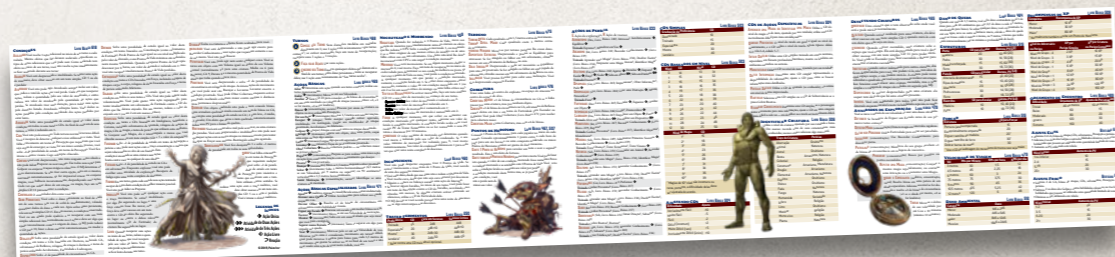


ACELERE SEU JOGO!

Mantenha regras cruciais à mão e proteja suas anotações e rolagens de dados dos olhos dos jogadores com o *Pathfinder Escudo do Mestre!* Este belo escudo de quatro painéis em orientação de paisagem apresenta uma arte estonteante de Ekaterina Burmak do lado dos jogadores e uma enorme quantidade de ferramentas e tabelas do lado do MJ para agilizar o jogo e reduzir o tempo gasto folheando livros de regras procurando por modificadores ou resultados.



O *Pathfinder Escudo do Mestre* lhe fornece as ferramentas necessárias para manter o jogo ágil e divertido: condições, regras de morte, tabelas para determinar CDs, ajustes de criaturas, resumos de ações e muito mais. Feito de material de alta gramatura, este escudo durável é perfeito para viagens, jogos em convenções e para uso regular.



PATHFINDER

ESCUDO DO MESTRE

PATHFINDER®



ESCUDO DO MESTRE



© 2019 Paizo Inc. Paizo, Paizo Inc., o logo do golem da Paizo, Pathfinder e o logo de Pathfinder são marcas registradas de Paizo Inc.; o logo P de Pathfinder e Pathfinder Roleplaying Game são marcas comerciais de Paizo Inc. Todos os direitos desta edição reservados à New Order Editora.

Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120,
Redmond, WA 98052-0577
Impresso no Brasil.
paizo.com/pathfinder

Rua Laureano Rosa, 131, parte
Bairro Alcântara – São Gonçalo/RJ
CEP 24710-350 | Fone: (21) 97045-4764
neworder@newordereditora.com.br
www.newordereditora.com.br

EDITORA
NEWORDER



PATHFINDER

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

12

Violência

Não recomendado para
menores de 12 ANOS

Por Logan Bonner



12

PAIZO INC.

Diretores de Criação • James Jacobs, Robert G. McCreary e Sarah E. Robinson

Diretor de Design de Jogo • Jason Bulmahn

Gerentes de Desenvolvimento • Adam Daigle e Amanda Hamon

Desenvolvedor Líder de Jogo Organizado • John Compton

Desenvolvimento • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini, Patrick Renie, Michael Sayre, Chris S. Sims e Linda Zayas-Palmer

Líder de Design do Starfinder • Owen K.C. Stephens

Desenvolvedor da Sociedade Starfinder • Thurston Hillman

Designer Sênior • Stephen Radney-MacFarland

Designers • Logan Bonner e Mark Seifter

Gerente Editorial • Judy Bauer

Editor Sênior • Christopher Paul Carey

Editores • James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar e Jason Tondro

Diretora de Arte • Sonja Morris

Designers Gráfico Seniores • Emily Crowell e Adam Vick

Artista de Produção • Tony Barnett

Gerente de Franquia • Mark Moreland

Gerente de Projeto • Gabriel Waluconis

Diretora Executiva da Paizo • Lisa Stevens

Diretor de Criação • Erik Mona

Diretor Financeiro • John Parrish

Diretor de Operações • Jeffrey Alvarez

Diretor Técnico • Vic Wertz

Diretor de Vendas • Pierce Watters

Associação de Vendas • Cosmo Eisele

Vice-Presidente de Marketing & Licenciamento • Jim Butler

Gerente de Marketing • Dan Sharp

Gerente de Licenciamento • Glenn Elliott

Gerente de Relações Públicas • Aaron Shanks

Gerente de Atendimento ao Cliente & à Comunidade • Sara Marie

Gerente de Operações • Will Chase

Gerente de Jogo Organizado • Tonya Woldridge

Especialista de Recursos Humanos • Angi Hodgson

Contador • Christopher Caldwell

Escriturário de Dados • B. Scott Keim

Diretor de Tecnologia • Raimi Kong

Gerente de Produção da Web • Chris Lambertz

Desenvolvedor de Software Sênior • Gary Teter

Coordenador da Loja Online • Rick Kunz

Equipe de Atendimento ao Cliente • Katina Davis, Virginia Jordan, Samantha Phelan e Diego Valdez

Equipe do Armazém • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand e Kevin Underwood

Equipe do Website • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton e Andrew White

NEW ORDER EDITORA

Editores • Alexandre "Manjuba" Seba e Anésio Vargas Júnior

Editor-Chefe • Bruno Mares

Tradução • Bruno Mares

Revisão • Calvin Semião

Diagramação • Rafael Tschope

Leitura de Prova • Bricio Mares e Caio Di Giaimo

Este produto está de acordo com a Open Game License (OGL) e é apropriado para uso com o Pathfinder Roleplaying Game (Segunda Edição).

Identidade do Produto: Os itens a seguir serão doravante identificados como Identidade do Produto, conforme definido na Open Game License versão 1.0a, Seção 1(g), e não são Conteúdo de Jogo Aberto: Todas as marcas, marcas registradas, substantivos próprios (personagens, divindades, locais, etc., assim como todos os adjetivos, nomes, títulos e termos descritivos derivados de nomes próprios), o Capítulo 8 (com exceção dos domínios), ilustrações, personagens, diálogos, locais, tramas, enredo e identificações comerciais. (Elementos que tiverem sido previamente designados como Conteúdo de Jogo Aberto, que forem exclusivamente de Conteúdo de Jogo Aberto prévio ou que estão em domínio público não estão incluídos nesta declaração.)

Ferramentas Externas: Linhas e véus foram originalmente publicados em Sex & Sorcery, por Ron Edwards, © 2003, Adept Press. X-Card, por John Stavropoulos (<http://tinyurl.com/x-card-rpg>), é publicado sob a Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported (CC BY-SA 3.0) License. Eles são utilizados aqui com permissão e não são Conteúdo de Jogo Aberto lançado sob a Open Game License.

Conteúdo de Jogo Aberto: Exceto pelo material designado como Identidade do Produto ou Ferramentas Externas (veja acima), as mecânicas de jogo deste produto da Paizo são Conteúdo de Jogo Aberto, conforme definido na Open Game License versão 1.0a, Seção 1(d). Nenhuma parte deste trabalho, exceto o material designado como Conteúdo de Jogo Aberto, pode ser reproduzida de qualquer forma sem permissão por escrito.

Pathfinder Escudo do Mestre (Segunda Edição) © 2019, Paizo Inc. Todos os direitos reservados. Paizo, Paizo Inc., o logo do golem da Paizo, Pathfinder, o logo de Pathfinder, o logo do P de Pathfinder, Sociedade Pathfinder, Starfinder, o logo de Starfinder e Sociedade Starfinder são marcas registradas de Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game, Aventuras Pathfinder, Blocos Riscáveis Pathfinder, Cartas Pathfinder, Guia de Cenário Pathfinder, Jogo de Aventura em Cartas Pathfinder, Mapas Riscáveis Pathfinder, Planilha de Combate Pathfinder, Sociedade do Jogo de Aventura em Cartas Pathfinder, Trilha de Aventuras Pathfinder, Starfinder Roleplaying Game, Mapas Riscáveis Starfinder, Peões Starfinder, Planilha de Combate Starfinder e Trilha de Aventuras Starfinder são marcas registradas de Paizo Inc.

Todos os direitos desta edição reservados à New Order Editora. Impresso no Brasil, Agosto de 2019.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License, version 1.0a, Section 1 (e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have been previously designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration).

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License, version 1.0a, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is © 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

- Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.
- The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
- Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
- Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
- Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
- Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the

COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

- Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
- Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
- Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
- Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.
- Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
- Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
- Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
- Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. © 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Pathfinder Livro Básico (Segunda Edição) © 2019, Paizo Inc.; Portuguese translation of Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) by Bruno Mares and Calvin Semião.

