



Seis Faces

Sistema Básico

O sistema de regras aqui apresentado usa apenas dados de seis faces, que chamaremos ao longo do texto de “d6”. Existem dois tipos básicos de testes a serem feitos dentro do sistema, de atributos e habilidades. O que determina o acerto ou erro em um determinado teste é o número de sucessos que o jogador tem em seu lançamento de dados.

Atributo – São realizados lançando um número de dados igual ao atributo em questão, onde a dificuldade é igual ao valor do atributo, e deve-se tirar abaixo da dificuldade. Exemplo: *Rothger tenta erguer uma grade de ferro que bloqueia sua passagem, ele tem Força 4 e o narrador pede dois sucessos para que ele realize a tarefa. O jogador lança quatro dados e obtêm um resultado 4, 5, 3 e 4. Como a dificuldade era 4, Rothger tem três sucessos, mais que o suficiente para erguer a grade de ferro.*

Habilidade – Toda habilidade é relacionada a um atributo, assim sendo os testes de habilidade devem ser realizados somando-se o valor no atributo determinado com o valor da habilidade em questão. A dificuldade para o teste é sempre a média entre os dois, arredondada para baixo. Onde deve-se tirar menos que o valor da dificuldade. **Exemplo:** *Rothger deseja saltar por sobre um fosso enquanto cavalga velozmente, o narrador lhe pede três sucessos para realizar a tarefa. Rothger possui Agilidade 2 e a Habilidade Cavalgar 3, somando um total de 5d6, com dificuldade 2. Em seu lançamento, ele consegue 2, 1, 4, 2 e 6, totalizando três sucessos, o suficiente para realizar o que pretendia.*

Atributos

Os atributos representam as capacidades básicas de um personagem, sua força, sua resistência, sagacidade, velocidade e perspicácia. Os valores variam de 1 a 6 e podem ser classificados da seguinte forma:

- 1-Fraco
- 2-Mediano
- 3-Acima da média
- 4-Bom
- 5-Excelente
- 6-Épico

Força – Referente à força física e a capacidade de levantar peso, arrastar, empurrar e também dano em combate corpo a corpo.

Capacidade de carga:

A capacidade de carga representa uma média confortável daquilo que o personagem pode carregar. Não significa que, ultrapassando o limite ele não consiga mais caminhar, ou correr. O narrador deve usar o bom senso nestes casos, considerando uma medida suportável até o dobro do que é listado.

Força	Peso (Kg)
1	10
2	30
3	60
4	100
5	150
6	210

Vigor – Referente à resistência física e a capacidade de aguentar esforço físico como correr, prender a respiração e resistir a venenos e doenças.

Fôlego:

Normal - Vigor x1min

Adrenalina- Vigor x 1turno

Agilidade – Referente à agilidade, precisão e a velocidade em realizar tarefas físicas.

Velocidade:

Caminhada - Agilidade x 1km/Vigor x 1hora

Cooper - Agilidade x 3km/Vigor x 1min

Corrida - Agilidade x 5km/Vigor x 1turno

Intelecto – Referente à capacidade mental o raciocínio, compreensão e aprendizagem.

Espírito – Referente a tudo que não atinge o corpo ou a mente e sim a alma, tudo que desafia a

realidade, magnetismo, medo, etc.

Bônus e Penalidades

Dependendo da tarefa, a dificuldade em questão pode ser alterada para mais ou para menos. Os bônus e penalidades dependem muito da avaliação do narrador. Exemplo: *Rothger*, com Força 4, quer erguer uma pedra de 60kg. Fácil demais, desnecessário fazer o teste. Agora, a mesma pessoa, quer erguer uma pedra de 100kg, está no limite da sua força e um teste normal é necessário com dificuldade "2". Mas se ele quisesse apenas rolar a pedra, poderia conseguir considerando assim que ele obteve 1 sucesso, que seria o mínimo para ele realizar uma tarefa, caso ele queira uma melhor performance ele teria que fazer o teste. Conseguindo uma barra de ferro, como alavanca, receberia um bônus de +1 passando a dificuldade para "3".

Testes de Atributo Resistidos

Em uma disputa, o testes são realizados rolando um dado e somando com o atributo em questão.

