

A⁺ Fantasy

Sumário

Sumário	2	Ataque Selvagem (Punho de	Marinheiro (Capitão)	18	Ação de Evasão	31
Introdução	3	Ferro)	Memória (Lembrança18	<i>Esquiva</i>	31
<i>Contar uma boa História</i>	4	Avaliação (Contador)	Total)	18	<i>Aparar</i>	31
<i>Desenvolver um personagem</i>		Bárbaro (Furioso)	Natação (Mergulhador)	18	<i>Resistir</i>	31
<i>Único</i>	4	Benção (Consagrar)	Observar (Olhos de Águia)	18	Evasão e Modificadores de	
<i>Sobreviver</i>	4	Bravura (Coração de Leão)	Ouvir (Audição Aguda)	18	Habilidades	31
O Mestre	4	Caçador (Patrulheiro)	Punga (Batedor de Carteiras)	19	Exemplo:	31
Criação de Personagem	4	Cavalar (Eqüestre)	Racional (Persuasivo)	19	Ação de Desengajar	32
<i>Agilidade</i>	5	Charme (Carisma)	Recarga Rápida (Tiro		Recuperando	
<i>Braços</i>	5	Clericato (Sacerdote)	Rápido)	19	Pontos de Vida	33
<i>Cognição</i>	5	Combatente (Guerreiro)	Resistente (Duro de Matar)	19	Descanso e Recuperação	33
<i>Determinação</i>	5	Condução (Chofer)	Sorte (Afortunado)	19	Melhorando Aspectos	34
Aspectos e Níveis	5	Contar Mentiras (Traidor)	Treinador (Mestre das		Técnicas de Armas	36
<i>Definindo Aspectos</i>	5	Contorcionista (Artista de	Bestas)	20	O Lobo no Bosque	39
<i>Aspectos Aleatórios</i>	5	Fuga)	Trovador (Bardo)	20		
Modificadores de Dados	6	Corrida (Maratonista)	Vigor (Robusto)	20		
Habilidades	7	Cozinhar (Chefe)	Vida e Morte	21		
Agilidade D	7	Curandeiro (Médico)	Velocidade e Defesa	22		
Agilidade C	7	Destreza (Acrobata)	Armas	24		
Braços D	7	Detectar Mentira (Sentir	Armas de Lâmina	24		
Braços C	8	Motivações)	Armas Sagradas	24		
Cognição D	8	Disfarce (Camaleão)	Armas a Distância	25		
Cognição C	8	Encantador (Imbuir Magia)	Armas Mágicas	25		
Determinação D	9	Escalada (Pata de Aranha)	Os Elementos	26		
Determinação C	9	Esquiva (Senso de Perigo)	Rolando dos Dados	27		
Descrição das Habilidades	9	Estudante (Escolar)	Rolando Duplos	28		
Ajudante (Artesão)	10	Flecheiro (Virotista)	Combate	30		
Ambicioso (Indomável)	10	Força (Bruto)	Sequência de Combate	30		
Ambidestro (Espadachim)	10	Forja (Armista)	No Seu Turno	30		
Aparar (Deflexão)	10	Furtividade (Espião)	Ações de Ataques Livre	30		
Aprendiz (Mago)	11	Intimidação (Aterrorizar)	<i>Fúria</i>	30		
Arquearia (Arqueiro Real)	11	Ladinagem (Ladrão)	<i>Contra-Ataque</i>	30		



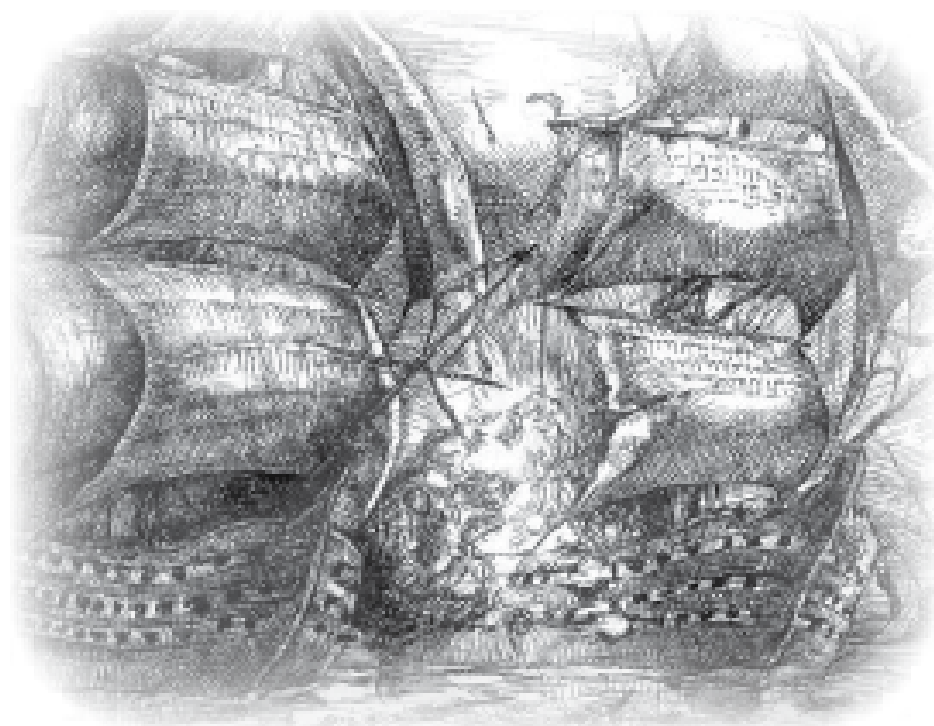
Introdução

Em A+ Fantasy, Jogadores tomam papéis de heróis em um mundo medieval de Cavaleiros, Magos e Goblins.

A+ Fantasy é um RPG. Como muitos jogos desse, participantes conjuntamente vivem vidas imaginárias de heróis e constroem suas aventuras com o uso da narrativa improvisada.

Existem dois tipos de jogadores em A+ Fantasy: Jogadores e Mestre.

- Cada um dos Jogadores tem três distintas obrigações:
- Contar uma boa história
- Desenvolver personagens únicos.
- Sobreviver



Contar uma boa História.

Os jogadores se encontram em um lugar para poder jogar, sentam em uma mesa enquanto o Mestre conta a cena de jogo. O Mestre também explica o que cada jogador está fazendo no momento e as circunstâncias. Cada Jogador imagina como o seu personagem irá se portar na cena e então descreve ao Mestre, os outros jogadores fazendo o mesmo com seus personagens e a história avança.

Desenvolver um personagem Único.

Como Jogadores e Mestres, trabalham junto para contar uma boa história, cada jogador refere seu personagem em um papel, conhecido como Ficha de Personagem. Esta ficha reflete as características de cada Personagem, estes controlados pelos Jogadores. Ao longo que o personagem é utilizado em jogo ele se torna mais eficiente e mais diversificado, recebendo suas qualidades.

Sobreviver

Combate pode ser a mais comum atividade ao longo de um jogo. A Ficha de Personagem irá mostrar ao jogador o quão eficiente seu personagem é em combate. O Jogador irá então usar estas informações e as regras abaixo para manter seu personagem vivo, para superar cada obstáculo e contar uma boa história.

O MESTRE

O Mestre é encarregado com a função de fazer a história para os jogadores, colocando motivações, e então usando obstáculos no caminho para supostamente impedir os jogadores. A+ Fantasy é um jogo de aventuras! Obstáculos irão aparecer para envolver os jogadores em ação e perigo!

Criação de Personagem

Para começar o jogo, cada Jogador (com exceção do Mestre) deverá criar um Personagem.

Um Personagem é a representação do imaginário do Jogador, e suas ações durante o decorrer do jogo.

Em ordem para saber o que um personagem sabe fazer é preciso definir os Aspectos e Habilidades que o personagem possui.

Cada personagem em A+ RPG System é fundamentado em alguns aspectos que refletem o que o personagem é bom.

Agilidade

É a habilidade que controla o próprio corpo. A habilidade manual e destreza, coordenação, e graciosidade são todos definidos por este aspecto.

Braços

A habilidade que denota a força no impacto de coisas materiais. A força do personagem, músculos e massa muscular são todos definidos por este aspecto.

Cognição

Percepção e a habilidade de processar o que é percebido. O quão alerta, intelectual e memória são definidos por este aspecto.

Determinação

Mentalidade e controle emocional. A força de vontade do personagem, disciplina e autoconfiança são definidas por este aspecto.

ASPECTOS E NÍVEIS

Agilidade, Braços, Cognição e Determinação são coletivamente chamadas de Aspectos. Aspectos são definidos por Níveis. "A" é o nível mais alto e "D" é o mais baixo.

- A: Altamente Habilidoso. Habilidade Perfeita
- B: Muito Habilidoso Habilidade Excelente
- C: Habilidoso Habilidade Acima da Média
- D: Habilidade Básica Habilidade Média

DEFININDO ASPECTOS

Para a criação de um novo personagem o Jogador designa para todos os aspectos um dos seguintes níveis: C, C, D, D, um para cada Aspecto do personagem. Isto dará para cada jogador 2 Aspectos médios e 2 Aspectos acima da média para começar.

Aspectos Aleatórios

Um jogador cujo desejo começar o jogo novo e não tem nenhuma ideia de como quer seu personagem seja, pode usar esta lista de aspectos aleatórios para começar com um personagem único.

Para usar esse método basta usar um dado de seis faces. Este dado é muito parecido com uma caixa ou um cubo de açúcar. Este é um tipo comum de dado e pode ser facilmente encontrado nos jogos mais populares de tabuleiro. Estes serão os únicos dados que irão ser usados em jogo.

Após rolar o dado basta uma consulta à tabela abaixo.

A sequência de valores é correspondente a Agilidade, Braços, Cognição e Determinação

- 1 - C C D D
- 2 - C D C D
- 3 - C D D C
- 4 - D C C D
- 5 - D C D C
- 6 - D D C C

Modificadores de Dados

O nível de cada aspecto irá dizer ao jogador qual será o modificador de dados (MD) eles irão aplicar.

- A = +3
- B = +2
- C = +1
- D = +0

Estes Bônus são aplicados em conjunto com os Bônus de Habilidades para encontrar o Valor total dos Modificadores para a ação.



Habilidades

Habilidades ajudam a definir quais áreas específicas de interesse para o personagem

Cada Habilidade tem um valor mínimo para o Aspecto e algumas Habilidades necessitam que o personagem tenha uma outra Habilidade como pré-requisito.

Para cada dois Aspectos que o personagem tenha no nível C ele terá 2 Habilidades. Para cada Aspecto que o personagem tenha no nível C, ele escolherá 1 Habilidade com pré-requisito de nível D e 1 Habilidade com o pré-requisito de nível C.

Cada personagem novo começara com um total de 4 Habilidades.

Seleção de Habilidades Aleatórias

Para cada Aspecto em nível C o personagem rola ou escolhe:

1 Habilidade de nível D e 1 Habilidade de nível C.

Lembrando que a escolha geração de Habilidades aleatórias é opcional. Jogadores são livres para simplesmente escolher as Habilidades que estejam a vontade.

AGILIDADE D

- 1) Cavalgar
- 2) Condução
- 3) Contorcionista
- 4) Destreza
- 5) Furtividade
- 6) Punga

AGILIDADE C

- 1) Ambidestria
- 2) Arquearia
- 3) Esquiva
- 4) Flecheiro
- 5) Ladinagem
- 6) Recarga Rápida

BRAÇOS D

- 1) Corrida
- 2) Escalada
- 3) Força
- 4) Intimidação
- 5) Natação
- 6) Vigor

BRAÇOS C

- 1) Aparar
- 2) Ataque Selvagem
- 3) Bárbaro
- 4) Forja
- 5) Combatente
- 6) Marinheiro

COGNIÇÃO C

- 1) Aprendiz
- 2) Avaliação
- 3) Caçador
- 4) Curandeiro
- 5) Encantador
- 6) Estudante

DETERMINAÇÃO D

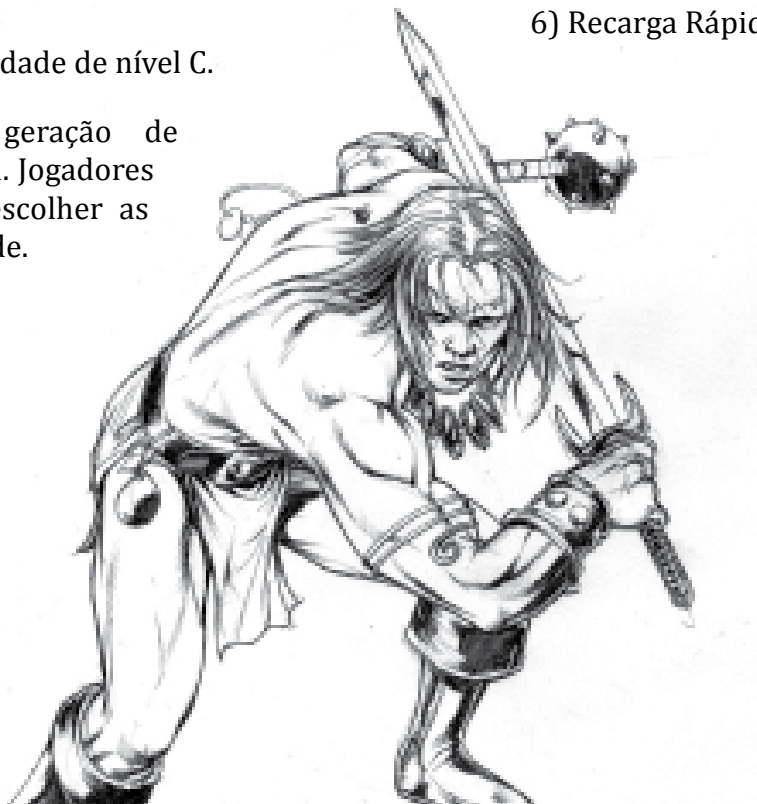
- 1) Ambicioso
- 2) Blefar
- 3) Resistente
- 4) Sorte
- 5) Treinador
- 6) Trovador

COGNIÇÃO D

- 1) Cozinhar
- 2) Detectar Mentiras
- 3) Ajudante
- 4) Memória
- 5) Observar
- 6) Ouvir

DETERMINAÇÃO C

- 1) Benção
- 2) Bravura
- 3) Charme
- 4) Clericato
- 5) Disfarce
- 6) Racional



Descrição das Habilidades

Aqui serão mostradas as Habilidades em ordem alfabética. Os avanços das Habilidades também estão listados em conjunto. Geralmente, uma Habilidade Básica irá prover ao personagem com +1 no modificador de dados e uma Habilidade Avançada irá prover um +2 no modificador de dados como Bônus.