Pathfinder GM Screen (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Author: Logan Bonner.

Pathfinder Escudo do Mestre (Segunda Edição) © 2019, Paizo Inc.; Portuguese translation of Pathfinder GM Screen (Second Edition) by Bruno Mares.

CONDIÇÕES

LIVRO BÁSICO 618

ACELERADO Você recebe 1 ação adicional no início de seu turno a cada rodada. Muitos efeitos que lhe deixam acelerado especificam os tipos de ações adicionais que você pode usar. Como acelerado tem efeito no início de seu turno, você não recebe ações imediatamente se ficar acelerado durante seu turno.

AGARRADO Você está desprevenido e imobilizado. Se tentar uma ação de manuseio, deve obter sucesso em um teste simples CD 5 ou ela é perdida.

ATORDOADO Você não pode agir. Atordoado sempre inclui um valor, que indica o total de ações que você perde. Cada vez que recuperar ações, reduza a quantidade pelo seu valor de atordoado, e então reduza seu valor de atordoado pela quantidade de ações que perdeu. Se atordoado tiver uma duração, perca todas suas ações pela duração listada. Atordoado sobrepõe lento. Você deduz as ações perdidas pela condição atordoado das ações perdidas por estar lento.

ASSUSTADO Sofre uma penalidade de estado igual ao valor desta condição em todos os seus testes e CDs. Ao final de cada um de seus turnos, o valor é reduzido em 1.

CEGO Você não pode enxergar. Todo terreno normal é terreno difícil. Você é incapaz de detectar qualquer coisa utilizando a visão. Você falha criticamente em testes de Percepção que requeiram que você seja capaz de enxergar; se visão for seu único sentido preciso, você sofre -4 de penalidade de estado em testes de Percepção. Você fica imune a efeitos visuais. Cego sobrepõe ofuscado.

CONFUSO Você está desprevenido, não trata ninguém como aliado e não pode Adiar, Preparar ou usar reações. Use todas suas ações para Golpear ou conjurar truques mágicos ofensivos. O MJ determina os alvos aleatoriamente. Se não tiver outra opção, mire em si mesmo, acertando automaticamente. Se for impossível atacar ou conjurar magias, você balbucia incoerentemente, desperdiçando suas ações. Cada vez que sofrer dano de um ataque ou magia, faça um teste simples CD 11 para encerrar a condição.

CONTROLADO O controlador dita como você age.

DANO PERSISTENTE Você sofre o dano persistente ao final de cada um de seus turnos (em vez de sofrê-lo imediatamente), rolando quaisquer dados de dano a cada vez. Após sofrer dano persistente, role um teste simples CD 15. Em um sucesso, a condição é encerrada. Você ou um aliado pode ajudá-lo a se recuperar com um teste simples adicional. Isto normalmente usa 2 ações e deve ser algo que ajude razoavelmente contra a origem do dano. O MJ pode reduzir a CD para 10, fazer o dano encerrar automaticamente ou mudar a quantidade de ações.

DESAJEITADO Sofre uma penalidade de estado igual ao valor desta condição em testes e CDs baseadas em Destreza, incluindo CA, salvamentos de Reflexos, rolagens de ataque à distância e testes de perícia utilizando Acrobatiso, Furtividade e Ladragem.

DESPREVENIDO Sofre -2 de penalidade de circunstância na CA.

DRENADO Sofre uma penalidade de estado igual ao valor desta condição em testes baseados em Constituição (como salvamentos de Fortitude). Perde Pontos de Vida igual ao seu nível multiplicado pelo valor de drenado, e seus Pontos de Vida máximos são reduzidos nesta mesma quantidade. Quando recuperar Pontos de Vida após descansar por 8 horas, seu valor de drenado é reduzido em 1, mas você não recupera imediatamente Pontos de Vida perdidos.

ENFRAQUECIDO Sofre uma penalidade de estado igual ao valor desta condição em testes e CDs baseadas em Força, incluindo rolagens de ataques corpo a corpo, rolagens de dano baseadas em Força e testes de perícia utilizando Atletismo.

ENJOADO Sofre uma penalidade de estado igual ao valor desta condição em todos os seus testes e CDs. Você não pode ingerir nada voluntariamente. Você pode gastar uma ação regurgitando para tentar imediatamente um salvamento de Fortitude contra a CD do efeito que lhe deixou enjoado. Em um sucesso, reduza o valor de enjoado em 1 (ou em 2 em um sucesso crítico).

ESTUPEFATO Sofre uma penalidade de estado igual ao valor desta condição em testes e CDs baseadas em Inteligência, Sabedoria e Carisma, incluindo salvamentos de Vontade, rolagens de ataque de magia, CDs de magia, e testes de perícias que utilizem estes atributos. Se Conjurar uma Magia, ela é interrompida a menos que você obtenha sucesso em um teste simples (CD = 5 + valor de estupefato).

FASCINADO Sofre -2 de penalidade de estado em testes de Percepção e perícias e não pode usar ações com o traço concentração a menos que sejam relacionadas ao alvo de seu fascínio. Esta condição é encerrada se uma criatura usar ações hostis contra você ou qualquer de seus aliados.

FATIGADO Sofre -1 de penalidade de estado na CA e em salvamentos. Enquanto explorar, você não pode escolher uma atividade de exploração. Recupera da fadiga após uma noite completa de descanso.

FUGINDO Em seu turno, gaste cada uma de suas ações tentando escapar da fonte desta condição da melhor maneira possível. Você não pode Adiar ou Preparar.

IMOBILIZADO Você não pode usar qualquer ação com o traço movimento. Se estiver imobilizado por algo lhe segurando no lugar e uma força externa fosse lhe mover, essa força deve obter sucesso em um teste contra a CD do efeito lhe segurando no lugar ou contra a defesa relevante (normalmente CD de Fortitude) da criatura lhe segurando no lugar.

LENTO Quando recuperar suas ações no início de seu turno, reduza a quantidade de ações que você recupera pelo seu valor de lento. Você não perde ações imediatamente se ficar lento durante seu turno.

OFUSCADO Todas as criaturas e objetos ficam ocultados para você.

PARALISADO Você está desprevenido e não pode agir exceto para Recordar Conhecimento e usar ações que requeiram somente o uso de sua mente. Você não pode Buscar.

PETRIFICADO Você não pode agir nem sentir qualquer coisa. Você se torna um objeto com um Volume igual ao dobro de seu Volume normal (normalmente 12 para uma criatura Média ou 6 para Pequena), CA 9, Dureza 8 e a mesma quantidade de Pontos de Vida atuais que tinha quando estava vivo.

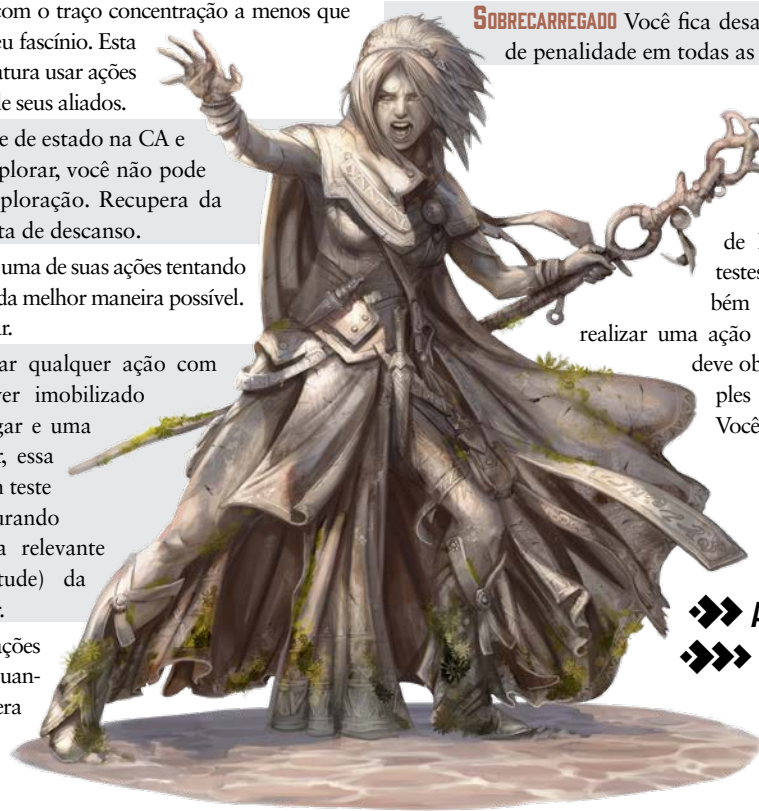
PROSTRADO Você está desprevenido e sofre -2 de penalidade de circunstância em rolagens de ataque. As únicas ações de movimento que você pode usar são Rastejar e Levantar. Levantar encerra a condição prostrado. Você pode Obter Cobertura enquanto estiver prostrado recebendo cobertura maior contra ataques à distância (mas permanece desprevenido).

