

FABULAS & GOBLINS

Livro de
Jogo Rápido





FÁBULAS & GOBLINS

Edição de Jogo Rápido

ESCRITO POR
RENATO ALVES

ILUSTRADO POR
JORGE FERREIRA

REVISADO POR
ALINE FREIRE

DIAGRAMADO POR
RENATO ALVES
JORGE FERREIRA






Índice



Introdução	1	Culturas	28
Prepare-se.....	7	Filhos do Orvalho.....	30
Os Conceitos	8	Filhos de Caldera.....	30
Espécies Jogáveis	9	Filhos das Areias	31
Goblins	10	Filhos de Arcádia	31
Armadons	11	Filhos das Ilhas.....	32
Metaloides.....	12	Filhos da Tempestade.....	32
Razalans.....	13	Filhos do Subterrâneo.....	33
Valdari.....	14	Filhos do Povo Livre	33
Luminins.....	15	Filhos de Eregor	34
Grimos	16	Filhos de Timéria	34
Brasão de Giurad	18	Papéis de Jogo.....	35
Olho de Kanus	19	Carregador	37
Joia de Lunn	20	Atirador	38
Orbe de Alura.....	21	Conjurador.....	39
Totem de Darian.....	22	Suporte	40
Arca de Ravna	23	Tanque	41
Aparato de Magni	24	Utilitário.....	42
Frasco de Valdari	25	Regras do Jogo	43
Insígnia de Qatun.....	26	Criando seu personagem.....	44
Selo de Ixin.....	27		





Cenas de Jogo.....45

Avançando em cenas 46

Interagindo 46

Testes & Sistema 2d2047

Triunfos e Desastres.....48

Rolagens que se anulam.....48

Rolagens Épicas.....48

Vantagem e Desvantagem48

Ações de Jogo 49

Realizando uma Ação.....50

Ações com Rolagens.....50

Ações de Perícia..... 51

Ações de Desafio 53

Desafio Fácil.....54

Desafio Difícil.....54

Recuperando P.V e P.M 55

Parada para o Descanso56

Itens de Recuperação.....56

Poderes de Recuperação.....56

Ganhando Experiência 57

Pontos de Aventura58

Aumentando Vida e Magia..... 58

Progressão PV/PM e Grimos ... 58

Tabelas de Progressão59

Obtendo novos Grimos 60

Múltiplos Grimos..... 60

Regras de Combate..... 61

Saque suas armas.....62

Regras de combate.....63

Iniciativa63

Ataque Surpresa..... 64

Perfil dos Inimigos..... 64

Iniciativa dos Inimigos65

Turno do Jogador66

7 segundos para agir.....67

Ações Maiores67

Ações Menores67

Ações Livres.....67

Tabela de Ações Maiores.....68

Tabela de Ações Livres68

Tabela de Ações Menores 69

Ações de Reação 69

Movimento em Combate.....70

O Movimento..... 71


Grid de Combate 71

Movimento no combate..... 71

Engajamento de Combate72

Flanqueamento72

Terrenos Acidentados 73



Atacando em Combate 74

Realizando um ataque..... 75

Fórmulas com GRAU..... 76

Como ler a Ficha de Poder 77

Defendendo em Combate.... 78

Defendendo-se 79

Morte & Pontos de Vida 80

Adquirindo Traumas..... 81

Distribuído por:



Todos os direitos reservados

Aviso legal

Algumas imagens neste livro foram geradas com inteligência artificial utilizando **Leonardo.ai** e estão licenciadas para distribuição e uso comercial, inclusive para efeito de protótipo e apresentação do material do livro. Contudo, é importante ressaltar que todas essas imagens serão substituídas no material final, quando o livro entrar na fase de financiamento coletivo.

GALAMTIA



Prepare-se para se aventurar em um mundo mágico

O **RPG de Mesa** é um jogo de faz de conta, onde você interpretará um personagem fictício e o guiará através de uma história contada por um outro jogador no papel de Narrador.

Neste jogo, **tudo é possível**. Talvez você explore uma floresta mágica, descubra uma cidade perdida, ou até a fortaleza

de monstros perigosos. A **imaginação é o limite!**

As regras neste livreto de jogo rápido servem para te guiar durante a partida, e é uma introdução leve e divertida para experimentar a emoção do que é jogar RPG de Mesa.

Então reúna alguns amigos, e prepare-se para a diversão!



O fim e o começo

Eras atrás, o mundo vivia em um tempo sombrio. Em uma época onde guerras mágicas por terras e poder varriam os quatro continentes do mundo, um feitiço lendário foi lançado do topo da montanha mais alta das Terras Místicas.

Mas não era um feitiço qualquer. Era o único do seu tipo, um tão poderoso que poderia subjugar todas as formas de magia concebidas.

Um que até mesmo os mais poderosos magos temeriam.
Um que faria os lendários Augúrios se ajoelharem, implorando por piedade.

Mas já era tarde demais, e aquilo que estava feito não poderia mais ser desfeito.

E foi naquele fatídico entardecer que tudo começou.

Subitamente, um grande pilar de luz pintou o horizonte, e uma névem púrpura furiosa alcançava os quatro cantos do mundo. Ela engolia os campos de batalha e alcançava desde o pássaro mais alto, até os solitários Armadons de Eregor mineirando a mais profunda das grutas. Nada e nem ninguém pôde escapar de seu alcance.

E enquanto o domo de Prismus desintegrava-se em pleno ar, as luzes de Nuvenar e outras cidades mágicas se apagavam como a chama em uma brisa forte, como em um Blecaute colossal.

Era possível sentir no ar, e na pele, que algo estava perdido. Todos já haviam entendido, que aquela névem púrpura, à qual chamavam de “Blecaute”, mesmo que agora sutil, não iria a lugar algum.

A magia havia sido banida para sempre.





O Blecaute

O jogo se passa em um mundo que foi dominado pela névoa púrpura do Blecaute. Ela não é tão intensa a ponto de ser uma névoa, mas a presença dela, apesar de sutil, varia de região para região. O bloqueio afeta o Elo dos indivíduos, que podem até avistar a magia, mas são incapazes de acessá-la e controlá-la.

Além disso, por motivos ainda não conhecidos, criaturas e artefatos ainda mantêm seu domínio mágico.

Grimos

Por algum tempo, a civilização sofreu sem o acesso a magia, mas a descoberta misteriosa dos Grimos deu a ela uma nova chance.

Capaz de canalizar a magia, os Grimos são poderosos artefatos, que ao se vincularem a indivíduos especiais, podem ser usados como “muleta” para compensar o bloqueio mágico do Blecaute.

Um mundo em reconstrução

Muitos reinos sucumbiram nos anos que sucederam ao Blecaute. Um Caos generalizado tomou conta das pessoas, e disputas por poder e terras irromperam por toda Terras Místicas.

Muitas terras que haviam sido exploradas anteriormente se modificaram completamente com a presença da névoa do Blecaute, gerando efeitos inesperados e o surgimento de novas criaturas.

Algo despertou

Dizem o Blecaute mexeu com forças que jamais deveria ter mexido, e que algo terrível e inominável teria despertado de um sono muito profundo.

Rumores surgem de visões confusas e profetas estão certos de que o fim da Magia é apenas um presságio para o verdadeiro fim.



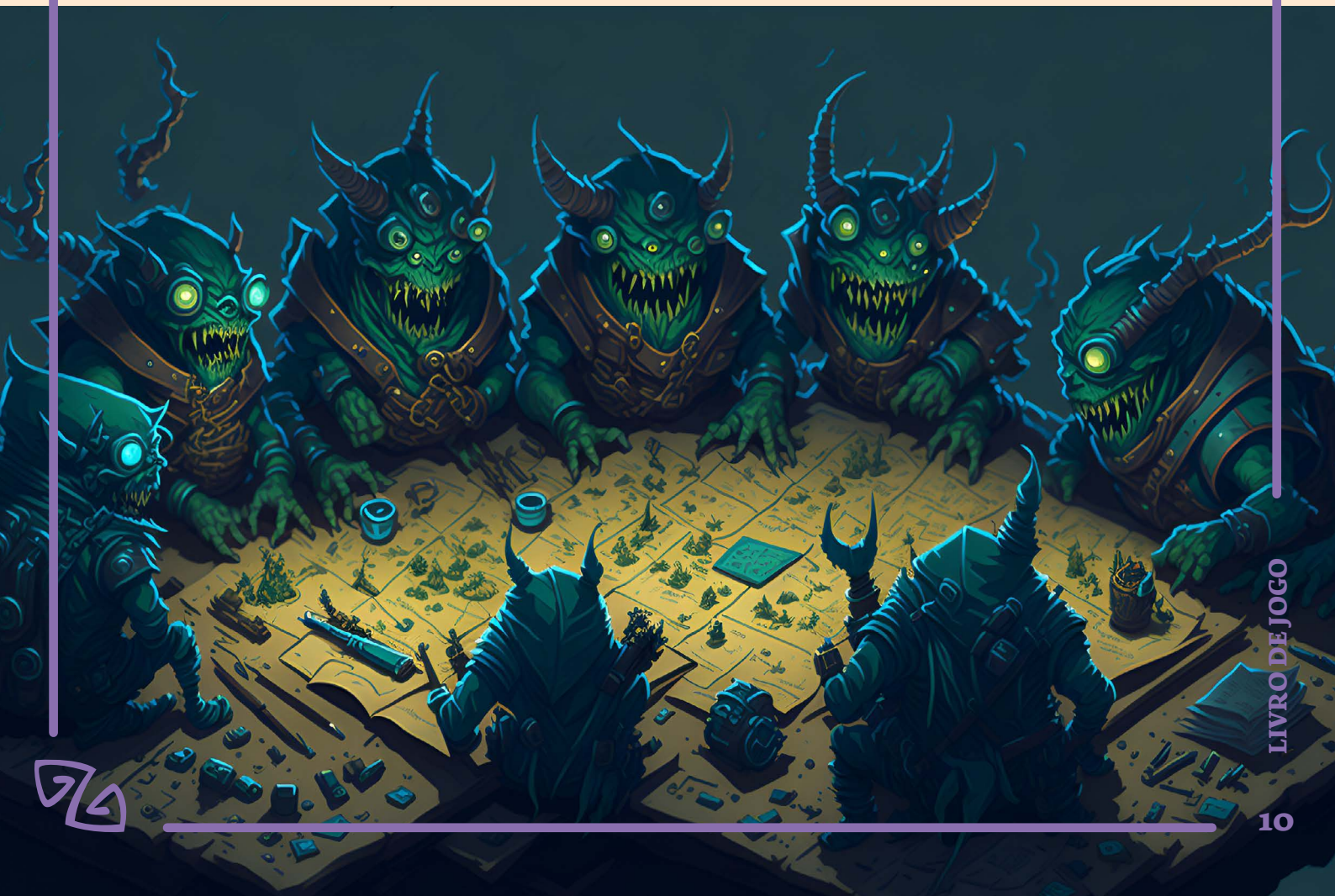


Entendendo os Conceitos

Prometemos a você que nosso mundo de RPG é muito fácil de digerir, e tudo que você vai precisar entender para jogar são quatro conceitos básicos que utilizamos em todo o sistema. São eles:

1. Espécies de Jogo
2. Grimos
3. Culturas
4. Papéis de Jogo

Esses conceitos são o que tornam o universo do Fábulas & Goblins totalmente diverso e exclusivamente único! Vamos falar um pouco sobre eles?





1

Espécies Jogáveis

O nosso RPG se passa em um mundo chamado Terras Místicas, onde espécies como Elfos, Anões e Orcs não existem.

Ao invés disso, o nosso mundo é populado por uma série de outras espécies únicas e exclusivas, e que compõem um leque diverso de lendas e histórias.

Inicialmente, vamos falar sobre as 6 espécies iniciais consideradas Jogáveis:

- Goblins
- Armadons
- Razalans
- Metaloides
- Valdaris
- Luminins



Goblins

No Fábulas & Goblins não existem humanos, mas pelo menos, existem Goblins!

E não estamos falando daqueles Goblins feios, mal encarados e fedidos. Os Goblins deste mundo são muito mais simpáticos!

O mundo da Terras Místicas está lotado deles, na verdade, é até difícil não tropeçar em um pequeno Reino Goblin numa viagem do Leste ao Oeste.

Mas isso não é uma coisa ruim, até porque os Goblins são muito amigáveis e sociáveis, na maioria das vezes, pelo menos.

Goblins são resilientes e por isso são conhecidos por se adaptarem muito fácil a qualquer região e superar as dificuldades.

Goblins possuem ótima audição, são muito habilidosos e o mundo está lotado deles, o que significa que se você encontrar uma armadura numa caverna, existem grandes chances que ela seja adaptada a um Goblin!



Armadons

Forjados nas areias do deserto, os Armadons são pequenas criaturas com a pele revestida por poderosas escamas!

Seus Reinos podem prosperar mesmo em regiões hostís como os Desertos de Astraka. Além disso, são Escavadores natos, e seus túneis subterrâneos servem de passagem segura até mesmo em regiões perigosas!

Falando em construção, dizem que ninguém constrói uma casa melhor que um Armadon! É que viver em um deserto pode te ensinar uma dica aqui e ali sobre como criar bons alicerces. É por isso que dizem que não há melhor alicerce do que o casco de um Armadon!

E se parecem resistentes por fora, saiba que por dentro também são! É que seu metabolismo adaptado permite que eles passem bastante tempo sem precisar de água e até comida.

Além de sua capacidade de cavar túneis e suas escamas robustas

podem ser úteis até em combate, servindo como uma espécie de armadura!

Seus corpos cascudos também podem sentir abalos sísmicos na terra, e podem ser usados para rastrear ou para geolocalização.



Metaloides

Chegando a medir até mais que 2 metros de altura, os Metaloides parecem algo de outro mundo! Sua origem é pouco conhecida, e está emaranhada com a origem da própria magia. Sim, contam os anciões de seu povo que a própria Magia Caótica os teria criado!

Seja por seus dois pares de olhos, ou por sua aparência intimidadora, os Metaloides foram muito mal compreendidos, pois nos primórdios da civilização, acreditava-se que eles não passassem de criaturas selvagens!

Mas com o passar do tempo, suas poderosas civilizações nas florestas de Cogumelo cresceram, e eles conquistaram seu respeito como um povo soberano, mesmo que os conflitos do passado ainda permeiem sua cultura.

As Florestas de Cogumelo, onde habitam, é um bioma hostil e inexplorado que guarda incontáveis mistérios e lendas dos antigos. Mistérios que os Metaloides veneram e protegem.

Sua origem tribal os concede grande vantagem física, podendo escalar obstáculos naturalmente e até utilizar os bolsões esverdeados do seu corpo para transformar itens comuns em itens mágicos.



Razalans

Os Razalans são uma das espécies mais antigas a habitar as Terras Místicas. Tão antiga que dizem que seu povo teria recebido uma dádiva dos próprios deuses! Era de se esperar que uma civilização dessas tenha crescido de forma tão abundante!

No mais, Razalans são estudiosos natos, polidos, diligentes em suas áreas de interesse, e.. ah sim, eles tem asas!

Elas não são exatamente capazes de alçar voo, mas podem ser usadas para planar, flutuar e até mesmo gerar potentes rajadas de vento!

Seus grandes reinos estão localizados nas incríveis ilhas flutuantes, modificadas pelo próprio povo Razalan para funcionar como uma espécie de veículo! Por sinal, a tecnologia dos Razalans é incrível, principalmente no antro mágico, pois eles são os únicos que conseguem cultivar os poderosos pergaminhos Radamagi! Tem ideia de como isso é poderoso?



Valdari

Enquanto alguns preferem terra firme, os Valdaris preferem o mar! Era de se esperar, já que esses simpáticos anfíbios são antigos habitantes dos oceanos das Terras Místicas, também chamado de Timéria.

Conhecidos como o Povo Submerso ou Timerianos, eles nascem com um casco dorsal extremamente resistente chamado de **ESNORQUE**. Sabia que ele pode ser usado até mesmo como forma de armazenamento?

Ah sim, a maioria dos Valdari se orgulham de seus cascos, cada um com seus formatos e cores!

O Povo Valdari é visto como uma espécie diplomata, sábia e respeitada pela maioria dos Povos. Em eras passadas, a Aliança dos Valdaris com os Goblins foi essencial para conter massivas ondas de invasões das criaturas das profundezas do oceano.

Sua sociedade é regida pelo Conselho dos Sarunins. Eles são considerados extintos, mas seus poucos membros remanescentes são extremamente influentes, e suas palavras tem grande peso no destino das Terras Místicas.