Exemplo: *Rothger disputa uma queda de braço contra Lars, cada um deles rola um dado e soma com sua Força, quem obtiver o maior resultado ganha, caso de empate a disputa prossegue. Caso seja uma disputa em que os valores sejam necessários, será feito o procedimento normal de 1d6 para cada nível do atributo, como numa disputa de levantamento de peso, cada personagem rola seu teste para avaliar quanto de peso ele ira erguer.*

Habilidades

Habilidades são as competências do personagem, ou seja, seu conhecimento e técnica em determinada tarefa. A realização de testes de habilidade é semelhante aos de Atributos, a diferença é que soma-se o atributo e a habilidade para a rolagem de dados, e a dificuldade é Atributo + Habilidade dividido por 2 ($A+H/2$).

A seguir estão listadas as Habilidades (acompanhadas dos atributos chave entre parênteses) disponíveis em Belregard. No caso dos jogadores sentirem falta de alguma, devem conversar com seu narrador para que possam providenciar uma inclusão, relacionando a Habilidade nova com um Atributo correspondente, tendo o cuidado para que não se crie nada genérico depois, desequilibrando o jogo.

Acrobacia (Agilidade)	Dissimular (Espírito)
Adagas (Agilidade)	Diplomacia (Espírito)
Alquimia (Intelecto)	Espadas (Agilidade)
Arcos (Agilidade)	Esquiva (Agilidade)
Armas de haste (Agilidade)	Escudos (Agilidade)
Arremesso (Agilidade)	Finanças (Intelecto)
Arrombar (Agilidade)	Furtar (Agilidade)
Atuação (Espírito)	Furtividade (Agilidade)
Cavalar (Agilidade)	Geografia (Intelecto)
Couraria (intelecto)	Idiomas (Intelecto)
Culinária (Intelecto)	Intimidação (Espírito)

Herbalismo (Intelecto)
História (Intelecto)
Letrado (Intelecto)
Linguística (intelecto)
Machados (Agilidade)
Maças (Agilidade)
Manipulação (Espírito)
Medicina (Intelecto)
Natação (Força)

Navegar (Agilidade)
Nobreza (Intelecto)
Ocultismo (Intelecto)
Percepção (Espírito)
Religião (Intelecto)
Forjar (Intelecto)
Saltar (Força)
Sobrevivência (Intelecto)
Sentir dissimulação (Espírito)

Traços

Traços são características distintas, que permitem personalizar o indivíduo, cada personagem pode escolher 3 traços. Os traços podem e devem ser criado pelos jogadores com a autorização do narrador, cada traço concede o bônus de +1d6 para o efeito determinado.

Boa aparência (Espírito)

Concede bônus toda vez que você utilizar de sua beleza física.

Carismático (Espírito)

Concede bônus toda vez que você utilizar de palavras VERDADEIRAS para convencer as pessoas.

Dissimulação (Espírito)

Concede bônus toda vez que você utilizar para enganar as pessoas a fazer a sua vontade.

Imunidade alta (Vigor)

Concede bônus toda vez que você tiver de resistir a condições negativas como venenos e doenças.

Resistência (Vigor)

Concede bônus toda vez que você tiver de resistir a esforços físicos.

Forte (Força)

Concede bônus toda vez que você tiver de erguer pesos.

Sábio (Intelecto)

Concede bônus toda vez que você tiver de pensar como resolver um enigma.

Coragem (Espírito)

Concede bônus toda vez que você tiver de resistir a medo.

Atento (Espírito)

Veloz (Agilidade)

Concede bônus em iniciativa

Corredor (Agilidade)

Concede bônus em movimento

Acrobata (Agilidade)

Concede bônus em esportes envolvendo acrobacias.

Rastreador (Espírito)

Concede bônus quando estiver seguindo rastros

Robusto (Vigor)

Concede bônus na I Esfera de vida.

Sagaz (Agilidade)

Concede bônus de esquivas.

Rigidez (Vigor)

Concede bônus de armadura.

Ameaçador (Espírito)

Concede bônus toda vez que você tenta intimidar alguém.