QUEBRADO Um objeto quebrado não pode e nem concede bônus. Uma armadura quebrada ainda concede um item de bônus na CA, mas impõe uma penalidade de estado na CA (-1 para leve, -2 média, -3 pesada). Um efeito que deixe o item quebrado automaticamente reduz seus PV para o limiar de quebra.

RESTRINGIDO Você está amarrado e mal pode se mover, ou uma criatura lhe prendeu. Você está desprevenido e imobilizado e não pode usar quaisquer ações com os traços ataque ou manuseio exceto para tentar Escapar ou Forçar suas amarras. Restringido sobrepõe agarrado.

SOBRECARREGADO Você fica desajeitado 1 e sofre -3 metros de penalidade em todas as suas Velocidades.

SURDO Você falha criticamente em testes de Percepção que requeiram audição. Você sofre -2 de penalidade de estado em testes de Percepção para iniciativa e testes que envolvam som e também utilizem outros sentidos. Se realizar uma ação com o traço auditivo, você deve obter sucesso em um teste simples CD 5 ou a ação é perdida. Você é imune a efeitos auditivos.



LEGENDA DE ÍCONES

➤ Ação Única

➤➤ Atividade de Duas Ações

➤➤➤ Atividade de Três Ações

◇ Ação Livre

↻ Reação

© 2019, Paizo Inc.

TURNOS

LIVRO BÁSICO 468

1 COMECE SEU TURNO Suas durações medidas em rodadas diminuam em 1; use 1 ação com acionamento “Seu turno começa”; se estiver morrendo, faça um teste de recuperação; recupere suas 3 ações e 1 reação.

2 FAÇA SUAS AÇÕES Use suas ações.

3 ENCERRE SEU TURNO Encerre quaisquer efeitos que duram até o final de seu turno; sofra dano persistente e tente se recuperar deles; use 1 ação com acionamento de “Seu turno acaba”.

AÇÕES BÁSICAS

LIVRO BÁSICO 469

Adiar ♦ Determine esta ação quando seu turno começar; realize seu turno posteriormente.

Andar ♦ (movimento) Mova-se até sua Velocidade.

Auxiliar ↻ Teste CD 20 para conceder +1 de bônus de circunstância em um teste auxiliado ou rolagem de ataque (sucesso crítico: +2, +3 se for mestre, +4 se for lendário).

Buscar ♦ (concentração, secreto) Procure por sinais de criatura ou objetos na área utilizando Percepção.

Dar um Passo ♦ (movimento) Mova-se 1,5 metros sem acionar reações.

Escapar ♦ (ataque) Tente escapar quando estiver agarrado, imobilizado ou restringido. Utilize seu modificador de ataque desarmado, Acrobatiso ou Atletismo.

Golpear ♦ (ataque) Ataque com uma arma ou ataque desarmado.

Interagir ♦ (manuseio) Agarre um objeto, abra uma porta, saque uma arma ou faça algo similar.

Largar ♦ (manuseio) Largue algo que está segurando sem acionar reações.

Levantar ♦ (movimento) Fique de pé se estivesse prostrado.

Obter Cobertura ♦ Receba cobertura padrão — ou cobertura maior se já tiver cobertura.

Preparar ♦♦ (concentração) Prepare-se para realizar uma única ação ou ação livre como uma reação com o acionamento que desejar.

Prostrar ♦ Caia prostrado.

Rastejar ♦ (movimento) Mova-se 1,5 metros enquanto estiver prostrado.

Saltar ♦ (movimento) Salte 3 metros horizontalmente (4,5 metros se sua Velocidade for 9 metros ou superior) ou 90 centímetros verticalmente e 1,5 metros horizontalmente.

Sentir Motivação ♦ (concentração, secreto) Identifique se uma criatura está mentindo.

AÇÕES BÁSICAS ESPECIALIZADAS

LIVRO BÁSICO 471

Apontar ♦ (auditivo, manuseio, visual) Revele uma criatura indetectada.

Atenuar uma Queda ↻ Utilize Acrobatiso para refrear sua queda enquanto voa.

Desviar Olhar ♦ Receba +2 de bônus de circunstância em salvamentos contra habilidades visuais.

Erguer um Escudo ♦ Posicione um escudo para receber bônus na CA.

Escavar ♦ (movimento) Mova-se até sua Velocidade de escavação.

Montar ♦ (movimento) Suba em um animal aliado que seja maior que você para cavalgá-lo.

Segurar numa Beirada ↻ (manuseio) Tente se segurar em algo para impedir sua queda.

Voar ♦ (movimento) Mova-se pelo ar até sua Velocidade de voo. Mover-se para cima é considerado movimento em terreno difícil. Você pode mover-se 3 metros para baixo para cada 1,5 metros de movimento que gastar. Se estiver no ar ao final de seu turno e não tiver usado uma ação de Voar nesta rodada, você cai.

NOCAUTEADO E MORRENDO

LIVRO BÁSICO 459

NOCAUTEADO Quando for reduzido a 0 Pontos de Vida, mova sua posição de iniciativa para imediatamente antes da criatura ou efeito que lhe reduziu a 0 PV. Sofre a condição morrendo 1, ou morrendo 2 se o dano originar de um sucesso crítico do inimigo ou de uma falha crítica sua em um salvamento. Um efeito não-lethal lhe deixa inconsciente com 0 PV e não impõe a condição morrendo.

MORRENDO Você está inconsciente. Se em algum momento chegar a morrendo 4, você morre. Faça um teste de recuperação no início de cada rodada para determinar se sua condição melhora ou piora. Se vier a ter 1 Ponto de Vida ou mais, você perde a condição morrendo. A qualquer momento em que perder a condição morrendo, aumente a condição ferido em 1. Se sofrer dano enquanto estiver morrendo, aumente o valor de sua condição morrendo em 1 (ou em 2 se foi um acerto crítico do inimigo ou uma falha crítica sua).

TESTES DE RECUPERAÇÃO Se estiver morrendo, faça um teste simples (CD 10 + seu valor de morrendo) no começo de seu turno.

Sucesso Crítico Seu valor de morrendo é reduzido em 2.

Sucesso Seu valor de morrendo é reduzido em 1.

Falha Seu valor de morrendo é aumentado em 1.

Falha Crítica Seu valor de morrendo é aumentado em 2.

FERIDO A qualquer momento em que sofrer ou aumentar sua condição morrendo por qualquer razão, adicione seu valor de ferido à condição morrendo. A condição ferido acaba caso você receba PV de Tratar Ferimentos ou se for restaurado a seus PV totais e descansar por 10 minutos.

CONDENADO O valor máximo de morrendo que determina quando você morre é reduzido pelo seu valor de condenado. Se o seu valor máximo de morrendo for reduzido para 0, você morre instantaneamente. Seu valor de condenado diminui em 1 para cada vez que tiver uma noite completa de descanso.

INCONSCIENTE

LIVRO BÁSICO 460

Você não pode despertar enquanto tiver 0 Pontos de Vida. Se estiver inconsciente e tiver mais de 1 Ponto de Vida, você acorda de uma das seguintes maneiras:

- Você sofre dano, desde que esse dano não o reduza a 0 Pontos de Vida.
- Você recebe cura, desde que não seja cura natural por descansar.
- Alguém o cutuca ou balança usando uma ação de Interagir.
- Se houver algum barulho, no início de seu turno você pode fazer um teste de Percepção contra a CD do barulho, acordando caso obtenha um sucesso. Se alguma criatura estiver tentando ser silenciosa, utilize a CD de Furtividade dela.
- O MJ decide se você acorda porque teve uma noite de descanso ou se algo interrompeu esse descanso.

TRATAR FERIMENTOS

LIVRO BÁSICO 250

Proficiência	CD	Cura em Sucesso	Sucesso Crítico
Treinado	15	2d8	4d8
Especialista*	20	2d8+10	4d8+10
Mestre*	30	2d8+30	4d8+30
Lendário*	40	2d8+50	4d8+50

* Rolar contra uma CD mais alta é opcional.