Eles podem se movimentar rapidamente na água e até conjurar uma Bolha mágica que permite a outras espécies não anfíbias respirarem no fundo do mar.



Luminins

Quem avista essas pequenas criaturas aladas não imagina o quanto podem ser determinadas!

Seus corpos possuem uma bioluminescência natural, emitindo um brilho que pode ser completamente regulado, como se fosse um músculo, o que costuma ser extremamente útil para ambientes escuros.

Um Luminins adulto pode chegar a uma média de 1,30m, sendo pequenos até mesmo comparado a raças menores como Armadons!

Diferente de outras espécies, seus Reinos são reclusos e situam-se nas místicas florestas de cristais, ricas em valiosos veios de Balarita e Telurita.

Seu povo venera a **Deusa Igadash**, uma divindade Etérea conhecida como a Patrona do Gelo, cujo poder seria capaz de congelar o próprio tempo.

Assim como os Razalans, os Luminins também são alados! Ainda não podem voar, mas também podem flutuar.

Além disso, poucos sabem, mas a constituição mineral deles permite que se camuflem em meio a geôdos e cristais. Novamente, ótimos para explorar cavernas, não?





2

Grimos

Os Grimos são artefatos mágicos criados em tempos remotos, que contém dentro de si uma quantidade surpreendente de Poder Mágico.

Dizem que a muito tempo atrás, um terrível feitiço conhecido como o **BLECAUTE** banuiu a Magia da Terra, impedindo seus habitantes de utilizá-la diretamente, e desde então,

os Grimos se tornaram populares por criarem essa ponte entre seu portador e o plano da magia!

E apesar dos Grimos serem abundantes no mundo, não são todos que podem usar! Se conectar com um Grimo é um processo delicado que envolve uma conexão profunda do artefato com o portador!



Como funcionam os Grimos?

Todo o Personagem começa o jogo vinculado a **1 (um)** único Grimo. Essas pedras mágicas possuem sua própria curva de evolução, e passam de nível no jogo de forma independente, aumentando seu **GRAU** de poder.

Os Grimos no jogo são como as Classes, e possuem seu próprio conjunto de poderes e habilidades que vão sendo destravados ao longo da progressão do seu personagem.

Os poderes de cada pedra seguem um certo estilo de combate, que pode variar entre ataque, defesa ou suporte. Conforme o personagem intensifica o vínculo ao seu Grimo, ele também se torna mais poderoso e passa a destravar os poderes ocultos do artefato.

Esses poderes são separados em **4 Graus** de intensidade. **GRAUS** são como camadas, sendo que cada uma delas é mais poderosa que a anterior.

A cada **5 níveis** de progressão, todo Grimo desbloqueará um novo **Grau**, do qual o Personagem poderá aprender magias mais poderosas.





Brasão de Giurad

Os Cavaleiros de Giurad são guerreiros da Justiça, juramentados por seus Tutores com a missão de trazer o equilíbrio e o balanço ao mundo através da Lei e da Ordem.

São notáveis por sua honra inquebrável, seu senso de dever, justiça e sua lealdade a seu Tutor.

Eles são letrados na arte do combate corpo-a-corpo, utilizando armas rápidas e afiadas, além de escudos.

Proteger

A qualquer momento (mesmo fora de combate), se estiver adjacente a um alvo ferido, você pode usar a ação Proteger para se impôr à frente de um alvo, caso ele esteja sofrendo um ataque físico ou mágico.

Caso o inimigo acerte o ataque, ele passa a atingi-lo, ao invés de atingir ao Protegido.

Fôlego de Herói

Sua vontade em vencer seus obstáculos seria indescritível para qualquer um sem sua garra e determinação.

O Fôlego de Herói garante que, uma vez por dia, sempre que chegar a 0 P.V e for abatido, você possa fazer um Teste de Resiliência para retornar ao combate. Se for bem sucedido, você se levanta após 1 turno com apenas 1 P.V para viver e lutar mais uma vez.

Antes de se levantar, como uma ação livre de interpretação, você pode narrar os pensamentos ou visões que te levaram a se levantar epicamente contra a escuridão e lutar mais uma vez.

Armas Iniciais

Resiliência Força Durabilidade

Nome	Dano
Machado Inicial +0 Dano Físico 3	2d12 + 2
Espada Inicial +0 Dano Físico 3	2d12 + 2



Olho de Kanus

A Guilda de Kanus é conhecida por formar exímios sobreviventes letrados na arte da caça. Os Adeptos de Kanus são mestres na arte de rastrear e abater criaturas selvagens, e para isso, utilizam seu domínio da arte do arco e flecha e da adaga.

Os Caçadores tem uma relação próxima com a Guilda, que oferece recompensas por contratos de caça de criaturas aos seus membros.

Sinergia Ambiental

Quando criar seu personagem, escolha um Bioma. Você é especialista neste Bioma, e receberá bônus de +2 em todas as ações que realizar enquanto estiver nele.

Consulte a lista de biomas no site em “Grimos -> Olho de Kanus”


Especialidade e Temor

Ao criar um Adepto de Kanus, você escolherá dois tipos de Criaturas.


Um deles será sua **Especialidade**, no qual terá +2 de bônus em Ações. (ex: especializado em dragões)



O outro será seu **Temor**, no qual você terá -2 de Bônus em Ações.

Armas Iniciais

 *Sobrevivência*

 *Agilidade*

 *Durabilidade*

Nome	Dano
Arco Inicial +0 Dano Físico  3	2d10 + 2
Adaga Inicial +0 Dano Físico  3	2d8 + 2





Joia de Lunn

A Joia de Lunn é o Grimo dos Sacerdotes. Mais especificamente aqueles que acreditam no Igreja de Lunn.

Os Sacerdotes aprendem a arte da Cura, Proteção e Suporte em sua forma mais pura, e são vistos como os pilares do mundo que combatem a raiz do mal.

A palavra de Lunn é venerada em diversos cantos do mundo, e seus Sacerdotes são caracterizados pelo porte do Cajado e da Cruz.

Proteção contra o Mal


Reduz em (GRAU*D10) o dano recebido por Ataques do Elemento Trevas.

Sacerdotes profanos (que possuem mais **Ações Profanas** do que **Ações Iluminadas**) passam a possuir Proteção contra a **Luz** ao invés das **Trevas**.


Ações Iluminadas e Profanas



O teor de suas ações influencia diretamente na sua inclinação como Adepto de Lunn. Ações Benéficas ao mundo concederão **1 Token Divino**, enquanto ações Maléficas lhe concederão **1 Token Profano**. Os Tokens influenciam diretamente nos seus poderes, fazendo com que tenham efeitos diferentes dependendo da sua inclinação divina.

Armas Iniciais

 *Elo Mágico*

 *Espírito*

 *Durabilidade*

Nome	Dano
Cajado Inicial +0 Dano Mágico  3	2d8 + 2
Cruz Inicial +0 Dano Físico  3	2d10 + 2



Orbe de Alura

O Orbe de Allura é o Grimo dos Magos elementais, e em seu estado bruto, deve ser vinculado para adquirir um dos 12 aspectos elementais do mundo.

Os Adeptos de Allura se tornam Arcanistas elementais que se especializam em um único elemento, podendo conjurar poderosos feitiços ofensivos e defensivos. No seu treinamento, aprendem a combater utilizar o Cetro e o Orbe.

Sinergia Elemental

Quando estiver próximo a uma fonte ativa e latente da magia do seu elemento, você receberá **+2 de Ataque Mágico** para conjurar feitiços do elemento.

Vulcões em erupção, florestas com raízes encantadas e até tempestades eternas são exemplos de fontes elementais latentes.


Resistência, Efeito & Fraqueza


Cada um dos 12 Elementos está associado a uma Resistência, um Efeito e uma Fraqueza Elemental. O Fogo, por exemplo, é forte contra o Gelo, pode causar Queimaduras e é fraco contra Água.



Essas Forças e Fraquezas se traduzem em um Bônus de Dano de GRAU*1d12 cada vez que o Personagem recebe ou causa um dano associado à sua Fraqueza ou Resistência.

Armas Iniciais

 *Intelecto*

 *Elo Mágico*

 *Durabilidade*

Nome	Dano
Orbe Inicial +0 Dano Mágico  3	2d10 + 2
Cetro Inicial +0 Dano Físico  3	2d8 + 2



Totem de Darian

Conhecidos como Xamãs espirituais, os portadores do Totem de Darian aprendem a se comunicar com o plano Astral para conjurar magias e rituais poderosos.

Cada Adepto é treinado com a ajuda de um Mentor, que o ensina a navegar pelo perigoso Plano Astral, utilizando para isso o poder residual dos Gravetos e Tábuas mágicas.

Clarividência

O Espírito dos Darianos é intimamente conectado com o plano Astral, cujo tempo é uma constante inexistente.

Uma vez por dia, ou a qualquer momento que o Narrador preferir, o Dariano pode meditar com o Plano espiritual para experimentar visões e fragmentos do passado ou futuro.

Andarilho Espiritual

Como uma Ação, você pode desprender-se de seu corpo durante sua meditação, assumindo o controle do seu Espírito na forma de Andarilho. Enquanto estiver nessa forma, você poderá atravessar paredes, flutuar e até acessar locais subterrâneos.

O Andarilho não pode ser visto por pessoas normais, e poderá até enxergar outras Auras e presenças Espirituais.

Usar a forma de Andarilho é uma Ação perigosa, e deve ser feita de forma cautelosa, para que seu espírito não fique preso no plano Astral.

Armas Iniciais

Espírito

Intelecto

Durabilidade

Nome	Dano
Tábua Inicial +0 Dano Mágico 3	2d8 + 2
Graveto Inicial +0 Dano Físico 3	2d10 + 2



Arca de Ravna

Os portadores do artefato de Ravna são conhecidos como Magos selvagens, que utilizam a essência das criaturas para manipular a Magia em sua forma mais bruta.

A variedade de conhecimentos desse Grimo faz com que os Adeptos de Ravna sejam excelente utilitários. Além disso, os Ravnianos são treinados para utilizar as poderosas Urnas mágicas, além de Estilingues que atingem seus inimigos a uma grande distância.

Fossilizar

Você pode usar uma Ação para Fossilizar uma criatura recém abatida em combate. A fossilização transforma a criatura em um **Fragmento de Zirgônio**, um tipo de âmbar que pode ser vendido ou utilizado em preparações mágicas.

Mimesis

Use uma ação para memorizar uma habilidade mágica inimiga recém conjurada por uma criatura. A memorização dura até o final de um combate, e as regras de utilização e dano seguem os mesmos parâmetros do Poder memorizado.

Se a habilidade possuir uma restrição de usos, o Adepto de Ravna também deverá respeitar essas restrições, bem como restrições de alcance. Poderes de Reação e Poderes Especiais não podem ser memorizados.

Armas Iniciais

Elo Mágico

Intelecto

Durabilidade

Nome	Dano
Urna Inicial +0 Dano Mágico 3	2d12 + 2
Estilingue Inicial +0 Dano Mágico 3	2d8 + 2



Aparato de Magni

Os portadores do Aparato de Magni são chamados de Necromantes das Máquinas, dotados de um poder que lhes permite fundir peças de metal em construtos autônomos conhecidos como Magnis. Quanto maior o seu poder, maior é a quantidade de Magnis que podem ser controlados simultaneamente.

Os Magnianos recebem treinamento especializado no uso de armas utilitárias, tais como Bombas e Garruchas.

Sinergia Mecânica

O Conjurador passa a possuir **Defesa +2** contra ataques de criaturas Mecânicas ou Construtos, assim como **Ataque +2** ao combater essas mesmas criaturas.

Dar vida a objetos inanimados

Você pode usar o poder do Grimo para transformar um objeto ou conjunto de objetos em um Magni por tempo indeterminado.

Os Magnis podem assumir qualquer forma, e podem ser até levitados pelo conjurador. Apenas 1 Magni pode ser manipulado, mas o limite aumenta conforme a evolução do Adepto.

Armas Iniciais

Força

Intelecto

Durabilidade

Nome	Dano
Bomba Inicial +0 Dano Mágico 3	2d8 + 2
Manopla Elétrica Inicial +0 Dano Físico 3	2d10 + 2



Frasco de Zanari

Conhecidos como Assassinos das Trevas, os Zanari manipulam as Sombras para ocultar sua presença, movendo-se sorrateiramente enquanto embanham suas lâminas com venenos mortais, derrotando seus inimigos com ataques rápidos, furtivos e precisos.

Os Zanari são famosos por seu treinamento especializado com as afiadas Katares, além da sua precisão no arremesso de Dardos Venenosos.

Absorver Veneno

Seu Grimo emite uma Aura que lhe concede resistência natural ao Veneno puro.

Se você for afligido por um envenenamento, pode fazer uma Ação de Perícia ao cada final de cada turno seu, rolando sua Resiliência para tentar absorver o envenenamento.

Leitura das Sombras

Como uma ação de desafio, o Zanariano pode tentar ler a sombra de uma criatura sensiente (a ser definida pelo Narrador). Se bem sucedido, a sombra pode revelar sentimentos, aura, virtudes, intensões e até segredos de um alvo.

Armas Iniciais

 *Sobrevivência*

 *Agilidade*

 *Durabilidade*

Nome	Dano
Katar Inicial +0 Dano Físico  3	2d10 + 2
Dardo Inicial +0 Dano Físico  1	2d4 + 2
Punhal Inicial +0 Dano Físico  3	2d8 + 2



Insígnia de Qatun

Ilusão é a única palavra que pode definir um Adepto de Qatun. Esses curiosos Feiticeiros são treinados na arte de manipular a mente e a matéria, criando ilusões convincentes que podem confundir seus inimigos. Além de Mestres do Ilusionismo e dominadores da Magia do Caos, esses elegantes Fortunos são treinados para combater com Bengalas, Punhais e Espadas portáteis conhecidas como Saxos.

Manipular Mente

Permite colocar um alvo em transe temporário, abrindo sua mente para manipulações simples, como seguir ordens, implantar informações falsas ou deixá-lo desatento. O alvo percebe a hipnose assim que o efeito termina. Para usar a habilidade, é preciso passar em uma Ação de Perícia ou de Desafio, dependendo da vítima.

Ilusão Conveniente




Como uma ação de desafio contra a inteligência de um alvo, o Adepto de Qatun pode utilizar um truque de ilusão para modificar completamente a aparência de um objeto pequeno (que caiba em sua mão).

A vítima não conseguirá discernir a natureza do item nem mesmo se tocá-lo.

Armas Iniciais

 *Influência*

 *Força*  *Destino*  *Durabilidade*

Nome	Dano
Bengala Inicial +0 Dano Físico  3	2d10 + 2
Punhal da Morte Inicial +0* Dano Mágico  3	2d8 + 2
Saxo Inicial +0 Dano Físico  3	2d10 + 2

* O **Punhal da Morte Inicial** é um tipo de arma especial que causa **Morte 2d20** em qualquer ataque bem sucedido.



Selo de Ixin

Os Adeptos de Ixin são lutadores corpo-a-corpo que utilizam a Energia Rúnica para desferir poderosos ataques Ofensivos.

Utilizando as Runas Templárias eles são capazes de materializar feixes de luzes poderosos, linhas etéreas, selos e uma série de combinações ofensivas e utilitárias.

Devido a natureza do seu treinamento, os Ixinianos são treinados a combater utilizando Bastões, Prismas e Espadas.

Translocação Natural

Como uma **Ação de Movimento**, você pode se deslocar de uma coordenada a outra, desde que esteja dentro dos seus **Pontos de Movimento**, e que o local de destino esteja visível a olho nú. Assim como no Movimento, você não pode se translocar para posições ocupadas por inimigos ou Aliados.

Sinergia Rúnica

Estar em locais enriquecidos com Energia Rúnica concede a você um Bônus de +2 em todas as ações. Além disso, você passa a receber +2 de bônus ao Atacar e Defender criaturas de constituição Rúnica.

Criaturas abatidas dessa forma liberam Energia pura, que pode ser absorvida pelo seu Grimo para lhe conceder +1d6 de Dano cumulativamente até o final do combate.

Armas Iniciais

Agilidade

Força **Intelecto** **Durabilidade**

Nome	Dano
Bastão Inicial +0 Dano Físico 3	2d10 + 2
Prisma de Artilharia +0 Dano Mágico 3	2d12 + 2
Espada Larga Inicial +0 3	2d12 + 2



3

Culturas

A Cultura determina a região de origem do seu personagem ou onde ele passou uma parte significativa de sua vida antes de se tornar um Aventureiro das Terras Místicas.

