

EverLast

NOME DE PERSONAGEM		JOGADOR									
RAÇA E ETNIA		CONCEITO DE PERSONAGEM		CLASSE							
DATA DE NASCIMENTO		IDADE		SIGNO		GÊNERO		PESO		ALTURA	
DESCRIÇÃO E APARÊNCIA											

XP TOTAL		XP GASTO		SOBRA DE XP		KARMA		CONVICÇÃO		ATTITUDE		DHARMA	
CORPO		MOVIMENTO		MENTE		ESPIRITO		EFLUÍR					
xp em espírito		xp em mente		xp em movimento		xp em corpo							

SALTAR		ERGUER		ESCALAR		CARGA LEVE		SOBRECARGA -2		SOBRECARGA -4		SOBRECARGA -6	
DESLOCAMENTO PARCIAL		DESLOCAMENTO TOTAL		DISPARADA		VELOCIDADE DE CORRIDA		VELOCIDADE DE NATAÇÃO		TERRENO DIFÍCIL			
Q.I.		LÍNGUAS CONHECIDAS		ESCRITAS CONHECIDAS		APRENDIZADO RÁPIDO							
VISÃO PERIFÉRICA		AUDIÇÃO		AUSTERIDADE		DISCERNIMENTO		CORAGEM		VISÃO NO ESCURO			

LIMITE DE DANO	
TOTAL	CORPO + TÉCNICAS + OUTROS

DEFESA	
TOTAL	MOVIMENTO + ARMADURA + ESCUDO + TÉCNICAS + OUTROS

SANIDADE	
TOTAL	MENTE + TÉCNICAS + OUTROS

PERDA DOS SENTIDOS				
TATO	AUDIÇÃO	VISÃO	OLFATO	PALADAR

FERIMENTOS		RESISTÊNCIA		VITALIDADE		CONSEQUÊNCIAS		EFEITO		PULSOS DE CURA	
						Abalado <input type="checkbox"/> Incapaz de Disparadas <input type="checkbox"/>					
						Prejudicado <input type="checkbox"/> Deslocamento reduzido à metade <input type="checkbox"/>					
						Debilitado <input type="checkbox"/> Defesa 5 pontos abaixo <input type="checkbox"/>					
						Agonizante <input type="checkbox"/> Penalidade em todos os testes <input type="checkbox"/>					
						Inválido <input type="checkbox"/> Sem Ações Principais <input type="checkbox"/>					
						Morrendo <input type="checkbox"/> Testes para sobreviver <input type="checkbox"/>					

ARMA OU MANOBRAS		DADOS-BASE		TIPO		DANO		PROPRIEDADES E ANOTAÇÕES	

ARMADURA, VESTIMENTA OU ESCUDO		PESO		DEFESA		MOVIMENTO MÁX.		PROPRIEDADES E ANOTAÇÕES	

ITENS DE PROTEÇÃO	

O QUE VOCÊ PODE FAZER NA SUA RODADA?													
Iniciativa: Comparação de Espírito. Movimento desempata.		Ação Livre: Ações Simples e interpretativas, como		Ação Auxiliar: Ações Rápidas que não exigem teste, como		Ação Principal: Ações mais complexas, como		Ação Lenta: Sacrifica a Ação Auxiliar, e pode		Reação: Apenas 1 por rodada. Recuperada no início do seu próximo turno, e você pode		Deslocamento: Você pode se Deslocar todo turno com	
• Falar um comando		• Soltar item		• Guardar arma		• Desferir 2 Ataques Rápidos		• Desferir 1 Ataques Forte		• Bloquear (c/um Escudo)		• Deslocamento Parcial	
• Olhar rapidamente		• Gritar algo		• Usar um item		• Desferir 1 Ataque Padrão		• Desferir 1 Ataques Prolongado (sacrificando também a Reação)		• Aparar (c/uma Arma Defensiva)		• Deslocamento Total (Parcial x3)	
				• Sacar arma		• Assumir Postura Defensiva (+1 Reação)		• Realizar ato típico de Ação Auxiliar		• Esquivar (até +5 Defesa)		• Disparada (Parcial x5)	
				• Desferir Ataque Rápido (só c/ técnica)								Seu Deslocamento Parcial depende do seu Movimento	