TERRENO

LIVRO BÁSICO 475

TERRENO DIFÍCIL Cada quadrado custa 1,5 metros extras de movimento.

TERRENO DIFÍCIL MAIOR Cada quadrado custa 3 metros extras de movimento.

TERRENO PERIGOSO Mover-se por terreno perigoso lhe causa dano.

SUPERFÍCIES ESTREITAS Desprevenido e precisa se Equilibrar para atravessar. Se for atingido ou falhar em um salvamento, obtenha sucesso em um salvamento de Reflexos ou caia.

SOLO IRREGULAR Desprevenido e pode ser necessário se Equilibrar para não cair prostrado. Se for atingido ou falhar em uma jogada de salvamento, obtenha sucesso em um salvamento de Reflexos ou caia.

INCLINAÇÃO Você precisa Escalar para subir uma inclinação. Você fica desprevenido enquanto Escalar.

COBERTURA

LIVRO BÁSICO 476

Trace uma linha do centro da explosão ou espaço do atacante ao centro do espaço do alvo.

COBERTURA MENOR +1 de bônus de circunstância na CA se a linha passar por uma criatura, mas por nenhum objeto.

COBERTURA +2 de bônus de circunstância na CA, salvamentos de Reflexos contra efeitos em área e em testes de Furtividade para Esconder ou Esgueirar. Você pode Obter Cobertura (*Livro Básico 471*) para receber para cobertura maior.

COBERTURA MAIOR Como Cobertura, mas com +4 de bônus.

PONTOS DE HEROÍSMO

LIVRO BÁSICO 467, 507

Conceda 1 Ponto de Heroísmo para cada jogador no início de cada sessão. Conceda aproximadamente 1 ponto extra a cada hora de jogo para um ato heroico ou uma conquista moderada ou maior. Pontos de Heroísmo podem ser gastos de duas maneiras.

GASTE 1 PONTO DE HEROÍSMO para rerolar um teste e usar o segundo resultado. Este é um efeito de fortuna.

GASTE TODOS SEUS PONTOS DE HEROÍSMO para evitar a morte. Você pode fazer isto quando o valor de sua condição morrendo fosse aumentar. Perca a condição morrendo e se estabilize com 0 Pontos de Vida. Você não sofre a condição ferido ou aumenta seu valor por perder a condição morrendo desta forma mas, se já possuir essa condição, você não a perde nem diminui seu valor.



AÇÕES DE PERÍCIA

LIVRO BÁSICO 233

E Ação de exploração, **R** Ação de recesso

ACROBATISMO (Des, Livro Básico 240) Atravessar Acrobaticamente ♦, Equilibrar ♦

Treinado Espremer^E, Manobrar em Voo ♦

ARCANISMO (Int, Livro Básico 241) Recordar Conhecimento ♦ (Livro Básico 239)

Treinado Aprender uma Magia^E (Livro Básico 234), Decifrar Escrita^E (Livro Básico 236), Empréstimo de uma Magia Arcana^E, Identificar Magia^E (Livro Básico 238)

ATLETISMO (For, Livro Básico 242) Agarrar ♦, Derrubar ♦, Empurrar ♦, Escalar ♦, Forçar ♦, Nadar ♦, Salto em Altura ♦♦, Salto em Distância ♦♦

Treinado Desarmar ♦

DIPLOMACIA (Car, Livro Básico 243) Impressionar^E, Obter Informação^E, Pedir ♦

DISSIMULAÇÃO (Car, Livro Básico 244) Criar uma Distração ♦, Mentir, Personificar^E

Treinado Fintar ♦

FURTIVIDADE (Des, Livro Básico 245) Esconder ♦, Esgueirar ♦, Ocultar um Objeto ♦

INTIMIDAÇÃO (Car, Livro Básico 246) Coagir^E, Desmoralizar ♦

LADROAGEM (Des, Livro Básico 247) Empalmar um Objeto ♦, Furtar ♦

Treinado Abrir uma Fechadura ♦♦, Desabilitar um Dispositivo ♦♦

MANUFATURA (Int, Livro Básico 247) Recordar Conhecimento ♦ (Livro Básico 239), Reparar^E

Treinado Ganhar Proventos^R (Livro Básico 237), Identificar Alquimia^E, Manufaturar^R

MEDICINA (Sab, Livro Básico 249) Administrar Primeiros Socorros ♦, Recordar Conhecimento ♦ (Livro Básico 239)

Treinado Tratar Doença^R, Tratar Ferimentos^E, Tratar Veneno ♦

NATUREZA (Sab, Livro Básico 250) Comandar um Animal ♦, Recordar Conhecimento ♦ (Livro Básico 239)

Treinado Aprender uma Magia^E (Livro Básico 234), Identificar Magia^E (Livro Básico 238)

OCULTISMO (Int, Livro Básico 251) Recordar Conhecimento ♦ (Livro Básico 239)

Treinado Aprender uma Magia^E (Livro Básico 234), Decifrar Escrita^E (Livro Básico 236), Identificar Magia^E (Livro Básico 238)

PERFORMANCE (Car, Livro Básico 251) Performar ♦

Treinado Ganhar Proventos^R (Livro Básico 237)

RELIGIÃO (Sab, Livro Básico 251) Recordar Conhecimento ♦ (Livro Básico 239)

Treinado Aprender uma Magia^E (Livro Básico 234), Decifrar Escrita^E, Identificar Magia^E (Livro Básico 238)

SABER (Int, Livro Básico 251) Recordar Conhecimento ♦ (Livro Básico 239)

Treinado Ganhar Proventos^R (Livro Básico 237)

SOBREVIVÊNCIA (Sab, Livro Básico 252) Intuir Direção^E, Subsistir^R (Livro Básico 240)

Treinado Cobrir Rastros^E, Rastrear^E

SOCIEDADE (Int, Livro Básico 253) Recordar Conhecimento ♦ (Livro Básico 239), Subsistir^R (Livro Básico 240)

Treinado Criar Falsificação^R, Decifrar Escrita^E (Livro Básico 236)

CDS SIMPLES

LIVRO BÁSICO 503

Gradação de Proficiência	CD
Destreinado	10
Treinado	15
Especialista	20
Mestre	30
Lendário	40

CDS BASEADAS EM NÍVEL

LIVRO BÁSICO 503

Nível	CD	Nível	CD
0	14	13	31
1	15	14	32
2	16	15	34
3	18	16	35
4	19	17	36
5	20	18	38
6	22	19	39
7	23	20	40
8	24	21	42
9	26	22	44
10	27	23	46
11	28	24	48
12	30	25	50

Nível de Magia	CD
1º	15
2º	18
3º	20
4º	23
5º	26
6º	28
7º	31
8º	34
9º	36
10º*	39

* Magias de 10º nível são incomuns ou raras, portanto, a dificuldade delas deve ser ajustada de acordo.

AJUSTANDO CDS

LIVRO BÁSICO 504

Dificuldade	Ajuste
Incrivelmente Fácil	-10
Muito Fácil	-5
Fácil	-2
Difícil (incomum)	+2
Muito Difícil (raro)	+5
Incrivelmente Difícil (único)	+10

CDS DE AÇÕES ESPECÍFICAS

LIVRO BÁSICO 504

APRENDER UMA MAGIA OU IDENTIFICAR UMA MAGIA Utilize a CD do nível da magia ou do item, ajustada por sua raridade; utilize uma CD incrivelmente difícil para itens amaldiçoados.

GANHAR PROVENTOS O nível da tarefa em geral é igual ao nível do assentamento, e a CD utiliza o nível da tarefa. Níveis típicos: aldeia 0–1, vila 2–4, cidade 5–7.

INTUIR DIREÇÃO Utilize uma CD simples: treinada em ermos normais, especialista em floresta profunda/subterrâneo, mestre ou lendária em ambientes estranhos ou surreais.

MANUFATURAR Utilize a CD no nível do item, ajustada por sua raridade.

OBTER INFORMAÇÃO Determine uma CD simples representando a disponibilidade da informação; ajuste a CD para cima se buscar informações mais detalhadas.

PERÍCIAS SOCIAIS Utilize a CD de Vontade (se conhecida); ou estime um nível de forma improvisada.

RASTREAR Selecione uma CD simples ou a CD de Sobrevivência se a presa Cobrir Rastros.

RECORDAR CONHECIMENTO Determine uma CD simples; se o personagem tentar novamente para mais informações, ajuste a CD em uma categoria mais difícil a cada vez — até ele falhar ou a tarefa ser incrivelmente difícil.