Ter uma Cultura diferente significa ter valores únicos, características sociais e narrativas que contribuem para a construção

de um personagem rico e complexo. Sua escolha de cultura vai influenciar em vários aspectos do seu personagem, como sua vestimenta, seus hábitos, traços sociais, sua perspectiva de mundo, seus pré-conceitos e até suas religiões e divindades.



Como a cultura influencia seu Personagem?

As Culturas influenciam em vários aspectos sociais, religiosos e mecânicos do seu personagem, aqui vamos falar sobre 4 características distintas que cada cultura possui:

Traços Sociais

Traços sociais são características comuns numa determinada cultura. Florestano, por exemplo, costumam ter cautela com forasteiros devido à conflitos no passado, enquanto Tempestos são criados para seguir uma doutrina rígida. Seu personagem não precisa seguir essas características, mas ele certamente será influenciado por elas.

Vestimentas

Um bom livro não pode ser julgado por sua capa, mas seu personagem certamente será julgado por sua cultura, forma de agir e vestimentas.

Cada cultura possui um código de vestimenta diferente, e o que pode parecer normal para o seu personagem, pode ser visto com maus olhos em outros lugares.

Crenças

Cada região no mundo das Terras Místicas possuem seus Deuses, locais e crenças que podem não ser tão bem aceitos em outras partes do mundo.

Sua cultura vai ditar quais são as divindades normalmente veneradas na sua terra natal, além de costumes religiosos que podem soar estranho para outros povos em outras regiões.

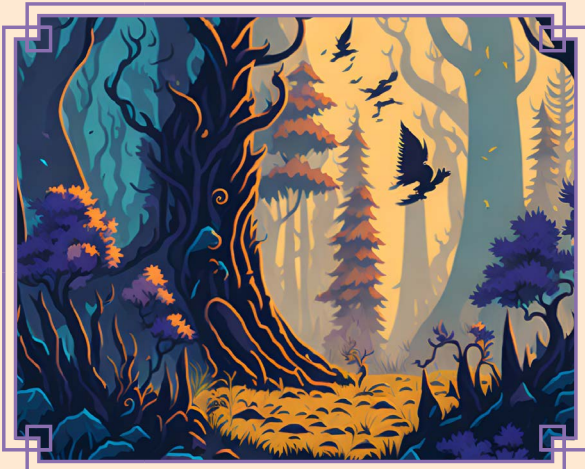
Bônus e Habilidades

As escolhas da cultura também conferem Bônus interessantes aos Personagens. Esses Bônus geralmente aumentam atributos e características da ficha, como Pontos de Vida, Iniciativa e Movimento.

Os Bônus representam a prioridade da sua cultura em enaltecer certos aspectos da sociedade, como o treinamento Físico, Mental, ou até mesmo a necessidade da Sobrevivência.

Além disso, cada Cultura confere aos personagens algumas habilidades específicas que podem ser úteis ao longo de sua jornada.





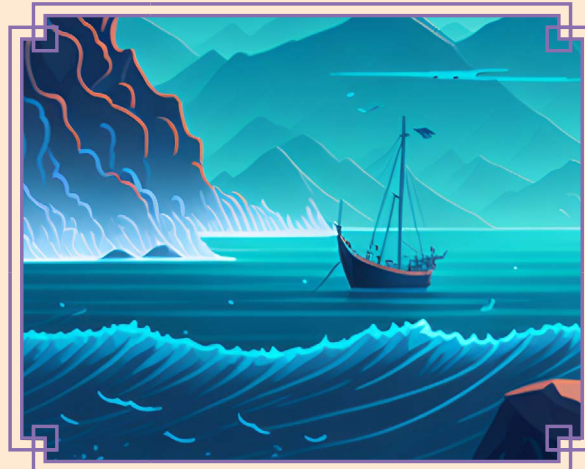
Filhos do Orvalho

Nascidos em vilarejos pequenos ou cidades no interior de florestas, esses indivíduos não estão acostumados com a diversidade e agitação dos grandes Reinos.

A presença de forasteiros nessas comunidades geralmente é vista com maus olhos, então é comum que os Florestanos sejam mais caipiras. Seus trajes são geralmente confeccionados com fibras naturais, túnicas de folhas e outros materiais rústicos.

Filhos do Orvalho nascidos nessas comunidades também são frequentemente filhos dos povos antigos, que acreditavam nos deuses do Eteralismo.

Bônus: Sobrevivência, Agilidade, Intelecto e P.M extra.



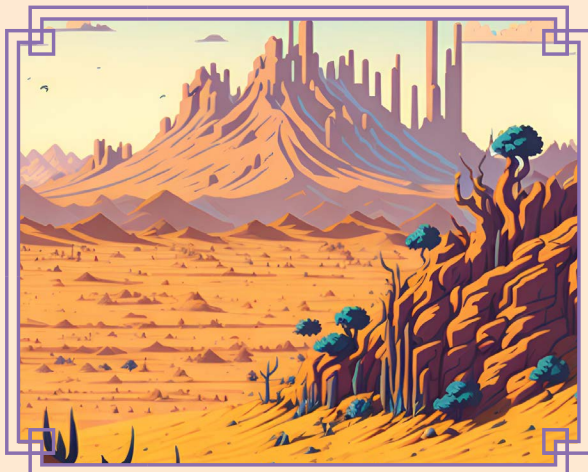
Filhos de Caldera

Criados no extenso e inexplorado mar de Caldera, esses Aventureiros estão desacostumados com a comodidade da Terra. Costumam viver em Reinos portuários e até ilhas piratas.

A fé dos Filhos de Caldera é bastante diversa, mas é muito comum a veneração do Avernicismo, através da figura de Valis, um Corsário lendário que viveu no tempo dos velhos deuses.

Penas de Plumus e couro de Cromodon estão entre as matérias primas mais comuns nas suas vestimentas, pela resistência, proteção e leveza, que é essencial quando se trata do alto mar.

Bônus: Agilidade, Influência, Resiliência e Iniciativa.



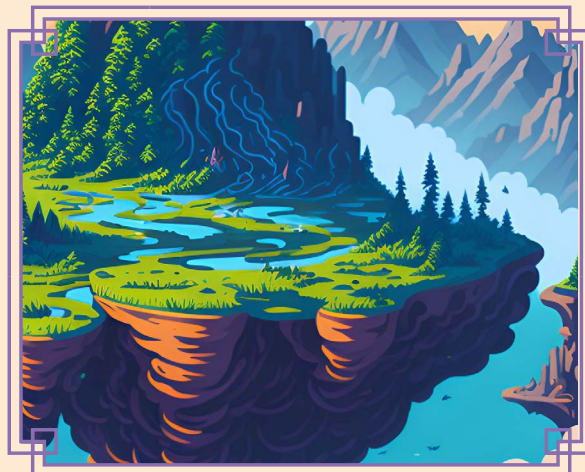
Filhos das Areias

Os Areanos são os filhos do Deserto, pois aprenderam a viver sob as condições extremas dos mares de areia. Desertos forjam reinos fortes e um povo resiliente e guerreiro.

Devido as altas temperaturas, Areanos utilizam trajes leves e resistentes, confeccionados por Couro de Bungam, pele de Tartufs e até Metal de Taribu.

A Fé nessas regiões muitas vezes se deriva do panteão Avérnico, através da veneração do Deus Valeon, o filho de Tronus.

Bônus: Resiliência, Sobrevivência, Força e P.V extra.



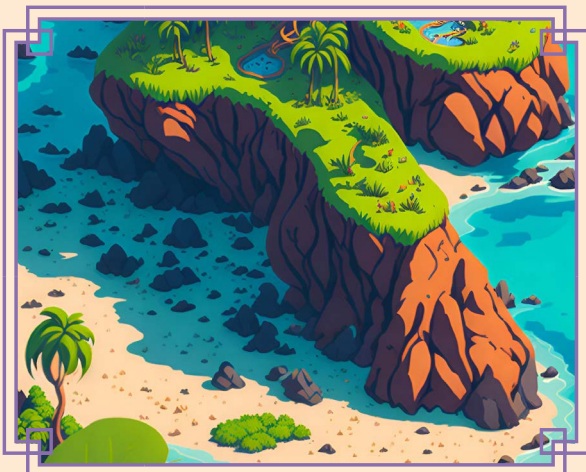
Filhos de Arcádia

Arcadianos vivem em ilhas flutuantes, e são conhecidos como grandes estudiosos das artes mágicas. As Terras flutuantes abrigam bibliotecas quilométricas que se estendem por imensos salões.

Os livros mais antigos sobre magia descrevem uma veneração antiga ao Eterialismo através da figura de Záravos, que de acordo com os antigos seria descrito como o próprio Guardião de Grimória, o Plano da Magia.

Os nascidos em Arcádia são frequentemente abastados, por isso, Mantas, Túnicas e Robes ornamentados são vestimentas comuns desse povo.

Bônus: Intelecto, Elo Mágico, Resiliência e P.M extra.



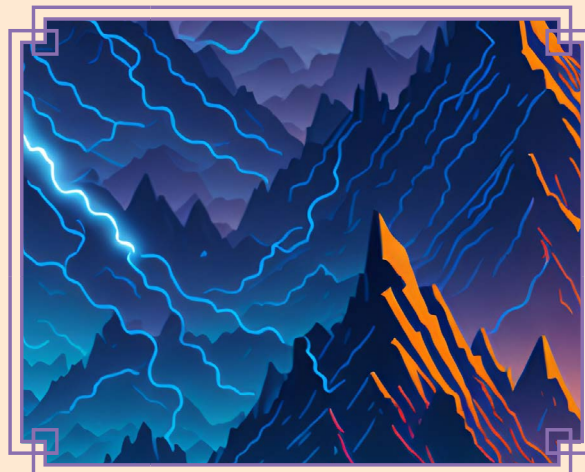
Filhos das Ilhas

Esses indivíduos habitam ilhas remotas permeadas por tradição e conhecimento místico. Os que nascem nessas terras costumam peregrinar pelo mundo em jornadas de auto-conhecimento.

A Fé do povo das Ilhas é baseada no costume e na tradição do Eterialismo, sendo Ogoron, o criador da própria terra, um consenço de veneração, junto com Herodus, o primeiro Avérnico, e Dinímia, um Espírito protetor da Terra do Arzalismo.

Os trajes dessa cultura são repletos de adereços de simbolismo cultural, além de mantos e kimonos com inscrições rúnicas palavras de fé.

Bônus: Espírito, Elo Mágico, Sobrevivência e P.M extra.



Filhos da Tempestade

Nascidos na tempestade perpétua, esses religiosos, conhecidos como Tempestos formam uma espécie de ordem que acredita no poder da fé para salvar o mundo da escuridão.

A fé aqui é baseada em 3 Dogmas: A Doutrina, a Fé, e a Ordem. Por isso, divindades como Quaemanir, o Deus do Trovão e Minali, a fundadora da Santa Igreja do Avérnico, são bastante populares nessa cultura.

Além da sua natureza conservadora, os Tempestos são geralmente abastados, e ostentam seu poder através de Túnicas luxuosas e adereços que remetam à Ordem dos Tempestos.

Bônus: Destino, Influência e Espírito.



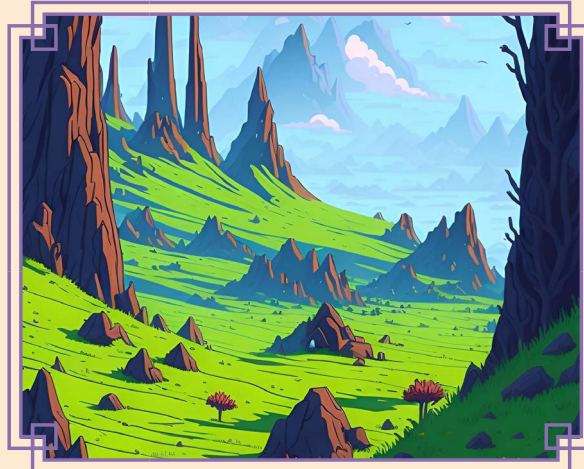
Filhos do Subterrâneo

Localizados em cavernas no subterrâneo e grutas antigas, esses reinos abrigam todo o tipo de gangues, ladrões e outros criminosos. A lei do mais forte impera aqui, e os que nascem nesse mundo aprendem desde cedo a lutar por seu espaço.

A Fé não é exatamente o forte nessa cultura, mas Xenosh, a Lendária Ardoq Dracônica é frequentemente venerada pelo seu poder de destruição. Em Terras Arzalistas, Icaron também é respeitado por seu pulso forte e defesa dos seus iguais.

A vida no subterrâneo é perigosa, e por isso, vestes e placas metálicas são muito utilizadas, além de trajes confeccionados com couro leve.

Bônus: Resiliência, Pontos de Defesa, Pontos de Ataque e P.V extra.



Filhos do Povo Livre

Formado por nômades, famílias de mercadores e exilados, esses indivíduos são criados em acampamentos itinerantes, onde aprendem o valor da liberdade e da independência.

O Povo Livre geralmente vive em harmonia com a vida selvagem, por isso, é comum venerarem entidades Eterialistas, como Somonir, o Anjo Xal'Gon. No campo do politeísmo, Aypheria e Joromur também são divindades comuns.

Os trajes do Povo Livre são típicos de nômades viajantes, sempre com muitos bolsos e cintos utilitários.

Bônus: Influência, Agilidade e Pontos de Ataque.



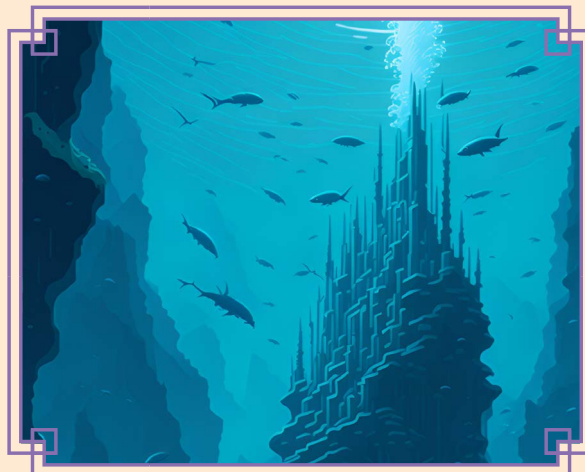
Filhos de Eregor

Conhecidos como o povo das Montanhas, eles foram os primeiros a misturar a Magia e a Forja, sendo os criadores originais da Grimotek. Os que nascem aqui precisam lidar com os apuros das altas altitudes e os perigos que a montanha esconde.

Devido à sua proximidade com metais e depósitos de minérios, as Armaduras metálicas, túnicas banhadas em metais, e pequenas joias como adereços são apenas alguns exemplos de vestimentas comuns para esse povo.

Eregor é um povo cético, mas não é incomum encontrar veneradores de Moltron, Razandibu e o Lendário Armadon Ferreiro, Beremord.

Bônus: Força, Influência e Resiliência.



Filhos de Timéria

Também conhecidos como Timerianos, esse Povo habita as profundezas do mar das Terras Místicas. Seus reinos são regidos pela doutrina do Conselho dos Sarus.

A Fé é baseada no Ostrecismo, que acredita que Gastrópodes conhecidos como Ostres teriam criado o mundo como ele é.

Além disso, Koroma, a Deusa da Água, Lazan e Gaéria são divindades frequentes nessa cultura. Túnicas de alga Garbalena e tintas corporais como o Arbum são frequentemente utilizadas por esse povo.

Bônus: Resiliência, Sobrevivência, Força e P.V extra.



4

Papéis de Jogo

Enquanto os Grimos definem suas habilidades e poderes, os Papéis de Jogo definem a sua responsabilidade dentro de um combate.

ajudar a desempenhar seu papel da forma mais eficiente possível. A seguir, vamos explicar como essa escolha afeta o seu Personagem.

A escolha do Papel definirá qual será sua progressão de Pontos de Vida e Magia, além de fornecer habilidades exclusivas que vão te

Como o Papel de Jogo influencia seu Personagem?

Os Papéis de Jogo influenciam na sua Progressão de Pontos de Vida e Magia, além de definir seus Pontos de Movimento base. Vamos falar um pouco sobre eles:

Atributos Base

Cada Papel possui atributos base. O papel de **Tanque**, por exemplo, é destinado aqueles que querem tomar a linha de frente nos combates e, por isso, iniciam com Pontos de Vida extra para que possam aguentar mais.

Além disso, eles também definem qual será o seu **Movimento** inicial.

Progressão de Nível

Sempre que o seu personagem passa de Nível, você recebe Pontos de Vida e Magia adicionais. A escolha do Papel de Jogo define quantos pontos você receberá por Grau (a cada 5 Níveis).