AJUDANTE (ARTESÃO)

O personagem é capaz de produzir coisas.

Quando o personagem tentar construir ou reparar alguma coisa, o personagem com Ajudante pode adicionar +1 a sua rolagem de dados. Ajudante é uma Habilidade de Cognição em nível D.

A forma avançada dessa Habilidade, Artesão, requer que o personagem possua a Habilidade Ajudante e tenha Cognição em nível B. A Habilidade Artesão aumenta o bônus na rolagem de dados para construir ou reparar de +1 para +2.

AMBICIOSO (INDOMÁVEL)

O personagem tem um foco perfeito. O personagem é mais dedicado que o normal e não se distrai tão facilmente. Este faz com que testes baseados em determinação sejam mais fáceis.

Quando for tentar qualquer teste de Determinação para uma ação no qual exija concentração o personagem recebe +1 no modificador dos dados. Ambicioso é uma Habilidade de Determinação com nível em D.

Para atingir a forma avançada dessa Habilidade, Indomável, precisa da Habilidade Ambicioso e Determinação em nível B. A Habilidade Indomável aumenta o modificador dos dados para +2 ao invés de +1.

AMBIDESTRO (ESPADACHIM)

O personagem é eficiente em lutar com diferentes Armas de Lâmina em cada mão. Uma arma deve ser uma Espada Longa, Espada Curta ou Adaga e a outra arma deve ser uma Espada Curta ou Adaga.

Isto garante ao personagem dois ataques em apenas uma ação de ataque. Entretanto, ambos os ataques são penalizados com -2 no teste de acerto. Ataques são com Armas de Lâmina e são baseados no Aspecto Braços. Bônus pelas Habilidades Lutador e Guerreiro são aplicados normalmente. Ambidestro é uma Habilidade de Agilidade com nível em C.

Ainda os punhos podem ser substituídos para uma ou duas Armas de Lâmina. Punhos são Armas Sagradas e Armas Sagradas são ataques baseados no Aspecto Determinação, com a aplicação da Habilidade Clericato e Sacerdote.

A forma avançada dessa Habilidade é Espadachim, precisando da habilidade Ambidestro e Agilidade em nível A. O Espadachim reduz a penalidade para realizar dois ataques para -1 ao invés de -2.

APARAR (DEFLEXÃO)

Sempre que usar uma ação de Aparar o personagem pode estar armado com uma Arma de Lâmina ou Sagrada ou um Escudo. O personagem armado com uma Arma a Distância ou Mágica sem um escudo não pode evitar ataques de Armas de Lâmina ou Sagradas.

Quando usar uma Ação de Evasão para evitar um sucesso num ataque de um oponente com uma Arma de Lâmina ou Sagrada, o personagem usa a Habilidade Aparar com +1 em sua rolagem de dados. Aparar é uma Habilidade de Braços em nível C.

A forma avançada dessa Habilidade, Deflexão, requer que o personagem possua a Habilidade Aparar e tenha Braços em nível A. Deflexão aumenta o bônus na rolagem de evasão para Armas de Lâmina ou Sagradas de +1 para +2.

APRENDIZ (MAGO)

O personagem pode canalizar as energias mágicas para servir de combustível para o uso de Armas Mágicas. Estas armas são: a Varinha, o Tomo, o Talismã e o Orbe.

Personagens com a Habilidade Aprendiz adicionam +1 de bônus em suas rolagens de dados quando atacam com Armas Mágicas. A Habilidade Aprendiz tem como pré-requisito Cognição em nível C.

A forma avançada dessa Habilidade, Mago, requer que o personagem tenha a Habilidade Aprendiz e tenha Cognição em nível A. A Habilidade Mago aumenta o bônus para atacar com Armas Mágicas de +1 para +2.

ARQUEARIA (ARQUEIRO REAL)

O personagem é treinado em usar Armas a Distancia. Estas armas são as Adagas, a Boleadeira, o Arco Curto, a Besta, o Arco Longo e o Grande Arco.

Quando usar uma Arma a Distancia, o personagem adiciona +1 nas suas jogadas de ataque. Arquearia tem como pré-requisito Agilidade em nível C.

A forma avançada dessa Habilidade é Arqueiro Real, requer que o personagem tenha a Habilidade Arquearia e tenha Agilidade em nível A. A Habilidade Arqueiro Real aumenta o bônus para ataques com Armas a Distancia de +1 para +2.

ATAQUE SELVAGEM (PUNHO DE FERRO)

O personagem prefere poder do que acuidade quando investe em uma batalha. Ele tem como preferida armas de duas mãos para o combate corporal. Isto aplica para: o Machado de Batalha, o Grande Machado, a Espada Bastarda, o Martelo de Batalha e a Marreta.

Para um personagem com a Habilidade Ataque Selvagem, armas de duas mãos causam um ponto de dano adicional por sucesso. Ataque Selvagem tem pré-requisito Braços em nível C.

A forma avançada dessa Habilidade, Punho de Ferro requer que o personagem tenha a Habilidade Ataque Selvagem e Braços em nível A. Punho de Ferro permite ao personagem usar armas de duas mãos em somente uma mão. Esta mão livre pode usar uma arma na mão inábil (se o personagem também tiver a Habilidade ambidestria, ele pode então lutar com uma Espada Bastarda em uma mão e Espada Curta na outra) ou usar o escudo.

AVALIAÇÃO (CONTADOR)

O personagem possui a capacidade de determinar o valor de coisas. Um sucesso básico é o suficiente para averiguar o valor de coisas simples e itens normais. Artefatos, Relíquias e outros item que podem ter capacidades sobrenaturais ou mágicas são mais difíceis e precisam de um sucesso crítico.

Avaliação tem como pré-requisito Cognição em nível C. Personagem com Avaliação recebem +1 de bônus nas rolagens quando tentam determinar o valor de um item.

A forma avançada dessa Habilidade, Contador, requer que o personagem tenha a Habilidade Avaliação e tenha Cognição em nível A. Contador aumenta o bônus das rolagens para determinar o valor de itens de +1 para +2.

BÁRBARO (FURIOSO)

O personagem luta com uma fúria que envia os oponentes para longe.

Quando usar um Ataque Livre (Fúria e Contra-Ataque) o personagem pode adicionar +1 nos seus ataques. Bárbaro tem pré-requisito Braços em C.

A forma avançada dessa Habilidade, Furioso, requer que o personagem tenha Bárbaro e Braços em nível A. O Furioso aumenta o bônus no ataque de +1 para +2.

BENÇÃO (CONSAGRAR)

Uma vez no início de cada dia, o personagem pode tentar Abençoar sua arma. Com um teste bem sucedido a arma causa um ponto de dano adicional para cada sucesso. Esse efeito dura até a manhã seguinte.

Quando o personagem tentar Abençoar sua Arma Sagrada, o personagem usa a Habilidade Benção com +1 para a rolagem de dados. Abençoar é uma Habilidade de Determinação em nível C.

A forma avançada dessa Habilidade, Consagrar, requer que o personagem tenha a Habilidade Benção e tenha a Determinação em nível A. Consagrar aumentar o bônus na rolagem para Abençoar suas armas de +1 para +2.

BRAVURA (CORAÇÃO DE LEÃO)

O personagem é mais resistente a medo e seus efeitos.

Se um personagem com Bravura, realizar qualquer rolagem para resistir ao medo, ele pode adicionar +1 a sua rolagem de dados. Bravura é uma Habilidade de Determinação em nível C.

A forma avançada dessa habilidade, Coração de Leão, requer que o personagem possua a Habilidade Bravura, e tenha Determinação em nível A. Coração de Leão aumenta o bônus de rolagem para resistir medo e seus efeito de +1 para +2.

CAÇADOR (PATRULHEIRO)

A Habilidade Caçador pode ser usada para seguir rastros em meio natural, ou para identificar o tipo de rastro. Caçado também pode ser usado para conseguir comida e aumenta o efeito acampar. Uma vez por noite o personagem pode ir para o meio natural conseguir comida, isto aumenta a recuperação de pontos de vida em 2 para um Sucesso Básico e 3 para um Sucesso Crítico. Estes bônus se acumulam com a Habilidade Cozinhar / Chefe.

Quando um personagem realizar uma caça ou seguir rastros com a Habilidade Caçador pode adicionar +1 a sua rolagem de dados. Caçado é uma Habilidade de Cognição em nível C.

A forma avançada dessa Habilidade, Patrulheiro, requer que o personagem possua a Habilidade Caçador e tenha Cognição em nível A. Patrulheiro aumenta o bônus nas rolagens de dados de +1 para +2.

CAVALGAR (EQÜESTRE)

O personagem é treinado em cavalgar animais, mais comumente cavalos. Esta Habilidade pode ser usada para correr ou para perseguição de outro cavaleiro, ou para tentar a força fazer uma montaria ficar estável. Esta perícia não serve para montarias selvagens, ou para domesticar, para isto use Treinador / Mestre das Bestas.

Quando um personagem realizar uma cavalgada com a Habilidade Caçador pode adicionar +1 a sua rolagem de dados. Caçado é uma Habilidade de Cognição em nível D.

A forma avançada dessa Habilidade, Eqüestre, requer que o personagem possua a Habilidade Cavalgar e tenha Agilidade em nível B. Eqüestre aumenta o bônus nas rolagens de dados de +1 para +2.

CHARME (CARISMA)

O personagem desenvolveu a capacidade de induzir os outros com outras pessoas, ou então pode ser naturalmente atraente.

Quando um personagem tentar influenciar a reação de outro personagem, ele usa Charme, e adicionar +1 a sua rolagem de dados. Charme é uma Habilidade de Determinação em nível C.

A força avançada dessa Habilidade, Carisma, requer que o personagem tenha Charme e tenha Determinação em nível A. Carisma aumenta o bônus nas rolagens de dados de +1 para +2.

CLERICATO (SACERDOTE)

O personagem possui uma fé e tem treinamento em Armas Sagradas. A igreja escolhe um grupo para usarem armas de combate corporal que eles abençoam.

Estas armas não têm pontas e então são chamadas de armas "gentis". Elas são: o Punho, o Cajado, a Maça, o Martelo de Guerra, a Marreta e o Cetro. Armas Sagradas causam mais dano em criaturas profanas.

Quando usar uma Arma Sagrada o personagem adiciona a sua rolagem de ataque +1. Clericato é uma Habilidade de Determinação em nível C.

A força avançada dessa Habilidade, Sacerdote, requer que o personagem tenha Clericato e tenha Determinação em nível A. Sacerdote aumenta o bônus de ataque de +1 para +2.