IDENTIFICAR CRIATURA LIVRO BÁSICO 506

Utilize o nível da criatura, ajustado por sua raridade e fama. Um sucesso recorda uma de suas características mais conhecidas; sucesso crítico adiciona algo mais sutil.

Traço de Criatura	Perícias
Aberração	Ocultismo
Animal	Natureza
Astral	Ocultismo
Besta	Arcanismo, Natureza
Celestial	Religião
Constructo	Arcanismo, Manufatura
Dragão	Arcanismo
Elemental	Arcanismo, Natureza
Espírito	Ocultismo
Etéreo	Ocultismo
Fada	Natureza
Fungo	Natureza
Humanoide	Sociedade
Ífero	Religião
Limo	Ocultismo
Monitor	Religião
Morto-vivo	Religião
Planta	Natureza



DETECTANDO CRIATURAS **LIVRO BÁSICO 465**

OBSERVADO Uma criatura que o tem observado sabe onde você está e pode mirá-la normalmente.

OCULTADO Quando estiver ocultado para uma criatura, ela deve obter sucesso em um teste simples CD 5 quando mirá-lo com um efeito que não seja em área.

ESCONDIDO Quando estiver escondido, uma criatura sabe o espaço que você ocupa. Ela está desprevenida para você e deve obter sucesso em um teste simples CD 11 para poder afetá-lo. Você pode se Esconder para ficar escondido e Buscar para encontrar criaturas escondidas.

INDETECTADO Quando estiver indetectado para outras criaturas, elas ficam desprevenidas para você, não podem vê-lo, não tem ideia de qual espaço ocupa, e não podem mirá-lo. A criatura pode tentar adivinhar o quadrado que você ocupa tentando realizar um ataque. Isso funciona como atacar uma criatura escondida, mas o teste simples e a rolagem de ataque são rolados em segredo pelo MJ.

DESPERCEBIDO Se estiver despercebido para uma criatura ela sequer tem ideia de que há uma criatura presente.

INVISÍVEL Você está indetectado para todos. Você não pode ficar detectado enquanto invisível exceto via habilidades especiais ou magia.

ATIVIDADES DE EXPLORAÇÃO **LIVRO BÁSICO 479**
Você se move à metade de sua velocidade ao usar uma dessas atividades.

DEFENDER Se beneficie de Erguer um Escudo antes de seu primeiro turno começar.

DETECTAR MAGIA (concentração) Detecte magia em intervalos regulares.

EVITAR SER PERCEBIDO Utilize Furtividade para evitar ser percebido.

INVESTIGAR (concentração) Use Recordar Conhecimento para descobrir pistas.

PATRULHAR (concentração) Membros de seu grupo recebem +1 de bônus de circunstância em rolagens de iniciativa.

PROCURAR (concentração) Busca por perigos ou portas escondidas.

REPETIR UMA MAGIA (concentração) Conjure a mesma magia repetidamente; ou continue uma Ativação ou a Sustentar uma Magia.

SEGUIR O ESPECIALISTA (auditivo, concentração, visual) Receba bônus em uma perícia de um aliado especialista. Adicione seu nível se for des-treinado e receba +2 de bônus de circunstância (+3 se o aliado for mestre, +4 se for lendário)

TROTAR Mova-se o dobro de sua velocidade por até Con x 10 minutos (mínimo 10 minutos).



DANO DE QUEDA **LIVRO BÁSICO 464**

Quando cair mais de 1,5 metros, você sofre dano contundente igual 1 de dano para cada 60 centímetros que cair (2,5 de dano a cada 1,5 metros, arredondado para baixo). Se sofrer qualquer dano, você cai prostrado. Se cair em água, neve ou outra substância macia, calcule o dano da queda como se tivesse caído 6 metros a menos, ou 9 metros a menos que tenha caído intencionalmente (até no máximo a profundidade do local).

ESTRUTURAS **LIVRO BÁSICO 515**

Porta	CD para Escalar	Dureza, PV (LQ)
Madeira	20	10, 40 (20)
Pedra	30	14, 56 (28)
Madeira reforçada	15	15, 60 (30)
Ferro	30	18, 72 (36)
Parede	CD para Escalar	Dureza, PV (LQ)
Alvenaria desmoronando	15	10, 40 (20)
Ripas de madeira	15	10, 40 (20)
Alvenaria	20	14, 56 (28)
Pedra escava	30	14, 56 (28)
Ferro	40	18, 72 (36)
Rastrilho	CD para Escalar	Dureza, PV (LQ)
Madeira	10	10, 40 (20)
Ferro	10	18, 72 (36)

FORÇAR **LIVRO BÁSICO 515**

Estrutura	CD para Forçar
Porta ou janela emperrada	15
Excepcionalmente emperrada	20
Erguer rastrilho de madeira	20*
Erguer rastrilho de ferro	30*
Dobrar barras de metal	30

* Use o CD de Ladoagem do mecanismo de tranca caso seja maior.

VELOCIDADE DE VIAGEM **LIVRO BÁSICO 479**

Vel	Mts por Minuto	KMs por hora	KMs por dia
3 metros	30	1,5	12
4,5 metros	45	2,25	18
6 metros	60	3	24
7,5 metros	75	3,75	30
9 metros	90	4,5	36
10,5 metros	105	5,25	42
12 metros	120	6	48

DANO AMBIENTAL **LIVRO BÁSICO 512**

Categoria	Dano
Menor	1d6 a 2d6
Moderado	4d6 a 6d6
Maior	8d6 a 12d6
Massivo	18d6 a 24d6

RECOMPENSAS DE XP **LIVRO BÁSICO 508**

Conquista	Recompensa de XP
Menor	10 XP
Moderada*	30 XP
Maior*	80 XP

* Normalmente também recebe um Ponto de Heroísmo.

Nível do Adversário ou Perigo	XP por Perigo Simples	XP por Criatura ou Perigo Complexo
Nível do Grupo - 4	2 XP	10 XP
Nível do Grupo - 3	3 XP	15 XP
Nível do Grupo - 2	4 XP	20 XP
Nível do Grupo - 1	6 XP	30 XP
Nível do Grupo	8 XP	40 XP
Nível do Grupo + 1	12 XP	60 XP
Nível do Grupo + 2	16 XP	80 XP
Nível do Grupo + 3	24 XP	120 XP
Nível do Grupo + 4	32 XP	160 XP

ORÇAMENTO DE ENCONTRO **LIVRO BÁSICO 489**

Dificuldade	Orçamento de XP	Ajuste de Personagem
Trivial	40 ou menos	10 ou menos
Baixo	60	15
Moderado	80	20
Severo	120	30
Extremo	160	40

AJUSTE ELITE **BESTIÁRIO 6**

- Adicione 2 à CA, bônus de ataque, CDs, salvamentos, Percepção e perícias.
- Adicione 2 ao dano dos Golpes e outras habilidades ofensivas; ou 4 se for habilidades que possam ser utilizadas uma quantidade limitada de vezes.
- Aumente os PV, utilizando esta tabela:

Nível Inicial	Aumento de PV
1 ou inferior	10
2-4	15
5-19	20
20+	30

AJUSTE FRACO **BESTIÁRIO 6**

- Subtraia 2 da CA, bônus de ataque, CDs, salvamentos, Percepção e perícias.
- Subtraia 2 ao dano dos Golpes e outras habilidades ofensivas; ou 4 se for habilidades que possam ser utilizadas uma quantidade limitada de vezes.
- Diminua os PV, utilizando esta tabela:

Nível Inicial	Aumento de PV
1-2	10
3-5	15
6-20	20
21+	30

CONDIÇÕES

LIVRO BÁSICO 618

ACELERADO Você recebe 1 ação adicional no início de seu turno a cada rodada. Muitos efeitos que lhe deixam acelerado especificam os tipos de ações adicionais que você pode usar. Como acelerado tem efeito no início de seu turno, você não recebe ações imediatamente se ficar acelerado durante seu turno.

AGARRADO Você está desprevenido e imobilizado. Se tentar uma ação de manuseio, deve obter sucesso em um teste simples CD 5 ou ela é perdida.

ATORDOADO Você não pode agir. Atordoado sempre inclui um valor, que indica o total de ações que você perde. Cada vez que recuperar ações, reduza a quantidade pelo seu valor de atordoado, e então reduza seu valor de atordoado pela quantidade de ações que perdeu. Se atordoado tiver uma duração, perca todas suas ações pela duração listada. Atordoado sobrepõe lento. Você deduz as ações perdidas pela condição atordoado das ações perdidas por estar lento.

