

RESUMÃO DE REGRAS



REGRA DO EZD6:

Jogue 1D6; se o resultado for igual ou maior que o número alvo, você tem sucesso na ação.

JOGADA COM TRUNFO:

Jogue um D6 adicional e fique com o resultado mais alto.

JOGADA COM ESTORVO:

Jogue um D6 adicional e fique com o resultado mais baixo.

DADO HEROICO:

Pode ser gasto para jogar 1 dado novamente.

KARMA:

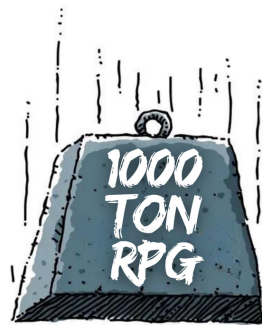
- Você recebe 1 Ponto de Karma ao falhar em uma jogada.
- Você pode usar Karma em qualquer jogada para aumentar o resultado do dado.
- Gaste 5 Pontos de Karma para recuperar seu Dado Heroico.

USANDO ARMADURA:

Se for atingido, jogue a salvaguarda de armadura para ignorar 1 Golpe.

SALVAGUARDA MILAGROSA:

Iguale ou supere o número exigido para se salvar; caso contrário, sofra 1 Golpe



BRUTAMONTE

“Uma ameaça avassaladora de músculos de aço e fúria descomunal.”



@1000tonrpg

NOME: _____

ESPÉCIE: Humano

- Versatilidade: você escolhe uma terceira inclinação

TRILHA HEROICA: Brutamonte

“Uma ameaça avassaladora de músculos de aço e fúria descomunal.”

TRUNFOS:

Combate corpo a corpo e tarefas que usam força.

HABILIDADES:

- Enfurecer: você pode sacrificar um Golpe da sua vida para causar um Golpe extra ao alvo atingido por seu ataque.

- Superstição: Trunfo para resistir a qualquer mágika indesejada.



INCLINAÇÕES

ATAQUE GIRATÓRIO

Com sua ação principal, você pode atacar todos os inimigos ao seu redor, em alcance corpo a corpo, jogando separadamente o ataque para cada alvo.

DURO NA QUEDA

Quando estiver prestes a sofrer seu último Golpe, você pode jogar um único dado. Caso tire 4 ou mais, você resiste e não sofre o Golpe.

SENTIDO DE PERIGO

Você não pode sofrer emboscadas ou surpresas, além de receber Trunfo para evitar armadilhas.

ASPECTOS

“Gladiador campeão.”

“Nunca demonstra emoções”

KARMA

DADO
HEROICO



VIDA: 5 GOLPES ○○○○○○



ARMADURA: Leve

- salvaguarda contra ferimentos em 6
- salvaguarda milagrosa em 6



EQUIPAMENTO:

Corda fina, mas resistente (15 m)
Vara
Faca
Bolsa impermeável
Mochila
Provisões conservadas



ARMAS:

RESUMÃO DE REGRAS



REGRA DO EZD6:

Jogue 1D6; se o resultado for igual ou maior que o número alvo, você tem sucesso na ação.

JOGADA COM TRUNFO:

Jogue um D6 adicional e fique com o resultado mais alto.

JOGADA COM ESTORVO:

Jogue um D6 adicional e fique com o resultado mais baixo.

DADO HEROICO:

Pode ser gasto para jogar 1 dado novamente.

KARMA:

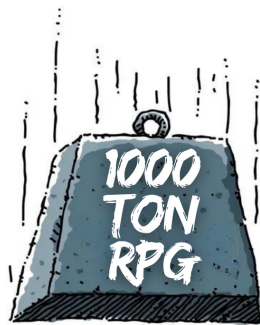
- Você recebe 1 Ponto de Karma ao falhar em uma jogada.
- Você pode usar Karma em qualquer jogada para aumentar o resultado do dado.
- Gaste 5 Pontos de Karma para recuperar seu Dado Heroico.

USANDO ARMADURA:

Se for atingido, jogue a salvaguarda de armadura para ignorar 1 Golpe.

SALVAGUARDA MILAGROSA:

Igual ou supere o número exigido para se salvar; caso contrário, sofra 1 Golpe



CONJURADOR

“Um especialista nas poderosas forças da mágika.”



@1000tonrpg

NOME: _____

ESPÉCIE: Humano

- Versatilidade: você escolhe uma terceira inclinação

TRILHA HEROICA: Conjurador

“Um especialista nas poderosas forças da mágika.”