COMBATENTE (GUERREIRO)

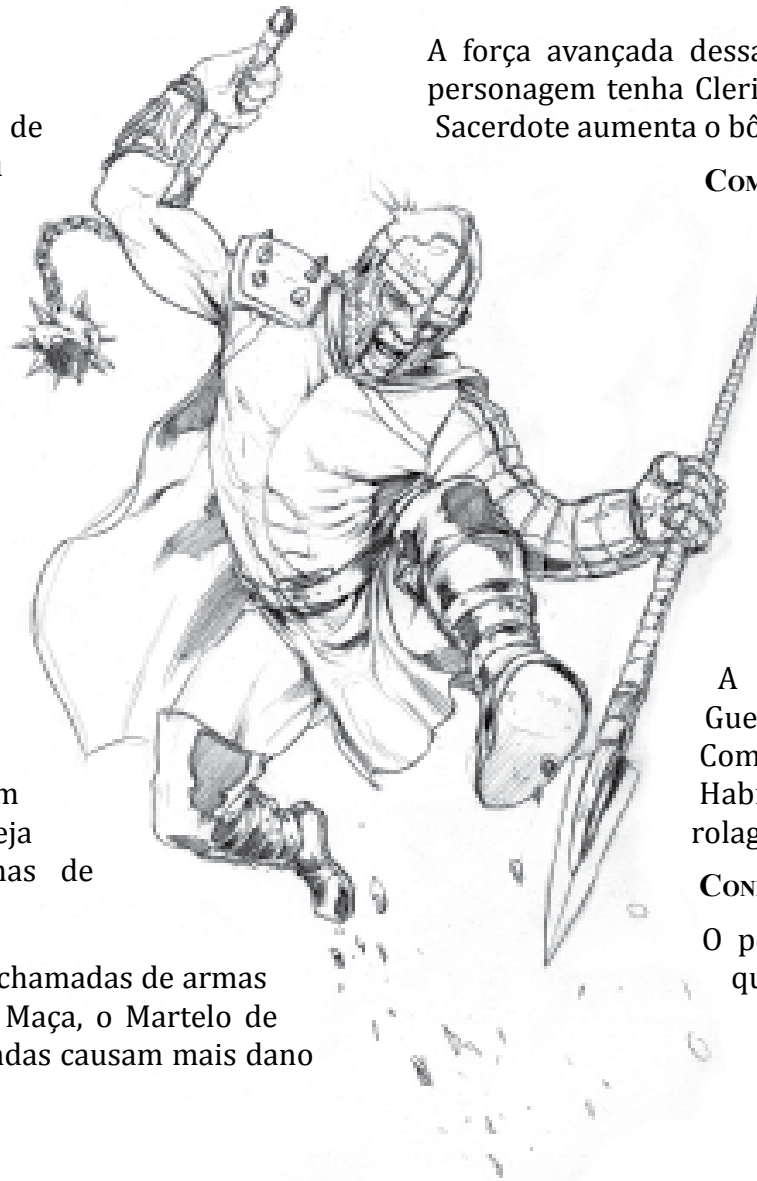
O personagem é treinado no uso de Armas de Lâmina. Estas armas são: a Adaga, a Espada Curta, o Machado de Batalha, a Espada Longa, o Machado Grande e a Espada Bastarda.

Quando atacar com uma Arma de Lâmina, o personagem adiciona +1 a sua rolagem de ataque. Combatente é uma Habilidade de Braços em nível C.

A forma avançada dessa Habilidade, Guerreiro, requer que o personagem possua Combatente, e tenha Braços em nível A. A Habilidade Guerreiro aumenta o bônus nas rolagens de ataque de +1 para +2.

CONDUÇÃO (CHOFER)

O personagem pode controlar o caminho que um animal irá seguir carregando um tipo de vagão ou carroça. Esta habilidade pode ser usada para corridas ou para perseguir um veículo similar, ou para



tentar forçar um animal a seguir em frente, mesmo que vá se chocar com outro.

Quando manobrando em terra o personagem pode usar a Habilidade Condução com +1 em suas rolagem. Condução é uma Habilidade de nível D.

A forma avançada dessa Habilidade, Chofer, requer que o personagem tenha a Habilidade Condução e tenha a Agilidade em B. A Habilidade Chofer aumenta o bônus na rolagem para conduzir veículos de +1 para +2.

CONTAR MENTIRAS (TRAIADOR)

O personagem pode convencer a pessoa de que uma fantasia é completamente real.

Quando o personagem estiver mentindo convincentemente usando a Habilidade Contar Mentiras, pode adicionar +1 ao sua rolagem de dados. Contar Mentiras é uma Habilidade de Determinação em nível D.

A forma avançada dessa Habilidade, Traidor, requer que o personagem tenha a Habilidade Contar Mentiras e tenha a Determinação em nível B. Traidor aumenta o bônus para sua rolagem de em contar fatos não verdadeiros de +1 para +2.

CONTORCIONISTA (ARTISTA DE FUGA)

O personagem pode mexer o próprio corpo para passar em espaços apertados, ou escapar de amarras ou algemas similares.

Contorcionista garante +1 de bonus em jogadas para escapar de amarras ou passar por espaços apertados. Contorcionista é uma Habilidade de Agilidade em nível D.

A forma avançada dessa Habilidade, Artista de Fuga, requer que o personagem tenha a Habilidade Contorcionista e tenha a Agilidade em B. A Habilidade Artista de Fuga aumenta o bônus na rolagem para escapar de amarras e algemas, ou esgueirar em locais apertados de +1 para +2.

CORRIDA (MARATONISTA)

O personagem pode mover mais rápido que outros personagem.

Veja qual é a velocidade do personagem, baseado no tipo de armadura que esteja usando, então adicione +2 a esse valor. Corrida é uma habilidade de Braços em nível D.

A forma avançada dessa Habilidade, Maratonista, requer que o personagem tenha corrida e tenha Braços em nível B. Maratonista aumenta a velocidade de +2 para +4.

COZINHAR (CHEFE)

Um personagem pode tentar preparar uma refeição nutricional para um grupo a cada noite de descanso. Se o teste for bem sucedido, o personagem irá recuperar dois pontos de Vida adicional para cada sucesso.

Um personagem com esta Habilidade pode adicionar +1 a sua rolagem de dados. Cozinhar é uma Habilidade de Cognição em nível D.

A forma avançada dessa Habilidade, Chefe, requer que o personagem tenha Cozinha e tenha Cognição em nível B. A Habilidade Chefe aumenta o bonus para cozinha de +1 para +2.

CURANDEIRO (MÉDICO)

O personagem pode somente para um alvo e após cada combate tentar curar o aliado. Um personagem pode receber também

uma cura ao acordar de manhã também. Um Sucesso Básico irá recuperar 5 de Vida. Um Sucesso Crítico irá recuperar 10 de Vida.

Quando tentar administrar uma cura em alguém, um personagem com a Habilidade Curandeiro pode adicionar +1 a sua rolagem de dados. Curandeiro é uma Habilidade de Cognição nível C.

A forma avançada dessa Habilidade, Médico, requer que o personagem tenha a Habilidade Curandeiro e tenha Cognição em nível A. Médico aumenta o bônus para tratar de +1 para +2.

DESTREZA (ACROBATA)

O personagem é treinou seu corpo e desenvolver grande capacidade de destreza. Isto faz a grande maioria dos testes baseados em Agilidade se tornarem mais fáceis em geral.

Quando o personagem tentar qualquer teste baseado em Agilidade que não esteja listado aqui, o personagem adiciona +1 em sua rolagem de dados. Destreza é uma Habilidade de Agilidade em nível D.

A forma avançada dessa Habilidade, Acrobata, requer que o personagem tenha a Habilidade Destreza e tenha Agilidade em nível A. Acrobata aumenta o bônus para testes gerais de agilidade de +1 para +2.

DETECTAR MENTIRA (SENTIR MOTIVAÇÕES)

O personagem pode entender quando alguém esta falando a verdade, ou contando um fato falso.

Se o personagem deseja confirmar a sinceridade de uma pessoa que esteja falando, ele pode adicionar +1 a sua rolagem de dados.

Detectar Mentiras é uma Habilidade de Cognição em nível D.

A forma avançada dessa Habilidade, Sentir Motivações, requer que o personagem tenha a Habilidade Detectar Mentiras e tenha Cognição em nível A. Sentir Motivações aumenta o bônus para saber se um fato é verdade ou não de +1 para +2.

DISFARCE (CAMALEÃO)

O personagem pode alterar a própria aparência para outra pessoa. O personagem disfarçado pode precisar de uma rolagem de Contar Mentiras / Traidor para então ter uma total forma de outro personagem.

Quando o personagem criar um disfarce aceitável, um personagem com Habilidade Disfarce pode adicionar +1 a sua rolagem. Disfarce é uma Habilidade de Determinação em nível C.

A forma avançada dessa Habilidade, Camaleão, requer que o personagem tenha a Habilidade Disfarce e tenha Determinação em nível B. Camaleão aumenta o bônus para criar uma nova aparência de +1 para +2.

ENCANTADOR (IMBUIR MAGIA)

No inicio de cada dia de jogo, o personagem pode tentar encantar a eficiência de sua Arma Mágica. Para cada sucesso o personagem adiciona +1 ao dano da arma. Este efeito dura até a próxima manhã onde o personagem pode tentar novamente.

Quando tentar encantar o poder de sua Arma Mágica o personagem pode usar a Habilidade Encantador e pode adicionar +1 a sua rolagem. Encantador é uma habilidade de Cognição em nível C.

A forma avançada dessa habilidade, Imbuir Magia, requer que o personagem tenha a Habilidade Encantador e tenha Cognição em nível A. Imbuir Magia aumenta o bônus para encantar suas Armas Mágicas de +1 para +2.

ESCALADA (PATA DE ARANHA)

O personagem é habilidoso em segurar com os pés ou as mãos para segurar em superfícies inclinadas ou verticais, como uma parede de um castelo.

O personagem recebe +1 na sua rolagem para tentar escalar qualquer tipo de superfície, mas superfícies ou locais muito difíceis requerem que o personagem tenha um sucesso crítico no teste. Escalar é uma Habilidade de Braços em nível D.

A forma avançada dessa habilidade, Pata de Aranha, requer que o personagem tenha a Habilidade Escalada e tenha Cognição em nível B. Pata de Aranha aumenta o bônus escalar de +1 para +2.

ESQUIVA (SENSO DE PERIGO)

O personagem está alerta e instintivamente reage ao perigo. O personagem é mais habilidoso para evitar ser atingido por projéteis ou armas arremessadas.

Quando o personagem usar uma Ação de Evasão para prevenir um sucesso de um ataque, o personagem pode adicionar a sua rolagem de Esquiva +1. Esquiva é uma Habilidade de Agilidade em nível C.

A forma avançada dessa habilidade, Senso de Perigo, requer que o personagem tenha a Habilidade Esquiva e tenha Agilidade em nível A. Senso de Perigo aumenta o bônus a Ação de Esquiva de +1 para +2.

ESTUDANTE (ESCOLAR)

O personagem conhece como ler e passou algum tempo aprendendo como encontrar documentos de informações. O personagem sem essa Habilidade não sabe ler.

Quando tentar localizar alguma informação usando fontes escritas, o personagem pode adicionar +1 a sua rolagem de dados. Estudante é uma Habilidade de Cognição em nível C.

A forma avançada dessa habilidade, Escolar, requer que o personagem tenha a Habilidade Estudante e tenha Cognição em nível A. Escolar aumenta o bônus escalar de +1 para +2.

FLECHEIRO (VIROTISTA)

Uma vez, no início de cada dia, o personagem pode tentar aprimorar sua munição de Armas a Distância. Para cada sucesso a arma causará um ponto de dano adicional. Este efeito dura até a manhã do próximo dia.

Quando tentar aprimorar sua munição para Armas a Distância, o personagem com a Habilidade Flecheiro pode adicionar +1 a sua rolagem de dados. Flecheiro é uma Habilidade de Agilidade em nível C.

A forma avançada dessa habilidade, Virotista, requer que o personagem tenha a Habilidade Flecheiro e tenha Agilidade em nível A. Virotista aumenta o bônus aprimorar sua munição para Armas a Distância de +1 para +2.

FORÇA (BRUTO)

O personagem é naturalmente mais musculoso. O personagem tem uma grande força física que o normal. Este personagem torna todos os testes de Braços mais fáceis que o normal.

Quando tentar qualquer teste baseado em Braços de uma perícia que não esteja listada aqui o personagem pode adicionar +1 a sua rolagem de dados. Força é uma Habilidade de Braços em nível D.

A forma avançada dessa habilidade, Bruto, requer que o personagem tenha a Habilidade Força e tenha Braços em nível B. Bruto aumenta o bônus para testes gerais de Braços de +1 para +2.

FORJA (ARMISTA)

Uma vez, no início de cada dia, o personagem pode tentar aprimorar suas Armas Corporais. Para cada sucesso a arma causará um ponto de dano adicional. Este efeito dura até a manhã do próximo dia.

Quando tentar aprimorar suas Armas Corporais, o personagem com a Habilidade Forja pode adicionar +1 a sua rolagem de dados. Forja é uma Habilidade de Braços em nível C.

A forma avançada dessa habilidade, Armista, requer que o personagem tenha a Habilidade Forja e tenha Braços em nível A. Armista aumenta o bônus aprimorar suas Armas Corporais de +1 para +2.

FURTIVIDADE (ESPIÃO)

O personagem é treinado em mover-se de sombra em sombra, sem ser visto ou ouvido.



Quando o personagem tentar mover sem ser notado, o personagem com Furtividade pode adicionar +1 a sua rolagem de dados. Furtividade é uma Habilidade de Agilidade em nível D.

A forma avançada dessa habilidade, Espião, requer que o personagem tenha a Habilidade Furtividade e tenha Agilidade em nível B. Furtividade aumenta o bônus para mover-se sem ser notado de +1 para +2.