No Papel de Atirador, o Personagem recebe +3/+3/+6/+6 de Vida por nível, onde cada número representa o ganho de Pontos do Nível 1 ao 5, 6 ao 10, 11 ao 15 e 16 ao 20.

Proficiência de Armas

Os Papéis também especificam sua proficiência padrão de Armas. Mas ao invés de especificar o Tipo da Arma, o Papel especifica os Atributos de Arma que você terá proficiência.

No jogo, cada tipo/categoria de arma é associada a um atributo. Machados, por exemplo, são associados à Resiliência, e espadas são associadas a Força, enquanto cajados são associados ao atributo Elo Mágico. Ao utilizar armas fora de sua proficiência, o Personagem receberá uma penalidade de -2 na jogada de ataque.

Poderees de Papel

Além de tudo isso, cada Papel também define um conjunto de poderes especiais que você pode usar em combate para desempenhar seu papel de jogo com eficiência. Os **Tanques**, por exemplo, podem compelir inimigos a lhe atacarem, e **Conjuradores** podem recuperar Pontos de Magia mesmo depois de terem esgotado completamente.

A escolha do papel existe porque o combate no Fábulas & Goblins pode ser desafiador; você precisará de todas as cartas na manga para vencer seus inimigos.



Carregador

Se você é daqueles que não se importa em correr riscos se o objetivo for causar o maior dano possível, o Papel Carregador é pra você!

Como o próprio nome diz, o Papel do Carregador possui este nome porque esses personagens geralmente “carregam” o time em direção a vitória. Suas habilidades geralmente exigem proximidade e engajamento com os inimigos.

Dano Colateral

Como uma ação de movimento, você pode utilizar Dano Colateral para se mover e atacar um inimigo em uma única ação.

O ataque é realizado contra a Defesa física do oponente e causa $\text{GRAU} \times 1d4$

de Dano ao invés do dano da sua arma. Se sua arma ou Grimo aumentar o seu dano causado através de uma propriedade mágica, esse dano extra poderá ser aplicado aqui.

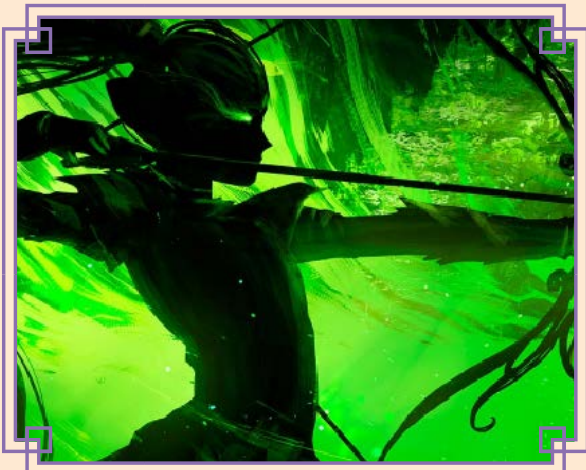
Não pode ser realizado enquanto estiver engajado com um inimigo.

Atributos & Progressão

Atributo	Valor
Pontos de Vida	14
Pontos de Magia	12
Movimento	5
Proficiência Armas	Força ou Agilidade
Pontos de Vida por Nível	+4/+4/+8/+8
Pontos de Magia por Nível	+2/+4/+4/+6

Ataque Poderoso

Use a qualquer momento para aumentar dano do seu próximo ataque em $\text{GRAU} \times d12$. Pode e ser usado apenas uma vez por encontro.



Atirador

O Atirador é um tipo de Carregador focado no combate a Longa Distância. Costuma se especializar em precisão e combate estratégico.

Personagens atiradores costumam ficar distantes no campo de batalha, oferecendo cobertura aos aliados e alto dano aos inimigos. Podem utilizar armas de projéteis como Arcos e Bestas.

Precisão Afiada

REAÇÃO: Use a qualquer momento para maximizar o valor de um único dado em um teste de ataque ou dano de um poder realizado a longa distância. Usar esta habilidade durante um ataque não resulta em um Triunfo mas pode evitar um Fracasso de ocorrer. Pode ser usado uma vez por encontro.

Caso você tenha rolado 1 e 20 no seu ataque, e tenha maximizado o Fracasso, seu teste é considerado automaticamente como um Triunfo não Épico.

Atributos & Progressão

Atributo	Valor
Pontos de Vida	14
Pontos de Magia	12
Movimento	5
Proficiência Armas	Agilidade ou Sobrevivência
Pontos de Vida por Nível	+3/+3/+6/+6
Pontos de Magia por Nível	+3/+3/+6/+6

Desengajar

No lugar de uma ação de Movimento, você pode se afastar de um inimigo gratuitamente sem penalidades, movendo-se até 3 quadrados e realizando um ataque simultâneo com sua arma principal de longa distância.

Só pode ser realizado com alvos engajados.



Conjurador

O Conjuradores são como Carregadores mágicos. Geralmente dependem de um vínculo forte com a Magia, pois seus poderes costumam utilizar mais Pontos de Magia do que outros Papéis de Jogo. Possuem proficiência com armas de origem mágica e não costumam ser muito fortes no ataque ou defesa corpo a corpo.

Sobrecarga Mágica

A qualquer momento, sobrecarrega um poder mágico (do Grimo ou de Itens), aumentando sua área em 1. Exemplo: Poderes em áreas quadradas de 1x1 se tornam 2x2. Poderes que atingem 1 alvo ou ponto agora atingem 2 alvos/pontos, e poderes em linha de 1x4 se tornam 2x4. Não tem efeito em poderes corpo a corpo ou que se aplicam a sí mesmo.

Não pode ser usado em ataques Especiais (Ultimates).

Atributos & Progressão

Atributo	Valor
Pontos de Vida	12
Pontos de Magia	14
Movimento	4
Proficiência Armas	Armas de Intelecto, Elo Mágico ou Espírito
Pontos de Vida por Nível	+2/+4/+4/+6
Pontos de Magia por Nível	+4/+4/+8/+8

Queima de magia

Você gasta uma Ação Maior para drenar todos seus Pontos de Magia. Geralmente utilizado para ativar o Fôlego Mágico.

Fôlego Mágico

Toda vez que você chegar em 0 P.M, você pode rolar GRAU*1d6 para recuperar essa quantidade de P.Ms. Só pode ser usado 1 vez por encontro. Os Pontos de Magia recuperados dessa forma só podem ser usados em magias ofensivas ou que pretendem potencializar o dano do conjurador.



Suporte

O Suporte é aquele que usa seus poderes para fortalecer e auxiliar seus aliados em combate. É um Papel que dificilmente prioriza causar dano nos inimigos, e que frequentemente se posiciona estrategicamente para fornecer benefícios aos aliados, ou até mesmo para conjurar malefícios aos inimigos.

Suportes são essenciais em qualquer grupo pois garantem que todos sobrevivam por mais tempo.

Salvar Aliado

A qualquer momento, apenas uma vez por encontro, você pode realizar uma Ação Extra para colocar uma instância de proteção em um alvo que previne que ele sofra $\text{GRAU} \times 1d10$ de dano no próximo ataque. Essa Ação também pode ser usada como uma Reação.

Usar Salvar Aliado como uma Ação não impede que você se movimente ou ataque.

Atributos & Progressão

Atributo	Valor
Pontos de Vida	12
Pontos de Magia	18
Movimento	3
Proficiência Armas	Intelecto, Elo Mágico ou Espírito
Pontos de Vida por Nível e Grau	+2/+4/+4/+6
Pontos de Magia por Nível e Grau	+5/+5/+10/+10

Cura Poderosa

Uma vez por encontro, um poder de cura ou uma poção de recuperação cura um adicional de $\text{GRAU} \times 1d8$ de Dano.



Tanque

O Tanque é um papel de Defesa e Proteção, focado em puxar a atenção do maior número de inimigos para si, permitindo que o grupo tenha tempo de agir. No campo de batalha preferem ficar próximos aos inimigos, gerando a maior exposição possível, devido a sua alta capacidade de sobrevivência.

Possuem uma quantidade superior de Pontos de Vida, assim como uma progressão melhor, sendo ideais para liderar o campo de batalha.

Provocar

Como Tanque, você pode usar uma Ação especial de Provocação. Provocar um inimigo faz com que ele receba -4 de Ataque (Físico e Mágico) caso decida não te atacar. A Provocação só tem efeito até o próximo ataque do alvo.

Atributos & Progressão

Atributo	Valor
Pontos de Vida	18
Pontos de Magia	12
Movimento	4
Proficiência Armas	Força ou Resiliência
Pontos de Vida por Nível e Grau	+5/+5/+10/+10
Pontos de Magia por Nível e Grau	+2/+4/+4/+6

Instância de Defesa

A qualquer momento antes de receber um ataque, você pode ativar a instância de Defesa para receber +4 de Defesa (Físico e Mágico) contra o próximo ataque realizado contra você. Use essa habilidade uma vez por encontro.



Utilitário

Os personagens utilitários são aqueles cujo Papel de Jogo pode variar imensamente durante o jogo e o contexto. Eles possuem um leque flexível de habilidades, que variam entre causar dano, controlar e fornecer suporte aos aliados.

Os Utilitários são como canivetes suíços, oferecendo grande flexibilidade dentro do combate e, portanto, precisam focar em uma progressão que não se dedica a uma única função.

Início Utilitário

Quando um encontro iniciar, escolha entre:

- Iniciar o encontro com GRAU*5 P.M temporários.
- Iniciar o encontro com GRAU*5 P.V temporários.
- Iniciar o encontro com +4 de

Iniciativa

- Iniciar o encontro com +4 de Bônus de Ataque.
- Iniciar o encontro com +4 de Bônus de Defesa.

Atributos & Progressão

Atributo	Valor
Pontos de Vida	14
Pontos de Magia	14
Movimento	4
Proficiência Armas	Qualquer uma
Pontos de Vida por Nível	+3/+3/+6/+6
Pontos de Magia por Nível	+3/+3/+6/+6

Manobra Utilitária

Uma vez por encontro, e a qualquer momento, escolha entre:

- Durante seu turno, receba +4 de movimento.
- Durante seu turno, aumente sua alcance de ataque em +2.
- Durante seu turno, aumente o dano causado no seu próximo ataque em GRAU*5.
- Forneça +2 de Ataque ou Defesa a um aliado. (especificar se é Físico ou Mágico)

Entendendo as Regras do Jogo

As próximas páginas assumem que você entende pelo menos um pouco sobre os aspectos básicos do mundo das Terras Místicas, mas caso você não entenda, pode consultar nosso [PDF DO GUIA DE MUNDO](#).

O RPG é um jogo simples, e nosso objetivo é simplificar bastante para que você tenha a melhor experiência de todas.

Nas próximas páginas, vamos falar das regras básicas para se jogar este RPG, como por exemplo os Tipos de Ações, Descansos, Ganho de Experiência e muito mais.

Se você não possui experiência com RPG, não se preocupe, pois seremos breves e te explicaremos o essencial para jogar uma partida de RPG!





Criando seu personagem de jogo

A primeira coisa que você precisará para jogar é obter uma **FICHA DE PERSONAGEM**. Ela descreve seus Pontos de Vida e Magia, além de atributos e outras informações.

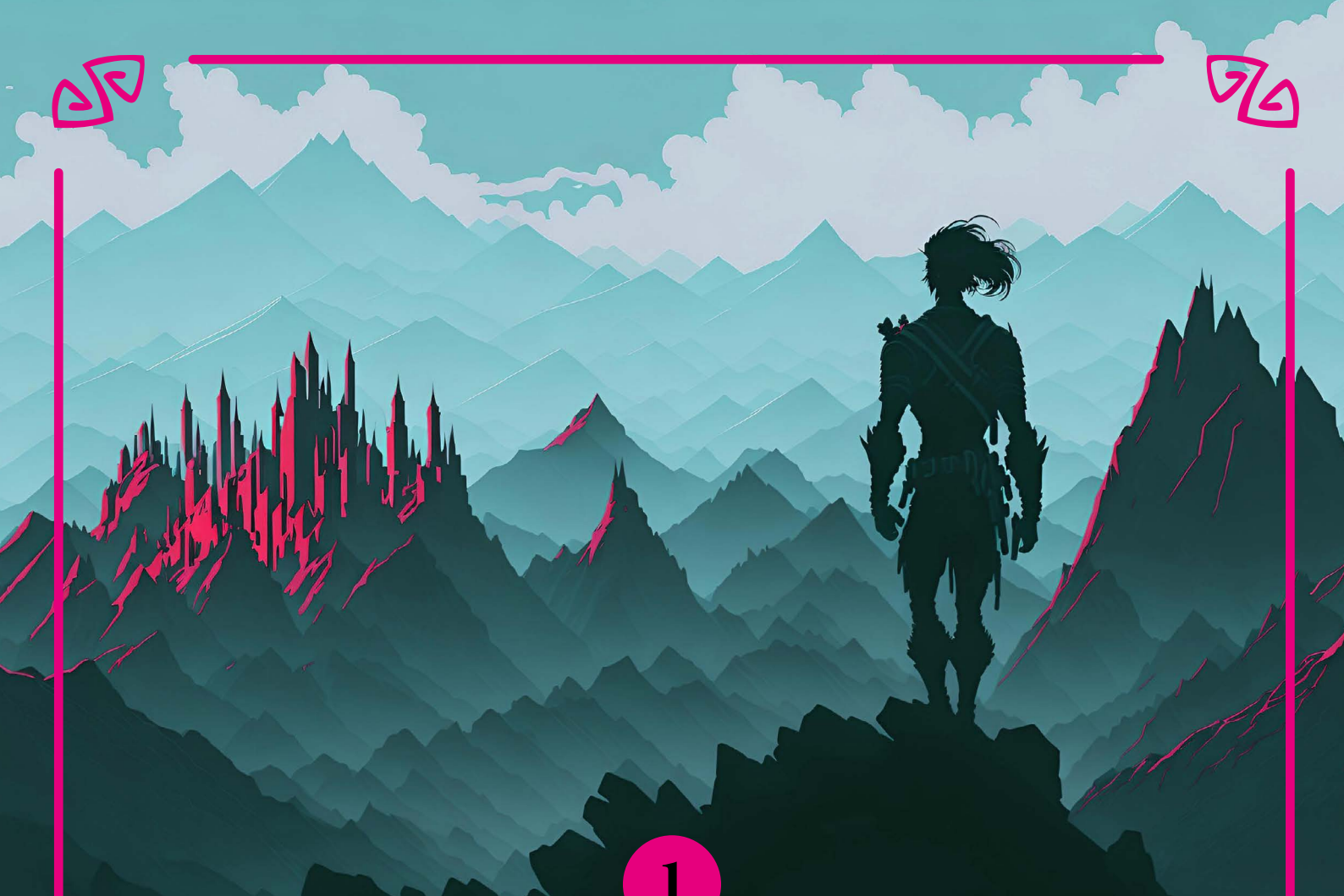
Aqui neste livreto de Jogo Rápido disponibilizamos duas formas de obter um personagem para começar a jogar. A primeira é utilizando nosso aplicativo de **Gerador de Personagem**, que pode ser acessado na última página deste livreto.

Porém, caso prefira, também disponibilizamos diversas fichas de Personagens totalmente prontas para que você possa rapidamente escolher uma e começar a jogar! Escolha a sua e vamos começar!



Metaloides Filho de Arcádia e seus minions





1

Cenas de Jogo

Como jogador, você estará interpretando um personagem que passará por diversas localidades, desde vilarejos, castelos fantasmas, florestas e outros lugares incríveis.

Cada um desses lugares será descrito pela pessoa no papel do Narrador, aquele que está contando a história. Chamamos

esses lugares de **CENAS**.

Cada **Cena de jogo** trará um número infinito de ações que o seu personagem pode realizar.



Avançando em cenas

A pessoa jogando no papel de Narrador é a responsável por abrir espaço para que os personagens possam interagir com a cena, e avançar para novas cenas conforme a história avança.

Então imagine que você e seu grupo estão diante da entrada de um grande castelo e decidem abrir a porta principal para explorá-lo. Assim que o fizerem, o Narrador poderá dizer:



Vocês empurram a pesada porta de ferro e um grande estrondo reverbera no alto pé direito do salão de entrada. Aos lados, duas escadarias compridas levam a um tipo de mezanino, e um longo e extenso salão de recepção contendo estátuas de ferro se estende a frente. Uma delas parece estar sem cabeça.

No exemplo anterior, o Narrador conduziu os jogadores de uma cena para outra. Eles saíram da cena “Exterior do Castelo” para adentrar na cena “Interior do Castelo”.

Em cada cena, o Narrador dará novas dicas de ações que os jogadores podem realizar, além de caminhos que eles possam tomar para que explorem outras cenas.

