

Tabela de Resolução de Ações

-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

Tabela de Teste de Resistência Física / Resistência à Magia

		FORÇA DE ATAQUE																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
FORÇA DE DANO	-2	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19										
	-1	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19									
	0	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19								
	1	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19							
	2	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19						
	3	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19					20
	4	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19				
	5	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19			
	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19		
	7	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	
	8	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19
	9	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19
	10	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18
	11	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18
	12	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17
	13	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17
	14	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16
	15		3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16
	16			3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	17				3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15
18					3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	
19			2			3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	
20							3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	

Tabela de Atenuação de Queda	
Cor	Modificador
Verde	+ 2 metros
Branco	Nada
Amarelo	- 2 metros
Laranja	- 4 metros
Vermelho	- 6 metros
Azul	- 8 metros
Cinza	- 10 metros

Dano por queda
1 na EF a cada 2 metros
-2 metros se a queda for intencional

Tabela de Críticos de Quedas	
Altura	Resultado
< 4	Nenhum crítico é causado.
4 - 7	Torção de um pé, faz mancar por dois dias.
8 - 11	Quebra um braço, sorteie qual. Cura em três semanas.
12 - 15	Quebra uma perna, sorteie qual. Cura em um mês.
16 - 19	Quebra as duas pernas. Fica um mês de cama.
20 - 24	Quebra uma perna e um braço. Fica inconsciente por uma hora
25 - 29	Hemorragia interna, cura por magia ou morre em um dia.
30 - 34	Quebra da bacia, inconsciente por 3 dias. Cura em 6 meses.
35 - 39	Ficou paraplégico.
40 - 50	Ficou tetraplégico.
> 50	Morte instantânea

Tabela de Recuperação	
EF	1 ponto por dia (caso EF > 0) se estiver descansando ou com esforços leves.
EH	2 pontos por hora (dormindo) 1 ponto por hora (descansando ou com esforço leve).
Karma	Com o Focus 1 ponto a cada 4 horas ininterruptas de descanso, 100% com 8 horas de sono, 50% com 4 horas de sono. Sem o Focus Ritual de Recuperação, de 12 horas ininterruptas, recupera 2 de Karma e causa 4 de dano na EF.

Recuperação de outras quantidades ou EF <= 0 apenas com habilidade Medicina ou magias de cura. Fazer esforço pesado impede recuperação de EF ou EH exceto com magia.

Tabela de Críticos

Cor	Corte	Esmagamento	Penetração
	O Oponente é decapitado	Afundamento torácico destrói os pulmões.	Golpe perfura o coração.
	100%. Corte vaza o olho. A dor paralisa o adversário por duas rodadas	100%. Golpe no pulso destrói a articulação, obrigando a amputação em 2 dias. O inimigo é paralisado por duas rodadas.	100%. Estocada na mão, inutiliza permanentemente. A dor paralisa o inimigo por duas rodadas.
	100%. Corte grande no músculo inutiliza um braço por uma semana.	100%. Pancada na cabeça. Elmo se parte (caso não seja mágico). Se não tiver Elmo entra em coma por 2 dias.	100%. Perfura o músculo do braço e o inutiliza por uma semana.
	75%. Corte mediano no músculo inutiliza um braço por 2 dias.	75%. Pancada na cabeça. Elmo se parte (caso não seja mágico). Se não tiver Elmo fica desacordado por 2 horas e incapacito por 2 dias.	75%. Perfura o músculo do braço e o inutiliza por 2 dias.
	75%. Corte na cabeça põe adversário em coma por 1 dia se ele não tiver usando elmo.	75%. Escudo do inimigo se quebra (caso não seja mágico). Na ausência deste o braço quebra (cura em um mês).	75%. Golpe no tronco derruba o adversário se estiver usando escudo. Caso contrário incapacita-o por 2 dias.
	50%. Com um belo golpe, não só atinge como desarma o inimigo.	50%. Golpe no tórax derruba o adversário, que deixa cair o que tiver segurando.	50% Estocada no peito paralisa o adversário nas próximas 2 rodadas.
	50%. Corte no ombro, impõe um ajuste de - 4 por 1 dia.	50%. Golpe duro no ombro, paralisa o oponente na próxima rodada	50%. Penetração causa ajuste de - 4 por 2 dias. Se for flecha o ajuste é de - 6 até que a mesma seja retirada.
	25%. Corte leve no músculo do braço dá um ajuste de - 4 na próxima rodada.	25%. Golpe no ombro desequilibra o adversário na próxima rodada, dando um ajuste de - 4.	25% Estocada na perna reduz o movimento à metade e causa um ajuste de - 2 por 1 hora.