ASSUSTADO Sofre uma penalidade de estado igual ao valor desta condição em todos os seus testes e CDs. Ao final de cada um de seus turnos, o valor é reduzido em 1.

CEGO Você não pode enxergar. Todo terreno normal é terreno difícil. Você é incapaz de detectar qualquer coisa utilizando a visão. Você falha criticamente em testes de Percepção que requirem que você seja capaz de enxergar; se visão for seu único sentido preciso, você sofre -4 de penalidade de estado em testes de Percepção. Você fica imune a efeitos visuais. Cego sobrepõe ofuscado.

CONFUSO Você está desprevenido, não trata ninguém como aliado e não pode Adiar, Preparar ou usar reações. Use todas suas ações para Golpear ou conjurar truques mágicos ofensivos. O MJ determina os alvos aleatoriamente. Se não tiver outra opção, mire em si mesmo, acertando automaticamente. Se for impossível atacar ou conjurar magias, você balbucia incoerentemente, desperdiçando suas ações. Cada vez que sofrer dano de um ataque ou magia, faça um teste simples CD 11 para encerrar a condição.

CONTROLADO O controlador dita como você age.

DANO PERSISTENTE Você sofre o dano persistente ao final de cada um de seus turnos (em vez de sofrê-lo imediatamente), rolando quaisquer dados de dano a cada vez. Após sofrer dano persistente, role um teste simples CD 15. Em um sucesso, a condição é encerrada. Você ou um aliado pode ajudá-lo a se recuperar com um teste simples adicional. Isto normalmente usa 2 ações e deve ser algo que ajude razoavelmente contra a origem do dano. O MJ pode reduzir a CD para 10, fazer o dano encerrar automaticamente ou mudar a quantidade de ações.

DESAJEITADO Sofre uma penalidade de estado igual ao valor desta condição em testes e CDs baseadas em Destreza, incluindo CA, salvamentos de Reflexos, rolagens de ataque à distância e testes de perícia utilizando Acrobatismo, Furtividade e Ladrôagem.

DESPEVENIDO Sofre -2 de penalidade de circunstância na CA.

DRENADO Sofre uma penalidade de estado igual ao valor desta condição em testes baseadas em Constituição (como salvamentos de Fortitude). Perde Pontos de Vida igual ao seu nível multiplicado pelo valor de drenado, e seus Pontos de Vida máximos são reduzidos nesta mesma quantidade. Quando recuperar Pontos de Vida após descansar por 8 horas, seu valor de drenado é reduzido em 1, mas você não recupera imediatamente Pontos de Vida perdidos.

ENFRUQUECIDO Sofre uma penalidade de estado igual ao valor desta condição em testes e CDs baseadas em Força, incluindo rolagens de ataques corpo a corpo, rolagens de dano baseadas em Força e testes de perícia utilizando Atletismo.

ENLAÇADO Sofre uma penalidade de estado igual ao valor desta condição em todos os seus testes e CDs. Você não pode ingerir nada voluntariamente. Você pode gastar uma ação regurgitando para tentar imediatamente um salvamento de Fortitude contra a CD do efeito que lhe deixou enjoado. Em um sucesso, reduza o valor de enjoado em 1 (ou em 2 em um sucesso crítico).

ESTUPEFATO Sofre uma penalidade de estado igual ao valor desta condição em testes e CDs baseadas em Inteligência, Sabedoria e Carisma, incluindo salvamentos de Vontade, rolagens de ataque de magia, CDs de magia, e testes de perícias que utilizem estes atributos. Se Conjurar uma Magia, ela é interrompida a menos que você obtenha sucesso em um teste simples (CD = 5 + valor de estupefato).

FASCINADO Sofre -2 de penalidade de estado em testes de Percepção e perícias e não pode usar ações com o traço concentração a menos que sejam relacionadas ao alvo de seu fascínio. Esta condição é encerrada se uma criatura usar ações hostis contra você ou qualquer de seus aliados.

FATIGADO Sofre -1 de penalidade de estado na CA e em salvamentos. Enquanto explorar, você não pode escolher uma atividade de exploração. Recupera da fadiga após uma noite completa de descanso.

FUGINDO Em seu turno, gaste cada uma de suas ações tentando escapar da fonte desta condição da melhor maneira possível. Você não pode Adiar ou Preparar.

IMOBILIZADO Você não pode usar qualquer ação com o traço movimento. Se estiver imobilizado por algo lhe segurando no lugar e uma força externa fosse lhe mover, essa força deve obter sucesso em um teste contra a CD do efeito lhe segurando no lugar ou contra a defesa relevante (normalmente CD de Fortitude) da criatura lhe segurando no lugar.

LENTO Quando recuperar suas ações no início de seu turno, reduza a quantidade de ações que você recupera pelo seu valor de lento. Você não perde ações imediatamente se ficar lento durante seu turno.

OFUSCADO Todas as criaturas e objetos ficam ocultados para você.

PARALISADO Você está desprevenido e não pode agir exceto para Recordar Conhecimento e usar ações que requirem somente o uso de sua mente. Você não pode Buscar.

PROSTRADO Você não pode agir nem sentir qualquer coisa. Você se torna um objeto com um Volume igual ao dobro de seu Volume normal (normalmente 12 para uma criatura Média ou 6 para Pequena), CA 9, Dureza 8 e a mesma quantidade de Pontos de Vida atuais que tinha quando estava vivo.

PROSTRADO Você está desprevenido e sofre -2 de penalidade de circunstância em rolagens de ataque. As únicas ações de movimento que você pode usar são Rastejar e Levantar. Levantar encerra a condição prostrado. Você pode Obter Cobertura enquanto estiver prostrado recebendo cobertura maior contra ataques à distância (mas permanece desprevenido).

QUEBRADO Um objeto quebrado não pode e nem concede bônus. Uma armadura quebrada ainda concede um item de bônus na CA, mas impõe uma penalidade de estado na CA (-1 para leve, -2 média, -3 pesada). Um efeito que deixe o item quebrado automaticamente reduz seus PV para o limiar de quebra.

RESTRINGIDO Você está amarrado e mal pode se mover, ou uma criatura lhe prendeu. Você está desprevenido e imobilizado e não pode usar quaisquer ações com os traços ataque ou manuseio exceto para tentar Escapar ou Forçar suas amarras. Restringido sobrepõe agarrado.

SOBRECARGADO Você fica desajeitado 1 e sofre -3 metros de penalidade em todas as suas Velocidades.

SURDO Você falha criticamente em testes de Percepção que requirem audição. Você sofre -2 de penalidade de estado em testes de Percepção para iniciativa e testes que envolvam som e também utilizem outros sentidos. Se realizar uma ação com o traço auditivo, você deve obter sucesso em um teste simples CD 5 ou a ação é perdida. Você é imune a efeitos auditivos.

TURNOS

LIVRO BÁSICO 468

1 **COMECE SEU TURNO** Suas durações medidas em rodadas diminuem em 1; use 1 ação com acionamento “Seu turno começa”; se estiver morrendo, faça um teste de recuperação; recupere suas 3 ações e 1 reação.

2 **FAÇA SUAS AÇÕES** Use suas ações.

3 **ENCERE SEU TURNO** Encerre quaisquer efeitos que duram até o final de seu turno; sofra dano persistente e tente se recuperar deles; use 1 ação com acionamento de “Seu turno acaba”.

AÇÕES BÁSICAS

LIVRO BÁSICO 469

Adiar ♦ Determine esta ação quando seu turno começar; realize seu turno posteriormente.

Auxiliar ♦ (movimento) Mova-se até sua Velocidade. **Auxiliar** ♦ Teste CD 20 para conceder +1 de bônus de circunstância em um teste auxiliado ou rolagem de ataque (sucesso crítico: +2, +3 se for mestre, +4 se for lendário).

Buscar ♦ (concentração, secreto) Procure por sinais de criatura ou objetos na área utilizando Percepção.

Dar um Passo ♦ (movimento) Mova-se 1,5 metros sem acionar reações.

Escapar ♦ (ataque) Tente escapar quando estiver agarrado, imobilizado ou restringido. Utilize seu modificador de ataque desarmado, Acrobatismo ou Atletismo.

Golpear ♦ (ataque) Ataque com uma arma ou ataque desarmado.

Interagir ♦ (manuseio) Agarre um objeto, abra uma porta, saque uma arma ou faça algo similar.

Largar ♦ (manuseio) Largue algo que está segurando sem acionar reações.

Levantar ♦ (movimento) Fique de pé se estivesse prostrado.

