

Armas	
Arma Pequena	5 PP
Arma Média	10 PP
Arma Grande	20 PP
Flechas (20)	5 PP

Armaduras e Escudos	
Armadura Leve	10 PP
Armadura Média	50 PP
Armadura Pesada	500 PP
Escudo Pequeno	10 PP
Escudo Médio	20 PP
Escudo Grande	40 PP

Iluminação	
Caixa de Acendalha	10
Lanterna	3 PP
Óleo de Lamparina 4 hs	5
Tocha (1 hora)	1
Velas (4 horas)	1

Roupas	
Comum	5 PP
Inverno	10 PP
Nobre	30 PO
Nobre com Peles	50 PO
Pobre	10

Ferramentas e Equipamentos (em PCs)					
Água Benta	25	Corrente (3m)	10	Panela	10
Algemas	10	Escada (3m)	10	Pé de Cabra	10
Ampulheta	300	Espelho pequeno	200	Pena e Tinteiro	10
Apito	5	Esponja Grande	5	Perfume	50
Armadilha de Urso	20	Estrepes (saco)	10	Picareta	10
Arpéu	10	Fole	10	Piche (pote)	10
Balde	5	Garrafa/Frasco	1	Pitão (ferro)	5
Barbante (90m)	5	Gazuas	100	Pitão (madeira)	1
Bastão (3m)	5	Giz (10 peças)	1	Pregos (12)	5
Berrante	10	Graxa	1	Rede	10
Bexiga	5	Incenso (pacote)	10	Roldana	30
Bolas de Gude (saco)	5	Instrumento Musical	200	Sabão	1
Botas com Cravos	5	Jóias Falsas	50	Saco de Dormir	10
Broca	10	Kit de maquiagem	10	Sacola	1
Cadeado e chave	20	Lentes	100	Serra	10
Calças Impermeáveis	10	Limalha de Ferro	5	Sino pequeno	20
Cantil	5	Livro (leitura)	600	Tenazes de Ferro	10
Cartas	5	Livro em branco	300	Tenda (3 pessoas)	100
Cinzel	5	Luneta	100	Tenda (individual)	50
Cola (garrafa)	1	Martelo	10	Vara de pescar e isca	10
Conjunto de dados viciados	5	Mochila / Aljava	5		
Corda (15m)	10	Pá	10		

Alimentação	
Ração de Viagem d6	6
Ração de Viagem d8	10
Vinho/Cerveja	1

Animais e Transporte	
Boi	30 PP
Burro de carga	30 PP
Cão de caça	5 PP
Cavalo de guerra	100 PO
Cavalo de montaria	10 PO
Falcão	10 PO
Ovelha	2 PP
Vaca	10 PP
Carroça	5 PP
Corveta/Drakkar	50 PO
Navio de Guerra	250 PO

Hospedagem	
Cama /noite	1
Quarto /noite	2
Refeição	2
Banho Quente	2
Estábulo	2



Viagens	
Método	Km/dia
Caminhada	40
Cavalo	80
Navio	240

Modificadores	
Estrada/Planície	-
Floresta/Deserto	X1/2
Montanha/Pântano	X1/4

### Regras da Casa

**Retirada:** Ao sair de um engajamento, sofre um ataque de oportunidade. Exceção: passo de 1,5m.

**Flanquear:** flanquear com guerreiros concede um Dado Positivo

**Mirar:** Dificuldade 6, dano mínimo 6

### Moral

10 + Nv do Oponente

Rolar 1d20

- acima = Foge
- igual ou abaixo = Luta



Tabela de Tesouros				
Nv / Tam	P	M	G	S
<b>Lacaio</b>	1d6 PC	2d6 PC	1d8 PP	1d10 PO
<b>Chefe</b>	4d6 PO	2d6 x10 PO	1d6 x100 PO	3d6 x100 PO
<b>Rei</b>	2d6 x100 PO	5d6 x100 PO	5d12 x100 PO	2d6 x1000 PO
<b>Dragão</b>	3d6 x1000 PO	6d6 x1000 PO	6d12 x1000 PO	Incontável (Smaug)