Espadachim (Agilidade)

Concede bônus para utilizar uma arma corpo a corpo a sua escolha.

Artista marcial (Agilidade)

Concede bônus para combates desarmados.

Atirador (Agilidade)

Concede bônus utilizando uma arma de disparo

Concede bônus em testes de percepção.

a sua escolha.

Inabalável (Espírito)

Concede bônus em testes de resistência mental.

Combate

1º Passo – Iniciativa: $\text{Agilidade} + \text{Intelecto} / 2 + 1d6 + \text{Velocidade da arma utilizada}$, o maior resultado age primeiro.

2º Passo – Ataque: $\text{Agilidade} + \text{habilidade}$, dificuldade é $\text{Agilidade} + \text{Habilidade} / 2$, cada sucesso, garante um **mínimo** de dano a cada dado de dano. Ainda no segundo passo, confere-se se o alvo deseja defender-se do ataque, rolando sua $\text{Agilidade} + \text{Habilidade}$ (Esquiva, Escudo ou da Arma para bloqueio). O número de sucessos na defesa, mesmo que não igualando-se ao do ataque para uma defesa completa, diminui a margem mínima de dano do atacante.

3º Passo – Dano: Confere-se o dano recebido, subtrai-se da defesa do alvo e anota-se nas Esferas da Vida, considerando qualquer penalidade que o alvo passe a ter para sua próxima jogada.

Exemplo de Combate:

Rothger é abordado por Lars do lado de fora da estalagem onde venceu-o numa disputa de queda de braço, e este deseja tirar satisfação da humilhação pela qual passou com a derrota. Diante do combate eminente, Rothger ergue sua espada e escudo, enquanto que Lars brande um imenso machado de duas mãos.

Primeiro, ambos rolam iniciativa:

Rothger obtém 4 no dado, soma com seu valor de iniciativa 2 ($\text{Agi} + \text{Int} / 2$) e a velocidade da arma 2, já que ele planeja utilizar primeiro seu escudo. Totaliza uma iniciativa 8.

Lars consegue um 5, sua iniciativa é também 2, mas seu machado é lento (0), o que lhe dá um total de 7.

Sendo o primeiro do turno, Rothger avança sobre Lars com seu escudo de madeira em punho, mirando a bossa de ferro na boca de seu inimigo. O que ele está realizando é uma manobra, de modo que não poderá realizar mais ações neste turno. Acertar o rosto do alvo é um ataque complicado, mas Rothger deseja acabar aquele encontro sem mutilações e de forma rápida.

O jogador de Rothger lança seu ataque, possuindo Habilidade Escudo 3 e Agilidade 3, rola um total de 6 dados com dificuldade 1. Normalmente seria 3, mas como mirou na cabeça do alvo, sua dificuldade aumenta em dois pontos. Rolando os dados ele tem a sorte de conseguir: 1,3,1,4,1 e 1, totalizando 4 sucessos, o mínimo que ele precisava era 3, de modo que tem pleno sucesso em seu ataque.

Lars não esquiva, já que está embriagado e acredita que pode aguentar um simples golpe na boca. O dano do escudo de Rothger é igual sua força, de modo que o jogador lança 4 dados e consegue: 3, 6, 2 e 1. Como ele teve 4 sucessos para acertar, todo resultado no dado inferior a 4 é ignorado e considerado como um 4. Assim, o total de dano é 18.

Lars não tem qualquer proteção na cabeça, de modo que o dano passa em sua totalidade para suas Esferas da Vida. Tendo um total de 33 de Vida, é certo que Rothger conseguiu lhe tirar mais de $\frac{1}{4}$ destes pontos, mas não foi o suficiente para $\frac{1}{2}$ deles. Com esta quantidade de dano, utilizando

a manobra pretendida, Rothger consegue apagar seu inimigo, deixando-o com alguns dentes a menos na boca e desmaiado no beco.

Turnos

Turno é uma medida de tempo para determinar ações de cada personagem, um turno tem o tempo relativo pode variar de segundos até minutos dependendo da ocasião.

Tipos de Ações

Seis Faces reconhece três tipos de ações que podem ser realizadas em um turno de combate.