Obter Cobertura ♦ Reciba cobertura padrão — ou cobertura maior se já tiver cobertura.

Preparar ♦♦ (concentração) Prepare-se para realizar uma única ação ou ação livre como uma reação com o acionamento que desejar.

Prostrar ♦ Caia prostrado.

Rastejar ♦ (movimento) Mova-se 1,5 metros enquanto estiver prostrado.

Saltar ♦ (movimento) Salte 3 metros horizontalmente (4,5 metros se sua Velocidade for 9 metros ou superior) ou 90 centímetros verticalmente e 1,5 metros horizontalmente.

Sentir Motivação ♦ (concentração, secreto) Identifique se uma criatura está mentindo.

AÇÕES BÁSICAS ESPECIALIZADAS **LIVRO BÁSICO 471**

Apointar ♦ (auditivo, manuseio, visual) Revele uma criatura indetectada.

Atenuar uma Queda ♦ Utilize Acrobatismo para reffrear sua queda enquanto voa.

Desviar Olhar ♦ Reciba +2 de bônus de circunstância em salvamentos contra habilidades visuais.

Erguer um Escudo ♦ Posicione um escudo para receber bônus na CA.

Escavar ♦ (movimento) Mova-se até sua Velocidade de escavação.

Montar ♦ (movimento) Suba em um animal aliado que seja maior que você para cavalgá-lo.

Segurar numa Beirada ↻ (manuseio) Tente se segurar em algo para impedir sua queda.

Voar ♦ (movimento) Mova-se pelo ar até sua Velocidade de voo. Mover-se para cima é considerado movimento em terreno difícil. Você pode mover-se 3 metros para baixo para cada 1,5 metros de movimento que gastar. Se estiver no ar ao final de seu turno e não tiver usado uma ação de Voar nesta rodada, você cai.

NOCAUTEADO E MORRENDO

LIVRO BÁSICO 465

NOCAUTEADO Quando for reduzido a 0 Pontos de Vida, mova sua posição de iniciativa para imediatamente antes da criatura ou efeito que lhe reduziu a 0 PV. Sofre a condição morrendo 1, ou morrendo 2 se o dano originar de um sucesso crítico do inimigo ou de uma falha crítica sua em um salvamento. Um efeito não-letal lhe deixa inconsciente com 0 PV e não impõe a condição morrendo.

MORRENDO Você está inconsciente. Se em algum momento chegar a morrendo 4, você morre. Faça um teste de recuperação no início de cada rodada para determinar se sua condição melhora ou piora. Se vier a ter 1 Ponto de Vida ou mais, você perde a condição morrendo. A qualquer momento em que perder a condição morrendo, aumente a condição ferido em 1. Se sofrer dano enquanto estiver morrendo, aumente o valor de sua condição morrendo em 1 (ou em 2 se foi um acerto crítico do inimigo ou uma falha crítica sua).

TESTES DE RECUPERAÇÃO Se estiver morrendo, faça um teste simples (CD 10 + seu valor de morrendo) no começo de seu turno.

Sucesso Crítico Seu valor de morrendo é reduzido em 2.

Sucesso Seu valor de morrendo é reduzido em 1.

Falha Seu valor de morrendo é aumentado em 1.

Falha Crítica Seu valor de morrendo é aumentado em 2.

FERIDO A qualquer momento em que sofrer ou aumentar sua condição morrendo por qualquer razão, adicione seu valor de ferido à condição morrendo. A condição ferido acaba caso você receba PV de Tratar Ferimentos ou se for restaurado a seus PV totais e descansar por 10 minutos.

CONDENADO O valor máximo de morrendo que determina quando você morre é reduzido pelo seu valor de condenado. Se o seu valor máximo de morrendo for reduzido para 0, você morre instantaneamente. Seu valor de condenado diminui em 1 para cada vez que tiver uma noite completa de descanso.

INCONSCIENTE Você não pode despertar enquanto tiver 0 Pontos de Vida. Se estiver inconsciente e tiver mais de 1 Ponto de Vida, você acorda de uma das seguintes maneiras:

• Você sofre dano, desde que esse dano não o reduza a 0 Pontos de Vida.

• Você recebe cura, desde que não seja cura natural por descansar.

• Alguém o cutuca ou balança usando uma ação de Interagir.

• Se houver algum barulho, no início de seu turno você pode fazer um teste de Percepção contra a CD do barulho, acordando caso obtenha um sucesso. Se alguma criatura estiver tentando ser silenciosa, utilize a CD de Furtividade dela.

• O MJ decide se você acorda porque teve uma noite de descanso ou se algo interrompeu esse descanso.

INCONSCIENTE **LIVRO BÁSICO 460**

• Você não pode despertar enquanto tiver 0 Pontos de Vida. Se estiver inconsciente e tiver mais de 1 Ponto de Vida, você acorda de uma das seguintes maneiras:

• Você sofre dano, desde que esse dano não o reduza a 0 Pontos de Vida.

• Você recebe cura, desde que não seja cura natural por descansar.

• Alguém o cutuca ou balança usando uma ação de Interagir.

• Se houver algum barulho, no início de seu turno você pode fazer um teste de Percepção contra a CD do barulho, acordando caso obtenha um sucesso. Se alguma criatura estiver tentando ser silenciosa, utilize a CD de Furtividade dela.

• O MJ decide se você acorda porque teve uma noite de descanso ou se algo interrompeu esse descanso.

TRATAR FERIMENTOS **LIVRO BÁSICO 460**

Proficiência **CD** **Cura em Sucesso** **Sucesso Crítico**

Treinado 15 2d8 4d8

Especialista* 20 2d8+10 4d8+10

Mestre* 30 2d8+30 4d8+30

Lendário* 40 2d8+50 4d8+50

* Rolar contra uma CD mais alta é opcional.

TERRENO

LIVRO BÁSICO 475

TERRENO DIFÍCIL Cada quadrado custa 1,5 metros extras de movimento.

TERRENO DIFÍCIL MAIOR Cada quadrado custa 3 metros extras de movimento.

TERRENO PERIGOSO Mover-se por terreno perigoso lhe causa dano.

SUPERFÍCIES ESTREITAS Desprevenido e precisa se Equilibrar para atravessar. Se for atingido ou falhar em um salvamento, obtenha sucesso em um salvamento de Reflexos ou caia.

SOLO IRREGULAR Desprevenido e pode ser necessário se Equilibrar para não cair prostrado. Se for atingido ou falhar em uma jogada de salvamento, obtenha sucesso em um salvamento de Reflexos ou caia.

INCLINAÇÃO Você precisa Escalar para subir uma inclinação. Você fica desprevenido enquanto Escalar.

COBERTURA **LIVRO BÁSICO 476**

Trace uma linha do centro da explosão ou espaço do atacante ao centro do espaço do alvo.

COBERTURA MENOR +1 de bônus de circunstância na CA se a linha passar por uma criatura, mas por nenhum objeto.

COBERTURA +2 de bônus de circunstância na CA, salvamentos de Reflexos contra efeitos em área e em testes de Furtividade para Esconder ou Esqueirar. Você pode Obter Cobertura (*Livro Básico 471*) para receber para cobertura maior.

COBERTURA MAIOR Como Cobertura, mas com +4 de bônus.

PONTOS DE HEROÍSMO **LIVRO BÁSICO 467, 507**

Conceda 1 Ponto de Heroísmo para cada jogador no início de cada sessão. Conceda aproximadamente 1 ponto extra a cada hora de jogo para um ato heroico ou uma conquista moderada ou maior.

Pontos de Heroísmo podem ser gastos de duas maneiras.

GASTE 1 PONTO DE HEROÍSMO para rolar um teste e usar o segundo resultado. Este é um efeito de fortuna.

GASTE TODOS SEUS PONTOS DE HEROÍSMO para evitar a morte. Você pode fazer isto quando o valor de sua condição morrendo fosse aumentar. Perca a condição morrendo e se estabeleza com 0 Pontos de Vida. Você não sofre a condição ferido ou aumenta seu valor por perder a condição morrendo desta forma mas, se já possuir essa condição, você não a perde nem diminui seu valor.

COBERTURA **LIVRO BÁSICO 476**

Trace uma linha do centro da explosão ou espaço do atacante ao centro do espaço do alvo.

COBERTURA MENOR +1 de bônus de circunstância na CA se a linha passar por uma criatura, mas por nenhum objeto.

COBERTURA +2 de bônus de circunstância na CA, salvamentos de Reflexos contra efeitos em área e em testes de Furtividade para Esconder ou Esqueirar. Você pode Obter Cobertura (*Livro Básico 471*) para receber para cobertura maior.

