Longo: Crânio, Braços, Pernas, Pescoço
- 7- Calvo / Cabelo Longo / Cabelo Desgrenhado / Cabelo Aparado
- 8- Sem Membros: Crânio, Braços, Pernas, Pescoço
- 9- Obeso / Esguio / Musculoso
- 10- Partes Biônicas
- 11- Focinho / Língua Bifurcada
- 12- Ferida / Cicatriz / Amputação
- 13- Sons / Voz Exótica (Grave, Estridente)
- 14- Alto / Baixo
- 15- Olhos coloridos
- 16- Guelras / Antenas
- 17- Protuberâncias Ósseas
- 18- Gosmento / Maciço
- 19- Cor Exótica
- 20- Multi-Partes: Mãos, Pés, Orelhas, Olhos, Dedos