TRUNFOS:

Tarefas relacionadas a mistérios da mágika.

HABILIDADES:

- Barreira Mística: com uma ação, você pode criar uma barreira mística que lhe protege até absorver um Golpe ou até ficar inconsciente.
- Cajado: você pode disparar projéteis místicos do seu cajado. Você realiza um ataque à distância que atinge um único alvo, jogando 1D6. Esse ataque não provoca críticos e só causa 1 Golpe por acerto.

KARMA

DADO
HEROICO



INCLINAÇÕES

BENÇÃO DE BERÇO

você começa toda sessão com 6 Pontos de Karma em vez de apenas 3.

INSPIRADOR(A)

você pode compartilhar seus Pontos de Karma com qualquer um que possa ver.

VONTADE DE FERRO

você recebe Trunfo para resistir a ataques mentais e medo.

ASPECTOS

“Sombrio(a) e misterioso(a)”

“Sommelier de poções.”



VIDA: 3 GOLPES



ARMADURA: Leve

- salvaguarda contra ferimentos em 6
- salvaguarda milagrosa em 6



EQUIPAMENTO:

Arpéu

Bastões de giz

Apito

Chifre

Cadeado com chave

Pote de graxa



ELEMENTALISTA



Você domou um dos quatro elementos específicos da natureza: Fogo, Água, Ar ou Terra. Você é capaz de disparar raios do seu elemento de especialização contra um alvo, infligindo 1 Golpe e causando um efeito adicional de acordo com as descrições abaixo.

- Água: molha o alvo, tornando-o escorregadio.
- Ar: derruba ou empurra o alvo.
- Fogo: o alvo pega fogo.
- Terra: deixa o alvo lento.

RESUMÃO DE REGRAS



REGRA DO EZD6:

Jogue 1D6; se o resultado for igual ou maior que o número alvo, você tem sucesso na ação.

JOGADA COM TRUNFO:

Jogue um D6 adicional e fique com o resultado mais alto.

JOGADA COM ESTORVO:

Jogue um D6 adicional e fique com o resultado mais baixo.

DADO HEROICO:

Pode ser gasto para jogar 1 dado novamente.

KARMA:

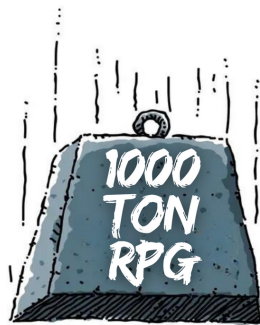
- Você recebe 1 Ponto de Karma ao falhar em uma jogada.
- Você pode usar Karma em qualquer jogada para aumentar o resultado do dado.
- Gaste 5 Pontos de Karma para recuperar seu Dado Heroico.

USANDO ARMADURA:

Se for atingido, jogue a salvaguarda de armadura para ignorar 1 Golpe.

SALVAGUARDA MILAGROSA:

Iguale ou supere o número exigido para se salvar; caso contrário, sofra 1 Golpe



@1000tonrpg

DESBRAVADOR

“Você se sente em casa em fendas escuras e masmorras úmidas.”



NOME: _____

ESPÉCIE: Anão

- Visão de Túnel: você enxerga o dobro de distância em luz fraca.
- Ganha Trunfo para resistir a venenos.

TRILHA HEROICA: Desbravador

“Você se sente em casa em fendas escuras e masmorras úmidas.”

TRUNFOS:

armas corpo a corpo ou de disparo, além de tarefas de espeleologia e exploração subterrânea.

HABILIDADES:

Equipamento: sempre em prontidão para explorar, você possui um kit de escalada com 24 pitons pequenos, embora resistentes, atrelados a anéis metálicos para amarrar cordas; 15 metros de uma corda fina e forte; 5 tochas; um pequeno martelo e alguns bastões de giz branco.

KARMA

DADO
HEROICO



INCLINAÇÕES

CAÇA ARMADILHAS

you receive Trunfo para localizar e desarmar armadilhas.

PERCEPÇÃO AGUÇADA

you can fight blind and move through obscured areas and with low visibility, which generally confuses the orientation of other creatures.

PREDESTINADO(A)

you start the game with 2 Heroic Dice.

ASPECTOS

“Sabe tudo sobre pedras preciosas.”

“Um(a) eterno(a) otimista.”