INTIMIDAÇÃO (ATERRORIZAR)

O personagem com pode usar uma ação para tratar com outros com violência. Isto irá funcionar de maneira a influenciar os outros, e não irá fazer os alvos se tornarem aliados, mas farão o que for solicitado, e uma falha poderá causar resultados hostis.

Quando tentar intimidar outros, o personagem com Intimidação pode adicionar +1 a sua rolagem de dados. Intimidação é uma habilidade de Braços em nível D.

A forma avançada dessa habilidade, Aterrorizar, requer que o personagem tenha a Habilidade Intimidação e tenha Braços em nível B. Aterrorizar aumenta o bônus para intimidar de +1 para +2.

LADINAGEM (LADRÃO)

O personagem tem experiências nas artes obscuras de quebrar entradas. Esta habilidade é especificamente, abrir ou arrombar

cadeados, passar por áreas com obstáculos (muros, arame farpado...) e armadilhas, incluindo fossos, e mecanismos para matar e capturar.

É assumido que o personagem tenha as ferramentas corretas para executar suas ações. Se o personagem deseja abrir um cadeado, desarmar um mecanismo de armadilha e não tenha acesso às suas ferramentas de Ladinagem / Ladrão, o personagem deve obter de alguma forma essas ferramentas para então realizar a tarefa. Isto também significa que o personagem pode usar ferramentas improvisadas, entretanto o personagem deve obter um sucesso crítico ao invés de um sucesso básico.

Um personagem com a Habilidade Ladinagem pode adicionar +1 às suas rolagens para abrir fechaduras sem chaves ou desarmar algum tipo de mecanismo. Ladinagem é uma habilidade de Agilidade em nível C.

A forma avançada dessa habilidade, Ladrão, requer que o personagem tenha a Habilidade Ladinagem e tenha Agilidade em nível A. Ladrão aumenta o bônus para desarmar mecanismo ou abrir fechaduras de +1 para +2.

MARINHEIRO (CAPITÃO)

O personagem é treinado na manutenção e uso de embarcações. O personagem também conhece os segredos aprendidos pela navegação por estrelas.

Quando manobrando um veículo na água, ou tentando fazer uma rota de viagem usando os segredos das estrelas (tanto na água como na terra), um personagem com a habilidade Marinheiro pode adicionar +1 à sua rolagem de dados. Marinheiro é uma habilidade de Braços em nível C.

A forma avançada dessa habilidade, Capitão, requer que o personagem possua a habilidade Marinheiro e tenha Braços em nível A. A habilidade Capitão aumenta a rolagem para navegação e viagem de +1 para +2.

MEMÓRIA (LEMBRANÇA TOTAL)

O personagem tende a se lembrar de coisas mais precisamente que outras pessoas. Este fazer os testes de Cognição se tornarem mais fáceis em geral.

Quando tentar qualquer teste baseado em cognição que não esteja relacionada a nenhuma habilidade presente nesse livreto o personagem pode adicionar +1 à sua rolagem. Memória é uma habilidade de Cognição em nível D.

A forma avançada dessa habilidade, Lembrança Total, requer que o personagem possua a habilidade Memória e tenha Cognição em nível B. A habilidade Lembrança Total aumenta a rolagem para testes gerais de Cognição de +1 para +2.

NATAÇÃO (MERGULHADOR)

O personagem é treinado em mover-se na água livremente. Assume-se que a grande maioria das pessoas no mundo de A+ Fantasy sabem nadar e sobreviver na água em circunstâncias normais. Um teste de natação é preciso quando as circunstâncias para fazer o teste é mais difícil que o normal. Nota: Mesmo o melhor nadador não poderia ficar flutuando na água usando uma Armadura de Cota de Malha ou Placas.

Quando o personagem tentar nadar em condições adversas, o personagem com a habilidade Natação adicionar +1 à sua rolagem. Natação é uma habilidade de Braços em nível C.

A forma avançada dessa habilidade, Mergulhados, requer que o personagem tenha a habilidade Natação e tenha Braços em nível B. Mergulhados aumenta o bônus nas rolagens para natação de +1 para +2.

OBSERVAR (OLHOS DE ÁGUIA)

O personagem é observador nato. Sempre procurando por coisas escondidas, ou se consegue a oportunidade de notar algo especial do que a maioria das pessoas conseguiria.

Quando tentar observar com um teste de percepção, o personagem pode usar a habilidade de Observar, adicionando +1 a sua rolagem. Observar é uma habilidade de Cognição em nível D.

A forma avançada dessa habilidade, Olhos de Águia, requer que o personagem tenha a habilidade Observar e tenha Cognição em nível B. Olhos de Águia aumenta a rolagem de dados observar de +1 para +2.

OUVIR (AUDIÇÃO AGUDA)

O personagem é mais alerta a sons que a maioria das pessoas.

Quando tentar um teste de percepção para ouvir, o personagem pode usar a habilidade Ouvir para adicionar +1 a sua rolagem. Ouvir é uma habilidade de Cognição de nível D.

A forma avançada dessa habilidade, Audição Aguda, requer que o personagem tenha a habilidade Ouvir e tenha Cognição em nível B. Audição Aguda aumenta a rolagem de dados para ouvir sons de +1 para +2.

PUNGA (BATEDOR DE CARTEIRAS)

O personagem é treinado em remover coisas da posse de outros sem que seja percebido. Punga é uma habilidade de Agilidade de nível D.

Um personagem com Punga adicionar +1 para sua rolagem de dados quanto tentar remover alguma coisa sem que outros percebam.

A forma avançada dessa habilidade, Batedor de Carteiras, requer que o personagem tenha Punga e tenha Agilidade em nível B. A habilidade Batedor de Carteiras aumenta a rolagem de dados para pegar objetos da posse de outros sem ser percebido de +1 para +2.

RACIONAL (PERSUASIVO)

A mente do personagem não é tão influenciável por fantasias ou ilusões. Como resultado o personagem é mais resistente a efeito de magias.

Quando o personagem usar sua ação de evasão para prevenir um ataque bem sucedido de uma Arma Mágica, um personagem com Racional pode adicionar +1 a sua rolagem de dados. Racional é uma habilidade de Determinação em nível C.

A forma avançada dessa habilidade, Persuasivo, requer que o personagem tenha a habilidade Racional e tenha Determinação em nível A. A habilidade Persuasivo aumenta o bônus para esquivar de ataques mágico de +1 para +2.

RECARGA RÁPIDA (TIRO RÁPIDO)

O personagem pode atirar com Armas a Distancia mais rápido.

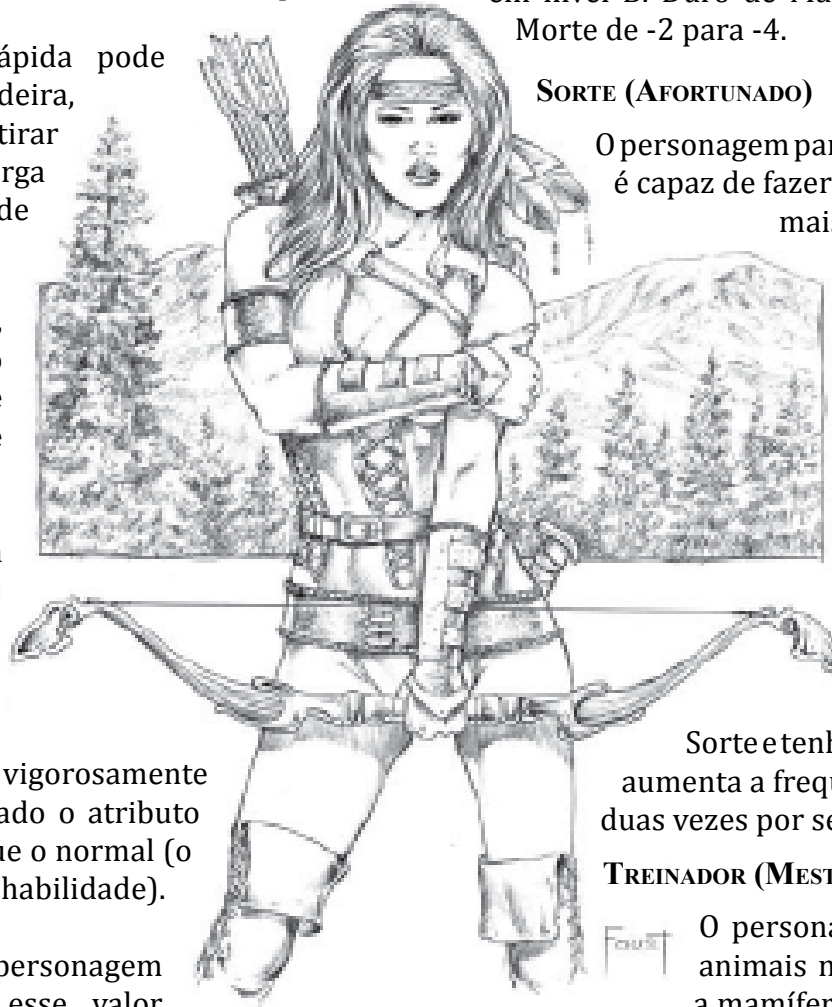
Um personagem com Recarga rápida pode ignorar o tempo de recarga de Boleadeira, Besta e Besta Pesada, podendo atirar com essas armas toda rodada. Recarga Rápida é uma habilidade de Agilidade em nível C.

A forma avançada dessa habilidade, Tiro Rápido, requer que o personagem tenha a habilidade Recarga Rápida e tenha Agilidade em nível A. Tiro Rápido permite ao personagem atirar com armas a distancia que não tenham Recarga Lenta (Arco Curto e Arco Longo) duas vezes por turno sem receber nenhuma penalidade.

RESISTENTE (DURO DE MATAR)

O personagem se agarra a vida mais vigorosamente que a grande maioria, como resultado o atributo Morte do personagem é mais alto que o normal (o atributo Vida não é afetado por esta habilidade).

Calcule o atributo Morte do personagem normalmente, e então aumente esse valor negativo em 2. Esta será o valor de Morte do personagem. Um personagem inicial terá o valor de Morte em 6. Resistente é uma habilidade de Determinação em nível D.



A forma avançada dessa habilidade, Duro de Matar, requer que o personagem tenha a habilidade Resistente e tenha Determinação em nível B. Duro de Matar aumenta o bônus para o atributo Morte de -2 para -4.

SORTE (AFORTUNADO)

O personagem parece ter sido encantando. O personagem é capaz de fazer proezas incríveis pela virtude de nada mais que uma patética sorte.

Uma vez por sessão de jogo o personagem pode alterar o valor de um dado que tenha rolado para o valor 6. Isso altera uma rolagem falha para um sucesso, e aumenta um Sucesso Básico para um Sucesso Critico. Sorte é uma habilidade de Determinação em nível D.

A forma avançada dessa habilidade, Afortunado, requer que o personagem tenha a habilidade Sorte e tenha Determinação em nível B, Afortunado aumenta a frequência do uso da habilidade Sorte para duas vezes por sessão de jogo.

TREINADOR (MESTRE DAS BESTAS)

O personagem tem uma afinidade natural com animais normais. Este se refere primariamente a mamíferos, mas também se aplica a pássaros e raras ocasiões em répteis.

Quando tentar domesticar um animal, o personagem com a

habilidade Treinador adiciona +1 a sua rolagem de dados. Treinador é uma habilidade de Determinação em nível D.

A forma avançada dessa habilidade, Mestre das Bestas, requer que o personagem tenha a habilidade Treinador e determinação em nível B. Mestre das Bestas aumenta o bônus nas rolagens de dados para adestrar animais de +1 para +2.

TROVADOR (BARDO)

O personagem pode alterar os humor ou opinião de um grande grupo de pessoas com sua performance musical

Quando o personagem atuar para uma platéias com sua performance musical, o personagem com a habilidade Trovador pode adicionar +1 a sua rolagem de dados. Trovador é uma habilidade de Determinação em nível D.

A forma avançada dessa habilidade, Bardo, requer que o personagem tenha a habilidade Trovador e tenha Determinação em nível B. Bardo aumenta o bônus para rolagem de dados ao tocar musicas de +1 para +2.

VIGOR (ROBUSTO)

O personagem parece lutar mais que os outros antes de cair inconsciente.

Calcule os pontos de vida normal de um personagem, adicione ao resultado desse calculo três pontos de vida adicionais. (Um personagem inicial terá 11 pontos de vida). Vigor é uma habilidade de Braços de nível D.

A forma avançada dessa habilidade, Robusto, requer que o personagem tenha a habilidade Vigor e Braços em nível B. Robusto aumenta o bônus para o Atributo vida de +3 para +6.

Vida e Morte

Durante o jogo, personagens podem encontrar vários perigos e sofrerem ferimentos. A Vida e Morte são atributos usados para calcular o qual grave é estes tipos de ferimentos, e adjuram a determinar qual a situação atual do personagem.