Portas, corredores e até buracos no chão podem ser passagens para novas cenas!

Interagindo como Personagem

Como personagem você pode interagir tanto em terceira como em primeira pessoa. Interagir em terceira pessoa é como dizer: *“Meu personagem diz para o grupo que devemos entrar no castelo”*.

Já a interação em primeira pessoa é o que chamamos de **INTERPRETAÇÃO**, e seria algo como: *“Que castelo interessante, devem haver tesouros valiosos aí dentro! Não sei vocês, mas eu vou entrar!”*





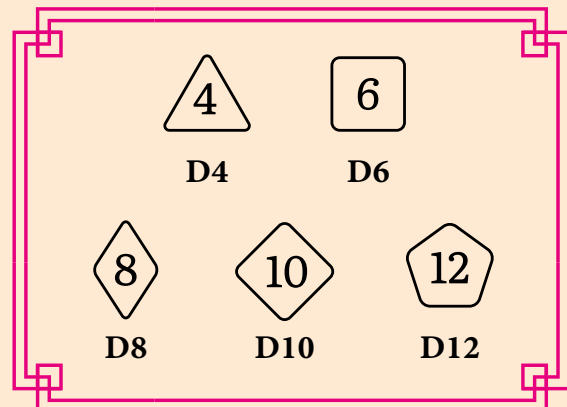
2

Testes & Sistema Duo20

O sistema Duo20 utiliza 2d20 para testes de acerto. Em resumo, para praticamente qualquer teste de perícia ou ação que você realizar no jogo, você rolará 2 dados de 20 faces e escolherá o maior resultado.

O d20 é utilizado na sua grande maioria para testes de acerto. Já para rolagens de dano e cura,

you usará os outros dados do **CONJUNTO D20**.





Triunfos e Desastres

Ao rolar 2d20 em um teste, você poderá obter o número 20 ou número 1. Esses números representam o que chamamos respectivamente de **Triunfos e Desastres**.

Tirar 1 em um dos d20 anula qualquer número alto que você possa ter tirado no outro dado, e faz com que sua ação seja considerada **DESASTROSA**. (ex: 1 e 19)

Ações Desastrosas tem consequências graves, e automaticamente **reduzem a durabilidade de um dos seus equipamentos em 1**.

Enquanto isso, tirar 20 em um dos d20 anula qualquer número baixo que você ter tirado no outro dado (ex: 2 e 20), e faz com que sua ação seja considerada **TRIUNFANTE**.

Ações Triunfantes são ações cujo resultado foi tão primoroso e perfeito que resultaram em consequências muito positivas para você ou para seu time, ou talvez muito negativas para os seus inimigos.

Triunfo & Desastre ao mesmo tempo

Tirar simultaneamente 1 e 20 nos dois d20 anula ambos o Triunfo e o Desastre, e a ação é considerada como uma falha comum.

Outras formas de falhar

No Sistema 2d20, sempre que você tirar números iguais no d20 (10 e 10, 19 e 19, etc), sua ação será automaticamente considerada uma falha comum, mesmo que os dois números sejam suficientes para que você passe no seu teste.

Resultados Épicos

Se você tirar dois Triunfos (20 e 20) ou dois Desastres (1 e 1) no dado, ao invés da sua ação ser considerada uma falha comum, ela será considerada ou um Triunfo Épico ou um Desastre Épico.

Esse resultado é raríssimo, e deve ser interpretado com criatividade e intensidade pelo narrador e pelos jogadores. Pense em algo absurdo e faça acontecer!





3

Ações de Jogo

O RPG de Mesa é um jogo sobre **ações e reações**. Abrir uma porta, falar com o taverneiro e atacar um inimigo são apenas exemplos de ações que você pode realizar no jogo. Aqui o céu é o limite!

Mas **lembre-se**: cada ação que você realizar no jogo terá uma consequência, que pode ser boa ou ruim, dependendo da ocasião

e do contexto. Aqui falaremos um pouco sobre os tipos de ações e como elas funcionam.



Realizando uma Ação

Realizar uma Ação no jogo é tão simples quanto observar e reagir a uma descrição do Narrador. Talvez ele esteja dizendo:



Ao subir as escadas do castelo, vocês observam um lindo quadro na parede. Há também uma pequena estante com uma estátua de Madeira de um Javali esculpido delicadamente, colocada de forma centralizada sob um pequeno tapete de veludo.

Nesse caso, realizar uma ação é tão simples quanto dizer: “Eu quero verificar a estátua do javali!”

Mas **todas as ações possuem reações.**

Nesse caso, talvez haja uma consequência por mexer na estátua do javali, e logo após a sua ação, o Narrador diga:



Quando você tira a estátua de sua posição, um estralo sutil é ouvido, como se algo tivesse desencaixado de algum lugar. No lugar da estátua, você vê o desenho de um pino que parece se encaixar perfeitamente nela. Imediatamente, a sala começa a tremer, quando uma das paredes finalmente revela uma passagem secreta!

Ufa! Dessa vez seu personagem deu sorte pois a consequência dessa ação no final das contas parecia ser inofensiva, mas lembre-se, nem sempre será assim!

Ações com Rolagens

Nem todas as ações podem ser realizadas tão facilmente. Certamente pegar a estátua do javali pode ter sido fácil, mas realizar um salto entre duas plataformas ou empurrar um objeto pesado pode exigir uma rolagem do seu atributo Agilidade ou Força.

Vamos falar sobre essas ações a seguir.





Ações de Perícia

Algumas ações exigem que o Jogador realize um teste de rolagem de dados para ser bem sucedido.

Fazer um salto de um telhado para o outro pode exigir um teste do atributo **Agilidade**, enquanto empurrar uma pedra muito pesada pode exigir um teste de **Força**.

Chamamos de **Ações de Perícia** as ações que não exigem resistência ativa da outra parte. Aqui, o resultado que você precisa tirar no dado para ser bem sucedido é um número fixo.

Como realizar uma Ação de Perícia?

Para qualquer ação no jogo (exceto iniciativa), você deve sempre rolar **2 Dados de 20 faces (d20)**.

Vamos supor que você queira empurrar uma Pedra pesada, e possui **2 PONTOS DE FORÇA**.

Nesse caso, você deve rolar os **2 dados**, selecionar o valor maior, e somar **+2**.





Agora vamos supor que o seu resultado nos dois dados foi:

14

7

Você escolherá o número maior, no caso, **14**, e somará **+2** (seu valor de Força). O resultado final será **16**, que é um sucesso!

A tabela abaixo ilustra os tipos de resultados que você pode obter:



Desastre (quando qualquer dado resulta em 1)

Sua ação é desastrosa trazendo diversas consequências negativas.

1

Falha (quando o resultado final é menor que 14)

Sua ação falhou e também pode gerar consequências negativas.

2 ~ 13

Sucesso (quando o resultado final é maior que 13)

Você consegue realizar a ação com sucesso, sem grandes consequências.

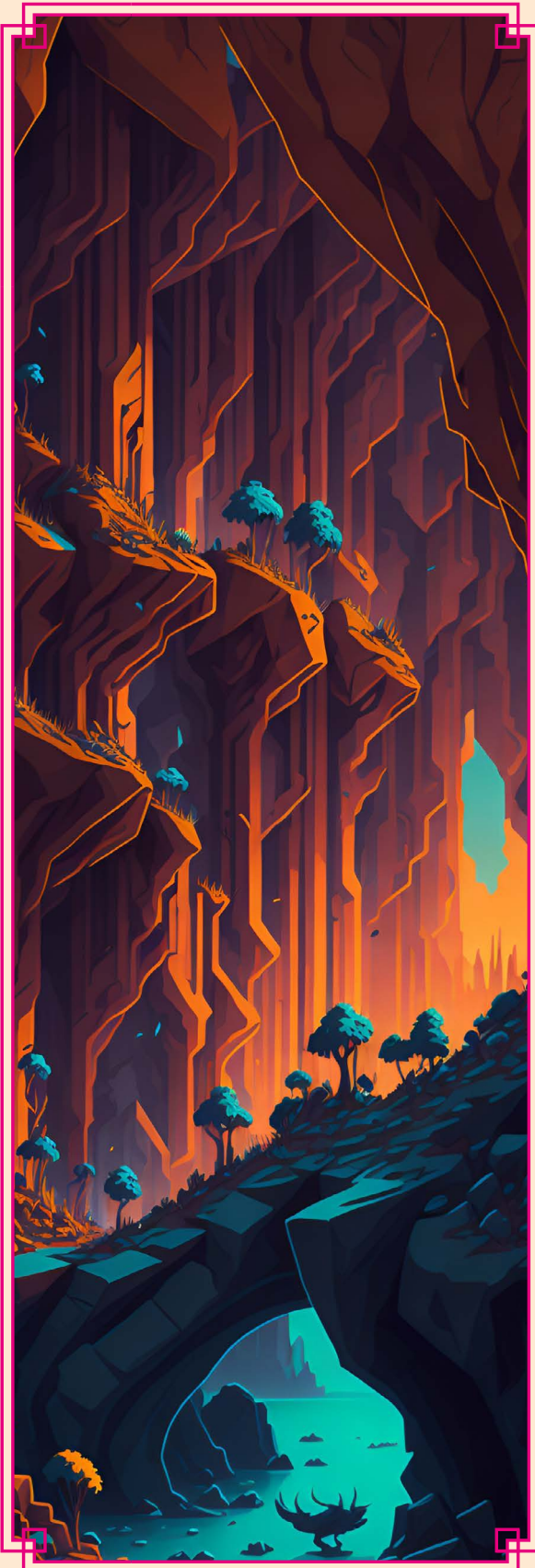
14 ~ 19

Triunfo (quando qualquer dado resulta em 20)

Sua ação é executada com perfeição ou de forma incrivelmente épica.

20





Ações de Desafio

Diferente das Ações de Perícia, essas ações são **resistidas** pelo outro lado. Um exemplo seria usar sua força para breicar um trem em movimento. Aqui, sua força deve **vencer** a força do objeto que você está tentando parar.

Nessas ações, não há uma tabela fixa, e você precisa fazer uma rolagem para superar o atributo do oponente. Ações de combate frequentemente são consideradas **Ações de Desafio**.

Como realizar uma Ação de Desafio?

Para realizar uma ação desse tipo, o Narrador definirá um número (secretamente ou não) do qual você deverá superar se quiser ser bem sucedido. Chamamos esse número de **DIFICULDADE DO TESTE**.

Assim como na tabela fixa dos Testes de Perícia, rolar um resultado que esteja abaixo do valor de dificuldade resultará em uma **FALHA**. Da mesma forma, qualquer valor igual ou superior à Dificuldade do Teste será considerado como um **SUCESSO**.

Vamos supor que você possua 1 de Força e esteja tentando parar um





trem de Força **15**. Você precisará tirar pelo menos **14** no dado para que consiga pará-lo.

Assim como nas Ações de Perícia, tirar **1** ou **20** no dado também resultará em Desastres e Triunfos, independente da dificuldade do teste.

Exemplos

A tabela abaixo mostra dois desafios diferentes, onde a barrinha colorida representa os vinte números de um **d20**.

No primeiro desafio, é possível vencer tirando um número maior que **9** (10 ou mais). Já no segundo, o resultado final precisaria ser de pelo menos **22**.



O que significa que se você tirar **19**, vai precisar de um bônus de **+3** para obter um sucesso.

1. Desafio Fácil

Ação: Atacar um inimigo com a Espada.
Defesa do Inimigo: **10** (Dificuldade do Desafio)

1	Desastre	2~9	Falha
20	Triunfo	10+	Sucesso

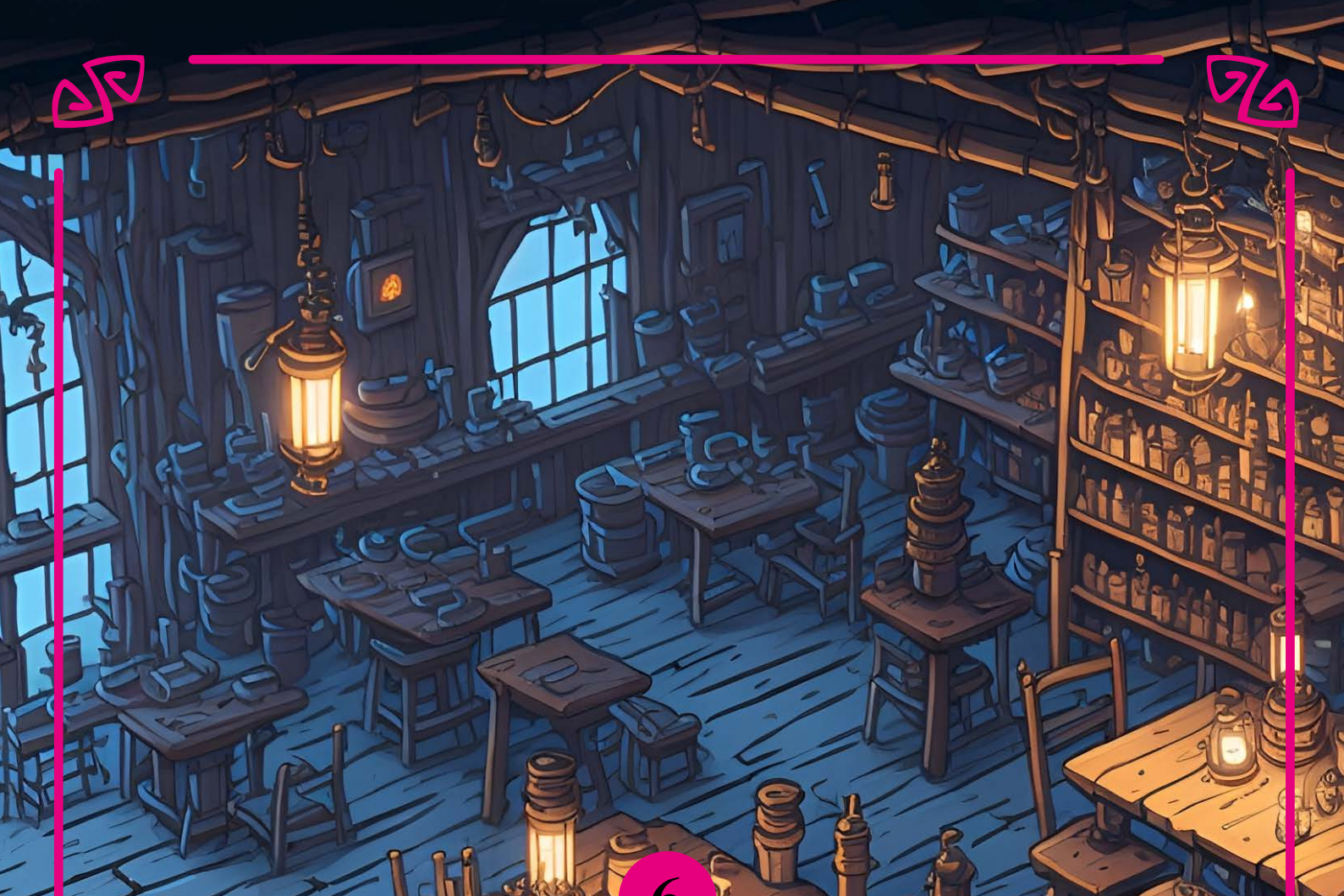


2. Desafio Difícil

Ação: Brecar um Trem em movimento.
Defesa do Trem: **22** (Dificuldade do Desafio)

1	Desastre	2~14	Falha
20	Triunfo	22+	Sucesso





6

Recuperando P.V e P.M

Conforme seu personagem progride na história do jogo de RPG, **ele certamente irá se desgastar.**

Talvez seja o desgaste de um combate desafiador, ou até mesmo, uma fuga não planejada que te obrigou a utilizar todas as suas cartas na manga.

Bom, seja como for, em algum momento você vai precisar recuperar esses pontos.

Pois aqui nesta seção, vamos falar brevemente sobre as diversas formas e regras para restaurar sua vitalidade física e mágica!



Parada para o Descanso

O **DESCANSO** é a forma mais fácil de recuperar seus Pontos de Vida e de Magia. Nada melhor que uma boa noite de sono para curar todo o cansaço e renovar sua conexão mágica com o seu Grimo, não é mesmo?

Realizar um Descanso recuperará **100% dos seus Pontos de Vida e de Magia**, além de remover alguns efeitos especiais. E apesar de ser possível fazer um Descanso em qualquer lugar, você provavelmente vai preferir realizá-lo em locais preparados para lhe oferecer o maior conforto possível, certo?