Ação Simples – Refere-se a qualquer atitude que não tome muito tempo, ou que precise de extrema concentração. Gritar uma ordem ou abrir uma porta se encaixam neste contexto.

Ações Normais – São as ações padrão dentro de um turno. Sacar uma arma, dar um golpe, defender-se, pular uma janela.

Ação Completa – Usar uma ação completa significa fazer uso de uma das manobras apresentadas abaixo do texto. Utilizar uma manobra, realizar uma ação completa, impede o personagem de fazer qualquer ação extra naquele turno.

Ações Extras

Cada personagem pode executar uma ação por turno ou executar ações mistas com uma penalidade de -1 em rolagem de dados em ambas as ações, esse valor é acumulativo, mas desde que haja tempo para serem feitas. Ninguém pode fazer mais ações por turno que seu valor de Agilidade. **Exemplo:** *Rothger está lutando contra dois lobos. Um deles está mortalmente ferido, mas o outro planeja atacar suas pernas. Sendo o primeiro do turno, o jogador que controla Rothger decide dar um golpe no lobo moribundo e prepara seu escudo para bloquear o ataque do outro. Sendo assim, ele irá realizar 2 (duas) ações em um único turno. Na primeira ele terá uma penalidade de -1, na segunda -2. De modo que seu golpe de espada, que totalizaria 4 dados, contará apenas com 3 e sua esquiva, que contaria também como 4 dados, será rolado apenas 2 (devido ao -2 da segunda ação).*

Manobras

A proposta do sistema é ser aberto a possibilidades, sem prender o jogo com regras muito metódicas. Por isso, aqui vão alguns exemplos de testes e manobras de combate para enriquecer o jogo. Toda manobra gasta uma ação completa, não permitindo uma divisão de ações.

Desarmar – $\text{Agi} + \text{Habilidade}$, dificuldade $\text{Agi} + \text{H}/2$

O alvo pode tentar bloquear ou esquivar, se ainda tiver ações. Em seguida, um teste disputado de força deve ser feito, onde o atacante terá +1 de bônus para cada sucesso obtido no acerto. No caso de armas com tamanho diferente acrescente o bônus de +1 para a maior e -1 para o menor, acumulativo. Exemplo: O atacante com uma espada curta tenta desarmar seu alvo com uma espada de 2 mãos, a espada curta é tamanho P e a de duas mãos tamanho G, a diferença é de 2, logo o atacante tem +2 de bônus e o defensor -2. Caso atacante vença, o alvo é desarmado. Se for um escudo, ele perde o bônus de defesa, mas caso o atacante falhe, nada acontece. Dependendo

do material e da quantidade de dano à arma pode ser quebrada. Estas penalidades se aplicam ao número de dados rolados.

Aleijar - Agi+Habilidade, dificuldade Agi+H/2

Dificuldade +1 para braço ou perna

Dificuldade +2 para cabeça

Dificuldade +3 para mão, olho, coração

Precisa-se de pelo menos 3 sucessos para o ataque ser bem sucedido. O dano causa penalidade de -1 no alvo para utilizar aquele membro. Se for na cabeça, deixa tonto. Se o dano ultrapassar $\frac{1}{4}$ dos pontos de vida inutiliza o membro, se for na cabeça causa desmaio. Passando de $\frac{1}{2}$ dos pontos de vida, decepa o membro e, na cabeça, mata. Caso o membro seja decepado é necessário um teste de Vigor para manter-se acordado.

- ⌚ Tonto – Sucessos+Força -Vigor do alvo x turnos para calcular o tempo que o alvo ficará atordado. Penalidade de -2 em todos os dados pelo tempo que ele ficar atordado.
- ⌚ Desmaiado – Sucessos+Força - Vigor do alvo x min para calcular o tempo que o alvo ficará inconsciente. Logo depois que acordar, passa ao estágio de tonto.

Nocautear – O mesmo que mirar na cabeça mais com uma arma de contusão, sem intenção de matar.

Arremesso – Agi+Habilidade, dificuldade Agi+Habilidade/2.

Armas Pequenas – Alcance de 3m+3 por nível de Força

Armas Médias – Alcance de 3m+1,5m. Dano -1d6 e dificuldade +1.