Isto não significa que existe uma forma de representação acurada de ferimentos e machucados. Personagem em A+ Fantasy são heróis de aventuras e com facilidade escapam da morte e sérios ferimentos todo turno. Isto é reflexo de que uma dose de realidade muito alta colocaria os personagens após um dia de aventura em uma cama por semanas por ter quebrado uma perna. Claro que esse não é o sentido do jogo.

Existem 4 condições de Saúde de um personagem.

- Não Ferido
- Ferido
- Inconsciente
- Morto

Estas quatro condições são determinadas pelos atributos de Vida e Morte.

Se um personagem tem a Vida Atual igual ao seu valor de Vida, então o personagem está Não Ferido. Uso de das Habilidades Curandeiro / Médico não irão funcionar em personagens Não Feridos, pois eles não precisam.

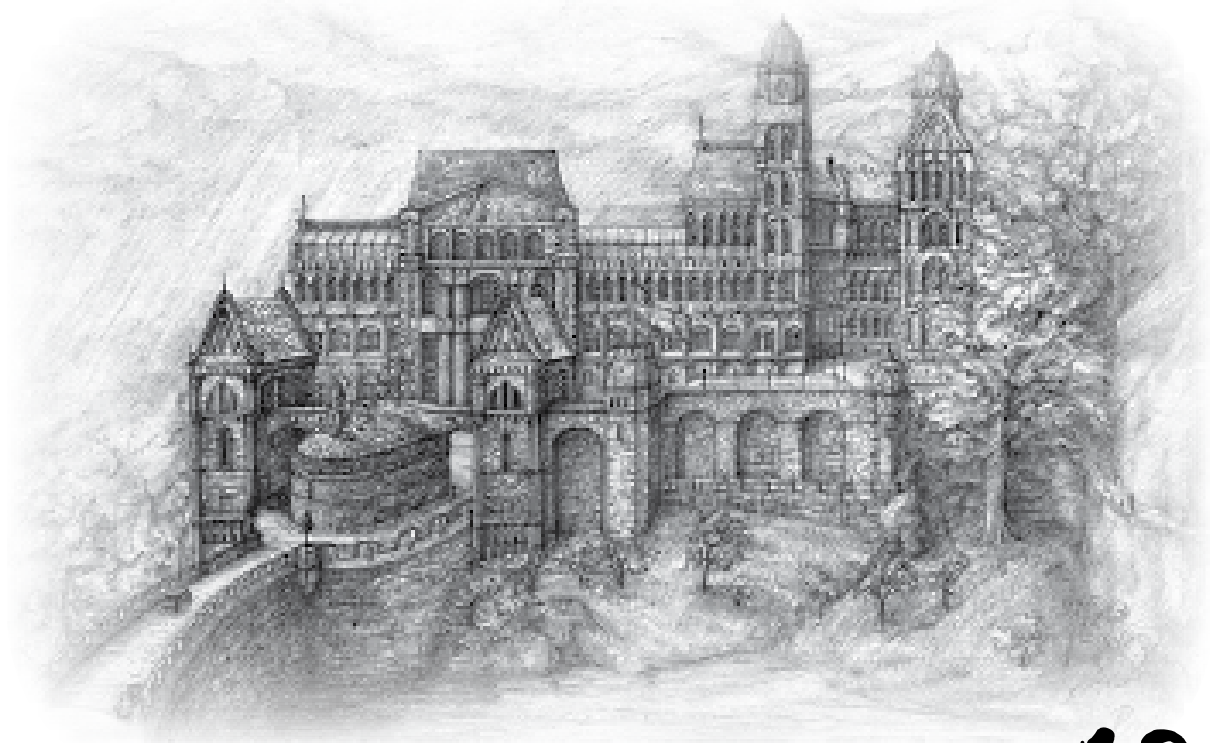
Se um personagem tem sua Vida Atual menor que seu valor de Vida, mas maior que zero, o personagem está Ferido. Um Personagem

Ferido com receber os benefícios do uso das Habilidades Curandeiro / Médico.

Se um personagem tem sua Vida Atual menor que zero mas maior que seu valor de Morte, então o personagem está Inconsciente. Um Personagem Inconsciente pode receber os benefícios do uso das Habilidades Curandeiro / Médico.

Vida é igual ao dobro da quantidade de Habilidades de um personagem. Novos personagens possuem Vida igual a 8.

Morte é igual ao a quantidade de Habilidades de um personagem negativas. Novos personagens tem Morte igual a -4.



Velocidade e Defesa

Os dois atributos final que definem um personagem são Velocidade e Defesa. Velocidade é usada para determinar o qual rápido um personagem é para reagir em um combate e o qual móvel o personagem é.

Se um grupo desejar usar miniaturas para representar os personagem em uma mesa, então a Velocidade representara quantos centímetros o personagem poderá se movimentar em um único turno. Quanto for transformar essa medida para a escala real, cada ponto em velocidade é igual a um metro.

Velocidade é também usado para determinar quem ira começar em um combate. Role um dado e adicione o valor de velocidade do personagem para saber qual será o primeiro na Iniciativa. Defesa reduz a de Vida que o personagem perde em cada ataque bem sucedido.

Velocidade e Defesa são ambos baseados na armadura que o personagem esteja usando. Armaduras pesadas deixam o personagem devagar mas garantem alta proteção. Armaduras leves permitem o personagem reagir e mover rapidamente, mas são menos defensivas.

Todos os personagem iniciais começam com Roupões que possuem Velocidade 12 e Defesa 1.

Equipamentos Iniciais

Novos personagem em A+ Fantasy são pouco acima de plebeus. Estes personagens começam com muito pouco, mas podem ganhar qualquer coisa durante cada jogo.

Cada Personagem começar com Roupões e uma Adaga ou Cajado, além de 10 velhas moedas de Cobre.

Esse sistema não cobre a parte monetária, deixando a cargo do mestre. Entretanto eu irei adicionar alguns valores a medida do possível para ajudar os mestres a manterem um controle.

Inicialmente iremos supor que existem três tipos de moedas, as Moedas pequenas de Cobre, as Moedas de Prata e as Moedas grandes de Ouro, chamadas respectivamente de MC, MP e MO.

Uma moeda de ouro (MO) vale 10 moedas de prata (MP) e 1 moeda de prata (MP) vale 10 moedas de cobre (MC). É uma matemática simples e ajuda os mestres em todo o seu trabalho.

Um dia de trabalho rende a um personagem 1 moeda de cobre. Todo mês existe um cobrador de impostos nas cidades que cobra uma moeda de prata (ou 10 de cobre) de cada morador, o dia certo não se sabe, mas a grande maioria dos cobradores de impostos usa o primeiro dia de uma lua (geralmente a minguante).

Um dia em uma pousada ou estalagem custa em média 2 a 5 peças de cobre. Uma refeição comum custa 1 peça de cobre, enquanto uma refeição farta, com uvas, boa safra de vinho e pão de qualidade e carne fresca pode vir a custar 2 a 5 moedas de prata!

Espero que essas medidas tenham ajudados vocês a entenderem como funciona os custos de vida para um morador de uma cidade de fantasia medieval. Lembre-se sempre que moedas de ouro são raras e geralmente os jogadores irão lidar com moedas de prata.

Armas

Armas são divididas em quatro tipos. Cada arma tipo de arma tem um requisito diferente de uma Habilidade baseada para se usada e um aspecto diferente.

Os quatro tipos são:

- Armas de Lâmina
- Armas Sagradas
- Arma a Distancia
- Armas Mágicas

Armas de Lâmina são baseadas em Braços. Elas são armas preferenciais para combates

engajados corporais, e podem ser aprimoradas pela Habilidade Melee e Warrior. Suas armas são: a Adaga, a Espada Curta, o Machado de Batalha, a Espada Longa, o Machado Grande e a Espada Bastarda.

Armas Sagradas são baseadas em Determinação. Estas armas são de contusão ou impacto. Por causa disso não possuem pontas, a Igreja determina que essas são armas gentis. Então abençoando as armas, as armas são preferidas por devotos de uma igreja e causam muito dano em criaturas profanas. Atacar com uma Arma Sagrada pode ser aprimorada pelo uso da Habilidade Clericato e Prist. Estas armas são: os Punhos, o Cajado, a Maça, o Martelo de Batalha, a Marreta e o Cetro.

Armas a Distância são baseadas em Agilidade. Estas armas são preferidas pelos caçadores ou personagem que valorizam a graça, e eles usam como aprimoramento a Habilidade Marksman ou Sharp Shooter. Estas armas são: a Adaga (Arremesso), a Boleadeira, o Arco Curto, a Besta, o Arco Longo e o Grande Arco.

Armas Mágicas são baseadas em Cognição, e são na verdade um Dispositivo para Foco Mágico do que armas. Armas Mágicas causam dano de tipo elemental, conjurando explosões de energia elemental a distancia. Ataques dessas armas são aprimoradas pelas Habilidades Aprendiz e Mago. Estas armas são a Varinha, o Tomo, o Talismã, e o Orb.

ARMAS DE LÂMINA

Nível mostra o nível mínimo de Braços para usar a arma. Se um personagem possui um aspecto menor do que o listado para o uso da arma, então o personagem não ira usar nenhum em suas rolagens, mas ainda aplicara as penalidades caso tenham.

Dano é a quantidade de vida que a vitima perdera em um ataque bem sucedido por sucesso. Um Sucesso Básico causara o dano listado, e um Sucesso Critico irá causar o dobro do dano marcado.

- Armas de Lâmina
- Nível Dano Descrição
- A - 6 - Espada Bastarda*
- B - 5 - Machado Grande*
- B - 4 - Espada Longa
- C - 4 - Machado de Batalha*
- C - 3 - Espada Curta
- D - 2 - Adaga

* Armas que requerem o uso de Duas Mãos (não pode usar escudo).

ARMAS SAGRADAS

Nível mostra o nível mínimo de Determinação para usar a arma. Se um personagem possui um aspecto menor do que o listado para o uso da arma, então o personagem não ira usar nenhum em suas rolagens, mas ainda aplicara as penalidades caso tenham.

Dano é a quantidade de vida que a vitima perdera em um ataque bem sucedido por sucesso. Um Sucesso Básico causara o dano listado, e um Sucesso Critico irá causar o dobro do dano marcado. O valor marcado em parênteses após o dano principal é o dano que ira causar em Criaturas Profanas por sucesso.

- Armas Sagradas
- Nível Dano Descrição
- A - 6 (8) - Cetro
- B - 5 (7) - Marreta*
- C - 4 (6) - Martelo de Batalha*
- C - 3 (5) - Maça
- D - 2 (4) - Cajado*
- D - 1 (3) - Punhos

* Armas que requerem o uso de Duas Mãos (não pode usar escudo).

ARMAS A DISTÂNCIA

Nível mostra o nível mínimo de Agilidade para usar a arma. Se um personagem possui um aspecto menor do que o listado para o uso da arma, então o personagem não ira usar nenhum em suas rolagens, mas ainda aplicara as penalidades caso tenham.

Dano é a quantidade de vida que a vitima perdera em um ataque bem sucedido

por sucesso. Um Sucesso Básico causara o dano listado, e um Sucesso Critico irá causar o dobro do dano marcado. O valor marcado em parênteses após o dano principal é o dano que ira causar em Criaturas Profanas por sucesso.

- Armas a Distância
- Nível Dano Descrição
- A - 6 - Grande Arco*
- B - 5 - Arco Longo*
- C - 5 - Besta**
- C - 4 - Arco Curto*
- D - 3 - Boleadeira**
- D - 2 - Adaga (Arremesso)

* Armas que requerem o uso de Duas Mãos (não pode usar escudo).

** Recarga Lenta, O personagem devera recarregar a arma sempre que disparar, para recarregar a arma, ele deve usar deixar de atacar um turno, fazneod assim a arma poderá ser usada novamente no turno seguinte. Ainda, armas de Recarga Lenta também usam as duas mãos (não pode usar escudo).

O alcance máximo é baseado no Nível da Arma.

- A = Alcance Máximo 60
- B = Alcance Máximo 40
- C = Alcance Máximo 20
- D = Alcance Máximo 10

ARMAS MÁGICAS

Nível mostra o nível mínimo de Cognição



para usar a arma. Se um personagem possui um aspecto menor do que o listado para o uso da arma, então o personagem não ira usar nenhum em suas rolagens, mas ainda aplicara as penalidades caso tenham.

Energia mágica flui do personagem por todo o corpo. Altas armaduras reduzem o poder mágico. Isso reflete na redução do dano de ataques feitos por armas mágicas em 1 para cada ponto de defesa incluindo Escudos mas não qualquer defesa feita por magia).

Dano é listado por # - Armadura. Esta quantidade de dano menos a Armadura. Este se refere a armadura usada pelo personagem e não a armadura do alvo do ataque. Um Sucesso Básico causa dano listado, e um Sucesso Critico causa o dobro do dano.

- Armas Mágicas
- Nível Dano Descrição
- A - 7-Armadura - Orb
- B - 6-Armadura - Talismã
- C - 6-Armadura - Tomo*
- C - 5-Armadura - Varinha

* Armas que requerem o uso de Duas Mãos (não pode usar escudo).