TABELA DE DADOS-BASE										VOCÊ PODE GASTAR 1 PONTO DE CONVICÇÃO PARA...									
1	1d2	6	1d12	11	2d12	16	4d8	21	4d12	• Re-rolar um teste qualquer (Mantendo o Bônus ou Penalidade dele)	• Ignorar todas as Consequências (Até o início do seu próximo turno)								
2	1d4	7	2d6	12	3d8	17	3d12	22	6d8	• Ativar uma Técnica ou Poder (Caso seja necessário para ativar)	• Recuperar-se mais rápido (1 Pulso de Cura automático no descanso)								
3	1d6	8	2d8	13	4d6	18	6d6	23	8d6	• Ter um lampejo de técnica (Pouso no pré-requisito. Compre-a depois)	• Potencializar uma Proeza (Aumente 25% do resultado por uma rodada)								
4	1d8	9	3d6	14	3d10	19	4d10	24	5d10	• Reduzir efeito de Surpresa (De Total para Parcial ou de Parcial para nada)	• Aumentar a Iniciativa (+5 em Espírito e Movimento para Iniciativa)								
5	1d10	10	2d10	15	5d6	20	7d6	25	7d8	• Ganhar um Surto de Ação (Ação Auxiliar, Principal e Deslocamento)	• Ganhar uma Reação extra (Se você não estiver em Surpresa)								

EverLast

[illegible]





















LEGADOS RACIAIS		

TÉCNICAS DE GUILDA		TÉCNICAS DE CLASSE	

FONTES DE INSPIRAÇÃO			

MOTIVAÇÃO		OUTRAS TÉCNICAS	
<input checked="" type="checkbox"/> <i>Gratuito</i>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/> <i>Alcançar 500 xp</i>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/> <i>Alcançar 1.000 xp</i>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/> <i>Alcançar 1.500 xp</i>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/> <i>Alcançar 2.500 xp</i>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/> <i>Alcançar 4.000 xp</i>			

EverLast

ITEM DE CONJURAÇÃO	CONVICÇÃO	PESO	PENALIDADES EM CONJURAÇÃO		LOCAIS	TESTES	EXEMPLOS
 Cristal		0,5 kg	<i>Situação</i>	<i>Efeito</i>	Abascanto	Impossíveis	<i>Campo de antimagia, locais de mágica estéril</i>
 Anel		0,25 kg	Empunhar escudo	Penalidade			
 Amuleto		1 kg	Vestes até 1/3 carga leve	Sem alteração	Trama Espessa	Penalidade	<i>Centro da cidade e áreas urbanas intensas</i>
 Varinha		0,5 kg	Vestes entre 1/3 e 1/2 carga leve	Penalidade			
 Totem		0,5 kg	Vestes acima de 1/2 carga leve	Impossível	Locais Comuns	sem alteração	<i>Áreas rurais, ermas ou selvagens</i>
 Insígnia		-	Equipamento acima da carga leve	Penalidade			
 Orbe		1,5 kg	Equipamento dobro da carga leve	Impossível	Trama Delgada	Bônus	<i>Profunda região sagrada ou profana</i>
 Relicário		1 kg	Duas situações de Penalidade	Impossível			
 Cajado		2 kg	<i>A acumulação de duas circunstâncias quaisquer acima ou até a acumulação com outras situações de Penalidade indicam que o conjurador é incapaz de conjurar.</i>		Vórtices	Sucesso Automático	<i>Pontos de Convergência entre os planos</i>
 Cetro		1,5 kg					

[illegible]