Armas Grandes - Alcance de 3m+75cm. Dano reduzido a metade e dificuldade +2.

Varrer/trespasar – Utilizando uma arma média ou grande o personagem pode tentar acertar vários alvos lado a lado ou em fila com um único golpe, no máximo de 2 alvos para armas médias e 3 alvos para armas grandes. A dificuldade aumenta em +1, para cada alvo extra diminui 1 dado para acertar e 1 dado de dano. Exemplo: com uma machado de 2 mãos o personagem quer acertar 3 guardas vindo em sua direção, o atacante tem 6 dados para acertar com dificuldade 3 (Agi2+Machado4). Contra o primeiro soldado, ele joga 5 dados para atacar, dificuldade 2, e 7d de dano, no segundo dificuldade 2 e 4 dados para atacar e 6 dados de dano, no terceiro soldado ele vai rolar dificuldade 2, 3 dados para atacar e 5 dados de dano.

Investida – O personagem perde 1d para o ataque e percorre sua Agi+6 em metros até o alvo. Utilizando uma arma de haste o dano aumenta em 1d e a distancia em 3m.

Corte duplo – Utilizando 2 armas, uma em cada mão, o personagem pode atacar simultaneamente afim de causar maior dano, Dificuldade aumenta em +1, e -1 dado para atacar, recebendo +1d de dano se acertar o golpe.

Disparo duplo – Utilizando um arco, o personagem atira 2 flechas simultaneamente afim de causar maior dano. Dificuldade aumenta em +1 e -1 dado para atacar, recebendo +1d de dano se acertar

o golpe.

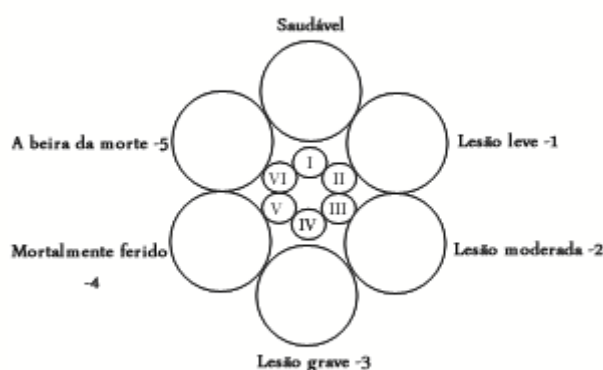
Esferas da Vida

As Esferas da Vida representam toda a resistência física do personagem, o que mede quanto de dano físico ele pode receber antes de morrer. As Esferas são compostas de 6 níveis, cada nível tem uma quantidade de pontos de vida. Quando os pontos de uma esfera terminam, o jogador deve passar a descontar da próxima, arcando com as penalidades impostas pelo nível de ferimento que está sofrendo. Quando desconta o último ponto da última esfera, significa que o personagem está morto.

Tabela das Esferas da vida:

Nível	Pontos de Vida	Status	Penalidade*
I	Vigor+6	Saudável	-
II	Vigor+5	Lesão leve	-1
III	Vigor+4	Lesão moderada	-2
IV	Vigor+3	Lesão grave	-3
V	Vigor+2	Mortalmente ferido	-4
VI	Vigor+1	A beira da morte	-5

*Obs.: A penalidades são impostas na rolagem de dados.



Morrendo e Morte

O personagem morre assim que chegar no ultimo ponto de vida da ultima esfera. Ao chegar na 4ª Esfera (Lesão Grave), deve realizar um teste de vigor todo turno em que fizer esforço físico, caso falhe, perde um ponto de vida. Na 5ª Esfera (Mortalmente Ferido) o personagem irá sangrar até a morte, perdendo 1 ponto de vida a cada 3 turnos de esforço físico ou 1 por hora, estando parado. Na 6ª Esfera (A Beira da Morte), perde-se 1 ponto de vida por turno de esforço físico ou 1 por

minuto, estando parado, precisando ainda fazer um teste de Vigor todo turno para se manter acordado, ou por minuto caso esteja parado.

Um resumo prático:

Esfera I: Saudável – Saúde perfeita.

Esfera II: Lesão leve – Pequena lesão, sentindo um incomodo. Penalidade de -1.