Os ELEMENTOS

Os quatro elementos de Armas Mágicas são: Terra, Ar, Fogo e Água; Este são tipicamente marcados junto com a arma.

- de Pedra (Terra)
- de Trovão (Ar)
- de Fogo (Fogo)
- de Gelo (Gelo)

Isto é o Elemento da Arma que ira determinar qual tipo de técnica pode ser feita com a arma em mãos. Um personagem com o Orb de Fogo pode tão facilmente como um Tomo de Fogo usar técnicas de Chamas.

Rolando dos Dados

O A+ Fantasy é baseado na idéia de onde um personagem precisa de um sucesso onde existe a incerteza, nesse momento deve-se rolar dados.

Sucessos são determinados por:

Rolar um par de dados de seis faces. Conseguir pelo menos um valor 6 em um dos dois dados.

Atingir o valor se um 6 é conhecido como um Sucesso Básico. Um 6 em ambos os dados é conhecido como um Sucesso Critico.

Um Sucesso Básico é suficiente para completar a grande maioria dos testes. Algumas vezes um personagem, pode pedir para fazer uma ação muito complexa ou muito extraordinária. Então o Mestre deve pedir para o jogador conseguir um Sucesso Critico.

Sucesso Básico ou Critico também afetam o dano em Combate.

Para fazer um teste mais fácil, jogadores tem bonus conhecidos como Modificadores de Dados (MD) estes irão adicionar ao valor dos dados. Entretanto, o jogador deve aplicar o modificador em cada dado separadamente.

Se um personagem aplica +1 para um dado, então o próximo +1 será aplicado no outro dado. Pode existir uma diferença de 1 entre cada um dos modificadores aplicados nos dados

O objetivo é fazer um ou os dois dados ter um valor de 6.

Exemplos:

Se um personagem tem um MD de +1:
Um dado deve ser 5 ou mais para ser um Sucesso Básico.
O outro dado deve ser um 6 para um Sucesso Critico.

Se um personagem tem um MD de +2:
Um dado deve ser 5 ou mais para ser um Sucesso Básico.
O outro dado deve ser um 5 ou mais para um Sucesso Critico.

Se um personagem tem um MD de +3:
Um dado deve ser 4 ou mais para ser um Sucesso Básico.
O outro dado deve ser um 5 ou mais para um Sucesso Critico.

Rolando Duplos

Quando os dados são rolados e mostram valores iguais, é chamado de DUPLLO!. Rolando Duplo é bom!

Simples que alguém rolar um Duplos quanto for realizar qualquer teste, este evento deve ser marcado pelo Mestre. Isto inclui rolagens feitas pelo Mestre como feitas pelos Jogadores.

Cada rolagem de Duplo conta como um evento único, rolar um duplo de 6 é tão notório quanto um duplo de 2 por exemplo. Esta marcação é conhecida como Fonte de Duplos.

Ao final de cada dia de jogo o Mestre divide a quantidade de Duplos da Fonte de Duplos igualmente entre os jogadores, esta quantidade é marcada pelos jogadores como Pontos de Experiência.

Frações são sempre arredondadas para cima, então todos os personagens recebem igualmente (maior) número da sua fração do fonte.

Por exemplo: Depois de uma noite de jogo são 14 Duplos na Fonte de Duplos. Existem 6 jogadores, 14 dividido entre os 6 jogadores é igual a 2,33, arredondando para cima teremos o valor de 3, que é o valor que cada jogador irá receber.

Quando aumentando os níveis dos aspectos, cada jogador deve usar 10 Pontos para avançar para a próxima PARCIAL. A Parcial é um médio passo entre avançar um Aspecto.

Aumentar um Aspecto C em uma Parcial irá aprimorá-lo para C+. Após isto, juntando mais 10 pontos de Experiência pode-se aumentar de C+ para B-, e assim por diante.

Experiência (XP) por Interpretação? XP é usado para aumentar os valores de sua ficha de personagem, para aperfeiçoar cada detalhe de seu personagem. Estes números geralmente ampliam de maneira direta ou não os valores se seus Modificadores de Dados (MD). Interpretar é sua própria recompensa. Mais XP não o fará ser melhor na interpretação. Mas quanto mais você interpretar, maiores as chances de precisar de um teste, e assim maiores a chance de rolar um dado, e dessa forma maiores as chances de obter um Duplo.

Combate

Em uma aventura de ficção, combate é a chave do elemento de ação. O A+ Fantasy possui uma mecânica para resolver esse tipo de ação.

Jogadores agem em seus turnos baseados nas próprias iniciativas. Isto funciona como qualquer outro jogo onde se joga um dado para saber quem começa o jogo primeiro.

SEQUÊNCIA DE COMBATE

Iniciativa:

Veja o seu valor de Velocidade, baseado na Armadura que esteja usando. Role 1 dado de seis faces (1d6) e adicione seu valor de velocidade. Todos que estiverem envolvidos no combate irão agir na ordem do maior (Primeiro) para o menor (Ultimo).

Todos os Jogadores rolam para seus Personagem e o Mestre rola para cada inimigo que os jogadores devem derrotar.

Para resolver empates basta comparar os Aspectos na seguinte ordem:

AGILIDADE – se ainda continuar empatado compare:

BRAÇOS – se ainda continuar empatado compare:

COGNIÇÃO

Se os personagens ainda continuarem empatados após as comparações de aspectos acima, os jogadores mais próximos do mestre a sua direita começam. Um últimos quesito para desempate é que personagens de Jogadores agem primeiro de que personagens do Mestre.



Personagens rolam para sua Iniciativa somente uma vez no início do combate. Isto determinará a ordem para o conflito.

No SEU TURNO

Se estiver usando miniaturas, cada jogador então move seu personagem o total de sua velocidade.

Cada jogador então realiza sua ação de ataque.

Se um personagem não realizar um ataque no seu turno, ele então pode escolher movimentar novamente.

Se um personagem move em uma linha reta, ele pode escolher movimentar o dobro de sua Velocidade e ainda atacar. Isto é chamado de Carga. Se um personagem realizar uma carga, ele não pode se esquivar até o seu próximo turno!

AÇÕES DE ATAQUES LIVRE

Ataques Livres podem ser tomados onde por personagem que estejam engajados em combate corporal e armados com Armas Sagradas e de Lâminas. Há suas formas de Ataques Livres: Fúria e Contra-Ataque.

Fúria

Sempre que o personagem derrotar um inimigo em combate, pode então usar um Ataque de Fúria. Tão logo quanto um inimigo cair (Morto ou Inconsciente) o personagem pode então imediatamente realizar um outro ataque em outra criatura inimiga que esteja também em combate corporal.

Contra-Ataque

Estes ataques livres são uma opção para os jogadores. Sempre que um jogador for atingido por um ataque e receber dano. O

jogador por optar em não realizar nenhuma ação de Evasão (Veja Ação de Evasão abaixo), se o personagem decidir não usar a sua ação de evasão nesse turno, ele pode então usar o Contra-Ataque no oponente imediatamente.

Essa ação de ataque não ganha bônus pela Habilidade normal aplicada em Armas de Lâmina ou Sagradas. Esta ação de Contra-Ataque é influenciada pela Habilidade Bárbaro e Furioso.

AÇÃO DE EVASÃO

Sempre que um alvo atingir com uma ação de Ataque, então se pode escolher realizar uma Ação de Evasão, mas somente uma vez por Turno! O alvo então deve rolar a Evasão. Um sucesso na ação de evasão elimina Um sucesso em uma ação de ataque. Isto pode transformar um Acerto em uma Falha, ou Reduzir um Sucesso Critico em um Sucesso Básico. Se um personagem usar sua ação de Evasão, ele não poderá realizar mais nenhuma ação de evasão até o início do seu próximo turno.

Personagens devem estar usando uma Arma Sagrada ou de Lâmina ou então um Escudo para poder evadir Ataques de Armas de Lâmina ou Sagradas.

Esquiva

Adiciona o MD do aspecto Agilidade para evadir:

Ataques de Armas a Distancia.

Aparar

Adiciona o MD do aspecto Braços para evadir:

Ataques de Armas de Lâmina e Sagradas.

Resistir

Adiciona o MD do aspecto Determinação para evadir:

Ataques de Armas Mágicas.

EVASÃO E MODIFICADORES DE HABILIDADES

Ainda existem MD para as Ações de Evasão que podem ser adicionar ao personagem, estas são Habilidades de Evasão:

Esquiva adiciona +1 para evadir Ataques de Armas a Distancia. Senso de Perigo adiciona +2 para evadir Ataques de Armas a Distancia.

Aparar adiciona +1 para evadir Ataques de Armas de Lâmina ou Sagradas. Deflexão adiciona +2 para evadir de Ataques de Armas de Lâmina ou Sagradas.

Racional adiciona +1 para evadir de Ataques com Armas Mágicas. Persuasivo adiciona +2 para evadir de Ataques de Armas Mágicas.

Um sucesso em uma Ação de Evasão elimina um sucesso de um ataque. Um Sucesso Crítico em um ataque é rolado por dois Sucessos. Um Sucesso Básico em uma ação de evasão irá eliminar um desses sucessos. Um Sucesso Crítico em uma ação de Evasão irá eliminar os dois sucessos de um ataque.

EXEMPLO:

Um Goblin ataca um personagem e rola um sucesso crítico com uma espada curta (dois Seis! O Mestre anota o Duplo na Fonte de Duplos) A Espada Curta causa 3 pontos de dano por sucesso, e um Sucesso Crítico é dois sucessos, então causa 6 pontos de dano.

O Personagem ao ser atacado então decide que é hora de tentar

Aparar o golpe, ele ainda não usou nenhuma ação de Evasão e nenhum Contra-Ataque, e então decide que é o momento para aparar. Rola os dados e obtém um 5 e um 2 nos dados.

Seu bônus na Habilidade Aparar e possuir Braços C concede +2 (+1 pela Braços e +1 pela Habilidade). O +2 é dividido entre os dois dados, e o dado de valor 5 se torna 6 e o dado de valor 2 se torna 3. Isto é um valor 6! É o suficiente para reduzir o ataque do Goblin para um Sucesso Básico.

O Sucesso Básico em Aparar irá eliminar um dos dois sucessos rolados pelo Goblin. Isto reduz o Sucesso Crítico do Goblin para um Sucesso Básico, e o personagem irá receber agora 3 pontos de dano.

O personagem esta usando uma Armadura de Couro, esta possui Defesa 2. O personagem irá receber então somente 1 ponto de dano, pois a armadura absorve os dois primeiros pontos de dano, e o terceiro ponto de dano é reduzido da Vida do personagem.

AÇÃO DE DESENGAJAR

Um personagem esta engajado com um oponente se eles tiveram atacado um ao outro em combate corporal (usando Armas de Lâmina ou Sagrada) ou então o oponente tenha o atacado.

Um personagem esta engajado e não pode mover durante sua ação de movimento, a não ser que ele realize uma Ação de Desengajar. Uma Ação de Desengajar requer apenas um sucesso em um teste de Agilidade. Este teste é beneficiado pela Habilidade Destreza / Acrobata. Se um personagem esta engajado por mais de um oponente, é necessário então um Sucesso Crítico para Desengajar.

Desengajar é uma Ação Livre e não conta para a quantidade de ações no turno do personagem.

Recuperando Pontos de Vida

Uso de Curandeiro e Médico

Depois de cada combate o personagem recebe dano e então fica ferido e pode ser alvo de um teste de Cura. (Veja Curandeiro / Medico)

Um personagem ferido pode ser alvo de um teste de cura ao inicio de cada dia de jogo.

DESCANSO E RECUPERAÇÃO

- Descansar permite ao personagem recuperar a vida perdida.
- Um personagem Recebe: 1 de Vida quando descansa uma noite ao ar livre.
- Um personagem Recebe: 3 de Vida quando descansa uma noite em uma Estalagem ou ao Ar Livre se ficar o dia todo descansando.
- Um personagem ficando na Estalagem Recebe: 5 de vida para cada dia inteiro que descansar em uma estalagem.

Recuperação pode ser afetada por Habilidades. (Veja Cozinhar / Chefe e Caçador / Patrulheiro)



Melhorando Aspectos

Com o avançar um personagem pode aprimorar seus aspectos e aprender novas Habilidades. Habilidades adicionais irão aumentar os valores de VIDA e MORTE do personagem. Assim como um aumento no MD baseado naquele aspecto aprimorado.

Cada Aspecto quando melhorado adiciona um total maior de Habilidades do Aspecto.