COBERTURA MAIOR Como Cobertura, mas com +4 de bônus.

PONTOS DE HEROÍSMO **LIVRO BÁSICO 467, 507**

Conceda 1 Ponto de Heroísmo para cada jogador no início de cada sessão. Conceda aproximadamente 1 ponto extra a cada hora de jogo para um ato heroico ou uma conquista moderada ou maior.

Pontos de Heroísmo podem ser gastos de duas maneiras.

GASTE 1 PONTO DE HEROÍSMO para rolar um teste e usar o segundo resultado. Este é um efeito de fortuna.

GASTE TODOS SEUS PONTOS DE HEROÍSMO para evitar a morte. Você pode fazer isto quando o valor de sua condição morrendo fosse aumentar. Perca a condição morrendo e se estabeleza com 0 Pontos de Vida. Você não sofre a condição ferido ou aumenta seu valor por perder a condição morrendo desta forma mas, se já possuir essa condição, você não a perde nem diminui seu valor.

COBERTURA **LIVRO BÁSICO 476**

Trace uma linha do centro da explosão ou espaço do atacante ao centro do espaço do alvo.

COBERTURA MENOR +1 de bônus de circunstância na CA se a linha passar por uma criatura, mas por nenhum objeto.

COBERTURA +2 de bônus de circunstância na CA, salvamentos de Reflexos contra efeitos em área e em testes de Furtividade para Esconder ou Esqueirar. Você pode Obter Cobertura (*Livro Básico 471*) para receber para cobertura maior.

COBERTURA MAIOR Como Cobertura, mas com +4 de bônus.

PONTOS DE HEROÍSMO **LIVRO BÁSICO 467, 507**

Conceda 1 Ponto de Heroísmo para cada jogador no início de cada sessão. Conceda aproximadamente 1 ponto extra a cada hora de jogo para um ato heroico ou uma conquista moderada ou maior.

Pontos de Heroísmo podem ser gastos de duas maneiras.

GASTE 1 PONTO DE HEROÍSMO para rolar um teste e usar o segundo resultado. Este é um efeito de fortuna.

GASTE TODOS SEUS PONTOS DE HEROÍSMO para evitar a morte. Você pode fazer isto quando o valor de sua condição morrendo fosse aumentar. Perca a condição morrendo e se estabeleza com 0 Pontos de Vida. Você não sofre a condição ferido ou aumenta seu valor por perder a condição morrendo desta forma mas, se já possuir essa condição, você não a perde nem diminui seu valor.

COBERTURA **LIVRO BÁSICO 476**

Trace uma linha do centro da explosão ou espaço do atacante ao centro do espaço do alvo.

COBERTURA MENOR +1 de bônus de circunstância na CA se a linha passar por uma criatura, mas por nenhum objeto.

COBERTURA +2 de bônus de circunstância na CA, salvamentos de Reflexos contra efeitos em área e em testes de Furtividade para Esconder ou Esqueirar. Você pode Obter Cobertura (*Livro Básico 471*) para receber para cobertura maior.

COBERTURA MAIOR Como Cobertura, mas com +4 de bônus.

PONTOS DE HEROÍSMO **LIVRO BÁSICO 467, 507**

Conceda 1 Ponto de Heroísmo para cada jogador no início de cada sessão. Conceda aproximadamente 1 ponto extra a cada hora de jogo para um ato heroico ou uma conquista moderada ou maior.

Pontos de Heroísmo podem ser gastos de duas maneiras.

GASTE 1 PONTO DE HEROÍSMO para rolar um teste e usar o segundo resultado. Este é um efeito de fortuna.

GASTE TODOS SEUS PONTOS DE HEROÍSMO para evitar a morte. Você pode fazer isto quando o valor de sua condição morrendo fosse aumentar. Perca a condição morrendo e se estabeleza com 0 Pontos de Vida. Você não sofre a condição ferido ou aumenta seu valor por perder a condição morrendo desta forma mas, se já possuir essa condição, você não a perde nem diminui seu valor.

COBERTURA **LIVRO BÁSICO 476**

Trace uma linha do centro da explosão ou espaço do atacante ao centro do espaço do alvo.

COBERTURA MENOR +1 de bônus de circunstância na CA se a linha passar por uma criatura, mas por nenhum objeto.

COBERTURA +2 de bônus de circunstância na CA, salvamentos de Reflexos contra efeitos em área e em testes de Furtividade para Esconder ou Esqueirar. Você pode Obter Cobertura (*Livro Básico 471*) para receber para cobertura maior.

COBERTURA MAIOR Como Cobertura, mas com +4 de bônus.

PONTOS DE HEROÍSMO **LIVRO BÁSICO 467, 507**

Conceda 1 Ponto de Heroísmo para cada jogador no início de cada sessão. Conceda aproximadamente 1 ponto extra a cada hora de jogo para um ato heroico ou uma conquista moderada ou maior.

Pontos de Heroísmo podem ser gastos de duas maneiras.

GASTE 1 PONTO DE HEROÍSMO para rolar um teste e usar o segundo resultado. Este é um efeito de fortuna.

GASTE TODOS SEUS PONTOS DE HEROÍSMO para evitar a morte. Você pode fazer isto quando o valor de sua condição morrendo fosse aumentar. Perca a condição morrendo e se estabeleza com 0 Pontos de Vida. Você não sofre a condição ferido ou aumenta seu valor por perder a condição morrendo desta forma mas, se já possuir essa condição, você não a perde nem diminui seu valor.

COBERTURA **LIVRO BÁSICO 476**

Trace uma linha do centro da explosão ou espaço do atacante ao centro do espaço do alvo.

COBERTURA MENOR +1 de bônus de circunstância na CA se a linha passar por uma criatura, mas por nenhum objeto.

COBERTURA +2 de bônus de circunstância na CA, salvamentos de Reflexos contra efeitos em área e em testes de Furtividade para Esconder ou Esqueirar. Você pode Obter Cobertura (*Livro Básico 471*) para receber para cobertura maior.

COBERTURA MAIOR Como Cobertura, mas com +4 de bônus.

PONTOS DE HEROÍSMO **LIVRO BÁSICO 467, 507**

Conceda 1 Ponto de Heroísmo para cada jogador no início de cada sessão. Conceda aproximadamente 1 ponto extra a cada hora de jogo para um ato heroico ou uma conquista moderada ou maior.

Pontos de Heroísmo podem ser gastos de duas maneiras.

GASTE 1 PONTO DE HEROÍSMO para rolar um teste e usar o segundo resultado. Este é um efeito de fortuna.

GASTE TODOS SEUS PONTOS DE HEROÍSMO para evitar a morte. Você pode fazer isto quando o valor de sua condição morrendo fosse aumentar. Perca a condição morrendo e se estabeleza com 0 Pontos de Vida. Você não sofre a condição ferido ou aumenta seu valor por perder a condição morrendo desta forma mas, se já possuir essa condição, você não a perde nem diminui seu valor.

COBERTURA **LIVRO BÁSICO 476**

Trace uma linha do centro da explosão ou espaço do atacante ao centro do espaço do alvo.

COBERTURA MENOR +1 de bônus de circunstância na CA se a linha passar por uma criatura, mas por nenhum objeto.

COBERTURA +2 de bônus de circunstância na CA, salvamentos de Reflexos contra efeitos em área e em testes de Furtividade para Esconder ou Esqueirar. Você pode Obter Cobertura (*Livro Básico 471*) para receber para cobertura maior.

COBERTURA MAIOR Como Cobertura, mas com +4 de bônus.

PONTOS DE HEROÍSMO **LIVRO BÁSICO 467, 507**

Conceda 1 Ponto de Heroísmo para cada jogador no início de cada sessão. Conceda aproximadamente 1 ponto extra a cada hora de jogo para um ato heroico ou uma conquista moderada ou maior.

Pontos de Heroísmo podem ser gastos de duas maneiras.

GASTE 1 PONTO DE HEROÍSMO para rolar um teste e usar o segundo resultado. Este é um efeito de fortuna.

GASTE TODOS SEUS PONTOS DE HEROÍSMO para evitar a morte. Você pode fazer isto quando o valor de sua condição morrendo fosse aumentar. Perca a condição morrendo e se estabeleza com 0 Pontos de Vida. Você não sofre a condição ferido ou aumenta seu valor por perder a condição morrendo desta forma mas, se já possuir essa condição, você não a perde nem diminui seu valor.



PATHFINDER®

Por Ekaterina Burmak