Esfera III: Lesão moderada – Lesão média, sentindo dor. Penalidade de -2.

Esfera IV: Lesão grave - Ferimento sério, muita dor. Penalidade de -3, teste de vigor a cada 3 turnos que estiver fazendo esforço físico para não perder 1 ponto de vida

Esfera V: Mortalmente ferido – Ferimento grave que pode levar a morte, perdendo muito sangue, perde 1 ponto de vida a cada 3 turnos de esforço físico ou 1 por hora parado. Penalidade de -4

Esfera VI: A beira da morte – Ferimento mortal, você vai morrer se não for rapidamente socorrido, perde 1 ponto de vida por turno e tem que fazer um teste de vigor todo turno para não desmaiar. Penalidade de -5.

Recuperação

Demora um ciclo de dias igual ao nível da Esfera para recuperar 1 ponto de vida. Um personagem com uma Lesão Moderada, demoraria três (3ª esfera) dias para recuperar 1 ponto de vida. O personagem pode ainda fazer um teste de Vigor para recuperar mais pontos de vida, desde que tenha recebido tratamento médico. O limite desse bônus é igual ao número de sucessos que o médico teve em seu teste da Habilidade Medicina. Caso pare o tratamento, o bônus desaparece. Note que penalidade da esfera não se aplica a esse teste de Vigor. Se o dano for por contusão esse tempo é dividido a ¼, ou seja, a ciclo de 6 horas + nível da esfera.

Evolução

O personagem progride de acordo com o ganho de experiência, o personagem decide antes de começar o jogo qual atributo e habilidade ele vai evoluir, então aloca a experiência recebida neles, caso o personagem mude de ideia e desista de evoluir o que ele já havia começado ele para e escolhe outra habilidade ou atributo, mas não recebe os pontos de experiência de volta, ficara alocada ate o personagem decidir continuar a evolução, quando ele terminar ele pode decidir qual e o próximo a ser evoluído ou continuar no mesmo.

Tabela de ganho de experiência:

Ação	Experiência obtida
Termino da história	1~3
Superar um desafio	1~3
Interpretar o personagem	1~3
Combater a sombra e vencer	3
Combater a sombra e perder	1
Termino da crônica	1 x nº de historias e +3 por conclusão

Tabela de custo de experiência:

Tipo	Custo
------	-------

Habilidade	Habilidade*9
Atributo	Atributo*12
Bravura	Bravura*15

Armamento

Legenda:

Tipo = Tipo de dano que a arma causa.

- ⌚ Contusão
- ⌚ Corte
- ⌚ Perfuração

Velocidade = Bônus concedido na iniciativa.

Dano = A quantidade de dano a mais em dados, somados a sua Força caso seja um ataca corpo a corpo ou a sua Agilidade caso seja um ataque a distancia.

Tamanho = E a categoria de tamanho da arma em relação à outra.

- ⌚ P – Pequena

Pode ser carregada no bolso.

- ⌚ M – Média

Pode ser carregada na cintura.

- ⌚ G – Grande

Pode ser carregada nas costas.

Força min. O mínimo de força exigido para utilizar determinada arma. Caso não possua o personagem ficara com penalidade de 1 dado em Força e Agilidade por cada ponto a menos que o exigido, ao utilizar essa arma, no caso de armadura somente a agilidade.

Peso = Peso aproximado do equipamento em Quilogramas.

Armadura = E redução de dano devido a armadura.

Agilidade = O quanto a armadura prejudica sua velocidade.

Percepção = O quanto a armadura prejudica sua Percepção.

Adagas*

Nome	Tipo	Velocidade	Dano	Tamanho	Força min.	Peso
Faca	Corte	+4	+1d	P	-	250gr
Adaga	Corte	+5	+1d	P	-	400gr
Punhal	Perfuração	+4	+1d	P	-	250gr

*Obs. Todas as adagas podem ser utilizadas como armas de arremesso.