### Recompensas oferecidas pelo contratante

Trabalho Comum: 1% do total

Trabalho Incomum: 10% do total

Missão muito necessária: 30% do total

Missão urgente: 70% do total



### Fogo

Tocha: 1d4

Membro em chamas: 1d6

Metade do corpo em chamas: 1d8

Todo corpo em chamas: 1d10

Aposento em chamas: 1d12

Contato com lava: 1d20



### Veneno

1d8 depois de 1 turno ou efeitos variados



### Asfixia

Prender a respiração:

Físico em rodadas

Cada rodada adicional

1d4 de dano



### Queda

Curta 1d6

Média 3d6

Longa 6d6

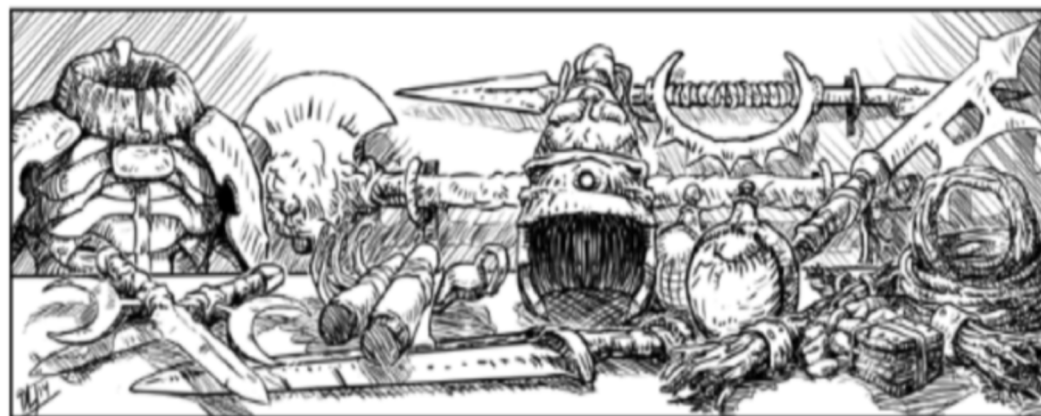


### Descanso

Curto: 1d4 PVs

Longo (1 dia em local seguro):

1 DV e 1 ponto de Atributo



### Oponentes

DVs	PVs Med/Max	Dano
1	4/8	1d4
2	8/16	1d6
3	12/24	1d8
4	16/32	1d10
5	20/40	1d12
6	24/48	2d6
7	28/56	2d8
8	32/64	3d6
9	36/72	2d10
10+	40/80	2d12

### Experiência

Nível	XP
1	-
2	10
3	21
4	33
5	46
6	60
7	75
8	91
9	108
10	126

### Premiação por Sessão

Sobreviveu	1 XP
Sucesso Parcial	2 XP
Sucesso Pleno	3 XP



## ID6 + NP CATÁSTROFE MÁGICA

- |     |  |
|-----|--|
| 2   | A dificuldade para lançar magias aumenta em 2 por 1 turno.                                 |
| 3   | O Conjurador recebe um Dado Negativo para lançar magias por 1 hora.                        |
| 4   | A dificuldade para lançar magias aumenta em 1 por um dia inteiro.                          |
| 5   | A dificuldade para lançar magias aumenta em 2 por um dia inteiro.                          |
| 6   | O Conjurador cai inconsciente por 1 turno.   |
| 7   | O Conjurador não pode lançar magias por 1 hora.  |
| 8   | O Conjurador sofre 1 ponto de dano no Físico e na Agilidade.                               |
| 9   | O Conjurador só pode lançar magias com NP igual ou menor que seu nível por um dia inteiro. |
| 10  | O Conjurador cai inconsciente por 1d4 horas  |
| 11  | O Conjurador não pode lançar magias por 1d4 horas.   |
| 12  | A dificuldade de lançar magias aumenta em 2 até o Conjurador fazer dois descansos longos.  |
| 13  | O Conjurador não pode lançar magias por um dia inteiro.                                    |
| 14  | O Conjurador sofre 1d4 de dano tanto em Físico quanto em Agilidade.                        |
| 15  | O Conjurador sofre os efeitos da magia que estava tentando lançar.                         |
| 16+ | O Conjurador invoca, acidentalmente, um monstro com um número de DV igual ao NP da magia.  |



## PERSONAGENS DOS JOGADORES

### NOTAS