TABELA DE ASPECTOS MÁGICOS

	Grau 0 (Dificuldade 0)	Grau I (Dificuldade 5)	Grau II (Dificuldade 10)	Grau III (Dificuldade 15)	Grau IV (Dificuldade 20)	Grau V (Dificuldade 25)	Grau VI (Dificuldade 30)	Grau VII (Dificuldade 35)
Execução	Ação Auxiliar	Ação Principal	Ação Lenta	Ação Prolongada	Turno Completo	Rodada Completa	Rodada Completa	Rodada Completa
Alcance Menor	5 m	10 m	15 m	20 m	25 m	30 m	35 m	40 m
Alcance Maior	10 m	100 m	1.000 m	10 km	100 km	1.000 km	10.000 km	100.000 km
Alteração de Atributo	±1 (passivo)	±1	±2	±3	±4	±5	±6	±7
Atributo Autônomo	6	8	10	12	14	16	18	20
Alvos Múltiplos	1 criatura	2 criaturas	Até 4 criaturas	Até 6 criaturas	Até 8 criaturas	Até 10 criaturas	Até 12 criaturas	Até 14 criaturas
Área Maior	10 m	50 m	250 m	1 km	5 km	25 km	100 km	500 km
Área Menor	1 m de raio	2 m de raio	3 m de raio	5 m de raio	7 m de raio	10 m de raio	15 m de raio	20 m de raio
Controle	Até 3 de Atributo e Vitalidade	Até 5 de Atributo e Vitalidade	Até 10 de Atributo e Vitalidade	Até 15 de Atributo e Vitalidade	Até 20 de Atributo e Vitalidade	21 ou + de Atributo e Vitalidade	21 ou + de Atributo e Vitalidade	21 ou + de Atributo e Vitalidade
Cura	+1 de vitalidade +10 de resistência	+1 pulso de cura +3 de vitalidade +15 de resistência	+3 pulso de cura +5 de vitalidade +20 de resistência	+5 pulso de cura +15 de vitalidade +30 de resistência	+10 pulso de cura +20 de vitalidade +40 de resistência	+15 pulso de cura +30 de vitalidade +50 de resistência	+20 pulso de cura +40 de vitalidade +60 de resistência	+30 pulso de cura +50 de vitalidade +70 de resistência
Dano Contínuo	0/+1/+2	+1/+2/+3	+2/+4/+6	+3/+6/+9	+4/+8/+12	+5/+10/+15	+6/+12/+18	+7/+14/+21
Dano Direto	Margem +4	Margem +8	Margem +16	Margem +24	Margem +32	Margem +40	Margem +48	Margem +56
Dano Evidente	3	5	10	15	20	25	30	35
Tempo Menor	1 rodada	2 rodadas	4 rodadas	6 rodadas	8 rodadas	10 rodadas	12 rodadas	14 rodadas
Tempo Maior	10 minutos	1 hora	3 horas	6 horas	12 horas	24 horas (ou outro tempo descrito)	48 horas (ou outro tempo descrito)	72 horas (ou outro tempo descrito)
Lapso	1 dia	1 semana	1 mês	1 ano	1 década	1 século	1 milênio	10 milênios
Gravidade	Dano queda ÷2	Queda Suave	Planar	Levitação	Voo	Voo Máximo	Voo Máximo x2	Voo Máximo x3
Invocação	3 Vitalidade	5 Vitalidade	10 Vitalidade	15 Vitalidade	20 Vitalidade	25 Vitalidade	30 Vitalidade	35 Vitalidade
Peso	Atrib x1 (kg)	Atrib x5 (kg)	Atrib x10 (kg)	Atrib x50 (kg)	Atrib x200 (kg)	Atrib x1 (ton)	Atrib x5 (ton)	Atrib x20 (ton)
Proteção	+1 Defesa ou Limiar	+1 Defesa e Limiar	+2 Defesa e Limiar	+3 Defesa e Limiar	+4 Defesa e Limiar	+5 Defesa e Limiar	+6 Defesa e Limiar	+7 Defesa e Limiar
Transformação	Modificador de Tamanho ±1	Modificador de Tamanho ±2	Modificador de Tamanho ±4	Modificador de Tamanho ±6	Modificador de Tamanho ±8	Modificador de Tamanho ±10	Modificador de Tamanho ±12	Modificador de Tamanho ±14