Realizar um Descanso sem conforto pode te conferir **penalidades de -1 ou -2 pontos**, dependendo de quão desconfortável é o seu local de descanso.

No jogo, tendas e sacos de dormir podem ser usados para **ANULAR** essas penalidades. Além disso, tavernas luxuosas podem até conferir **BÔNUS** após uma noite confortável numa boa cama!

Itens de Recuperação

POÇÕES DE VIDA E MAGIA são comuns nas Terras Místicas e podem ser encontradas em diferentes intensidades e tipos – geralmente separadas por Graus que variam entre **1 a 5**.

Além das poções de cura comuns, é possível também encontrar diversas **POÇÕES DE AFLIÇÃO**, que curam enfermidades específicas e até maldições que não desaparecem após o fim de combates.

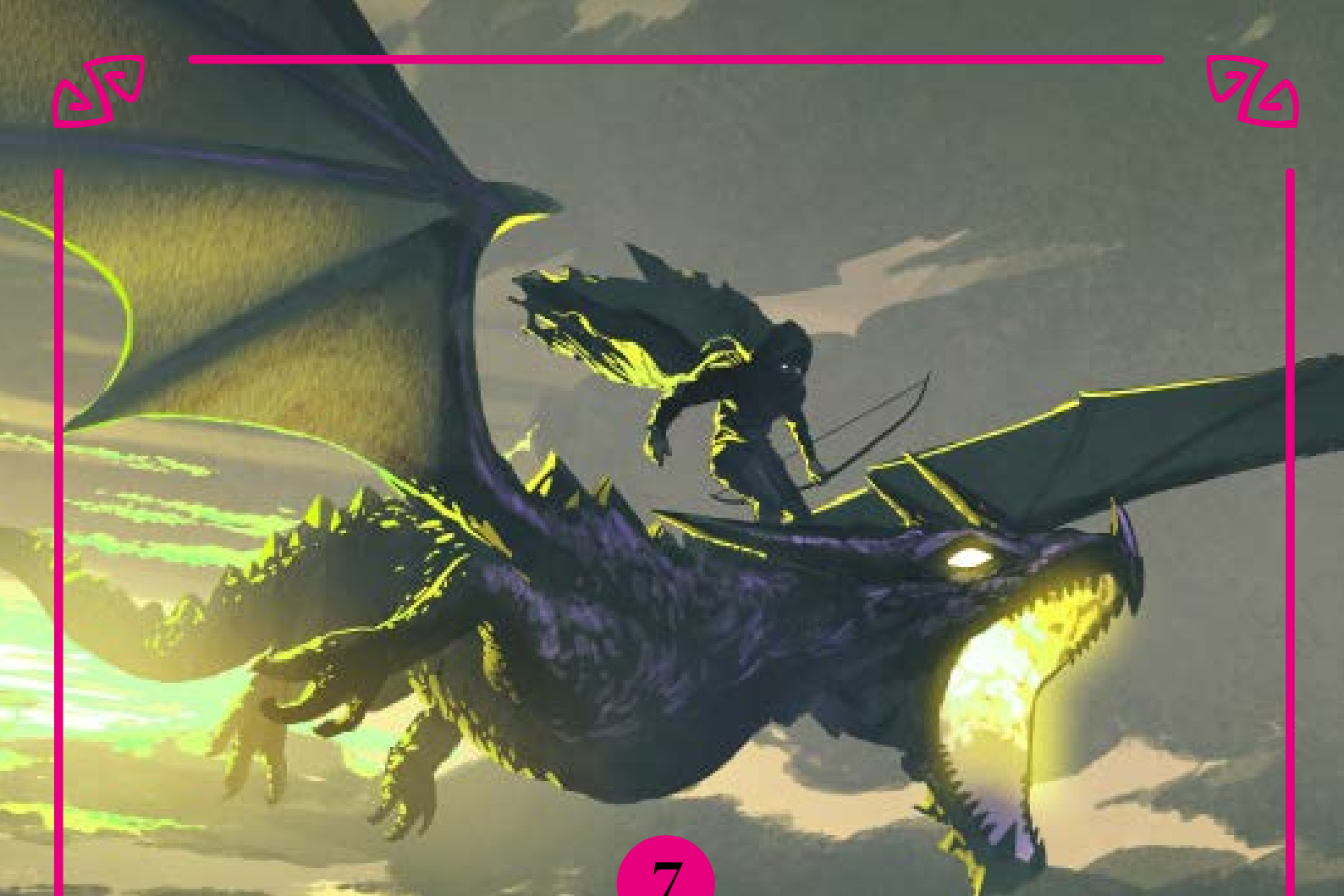
Poderes de Recuperação

Muitos Grimos possuem poderes de recuperação de cunho mágico, espiritual ou até mesmo físico. Grupos de aventureiros balanceados sempre possuem alguém capaz de lidar com ferimentos e aflições.



Para mais informações sobre os Itens de Descanso e Poções de Cura, consulte a seção Comércio & Mercadores do livro Digital.





7

Ganhando Experiência

Qual seria a graça de jogar RPG sem **evoluir seu personagem**?

Após algumas sessões de jogo, ele ganhará novos poderes, conquistará itens exclusivos e se tornará mais influente no mundo em que ele vive!

No nosso jogo, a progressão do personagem está relacionada à escolha do Papel de Jogo e é feita através do que chamamos de **PONTOS DE AVENTURA**.

Nesta seção, vamos falar um pouco sobre eles.



Pontos de Aventura

No Fábulas & Goblins, você ganha pontos de experiência ao avançar na história do jogo. Chamamos esses pontos de **PONTOS DE AVENTURA**. Personagens ganham Pontos de Aventura de 3 maneiras distintas:

- de forma progressiva, devido ao avanço da história/campanha;
- de forma coletiva, por ações notáveis de esforço conjunto do grupo de jogadores;
- de forma individual, para recompensar ações inteligentes e interpretações notáveis de jogadores.

Cada Personagem começa no Nível 1 (Grau 1), e pode evoluir até o Nível 20 (Grau 4). A cada 5 níveis, seu Grau avança em 1 (um), e o requisito para passar de nível aumenta:

Grau 1	Grau 2
(4 pontos)	(6 pontos)
□ □ □ □	□ □ □ □ □ □
Grau 3	Grau 4
(8 pontos)	(10 pontos)
□ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Aumentando sua Vida e Magia

A cada Nível ganho, seu Personagem se torna mais forte, aumentando seus Pontos de Vida e Magia.

O Papel de Jogo do seu personagem especifica quantos pontos você ganhará por nível dependendo do seu Grau atual:

Ex: Papel do Carregador

Grau	1	2	3	4
P.V.	4	4	8	8
P.M.	2	4	4	6

Progressão de Nível dos Grimos

Assim como os Personagens, cada Grimo possui seu próprio Nível e passa de nível automaticamente junto com o personagem.

No jogo, novos poderes são destravados no Grimo conforme você evolui, conforme a tabela da página seguinte:





Tabela de Progressão do Grimo

Nível	Novo poder?
1 (um)	2 poderes do Grau 1
2 (dois)	-
3 (três)	1 poder do Grau 1
4 (quatro)	-
5 (cinco)	1 poder do Grau 1 ou 2
6 (seis)	-
7 (sete)	1 poder do Grau 1 ou 2
8 (oito)	-
9 (nove)	1 poder do Grau 1 ou 2
10 (dez)	1 poder do Grau 1/2/3
11 (onze)	-
12 (doze)	1 poder do Grau 1/2/3
13 (treze)	-
14 (catorze)	1 poder do Grau 1/2/3
15 (quinze)	-
16 (dezesesseis)	1 poder do Grau 1/2/3/4
17 (dezesete)	-
18 (dezoito)	1 poder do Grau 1/2/3/4
19 (dezenove)	-
20 (vinte)	1 poder do Grau 1/2/3/4

Ganhos de Vida e Magia por Papéis de Jogo

Carregador

Grau	1	2	3	4
P.V.	4	4	8	8
P.M.	2	4	4	6

Atirador

Grau	1	2	3	4
P.V.	3	3	6	6
P.M.	3	3	6	6

Conjurador

Grau	1	2	3	4
P.V.	2	4	4	6
P.M.	4	4	8	8

Suporte

Grau	1	2	3	4
P.V.	2	4	4	6
P.M.	5	5	10	10





Tanque

Grau	1	2	3	4
P.V.	5	5	10	10
P.M.	2	4	4	6

Utilitário

Grau	1	2	3	4
P.V.	3	3	6	6
P.M.	3	3	6	6

Obtendo novos Grimos

Todos os personagens passam a poder obter um segundo Grimo no momento que atingem o **Nível 5**. A obtenção do Grimo adicional fica a escolha do Jogador.

Existem requisitos que você precisa cumprir para adentrar uma nova escola de treinamento. Aprender um novo Grimo leva cerca de **1 mês de tempo** no mundo do jogo para que você esteja pronto para usá-lo em combate. Ao final do treinamento, o Personagem poderá receber o novo Grimo, incluindo **2 poderes iniciais** e um **Especial adicional**, como dita a regra.

Progredindo de Nível com múltiplos Grimos

Assim como o Personagem, os Grimos também se iniciam no Nível 1 e progredem até o Nível 20, mas como funciona quando um personagem possui múltiplos Grimos?

Por via de regra, sempre que um Personagem passa de Nível, ele tem a **oportunidade de aumentar um de seus Grimos em 1 nível**.

O que automaticamente significa que incrementar o nível do Grimo adicional significa sacrificar o progresso dos outros Grimos.

Mas o que acontece se o Personagem já estiver no Nível 20 e possuir Grimos em níveis inferiores?

Mesmo depois do Nível 20, os Personagens continuam acumulando Pontos de Aventura, e assim que tiverem Pontos suficientes para avançarem para o próximo nível, ao invés de avançarem no personagem, eles avançam em um de seus Grimos que ainda não atingiram o Nível máximo.



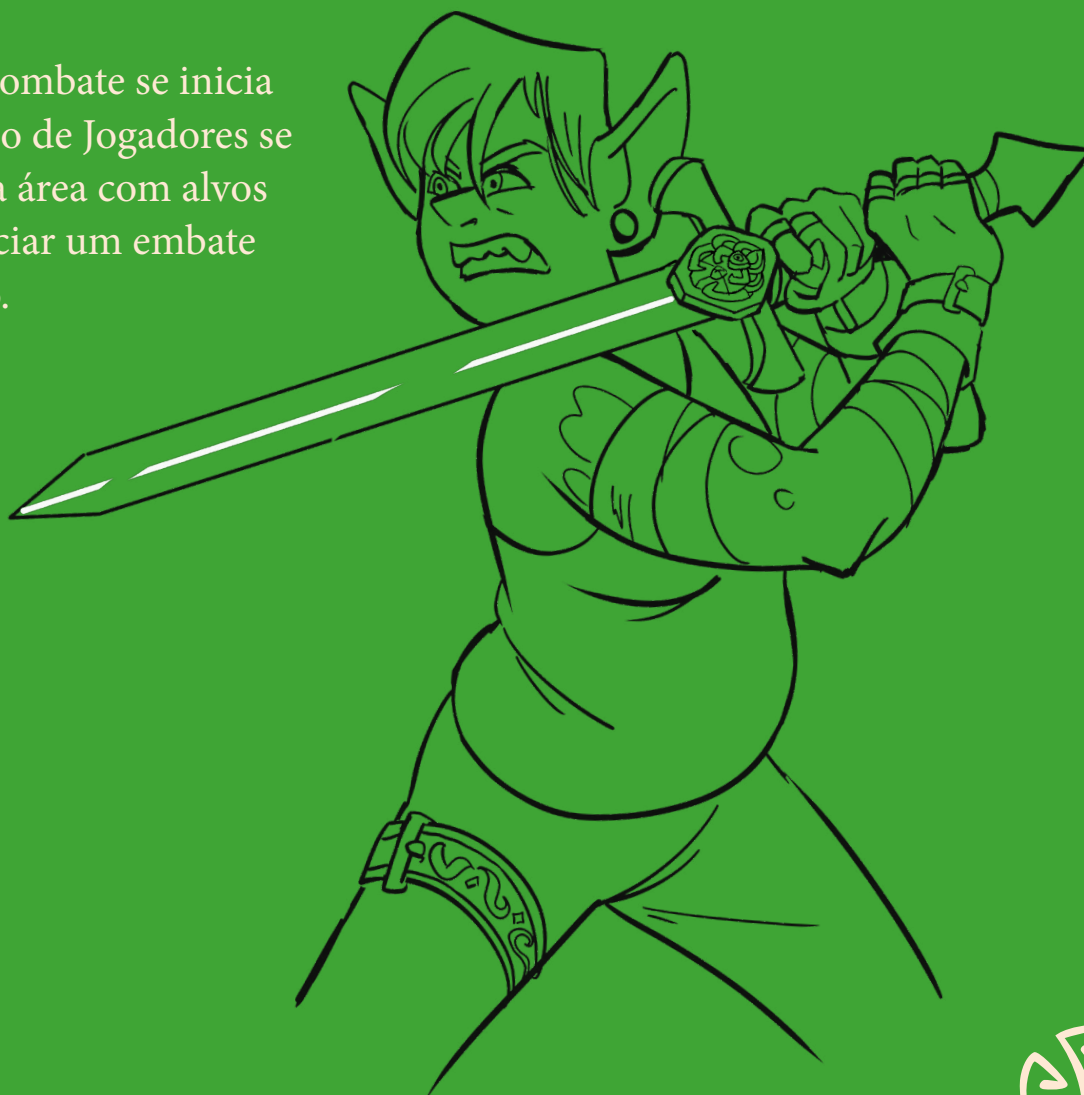
Entendendo as Regras de Combate

O **Combate** é um momento inevitável na vida de um Aventureiro, afinal de contas, é difícil agradar a todos, ainda mais quando “todos” é uma besta ensandecida que cruzou seu caminho durante uma viagem de volta para casa, ou ao explorar um templo antigo.

No jogo, um Combate se inicia quando o grupo de Jogadores se encontra numa área com alvos dispostos a iniciar um embate contra o grupo.

Nas próximas páginas vamos explicar passo a passo como funciona o combate, suas regras, as ações e o turno do jogador, e muitas outras regras mecânicas que você precisará para jogar este jogo.

Vamos começar?





1

Saque suas armas

O Confronto é inevitável e vocês estão de frente para o Inimigo. Não é mais possível fugir. O que fazer? Hora de sacar suas armas, e se preparar para o combate! Você e seus inimigos sacam suas armas, e o combate finalmente se inicia.

A primeira etapa do Combate é decidir quem vai agir primeiro. Chamamos isso de **INICIATIVA**. Aqui, vamos falar um pouco sobre essa etapa inicial do combate.



Regras de Combate

No Fábulas & Goblins, todo o combate pode ser resumido pelas seguintes etapas abaixo:

Os personagens calculam sua Iniciativa de Combate.

O Combate então se inicia pelo personagem com maior resultado de iniciativa, organizado em forma de rodadas. Cada rodada possui vários turnos, que podem ser de personagens ou inimigos. Durante um turno, cada personagem realiza ações.

Ao se esgotarem as ações de um personagem, o turno de um inimigo começa. A ordem de ação dos inimigos depende da ação dos personagens. Quem faz esse controle é o Narrador.

Quando um inimigo esgota suas ações, um novo turno se inicia para outro personagem seguindo a **ORDEM DE INICIATIVA**. Cada participante pode agir apenas 1 vez durante uma rodada.

Quando todos já tiverem agido, uma nova rodada se inicia. O combate se encerra se um dos lados derrotar o lado oposto.

Iniciativa

A Iniciativa é definida por um sistema misto, onde os Personagens possuem um valor de iniciativa, e os inimigos agem de forma intercalada, reagindo às ações dos Personagens.

O valor de Iniciativa dos Personagens é definido pela soma da Agilidade, Destino e outros Bônus de Iniciativa que o personagem possuir. (consulte a seção **CALCULANDO INICIATIVA** para entender o cálculo). Uma vez com o Valor de Iniciativa em mãos, você rolará um único D20 para **CALCULAR SUA INICIATIVA DE COMBATE**. É ela que vai definir a Ordem de ação dos jogadores.

O resultado do dado será somado ao seu valor de iniciativa. Uma vez que todos os jogadores calcularem suas iniciativas de combate, a ordem final será determinada do maior resultado para o menor resultado.

Os inimigos, por sua vez, não possuem iniciativa e agem apenas reagindo as ações dos personagens (salvo algumas exceções). Na Seção para Narradores damos algumas dicas sobre como o Narrador pode conduzir os inimigos durante o combate.



Ataque Surpresa

Alguns tipos especiais de combates podem mudar a ordem de Iniciativa. Um deles é o **Ataque Surpresa**.