VIDA: 3 GOLPES



ARMADURA: Média

- salvaguarda contra ferimentos em 5+
- salvaguarda milagrosa em 6



EQUIPAMENTO:

Isqueiro de faísca
Cantil
Martelo pequeno
Frasco de óleo
Pé de cabra
Cinzel

ARMAS:



RESUMÃO DE REGRAS



REGRA DO EZD6:

Jogue 1D6; se o resultado for igual ou maior que o número alvo, você tem sucesso na ação.

JOGADA COM TRUNFO:

Jogue um D6 adicional e fique com o resultado mais alto.

JOGADA COM ESTORVO:

Jogue um D6 adicional e fique com o resultado mais baixo.

DADO HEROICO:

Pode ser gasto para jogar 1 dado novamente.

KARMA:

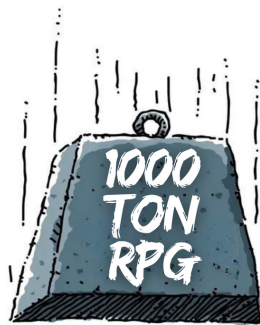
- Você recebe 1 Ponto de Karma ao falhar em uma jogada.
- Você pode usar Karma em qualquer jogada para aumentar o resultado do dado.
- Gaste 5 Pontos de Karma para recuperar seu Dado Heroico.

USANDO ARMADURA:

Se for atingido, jogue a salvaguarda de armadura para ignorar 1 Golpe.

SALVAGUARDA MILAGROSA:

Igual ou supere o número exigido para se salvar; caso contrário, sofra 1 Golpe



ESCALDO

“Histórias são o seu ofício, e lendas, sua inspiração.”



@1000tonrpg

NOME: _____

ESPÉCIE: Halfling

Inimigos maiores têm dificuldade em lhe acertar (+1 no Número Alvo para ataques contra você).

TRILHA HEROICA: Escaldo

“Histórias são o seu ofício, e lendas, sua inspiração.”

TRUNFOS:

tarefas de conhecimento,
expressão artística e acrobacias.

HABILIDADES:

FIOS DO DESTINO: como alguém que estudou os presságios, você tem a habilidade de manipular a sorte a favor do grupo. Quando você está a curto alcance, o grupo pode usar Karma contra o IC. Cada ponto de Karma gasto diminui em 1 o valor de um dos dados do IC.

KARMA

DADO
HEROICO



INCLINAÇÕES

LISO

you can play a single die and, with 4 or more, can escape from any situation immobilizing (grapple, entombment, etc.). It does not avoid Hits in combat, but can be used to escape from a grapple. This roll does not consume an action, it simply happens.

INSPIRADOR(A)

you can share your Karma Points with Karma with anyone who can see.

ASPECTOS

“Grande oratória.”

“Músico notável.”



VIDA: 3 GOLPES



ARMADURA: Média

- salvaguarda contra ferimentos em 5+
- salvaguarda milagrosa em 5+



EQUIPAMENTO:

Pedra-ímã

Espelho portátil

Especiarias exóticas

Fole

Joias falsas

Baralho

Poção de Cura (cura 2 Golpes)



ARMAS:

RESUMÃO DE REGRAS



REGRA DO EZD6:

Jogue 1D6; se o resultado for igual ou maior que o número alvo, você tem sucesso na ação.

JOGADA COM TRUNFO:

Jogue um D6 adicional e fique com o resultado mais alto.

JOGADA COM ESTORVO:

Jogue um D6 adicional e fique com o resultado mais baixo.

DADO HEROICO:

Pode ser gasto para jogar 1 dado novamente.

KARMA:

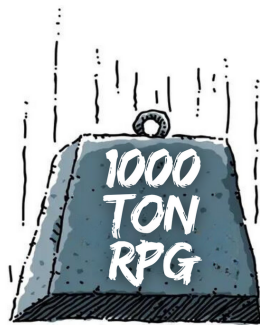
- Você recebe 1 Ponto de Karma ao falhar em uma jogada.
- Você pode usar Karma em qualquer jogada para aumentar o resultado do dado.
- Gaste 5 Pontos de Karma para recuperar seu Dado Heroico.

USANDO ARMADURA:

Se for atingido, jogue a salvaguarda de armadura para ignorar 1 Golpe.

SALVAGUARDA MILAGROSA:

Igual ou supere o número exigido para se salvar; caso contrário, sofra 1 Golpe



GATUNO(A)

“Alguns acreditam que você leva a vida no crime, mas isso depende do ponto de vista.”



@1000tonrpg

NOME: _____

ESPÉCIE: Humano

- Versatilidade: você escolhe uma terceira inclinação

TRILHA HEROICA: Gatuno(a)

“Alguns acreditam que você leva a vida no crime, mas isso depende do ponto de vista.”