- E = Aspecto MD +4 (Personagens do Mestre Apenas)
- A+ = 7 Habilidades para o total desse Aspecto.
- A = 6 Habilidades para o total desse Aspecto.
- A- = Aspecto é nível A (Modificador de Dado é +3)
- B+ = 5 Habilidades para o total desse Aspecto.
- B = 4 Habilidades para o total desse Aspecto.
- B- = Aspecto é nível B (Modificador de Dado é +2)

- C+ = 3 Habilidades para o total desse Aspecto.
- C = 2 Habilidades para o total desse Aspecto.
- C- = Aspecto é nível C (Modificador de Dado é +1)
- D+ = 1 Habilidades para o total desse Aspecto.
- D = 0 Habilidades para o total desse Aspecto.
- D- = Aspecto é nível D (Modificador de Dado é +0)
- F = Aspecto MD -1 (Personagens do Mestre Apenas)

Aspecto em nível E e F são listados aqui somente para o uso do Mestre como demonstrativos de poder acima e abaixo dos valores ordinários de personagens. Uma criança poderia ter Braços de F (Nível Fraco - Abaixo da Média) por exemplo, enquanto um Dragão poderia ter um Braços E (Nível Excepcional - Acima do normal maximo).



Técnicas de Armas

Outro sentido para os personagens avançarem seus personagens é para aprender Técnicas de Armas. Estas técnicas é uma particularidade de armas ou tipo de arma. Enquanto o personagem estiver utilizando a arma em questão ele poder ter acesso as Técnicas que ele tenha aprendido para aquela arma.

Técnicas são manobras especiais que é reflexo de momento de grande heroísmo e esforço, para superação própria. Para esta razão a grande maioria das técnicas tem um uso limitado pela frequência de uso (é uma mecânica para não haver sobre uso desses poderes).

Para aprender uma Técnica, um personagem deve gastar seus pontos de experiência, assim como melhorar seus Aspectos. Custa 20 Pontos de Experiência pra aprender uma Técnica de Arma. Uma técnica não é considerada uma Habilidade, ou seja não ira afetar os valores de Vida e Morte.

TÉCNICAS E SUAS DESCRIÇÕES TERÃO AS SEGUINTE INFORMAÇÕES.

Arma

A arma que é necessária o personagem estar usando para poder realizar a técnica. O personagem deve estar usando a arma até o final da técnica. Se um personagem estiver usando qualquer outra arma durante o uso da técnica não terá nenhum efeito.

Habilidade

A Habilidade requerida para realizar a Técnica. O personagem deve saber esta Habilidade e utilizar uma rolagem de teste para podem realizar a tentativa da técnica.

Frequência

Com qual frequência o personagem pode realizar a técnica. Por exemplo: Uma vez ao Dia, Isto quer dizer o tempo para o personagem e não o tempo real.

Sucesso

Para realizar a técnica requer um Sucesso Básico ou Critico? Técnicas difíceis provavelmente irão precisar de um Sucesso Critico. Também algumas técnicas tem o descritor Automático, isto quer dizer que não é necessário uma rolagem.

Novamente

Se o personagem falhar no teste da técnica, ele pode tentar novamente? Se tiver “Sim”, então falhar não considera que o personagem tenha usado a técnica, e ele pode tentar novamente sem precisar esperar pelo tempo da frequência. Se tiver “não” é considerado que o personagem usou a técnica e devera esperar a frequência para realizar novamente a técnica.

Aura Sagrada

Arma: Qualquer Arma Sagrada

Habilidade: Sacerdote

Frequência: Uma por Dia

Sucesso: Critico (Automático se não for em combate)

Novamente: Sim

Brandindo sua arma sobre sua cabeça chamando um poder sagrado para enviar uma onda de energia curativa que causa um dano Sagrado em todo personagem adjacente. Um sucesso critico é necessário para realizar essa técnica. O Dano Sagrado é marcado em parênteses ao lado do dano padrão da arma. Este dano é pura energia positiva. Ele machuca criaturas profanas e cura todas as outras.

Bola de Fogo

Arma: Arma Mágica de Fogo (Fogo)

Habilidade: Mago

Frequência: Uma por Hora

Sucesso: Critico

Novamente: Sim

Balançando sua Arma Mágica a sua frente, o conjurador pode produzir uma esfera flamejante que explode tudo em uma área de 6 x 6 centímetros. Alvos podem tentar realizar uma Evasão se eles não usaram sua evasão ainda nesse turno. Cada criatura que estiver na área que não evadir recebe o dano critico.

Caminhar Sobre Água

Arma: Arma Mágica de Gelo (Água)

Habilidade: Aprendiz

Frequência: Uma por Hora

Sucesso: Automatico

Novamente: N/A

Com a arma mágica em mãos, o personagem é capaz de caminhar sobre a água. Este efeito dura até o personagem pisar em solo firme novamente. Quando um personagem aprende Caminhar Sobre Água, também aprende Criar Água, Olhar Gélido e Coberto de Inverno.

Carga Devastadora

Arma: Espada Longa ou Espada Bastarda

Habilidade: Guerreiro

Frequência: Uma por Hora

Sucesso: Critico

Novamente: Sim

O personagem movimenta o dobro de sua velocidade em uma linha reta, cada inimigo que esteve no caminho ou adjacente ao

caminho e falhar no teste de evasão sofre o dano critico. Mesmo que o personagem falhe no teste para realizar essa técnica ele ainda realiza o movimento.

Cobertor de Inverno

Arma: Arma Mágica de Gelo (Água)

Habilidade: Aprendiz

Frequência: Uma por Dia

Sucesso: Automatico

Novamente: N/A

O corpo inteiro do personagem é coberto por uma fina camada de gelo. O Coberto de Inverno protege o personagem de qualquer tipo de clima natural. Desertos quentes, gelo ártico, ou vento e uma chuva de granizo não tem efeito no personagem. O Cobertor de Inverno dura 12 horas. Quando o personagem aprende Cobertor de Inverno, ele também aprende Criar Água, Caminhar sobre Água e Olhar Gélido de graça!

Cometa Gélido

Arma: Arma Mágica de Gelo (Água)

Habilidade: Mago

Frequência: Uma por Hora

Sucesso: Critico

Novamente: Sim

Balançando sua Arma Mágica em sua frente, o conjurador pode produzir uma bola de gelo que explode causando dano em toda uma área de 6 x 6 centímetros. Alvos podem fazer um teste de Evasão para Resistir caso eles não tenham realizado uma Ação de Evasão ainda. Criaturas na área que não tiverem sucesso no teste de Evasão, recebem o dano critico.

Comunicar

Arma: Arma Mágica de Pedra (Terra)

Habilidade: Aprendiz

Frequência: Uma por Hora

Sucesso: Automático

Novamente: N/A

Esta técnica permite ao personagem entender a linguagem de um alvo e o alvo de entender a linguagem do conjurador. O alvo dessa técnica é livre para participar do diálogo, e ambos, o alvo e o conjurador devem tocar a Arma Mágica durante o efeito da magia. A conversa pode durar quanto tempo quiser, mas em qualquer momento o alvo pode quebrar o efeito da magia. Quando um personagem aprende Comunicar, ele também aprende Criar Caminho, Pele de Pedra e Sopa de Pedra sem precisar pagar!

Chuva da Morte

Arma: Arco Longo ou Arco Curto

Habilidade: Arqueiro Real

Frequência: Uma por Hora

Sucesso: Crítico

Novamente: Sim

Atirando uma poderosa chuva de flechas no ar de uma única vez, o personagem realiza uma chuva de projeteis ao alto que atinge uma área de 6 x 6 centímetros em qualquer lugar a 20 centímetros de distância causando dano crítico em todos que falharem na Ação de Evasão.

Chuva de Meteoros

Arma: Arma Mágica de Fogo (Fogo)

Habilidade: Mago

Frequência: Uma por Hora

Sucesso: Crítico

Novamente: Sim

Balançando sua Arma Mágica em sua frente, o conjurador pode produzir uma chuva de pedras do tamanho de um punho para causar dano em toda uma área de 6 x 6 centímetros. Alvos podem realizar um teste de Evasão caso eles ainda não tenham realizado o teste de evasão. Cada criatura na área que não evadir o ataque irá receber o Dano Crítico.

Criar Água

Arma: Arma Mágica de Gelo (Água)

Habilidade: Aprendiz

Frequência: Uma por Dia

Sucesso: Automático

Novamente: N/A

O personagem pode criar 50 litros de água potável. O personagem deve ter um local para armazenar a água. A água é fresca, limpa e potável para beber. Quando o personagem aprende Criar Água, ele também aprende Caminhar na Água, Olhar Gélido e Cobertor de Inverno sem precisar pagar nada!

Criar caminho

Arma: Arma Mágica de Pedra (Terra)

Habilidade: Aprendiz

Frequência: Uma por Dia

Sucesso: Automático

Novamente: N/A

Balançando a Arma Mágica a sua frente, o conjurador abre um caminho no meio de qualquer área selvagem. Este caminho irá estar sempre a frente do conjurador e enquanto o conjurador anda pelo caminho ele irá continuar abrindo por onde andar pela próxima hora, no qual a magia termina. Qualquer caminho que tenha sido aberto se mantém. O caminho pode vir a desaparecer assim que a vegetação nativa tomar o caminho

novamente. Quando o personagem aprende Criar Caminho, ele também aprende Comunicação, Pele de Pedra e Sopa de Pedra sem precisar pagar!

Dedo Mágico

Arma: Arma Mágica de Trovão (Ar)

Habilidade: Aprendiz

Frequência: Uma por Hora

Sucesso: Automatico

Novamente: N/A

Com a Arma Mágica em mãos, o personagem usa uma força invisível. Este dedo invisível pode empurrar ou segurar objetos com aproximadamente a mesma força que um dedo real. O dedo pode se mover a um máximo de 20 metros ao redor do conjurador. O dedo se mantém enquanto o conjurador estiver concentrado na magia. Quando o personagem aprende Dedo Mágico, ele também aprende Queda Gentil, Invisibilidade, e Vento Sussurrante de graça!

Flare

Arma: Arma Mágica de Fogo (Fogo)

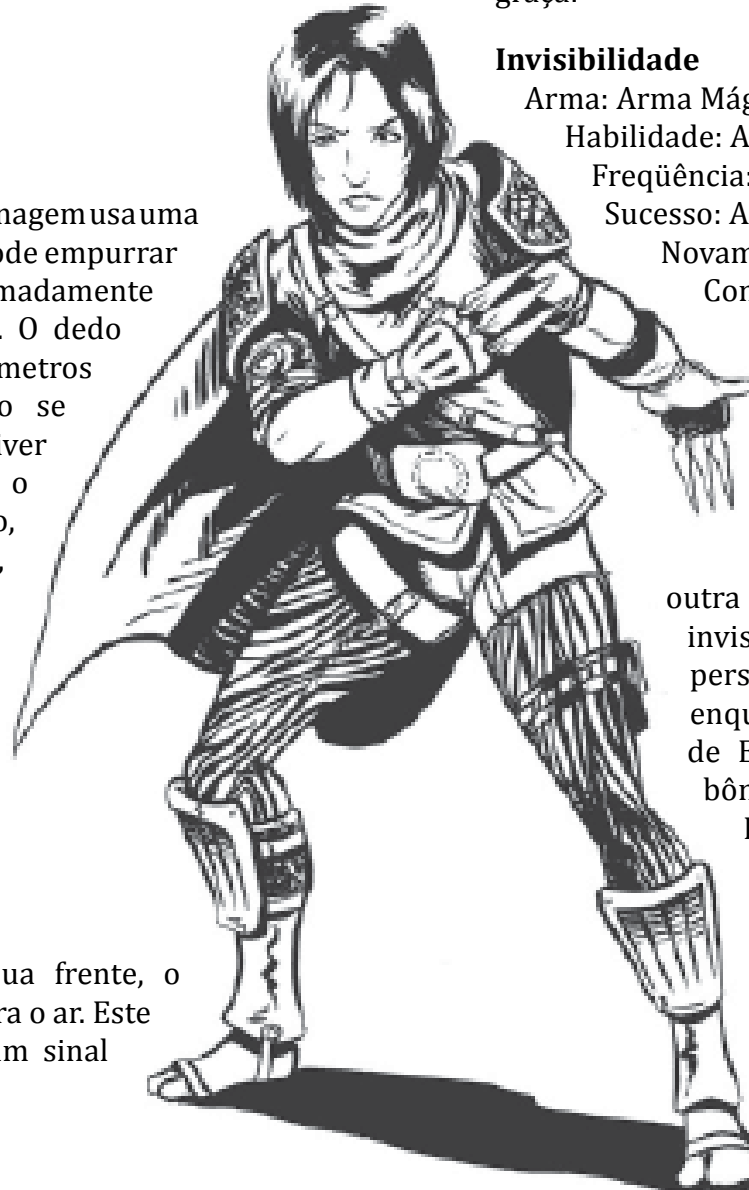
Habilidade: Aprendiz

Frequência: Uma por Dia

Sucesso: Automatico

Novamente: N/A

Brandindo sua Arma Mágica a sua frente, o conjurador pode lançar um sinal para o ar. Este sinal funciona exatamente como um sinal



marítimo, ajudando outros a localizar o local do conjurador. O flare não produz calor o bastante para queimar combustíveis. Quando o personagem aprende Flare, ele também aprende Montaria Flamejante, Libélulas Flamejantes e Vela Mágica de graça!