Nele, o grupo que está surpreendendo pode agir uma rodada inteira antes mesmo que a iniciativa seja calculada. Essa regra se aplica tanto aos personagens quanto para os inimigos.

Criaturas sabem utilizar bem o elemento surpresa, pois suas vítimas frequentemente não conhecem seu territórios, e se tornam presas fáceis se estiverem distraídas.



Perfil dos Inimigos

O **SISTEMA DE INICIATIVA REATIVA** faz com que os inimigos não possuam valor de iniciativa e reajam instintivamente aos movimentos dos jogadores, mas fique atento: nem todo inimigo pensa da mesma forma.

Neste sistema, os inimigos possuem algo que chamamos de **TIPOS DE MORAL**, que influencia diretamente no comportamento deles em combate.

Um inimigo Covarde, por exemplo, vai sempre fugir de um combate direto pra tentar te atacar da forma mais injusta possível. Já um inimigo furioso provavelmente vai focar em um número menor de alvos e vai ter dificuldade para trocar mesmo que esteja sendo atacado por múltiplos frentes.

No final deste livreto fornecemos alguns exemplos de inimigos com morais de combate definidas para que você possa usar para começar a jogar este jogo de forma rápida.





Regra Opcional: Iniciativa dos Inimigos

Durante os nossos testes, percebemos que o **SISTEMA DE INICIATIVA REATIVA** torna o combate mais ágil e fácil de se realizar, pois o Narrador não precisa rolar cada iniciativa dos inimigos.

Contudo, caso você, Narrador, tenha dificuldades para se adaptar a este sistema, também é possível atribuir um valor de iniciativa manualmente para cada inimigo.





2

Turno do Jogador

Combate iniciado, iniciativas calculadas, até os inimigos já jogaram!

Mas agora **chegou sua vez**. O que vai fazer? O turno do Jogador é o seu momento de brilhar.

Conforme as regras, você poderá realizar **2 ações**, sendo as mais comuns delas a de Movimento e de Ataque.

No entanto, existem muitos outros tipos de ações que você pode fazer, e nesta seção vamos falar sobre elas.



7 segundos para agir

Um Turno de jogo leva em média **7 segundos**. Mas esse tempo é só uma estimativa, e na prática talvez seu turno leve um pouco mais ou menos tempo.

Durante o seu turno de combate, você pode realizar as seguintes ações:

- **Uma Ação Menor** (Ex: Mover-se)
- **Uma Ação Maior** (Ex: Ataque)
- **Múltiplas Ações Livres** (Ex: Falar com um aliado)

Ações Menores, Maiores e Livres são o que chamamos de Tipos de Ações.

Ações Maiores

Difícilmente você poderá realizar duas Ações Maiores num mesmo turno. Isso porque essas ações geralmente são mais impactantes no combate, e por isso precisam ser mais controladas.

Mesmo assim, alguns poderes especiais de Grimos podem alterar essas regras, permitindo que personagens realizem **Ações de Ataque extra**, por exemplo.

Ações Menores

Diferente das Ações Maiores, as Ações Menores são **mais flexíveis**, e permitem que você troque sua Ação Maior do seu turno por mais uma Ação Menor. Ou seja, em vez de se Mover e Atacar, você pode usar a Ação Mover duas vezes, e isso equivale à ação Correr.

Ações Livres

São ações que não se encaixam em nenhuma das categorias anteriores. Falar com os aliados ou os inimigos pode ser considerado uma ação livre desde que não afete mecanicamente no combate.

Ações livres existem para que o Jogador possa continuar interpretando seu personagem mesmo durante um combate tático.

Na página a seguir, dispomos em uma tabela todos os tipos de Ações Maiores e Menores que você pode realizar durante o jogo, além de uma explicação detalhada do que cada ação significa.





Tabela de Ações Maiores

Ação	Descrição
Atacar	Pode ser um ataque corpo a corpo, a distância ou até uma magia. Essas atividades contam como 1 ação. Ataques só podem ser realizados 1 única vez por turno, a menos que outro efeito diga o contrário
Defender	Você assume uma instância de defesa que dura até o seu próximo turno e lhe garante +1 de Defesa. Essa ação requer concentração, portanto, se você estiver paralizado ou inconsciente, não será possível se defender.
Trocar de Arma	Pode ser feita uma vez ao turno, e conta como 1 ação.
Ações Físicas	Aqui consideramos como Ações Físicas qualquer tipo de ação, acrobática ou não, que exige que o personagem mude o seu foco de combate para algum objeto ou região do combate, e realize um movimento físico.
Testes Sociais	Diferente de Falar livremente, que é considerado uma ação livre, um Teste Social consiste numa tentativa de motivação, intimidação, blefe ou manipulação realizada contra um Aliado ou Inimigo.
Usar um Item	Itens utilizáveis em combate como Poções de Cura, de Aflição e até Pergaminos mágicos podem ser utilizados como uma Ação Maior.

Tabela de Ações Livres

Ação	Descrição
Soltar um item no chão	Soltar um item no chão pode ser considerado uma ação livre mas apenas se for feito uma única vez no seu Turno.
Se jogar no chão	Se jogar no chão não conta como uma ação menor. É importante considerar que uma vez no chão, seu personagem se moverá com metade da velocidade de movimento.
Falar	Seu personagem poderá conversar livremente com Aliados ou Inimigos. É importante lembrar que esse diálogo só é considerado uma ação Livre se não tiver nenhuma repercussão mecânica. Testes de intimidação, manipulação ou blefe são considerados Ações Maiores.
Interromper Poder em conjuração	Se um personagem está conjurando um poder, ele pode usar uma ação livre para interrompê-lo. Se o poder ainda não foi conjurado, ele será cancelado. Se o poder estiver ativo, ele será dissipado.





Tabela de Ações Menores

Ação	Descrição
Mover-se	Essa atividade consiste em se movimentar pelo mapa usando seus pontos de movimento. Ex: Possuir 3 pontos de movimentos indica que você apenas poderá se mover 3 quadrados (horizontal ou vertical). Ações de movimento podem ser realizadas 1 ou 2 vezes no turno. (Mover-se 2 vezes sem atacar é considerado como “Correr”) O combate se baseia num grid quadrado, e você pode se movimentar na Horizontal ou na Vertical, mas nunca na Diagonal.
Correr	É a mesma coisa que se Movimentar 2 vezes no turno. Quando você corre, você não pode atacar pois já usou as suas duas ações. (A menos que outro efeito lhe diga o contrário).
Levantar	Geralmente usada quando seu personagem foi derrubado de alguma forma. Consome 1 ação.

Ações especiais de Reação

Além das Ações Maiores, Menores e Livres, há ainda um tipo especial de ação que chamamos de **Ações de Reação**. Essas ações conferem efeitos automáticos aplicados após certas condições no combate.

Um exemplo é o **APARO TREINADO**, onde o personagem pode gastar **1 Token** para se esquivar de um Ataque de Oportunidade inimigo no momento em que ele acontece.

Não há uma tabela específica para as Ações de Reações, porque elas

podem afetar o combate das formas mais variadas possíveis.

Inimigos Épicos (“Chefões”) frequentemente possuem Ações especiais que são ativadas quando, por exemplo, um personagem usa uma cura ou ataca à distância.

Essa é uma forma de permitir que um mesmo inimigo faça mais de um ataque durante uma rodada, pois alguns inimigos lutam sozinhos, o que significa que eles receberão múltiplos ataques dos Jogadores até que possam atacar em seu turno.





3

Movimento em Combate

Uma boa movimentação durante o combate pode ser a **diferença entre viver ou morrer**.

Assim como num jogo de xadrez, nosso sistema utiliza um grid de quadrados para representar o combate tático.

Nesta seção vamos apresentar as regras de movimentação, e como você verá, existem situações específicas onde o posicionamento do seu personagem poderá lhe conferir vantagens ou desvantagens.



O Movimento

Vamos começar com o Básico.

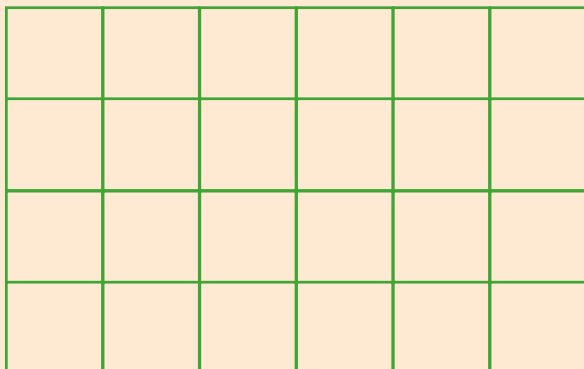
O que é o **MOVIMENTO EM COMBATE?**

Como explicamos anteriormente, o Movimento é uma Ação Menor que pode ser realizada uma ou duas vezes (no caso de Correr) no mesmo turno do jogador. Na ficha de cada personagem e inimigo, há um valor fixo para o Movimento. Cada ponto permite que você se mova 1 quadrado horizontal ou verticalmente no Grid de Combate.

Cada quadrado equivale a aproximadamente 1,5m de Distância.

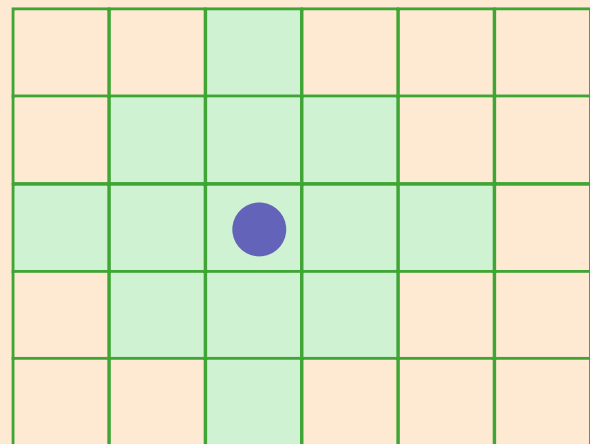
O que é um Grid de Combate?

O Grid é como um tabuleiro de Xadrez, ele possui diversos quadrados que juntos formam o que chamamos de “Grid”:



Movimentando-se em um combate

Cada Personagem possui um número de quadrados de movimento. Se um personagem possui **2 Pontos de Movimento**, significa que ele pode se movimentar da seguinte forma:



Um personagem não pode se mover para o mesmo quadrado ocupado por outro aliado ou inimigo.



O exemplo utilizado acima assume que o personagem ocupa apenas 1 quadrado. Unidades que ocupam 2 ou mais quadrados podem teoricamente se deslocar por um espaço maior com o mesmo número de pontos de movimento.

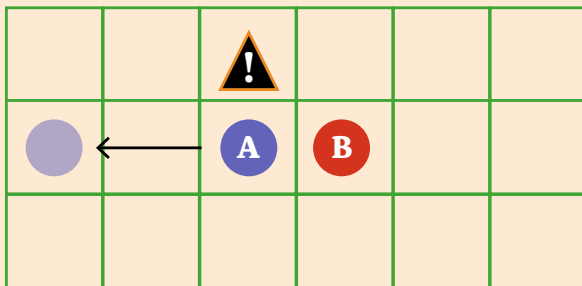




Engajamento de Combate

Quando duas unidades estão lado a lado no combate trocando ataques, dizemos que elas estão Engajadas. Um Personagem ou Inimigo engajado não pode se mover normalmente para longe do seu inimigo sem penalidades.

Caso alguma das unidades engajadas tente quebrar o engajamento se movimentando para longe, ele receberá um Ataque de Oportunidade.

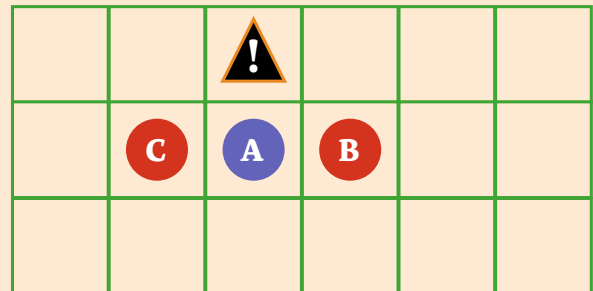


No exemplo acima, as unidades **A** e **B** estão engajadas em combate, mas em um certo momento **A** percebe que está perdendo, e decide quebrar engajamento de combate, fugindo para longe de **B**.

Nessa situação, a unidade **B** terá direito a um Ataque de Oportunidade, e que se for bem sucedido, interromperá a tentativa de locomoção de **A**.

Flanqueamento de Ataque

Em algumas situações, os inimigos podem estar em maior número, e você pode se encontrar flanqueado por seus inimigos. O Flanco é uma técnica de atacar o seu inimigo simultaneamente pela frente e pelas costas:



Na situação acima, duas unidades inimigas flanqueiam **A** pela frente e pelas costas, o Alvo Flanqueado recebe **Desvantagem em todas ações** até que o flanco seja quebrado. Já os alvos que flanqueiam recebem **Vantagem** em ações contra o alvo flanqueado. Tentar fugir de um flanco concederá **1 Ataque de Oportunidade a cada inimigo**.

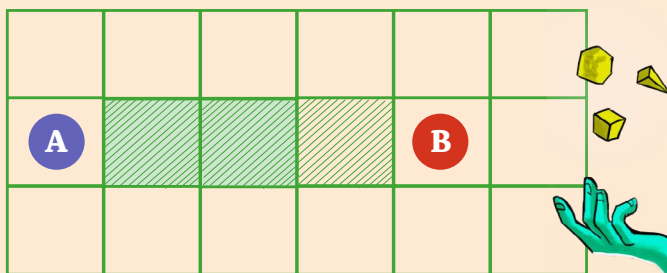




Terrenos Acidentados

Alguns terrenos podem ser difíceis de atravessar, como barrancos e caminhos com entulhos.

Num Grid de Batalha, cada Quadrado em Terreno Acidentado custa **2 Pontos** de Movimento para ser atravessado, enquanto Terrenos normais custam apenas **1 Ponto**.



No exemplo acima, mesmo que **A** tenha 4 Pontos de Movimento, ele não conseguirá chegar até **B**, pois cada quadrado com as linhas diagonais representam “terreno acidentado”, e para atravessar, custam **2 Pontos de Movimento** cada.

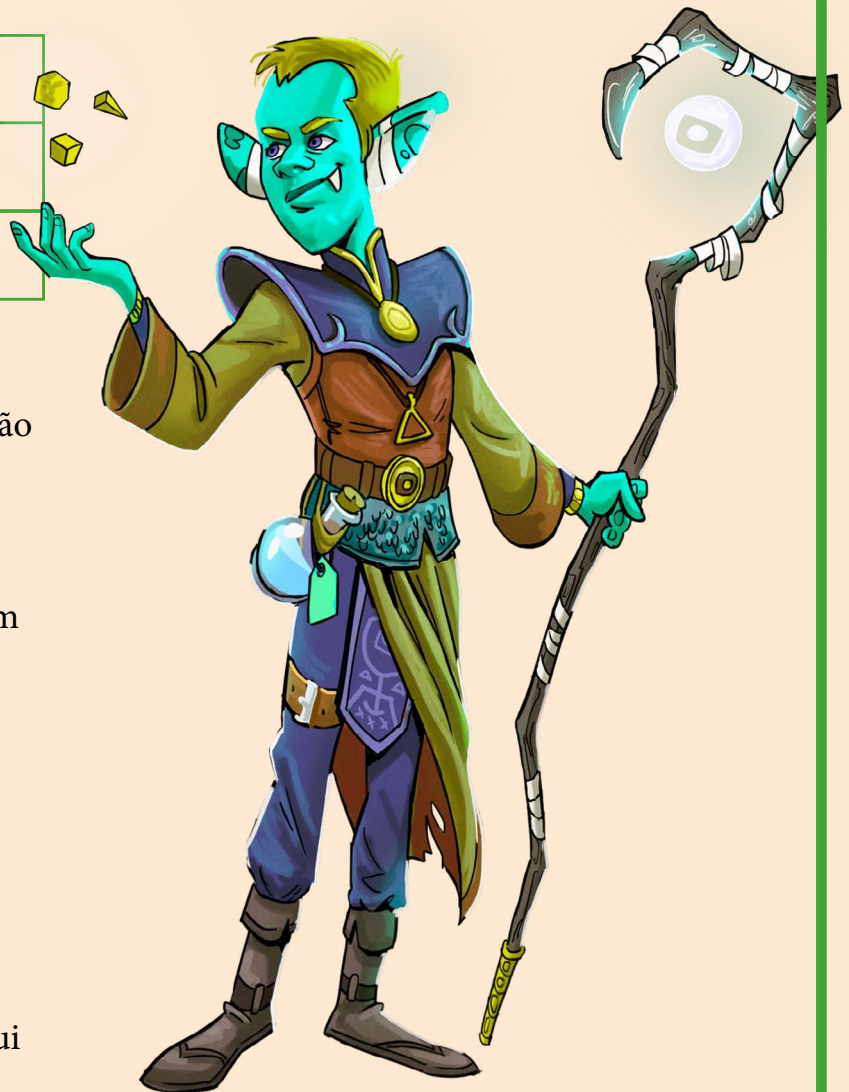
Regra Opcional: Teatro da Mente

Apesar de utilizarmos o sistema de Grid para orientar o combate, nada impede que essas mesmas regras aqui

sejam aplicadas no Teatro da Mente.

