



Taxa de Movimento

Atributo	Condição	Efeito
Destreza	Para acima de 10	+1 metro / +2 metros na corrida
Destreza	Para abaixo de 10	-1 metro/ -2 metros na corrida
Destreza	Para abaixo de 10	-1 metro na caminhada
Constituição	Para acima de 10	+1 metro na corrida
Constituição	Para abaixo de 10	-1 metro na corrida
Modalidade		Penalidade
Espreitar		1/2
Arrastar-se		1/4
Andar nas Pontas dos Pés		1/3
Saltar		1/2 da taxa de corrida
Nadar		1/2 da taxa de caminhar

Tabela Monetária

Moeda	Valor rel.
1 PP	10 GP
1 GP	10 SP
1 SP	10 CP
1 CP	Valor base

Gema Preciosa	Valor em CP
Diamante	5000 (50 GP)
Rubi	2000 (20 GP)
Safira	1500 (15 GP)
Esmeralda	1000 (10 GP)
Água-marinha	800 (8 GP)
Opala	600 (6 GP)
Topázio	400 (4 GP)
Ametista	300 (3 GP)
Turquesa	200 (2 GP)
Jade	100 (1 GP)



Testes e Combate

CD	Descrição
2-5	Fácil
6-8	Média
9-12	Difícil

Atributo	Modificador
1-5	-1
6-10	0
11-15	+1
16-20	+2
21-25	+3
26-30	+4
31-35	+5

Tabela de XP por Classe

Guerreiro

Nv	XP	Bônus Atributo	PV	MP
1	0	—	3	—
2	500	+1 For	+2	—
3	1500	+1 Con	+3	—

Mago

Nv	XP	Bônus Atributo	PV	MP
1	0	—	0	3
2	400	+1 Int	+1	+1
3	1200	+1 Sab	+2	+2

Clérigo

Nv	XP	Bônus Atributo	PV	MP
1	0	—	2	2
2	450	+1 Sab	+1	+1
3	1350	+1 Car	+2	+2

Ladino

Nv	XP	Bônus Atributo	PV	MP
1	0	—	1	1
2	450	+1 Des	+1	—
3	1350	+1 Int	+2	—

Ranger

Nv	XP	Bônus Atributo	PV	MP
1	0	—	2	—
2	500	+1 Des	+1	—
3	1500	+1 Sab	+2	—



Progressão de Aprendizado de Magias

Classe	Nível 1	Nível 2	Nível 3	Nível 4	Nível 5
Mago	3 Arcanas, 1 Natural	+1 Arcanas, +1 Natural	+2 Arcanas, +1 Natural	+1 Arcanas, +2 Natural	+2 Arcanas, +1 Natural
Ranger	0	0	+1 Natural	0	+1 Natural
Clérigo	2 Divinas	+1 Divina	+1 Divina	+2 Divinas	+3 Divinas
Ladino	2 Truques	0	+1 Truque	0	+1 Truque
Druída	5 Naturais	+1 Natural	+1 Natural	+2 Naturais	+2 Naturais
Feiticeiro	5 Arcanas	+1 Arcana	+1 Arcana	+2 Arcanas	+2 Arcanas

Condições e Estudos

Condição/Estado	Penalidade/Bônus
Envenenado	-2 em testes e ataques
Atordoado	Perde ação, -2 em testes de resistência
Cego	-4 em ataques e testes visuais
Surdo	-2 em testes de audição
Paralisado	Sem movimento, testes periódicos
Exausto	-2 em testes, ataques e salvamentos
Petrificado	Sem ações
Amaldiçoado	-2 em testes e ataques
Enfeitiçado	Realiza ações contra a vontade
Inconsciente	Sem ações
Berserk	+2 em ataques, -2 em defesa, chance de atacar aliados
Confuso	Chance de perder ação ou agir erráticamente
Enraizado	Sem movimento
Silenciado	Sem magias verbais, -2 em comunicação