Invisibilidade

Arma: Arma Mágica de Trovão (Ar)

Habilidade: Aprendiz

Frequência: Uma por Dia

Sucesso: Automatico

Novamente: N/A

Com sua arma mágica em mãos, o personagem pode se movimentar sem ser visto. Um teste de Furtividade pode ser necessário para evitar ser ouvido, mas o personagem não pode ser detectado por percepção visual. Este efeito dura pelos próximos 5 minutos depois de ter sido conjurado. Se o personagem atacar ou tomar qualquer outra ação contra outro personagem enquanto invisível, a magia termina automaticamente. Se o personagem tiver uma oportunidade para atacar enquanto invisível, o alvo não poderá usar a Ação de Evasão, e a rolagem de ataque recebe um bônus de +1. Quando um personagem aprende Invisibilidade, ele também aprende Queda Gentil, Dedo Mágico, e Vento Sussurrante de graça!

]

Libelulas Flamejantes

Arma: Arma Mágica de Gelo (Água)

Habilidade: Aprendiz

Frequência: Uma por Dia

Sucesso: Automático

Novamente: N/A

Pequenas libélulas flamejantes surgem no ar. Essas criaturinhas se mantêm até serem destruídas. Em combate as Libélulas Flamejantes irão voar ao redor de um oponente determinado pelo Conjurador. Isto irá causar uma distração em qualquer teste baseado em Determinação (incluindo teste de Resistir), esta distração causa -1 de penalidade. Pelo tamanho minúsculo dessas libélulas é necessário um Sucesso Crítico para atingir as Libélulas Flagelantes, mas apenas um acerto é capaz de destruí-las. Uma vez destruídas elas não poderão ser invocada novamente até o próximo dia. Quando um personagem aprende Libélulas Flamejantes, ele também aprende Montaria Flamejante, Flare e Vela Mágica de graça!

Montaria Flamejante

Arma: Arma Mágica de Fogo (Fogo)

Habilidade: Aprendiz

Frequência: Uma por Dia

Sucesso: Automático

Novamente: N/A

Balançando sua Arma Mágica, o conjurado invoca aparentemente do nada uma montaria flamejante (em geral um Cavalo). A montaria gera luz e calor mas não irá queimar nenhum combustível inflamável ou causar dano. A montaria de fato é insubstancial entretanto para o conjurador ela é perfeita para ser montada. A Montaria Flamejante possui velocidade 12 e irá durar 12 horas ou até ser dispensada. Quando um personagem aprende Montaria Flamejante, ele também aprende Libélulas

Flamejantes, Flare e Vela Mágica sem precisar pagar nada!

Olhar Gélido

Arma: Arma Mágica de Gelo (Água)

Habilidade: Aprendiz

Frequência: Uma por Dia

Sucesso: Básico

Novamente: Sim

Com um gesto simples segurando sua Arma Mágica, o personagem fixa um olhar nos olhos do alvo em até 20 metros de distância. O alvo deve ter um sucesso em um teste de resistir o Medo ou no próximo turno irá sair correndo para longe do conjurador. Quando o personagem aprende Olhar Gélido, ele também aprende Criar Água, Caminhar Sobre Água e Cobertor de Inverno de graça!

Pele de Pedra

Arma: Arma Mágica de Pedra (Terra)

Habilidade: Aprendiz

Frequência: Uma por Dia

Sucesso: Automático

Novamente: N/A

Focando sua energia na Arma Mágica, o conjurador invoca o poder do elemento de terra e transforma em si mesmo. A pele do conjurador é coberta por uma fina camada de pedra cinzenta. Esta Pele de Pedra conta como 1 ponto de defesa mas não afeta a velocidade e não reduz o dano mágico. A Pele de Pedra dura até o personagem ser atingido por um ataque crítico. Qualquer ataque crítico irá fazer a armadura se quebrar e cair. Quando um personagem aprende Pele de Pedra, ele também aprende Comunicação, Criar Caminho e Sopa de Pedra de graça!

Punhos da Fúria

Arma: Punhos, Sem Escudo

Habilidade: Sacerdote

Frequência: Permanente

Sucesso: N/A

Novamente: N/A

O personagem possui punhos fatais. Qualquer ataque desarmado com os punhos do personagem causa uma grande quantidade de Dano Sagrado por sucesso baseado na Velocidade. Punhos tem o dano igual a metade da Velocidade contra criaturas Profanas ou Metade da Velocidade -2 contra quaisquer outras criaturas. Os Punhos da Fúria podem ser usados combinados com as pericas Ambidestria ou Espadachim assim como a Habilidade Sacerdote.

Queda Gentil

Arma: Arma Mágica de Trovão (Ar)

Habilidade: Aprendiz

Frequência: Uma por Hora

Sucesso: Automático

Novamente: N/A

Enquanto o conjurador tiver sua Arma Mágica em mão, correntes de ar mantém o personagem protegido de qualquer queda em qualquer altura. Quando o personagem aprende Queda Gentil, ele também aprende Invisibilidade, Dedo Mágico e Vendo Sussurrante de graça!

Relâmpago

Arma: Arma Mágica de Trovão (Ar)

Habilidade: Mago

Frequência: Uma por Hora

Sucesso: Crítico

Novamente: Sim

O conjurador produz um raio mágico de energia elétrica que atinge tudo o que estiver em sua frente numa linha reta de 20 metros. Alvos no caminho do Relâmpago podem tentar usar uma Ação de Evasão, se ainda não realizaram uma Ação de Evasão no turno. Toda criatura que não evadir o ataque irá receber o Dano Crítico.

Ressurreição Sagrada

Arma: Qualquer Arma Sagrada

Habilidade: Sacerdote

Frequência: Uma por Semana

Sucesso: Crítico

Novamente: Não

Colocando sua arma sagrada gentilmente nas mãos de um amigo que caiu em combate, o você conjura uma poderosa energia que retorna a vida ao personagem morto. Este processo leva cerca de 10 minutos e o personagem caído deve estar morto a menos de 1 hora, se o personagem morreu a mais tempo que 1 hora a ressurreição falha. A ressurreição sagrada irá purificar o corpo, purificando de venenos, doença e qualquer outro efeito maligno. A ressurreição irá trazer o personagem com a Vida em zero, e o personagem não pode ser alvo de qualquer teste para Recuperação, até a próxima manhã.

Sopa de Pedra

Arma: Arma Mágica de Pedra (Terra)

Habilidade: Aprendiz

Frequência: Uma por Dia

Sucesso: Básico ou Crítico

Novamente: No

O personagem pode deixar uma pedra em uma panela de água para criar uma sopa que alimenta uma única pessoa e cura dois

pontos de vida por sucesso no teste da Habilidade. Quando o personagem aprende Sopa de Pedra, ele também aprende Comunicação, Criar Caminho e Pele de Pedra de graça!

Tremor Sagrado

Arma: Martelo de Batalha ou Marreta

Habilidade: Sacerdote

Frequência: Uma por Hora

Sucesso: Critico

Novamente: Sim

O personagem golpeia com seu martelo no chão, e cria uma onda de choque que deixa caído qualquer criatura na área em sua frente. Os alvos devem realizar um teste comum de Agilidade (modificador pelas Habilidades Destreza / Acrobata) para ficar em pé, mas isto conta como uma Ação de Evasão. Tremor Sagrado afeta uma área de 6 x 6 centímetros na frente do personagem. Derrubar os alvos não causa dano mas eles não podem fazer nada no turno deles, a não ser se levantar. Personagens caídos não podem realizar Ação de Evasão.

Trespasar Poderoso

Arma: Machado de Batalha ou Machado Grande

Habilidade: Guerreiro

Frequência: Uma por Hora

Sucesso: Critico

Novamente: Sim

O personagem girar o seu machado ao redor de si, girando e atingindo cada criatura que estiver adjacente de si em um arco de 360º causando Dano Critico. Vitimas do ataque podem realizar uma Ação de Evasão se ainda não usaram nesse turno.

Vela Mágica

Arma: Arma Mágica de Fogo (Fogo)

Habilidade: Aprendiz

Frequência: Uma por Hora

Sucesso: Automatico

Novamente: N/A

O conjurador produz uma pequena chama emanada da sua arma mágica, não muito maior que a chama de uma vela. Ela chama produz luz e calor, mas não ira queimar combustíveis. A chama dura a próxima uma hora. Quando o personagem aprende Vela Mágica, ele também aprende Montaria Flamejante, Libélula Flamejante e Flare de graça!

Vento Sussurrante

Arma: Arma Mágica de Trovão (Ar)

Habilidade: Aprendiz

Frequência: Uma por Dia

Sucesso: Automatico

Novamente: N/A

Balançando sua arma mágica em sua frente, o conjurador pode sussurrar uma mensagem que conheça a até um quilometro de distancia. A mensagem é privada e ninguém com a exceção do conjurador e o alvo da magia irá ouvir. Quando o personagem aprende Vento Sussurrante ele também aprende Queda Gentil, Invisibilidade e Dedo Mágico de graça!

O Lobo no Bosque

O Mestre ira dizer aos jogadores que eles estão se aproximando do local dono da estalagem. O dono da estalagem diz que perdeu sua adaga da família no bosque próximo. A adaga pertence a sua família a gerações e ele gostaria de volta, mas ele deixou ela cair enquanto fugia de um lobo faminto que esta caçando nessa área.

Este é o GATILHO. Os jogadores podem agora responder a situação. Talvez os jogadores possam querer barganhar uma recompensa para entrar no bosque e correr alguns ricos.

O lobo é o OBSTACULO. Os personagens dos jogadores irão certamente atacar o lobo no bosque. O Mestre então precisa ter preparado as informações do Lobo.

Lobo

C-C-CD. Furtividade, Corrida, Ouvir, Caçador

Vida 8, Morte -4. Mordida (Lamina / DANO 3)

Pêlo (Armadura Natural / DEF 1 / Velocidade 16)

Ataque +1 / Aparar +1 / Esquiva +1

Estas informações acima são tudo o que se precisa para realizar um combate contra o lobo. Os Aspectos mostrados sempre irão estar na ordem alfabética, A B C D. O Logo possui Agilidade C-, Braços C-. Cognição é C e Determinação é D. Cognição não representa somente a Inteligência mas também mostra a percepção e o alerta. O lobo é muito perceptivo e por isso recebe este alto valor.

Com 4 Habilidades o lobo tem 8 de Vida! Ele será um desafiador para grupos pequenos. Se o grupo é muito grande, talvez dois lobos sejam o bastante.

A mordida do lobo é tratada como uma Arma de Lamina e pode ser evadido com a Habilidade Aparar. Pêlos é uma armadura

natural, a Defesa / Velocidade de uma armadura natural irá variar de criatura para criatura. Jogadores experientes irão rolar críticos com sucesso. Criaturas com alta armadura irão equilibrar irão ajudar a combates se tornem mais poderosos.

Finalmente, os modificadores de dados do lobo em combate são listados no final para fácil consulta. Estes bônus são pela alta Agilidade e Braços do lobo.

A adaga é o ponto final é a Objetivo. Depois que o lobo for derrotado. Os personagens podem encontrar a Adaga e então pegar sua recompensa.

Imagens Utilizadas

Todas as imagens são um direito de cada autor. Cada uma delas é e será sempre propriedade de seus respectivos autores para qualquer solicitação ou problema.

Sumário - Fantasy por Vldos7 - <http://vldos7.deviantart.com/art/Fantasy-75060478>

Introdução - Battle at Sea por Vldos7 - <http://vldos7.deviantart.com/art/Battle-at-sea-106337327>

Modificadores de Dados - Fantasy City Final - Mig-05 - <http://mig-05.deviantart.com/art/Fantasy-City-Final-64886921>

Habilidades - Barbarian por Mig-05 - <http://mig-05.deviantart.com/art/Barbarian-75455357>

Pag. 10 - Banzai por Mig-05 - <http://mig-05.deviantart.com/art/Banzai-82410389>

Pag. 14 - Danni Moonstar as a Valkyrie por MitchFoust - <http://mitchfoust.deviantart.com/art/Danni-Moonstar-as-a-Valkyrie-133385422>

Pag. 17 - Mirella, Mountain Ranger por MitchFoust - <http://mitchfoust.deviantart.com/art/Mirella-Mountain-Ranger-129754353>

Vida e Morte - St Martin Hospital por PrinceBooth - <http://princebooth.deviantart.com/art/St-Martin-Hospital-83614197>

Pag. 22 - You shall not pass por MiG-05 - <http://mig-05.deviantart.com/art/You-shall-not-pass-25265994>

combate - Battlefield por MiG-05 - <http://mig-05.deviantart.com/art/Battlefield-25263848>

Recuperando Pontos de Vida - The Common Inn por Lord-Of-The-Guns - <http://lord-of-the-guns.deviantart.com/art/The-Common-Inn-57775275>

Melhorando Aspectos - Skull Face v. Dragon por self-replica - <http://self-replica.deviantart.com/art/Skull-Face-v-Dragon-34225376>

Pag. 35 - Ninja Lady por self-replica - <http://self-replica.deviantart.com/art/Ninja-Lady-31629014>

Para mais informações visite:

www.aplusfantasy.blogspot.com

www.aplusfantasy.blogspot.com