Cor	Garras/Mordida	Magia	Falha
	Força do golpe rasga a carótida.	Impacto total da magia mata o adversário.	Um golpe ruim. Erra o adversário.
	100%. Ataque no olho arranca o globo ocular e paralisa o adversário por duas rodadas.	100% Impacto no pé do adversário o destrói, e ele fica paralisado por duas rodadas.	Descontrole dá um ajuste de - 3 nas próximas duas rodadas.
	100%. Ataque arranca uma orelha e paralisa o adversário por uma rodada.	100%. O poder da magia leva o inimigo a inconsciência por um dia.	Descontrole dá um ajuste de - 4 nas próximas 3 rodadas.
	75%. Ataque rasga o braço causando um ajuste de - 8 por 2 dias.	75%. O poder da magia leva o inimigo a inconsciência por meia hora.	Ataque precipitado causa 25 % de dano em si mesmo.
	75%. A ferocidade do golpe derruba o adversário impedindo de atacar nas próximas 3 rodadas.	75%. O potente impacto paralisa o adversário, impedindo de atacar nas próximas 3 rodadas.	Ataque desastroso causa 50 % de dano em si mesmo.
	50%. Feroz ataque na mão desarma o inimigo.	50%. A força da magia arremessa o adversário a 2 metros de distância, e ele deixa cair sua arma.	Sua arma escapa da sua mão, caindo a 3 metros de distância.
	50%. Rasgo na mão impede o adversário de realizar seu próximo ataque.	50%. O poder da magia atordoa o inimigo, impedindo de realizar seu próximo ataque.	Tropeção o impede de realizar seu próximo ataque.
	25%. Ataque desequilibra o inimigo, levando-o a cair e perder uma rodada.	25%. A magia foi evocada com maestria. Economizando 1 de karma OU causando +2 na FA.	Faça um ataque no seu companheiro mais próximo.

Cor	10 a 50 vezes o peso do atacante	Peso acima de 50 vezes	Combate Desarmado
	100%. Golpe paralisa por uma rodada causando um ferimento fatal e impondo um ajuste de - 10, depois de 7 rodadas o oponente morre.	100%. Ferimento no oponente reduz o número de ataques pela metade (se for só 1, passa a ser um a cada duas rodadas).	100%. Nocaute, oponente fica desmaiado por 1 hora e incapacitado por 2 dias.
	100%. Ferimento no oponente reduz o número de ataques pela metade (se for só 1, passa a ser um a cada duas rodadas).	100%. Golpe paralisa o oponente por uma rodada e impõe um ajuste de - 5 por 10 rodadas.	100%. Nocaute, oponente fica desmaiado por meia hora.
	100%. Golpe paralisa o oponente por duas rodadas e impõe um ajuste de - 5 por 10 rodadas.	100%. Ferimento desnorteia o oponente impedindo-o de atacar por uma rodada.	100%. Oponente tonto não ataca por duas rodadas.
	75%. Golpe paralisa o oponente por uma rodada e impõe um ajuste de - 5 por 10 rodadas.	75%. Golpe reduz a velocidade base à metade e o impede de realizar sua próxima ação.	75%. Golpe desarma o oponente e o derruba, a arma cai a 3m dele.
	75%. Ferimento desnorteia o oponente impedindo-o de atacar por duas rodadas.	75%. Golpe reduz a velocidade base à metade e impõe ao adversário um ajuste de - 3 por 5 rodadas	75%. A dor ou falta de ar deixam o oponente grogue. Ajuste de - 5 por 4 rodadas.
	50%. Golpe faz com que o adversário se atrapalhe, impedindo-o de realizar sua próxima ação.	50%. Golpe impõe ao adversário um ajuste de - 3 por 5 rodadas.	50%. Inchaço e sangramento facial atrapalham a visão. Ajuste de - 3 por 6 rodadas.
	50%. Golpe reduz a velocidade base à metade e impõe ao adversário um ajuste de - 3 por 5 rodadas.	50%. Golpe impõe ao adversário um ajuste de - 3 por 3 rodadas.	50%. Golpe desarma o oponente, e a arma cai a 2 m dele.
	25%. Golpe impõe ao adversário um ajuste de - 3 por 5 rodadas.	25%. ataque preciso causa um ajuste de -5 no próximo ataque.	25%. Golpe no ouvido causa desorientação. Ajuste de -3 por 3 rodadas.