Essa forma de jogo substitui o Grid de Batalha pelo combate completamente Narrado, levando em consideração apenas a imaginação dos Jogadores.

Todas as regras que apontamos aqui podem ser facilmente adaptados para o teatro da mente se o Narrador e os Jogadores preferirem.





4

Atacando em Combate

Todos os personagens podem equipar uma arma, e cada Ataque Físico com uma Arma ou Magia consome uma Ação Maior.

E por incrível que pareça, os Ataques Mágicos com poderes também seguem a mesma regra!

As ações de ataque são consideradas **Ações de Desafio**, porque vão sempre ser testadas contra a Defesa do alvo.

Aqui vamos explicar como o Ataque funciona e como você aplica o dano de um ataque a um inimigo.



Realizando um ataque

Independente se você vai atacar com sua Espada ou com um Poder mágico do seu Grimo, uma jogada de Ataque é sempre realizada em três etapas:

1. Rolando o acerto
2. Determinando o sucesso
3. Aplicando o efeito ou dano

Etapa 1: Rolando o acerto

Se o ataque utilizar uma Arma, você testará contra a **DEFESA FÍSICA** do seu alvo. Agora, se o seu ataque for de um Poder Mágico, então você testará contra a **DEFESA MÁGICA** do alvo.

2d20 + (Ataque Principal)

A fórmula do ataque é a seguinte: **ATAQUE ARMA** é o bônus de ataque da sua arma equipada, que pode ser +0, +1 e assim por diante. No caso do ataque com **poderes mágicos**, ao invés do Ataque da Arma, você utilizará seu bônus de **ATAQUE MÁGICO**.

Etapa 2: Determinando o sucesso

Após rolar os dois dados de 20 faces, escolha o maior número entre eles e some com o seu Ataque Principal ou Mágico, e então você chegará em um número final. Esse número é seu Resultado de Ataque.

Se o número que você obteve for maior que a Defesa do Inimigo, seu Ataque é bem sucedido. Caso contrário, você Falha.

Exemplo

Ramón é um Aventureiro e atacará um Zumbi com seu Machado.

Seu Ataque Principal é +3 e o Zumbi possui 14 pontos de Defesa. Ele rola 2d20 e obtém 10 e 12 respectivamente.

Ele escolhe o número mais alto (12) e soma com seu Ataque Principal, que é +3, resultando em um total de 15. A Defesa Física do Zumbi é 14, logo Ramón é bem sucedido em seu ataque!





Etapa 3: Aplicando o dano

Agora que seu ataque foi bem sucedido, você pode aplicar o **DANO**. No caso de Ataques Físicos com armas, o Dano é determinado pela própria arma. Algumas armas aplicam por exemplo **1d10 + 3** de dano, outras podem ser mais fortes e aplicar **1d12 + 5**, o que significa que cada arma possui seu próprio Dano.

No caso de Poderes Mágicos, a regra é a mesma. Cada poder mágico possui sua própria fórmula de Dano, e geralmente especifica quanto de Dano você causará.

Exemplo

No nosso exemplo anterior, Ramón acertou um Zumbi com seu machado, superando sua defesa. O Machado de Ramón causa **1d12 + 2**, logo Ramón rola **1d12**, resultando em 7.

Seguindo a fórmula, ele soma o seu resultado (7) com (2), obtendo assim o resultado final de **9**. Portanto, o Zumbi neste caso sofrerá **9 pontos de dano**.

Fórmulas de dano com Grau

Algumas fórmulas de Dano podem incluir um Grau, como por exemplo o poder **Pancada** do Grimo de Giurad, cuja fórmula de Dano é:

$$\text{Dano da Arma} + \text{GRAU} * (1d12 + 5)$$

Seguindo o exemplo anterior, se Ramón tivesse usado o poder Pancada, precisaríamos saber qual seria o valor do seu Grau. Para isso basta verificar o Nível do Grimo de Ramón.

Nível	Grau
Do 1 ao 5	Grau 1
Do 6 ao 10	Grau 2
Do 11 ao 15	Grau 3
Do 16 ao 20	Grau 4

Como o Grimo está no Nível 6, seu Grau seria **2**, logo, além dos 9 Pontos de Dano de sua arma que ele causou, ele também causaria um adicional de **2d12 + 10**.





Como ler a Ficha de Poder

Diferente da Ficha de Armas, as **Fichas de Poderes** podem ser complexas, contendo vários efeitos e fórmulas que você precisa entender antes de usar o respectivo poder.

No quadro abaixo, selecionamos o poder **Pancada** que utilizamos no exemplo da página anterior. Apesar de ser um poder do Grimo, ele é um poder Físico e que, portanto, deve ser testado contra a Defesa Física do inimigo.

Abaixo, na legenda, explicamos com cores cada componente que forma o poder:

- **Custo do Poder**
- **Quantos alvos afeta**
- **Tipo de Ataque**
- **Descrição épica**
- **Descrição mecânica**
- **Fórmula de Dano**



Pancada

4 P.M

1 Alvo

Físico

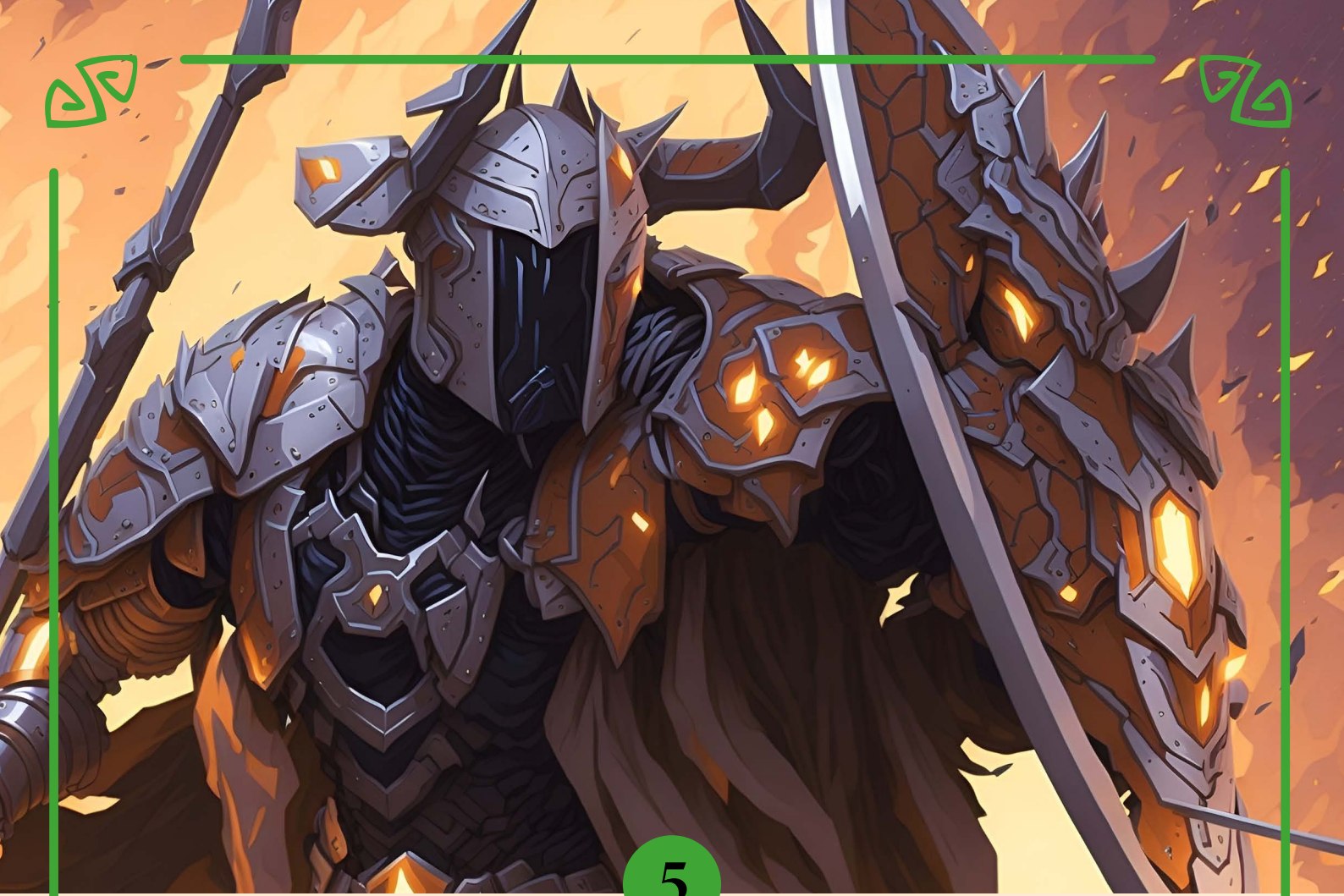
Você extrai a força do Grimo do Cavaleiro para desferir uma poderosa pancada no alvo. Um pequeno flash de luz amarelada parece emanar da sua arma quando o alvo é atingido.

A Pancada é um ataque corpo a corpo potencializado por Magia, e por isso, ao invés de usar o Ataque Mágico, o personagem deve usar o Ataque Físico para acertar o inimigo. O poder causa **DANO DA ARMA + GRAU*(1D12+5)** e precisa ser desferido próximo ao inimigo. O ataque é canalizado pelo Grimo, mas é realizado com sua arma. Para acertar, você deve rolar um teste de Ataque Físico contra a Defesa Física do alvo. Este é um ataque mágico potencializado por magia, e não existe chance de Desgaste caso você obtenha uma fracasso no dado.

Fórmula de Dano:

Dano da Arma + GRAU * (1d12 + 5)





5

Defendendo em Combate

Defender é o ato de bloquear, absorver ou aparar um golpe inimigo direto.

No F&G, você deve fazer um teste de Defesa sempre que um inimigo te atacar. Seu objetivo é superar o valor de ataque do inimigo utilizando suas armaduras e outros bônus de defesa.

Aqui nesta seção vamos falar sobre as regras de Defesa que se aplicam tanto sobre ataques físicos quanto sobre ataques mágicos.



Defendendo-se de um ataque

Para começar, vale lembrar que as etapas para se defender são muito parecidas com as etapas de ataque:

1. Rolando a tentativa de defesa
2. Determinando o sucesso
3. Recebendo o efeito ou dano

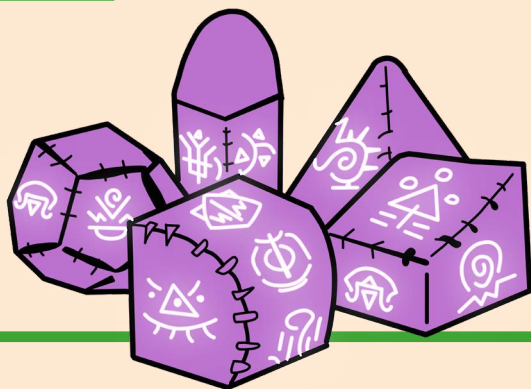
Etapa 1: Rolando a tentativa de defesa

Se o ataque contra você for um ataque físico, você rolará sua **defesa física**.

Agora, se o ataque for de origem Mágica, então você rolará sua **Defesa Mágica**.

2d20 + (Defesa Física)

A fórmula é a seguinte: **DEFESA FÍSICA** é o bônus de Defesa da sua ficha, que pode ser +0, +1 e assim por diante. No caso do ataque com **poderes mágicos**, ao invés do Defesa Física, você utilizará seu bônus de **DEFESA MÁGICA**.



Etapa 2: Determinando o sucesso

Após rolar os dois dados de 20 faces, escolha o maior número entre eles e some com sua Defesa Física (ou Mágica), e então você chegará em um número final. Esse número é seu Resultado do Teste de Defesa.

Se o número que você obteve for maior que o valor de Ataque do Inimigo, sua Defesa é bem sucedida. Caso contrário, você Falha.

Exemplo

Ramón é um Aventureiro e está sendo atacado pela mordida de um Zumbi. A mordida do Zumbi é um ataque físico, e a **Defesa Física** de Ramón é +2. Na ficha do Zumbi, a mordida tem **Ataque Físico = 16**.

Ele então rola **2d20** e obtém **4** e **13** respectivamente.

Após escolher o resultado mais alto (13), ele o soma com sua Defesa Física, que é +2, resultando em um total de **15**. Como a mordida do Zumbi tem **Ataque = 16**, Ramón infelizmente é atingido pela mordida e recebe dano.





Etapa 3: Recebendo o dano

Quando você falha em um teste de Defesa, seu Personagem recebe dano de combate.

O dano de combate **reduz seus Pontos de Vida até o limite de 0 P.V.**, valor que, quando atingido, deixa seu personagem inconsciente até o fim do combate.

O dano é aplicado diretamente pelos inimigos controlados pelo Narrador, então você não precisa se preocupar em fazer esse controle, pois o valor será rolado e informado pelo narrador.

Exemplo

No nosso exemplo anterior, Ramón tentou se defender da mordida de um Zumbi, mas falhou.

O Narrador sabe que a mordida do Zumbi causa **3d6** de dano, logo, o Narrador rola secretamente os **3d6**, resultando em 3, 5 e 1.

Somando os 3 valores, o resultado final será 9, logo, Ramón sofrerá dano e perderá **9 Pontos de Vida**.

Chegando a zero Pontos de Vida

As vezes, uma situação pode ser desafiadora, e seu personagem pode receber dano suficiente para chegar a **Zero (0) Pontos de Vida**.

No Fábulas & Goblins, os personagens por padrão não morrem definitivamente quando zeram seus P.V, mas isso não significa que não há consequências.

Quando isso acontece, o seu personagem ficará inconsciente até o final do combate, e não poderá ser “revivido” a menos que um poder ou item diga o contrário. Sempre que um personagem cair em combate, ele receberá duas penalidades:

1. Todos os seus equipamentos perderão **1 Carga de Durabilidade**.
2. Após o combate ou cena, o Personagem deverá realizar um Teste de Perícia (Resiliência) para resistir a um **Trauma de Derrota**.

A seguir, vamos falar um pouco sobre a mecânica de **TRAUMA**.





Adquirindo Traumas

O Trauma é uma mecânica cumulativa que confere ao personagem um **“defeito” permanente** após passar por eventos traumáticos.

Esses efeitos não podem ser curados após simples descansos ou itens de cura, e exigem que o personagem passe por um “tratamento” e dedique um tempo considerável para curá-los.

Seu personagem pode adquirir um Trauma de três maneiras distintas:

1. Após presenciar/viver um evento traumático na história de jogo.
2. Após Zerar seus Pontos de Vida em combate.
3. Após ser afetado por poderes especiais que tenham como efeito aplicar trauma.

Na tabela abaixo listamos alguns tipos comuns de traumas que o Narrador pode utilizar nessas situações:

Tipo de Trauma	Exemplo
Trauma de Movimentação	Dor nas pernas intermitente, ou alguma lesão que nunca se recuperou plenamente após algum esforço intenso. Pode reduzir seus Pontos de Movimento, ou impedir que use a ação Correr.
Trauma de Atributo	Ferimento nos braços ou lesão importante, reduzindo o Atributo Força; Trauma craniado que afete a memória e reduza o atributo Inteligência; etc.
Trauma de Criatura	Combate traumático com certo tipo de criatura. Pode receber penalidades na presença desse tipo de criatura, aplicar menos dano, ou ter que realizar testes adicionais.
Trauma de Ambiente	Trauma de um determinado ambiente ou local. Pode receber penalidades por realizar ações nesse ambiente, até que consiga tratar o Trauma.
Traumatas de Pessoas	Criaturas podem deixar marcas, mas as vezes a maldade está no coração de Goblins e Armadons. Talvez você tenha sido derrotado por Guardas Reais, e agora passe a ter um enorme temor por suas lanças e escudos pesados; Talvez um NPC específico tenha deixado lhe marcas profundas de pavor ou desgosto. Neste tipo de trauma, você pode sofrer penalidades para interagir com esse determinado tipo de pessoa.