Espadas

Nome	Tipo	Velocidade	Dano	Tamanho	Força min.	Peso
Espada curta	Corte	+4	+2d	P	1	750gr
Espada longa	Corte	+3	+3d	M	2	2,5kg
Espada de 1 mão e 1/2	Corte	+2/+3	+3d/+4d	M	2	4,0kg
Espada de 2 mãos	Corte	+1	+5d	G	3	7,5kg
Sabre	Corte	+4	+3d	M	2	750gr

Machados

Nome	Tipo	Velocidade	Dano	Tamanho	Força min.	Peso
Machadinha*	Corte	+3	+1d	P	-	1kg
Machado comum	Corte	+2	+2d	M	2	4kg
Machado de 2 mãos	Corte	+0	+5d	G	4	10kg

*Obs.: Machadinhas podem ser utilizadas como armas de arremesso.

Maças/Martelos*

Nome	Tipo	Velocidade	Dano	Tamanho	Peso	Peso
Maça/Martelo leve	Contusão	+3	+1d	M	1	2kg
Maça/Martelo de guerra	Contusão	+2	+3d	M	2	5kg
Maça estrela	Contusão	+1	+4d	G	3	8kg

Obs.: Existe a versão com corrente chamado mangual que concede bônus de +1 para desarme.

Armas de haste*

Nome	Tipo	Velocidade	Dano	Tamanho	Força min.	Peso
Lança leve	Perfuração	+3	+1d	M	1	3kg
Lança de cavaria	Perfuração	+2	+3d	G	2	4kg
Pique	Perfuração	+1	+4d	G	3	5kg
Alabarda	Perf./Corte	+0	+4d	G	3	7kg

Obs.: Armas de haste causam +1d de dano em investida.

Arcos e bestas*

Nome	Tipo	Velocidade	Dano	Tamanho	Alcance	Força min.
Arco curto	Perfuração	+2	+2d	M	Até 100m	2
Arco longo	Perfuração	+2	+3d	G	Até 180m	3
Besta leve**	Perfuração	+3	+2d	M	Até 120m	1
Besta pesada**	Perfuração	+3	+4d	G	Até 250m	2

*Obs.: Equipadas com flechas de guerra causam +2de dano.

*Obs.: Bestas leves demoram um turno inteiro para serem recarregadas e Bestas pesadas 3 turnos.

Escudos*

Nome	Tipo	Velocidade	Dano	Tamanho	Bloqueio	Força min.	Peso
Broquel	Contusão	+3	Força	P	-	-	1kg
Escudo comum	Contusão	+2	Força	P	+1	1	2,5kg
Escudo pipa	Contusão	+1	+1d	M	+2	2	4kg
Escudo torre**	Contusão	0	+1d	G	+3	3	6kg

**Obs.: Todos os escudos podem ser adicionados espinhos que causam +1d dano.*

***Obs.: Escudos torres causa uma penalidade de -1 para ataques e -1 de percepção para quem os usa, mas servem também de cobertura contra projeteis.*

Armaduras*

Nome	Armadura	Agilidade	Força min.	Peso
Couro	5	-	-	4kg
Camisa de malha**	10/14	-/-1	1	7kg
Armadura de placas	18	-2	3	15kg
Armadura completa	25	-3	4	40kg

**Obs.: Todo elmo impõem um redutor de -1 em percepção.*

** *Obs.: Dependendo do trançado ela se torna mais resistente e menos maleável.*

Qualidade dos equipamentos

Existe um nível de manufatura, todos descritos aqui são de qualidade média, ou seja, normal, mas podem existir equipamentos de qualidades superiores ou inferiores, concedendo bônus ou penalidades, limitamo-nos a um limite de - 2 ou +2. Também vale para armaduras, mas o narrador deve considerar a ideia de bônus variados, como uma redução na penalidade ou até um bônus na iniciativa.

Passo a Passo da Criação de Personagem

1 – Preencher o cabeçalho.

2 – Todos os atributos já possuem nível 1, o jogador distribui + 6 pontos como quiser, sem ultrapassar o limite de 3.

3 – Personagem têm 12+Intelecto em pontos para distribuir em habilidades, sem ultrapassar o limite de 2.

4 – Escolher 3 traços.

5 – Calcular as esferas de vida.

6 – Escolher um atributo e habilidade para evoluir e anotar no espaço de experiência.

7 – Anotar seus pertences.