TRUNFOS:

tarefas relacionadas à destreza e acrobacia.

HABILIDADES:

- EMBOSCADA: se você surpreender um inimigo ou se ele estiver envolvido em combate com outro aliado, jogue 2D6 para o ataque e cause um Golpe para cada dado que acerte (cada acerto ainda pode resultar em um crítico).

- TRUQUES: uma vez por turno, com uma ação livre, você pode evitar um único Golpe corpo a corpo. Descreva como você evita o ataque. Qualquer jogada de ataque pode ser esquivada, exceto um 6.

KARMA

DADO
HEROICO



INCLINAÇÕES

FELINO(A)

você só é derrubado(a), se sofrer um crítico. Você tem uma salvaguarda milagrosa de 4+ para evitar quedas.

FURTIVIDADE

você recebe Trunfo ao se esconder ou ao se mover sem te notarem.

SENTIDO DE PERIGO

você não pode sofrer emboscadas ou surpresas, além de receber Trunfo para evitar armadilhas.

ASPECTOS

“Adora desafiar o perigo.”

“Gosta de provar que consegue fazer coisas impossíveis.”



VIDA: 3 GOLPES



ARMADURA: Média

- salvaguarda contra ferimentos em 6
- salvaguarda milagrosa em 6

(Mas jogue dois dados e fique com o maior resultado)



EQUIPAMENTO:

Antídoto de veneno

Bebida forte

Dados de osso

Estrepes

Ferramentas de profissão

Bolso escondido



ARMAS:

RESUMÃO DE REGRAS



REGRA DO EZD6:

Jogue 1D6; se o resultado for igual ou maior que o número alvo, você tem sucesso na ação.

JOGADA COM TRUNFO:

Jogue um D6 adicional e fique com o resultado mais alto.

JOGADA COM ESTORVO:

Jogue um D6 adicional e fique com o resultado mais baixo.

DADO HEROICO:

Pode ser gasto para jogar 1 dado novamente.

KARMA:

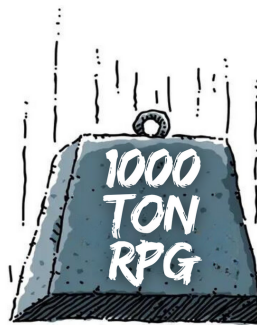
- Você recebe 1 Ponto de Karma ao falhar em uma jogada.
- Você pode usar Karma em qualquer jogada para aumentar o resultado do dado.
- Gaste 5 Pontos de Karma para recuperar seu Dado Heroico.

USANDO ARMADURA:

Se for atingido, jogue a salvaguarda de armadura para ignorar 1 Golpe.

SALVAGUARDA MILAGROSA:

Igual ou supere o número exigido para se salvar; caso contrário, sofra 1 Golpe



MESTRE(A) DAS FERAS

“Você percebeu que seu dom com os animais é raro e extraordinário.”



@1000tonrpg

NOME: _____

ESPÉCIE: Humano

- Versatilidade: você escolhe uma terceira inclinação

TRILHA

HEROICA: Mestre(a) das Feras

“Você percebeu que seu dom com os animais é raro e extraordinário.”

TRUNFOS:

armas corpo a corpo ou de disparo, e empatia com feras.

HABILIDADES:

- AJUDA ANIMAL: dadas as circunstâncias, você pode convencer animais a lhe ajudar por um tempo limitado.
- FALAR COM AS FERAS: você é capaz de se comunicar com qualquer animal.

COMPANHEIRO ANIMAL

_____ ○○

Trunfos .
.

KARMA

DADO
HEROICO



INCLINAÇÕES

BENÇÃO DE BERÇO

você começa toda sessão com 6 Pontos de Karma em vez de apenas 3.

FELINO

você só é derrubado(a), se sofrer um crítico. Você tem uma salvaguarda milagrosa de 4+ para evitar quedas.

SENTIDO DE PERIGO

você não pode sofrer emboscadas ou surpresas, além de receber Trunfo para evitar armadilhas.

ASPECTOS

“Conhecimento em herbalismo.”

“Possui olfato altamente refinado.”



VIDA: 3 GOLPES



ARMADURA: Média

- salvaguarda contra ferimentos em 5+
- salvaguarda milagrosa em 6



EQUIPAMENTO:

Sais aromáticos
Água benta
Perfume
Luneta
Símbolo sagrado
Algemas



ARMAS: