

EverLast

NO ME DE PERSONAGEM	JOGADOR				
RACA 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	DHARMA
EFLUIR			CONVICÇÃO	ATTITUDE
			EFEITO	PULSOS DE CURA
			Abalado	<input type="checkbox"/> Incapaz de Disparadas
			Prejudicado	<input type="checkbox"/> Deslocamento reduzido à metade
			Debilitado	<input type="checkbox"/> Defesa 5 pontos abaixo
			Agonizante	<input type="checkbox"/> Penalidade em todos os testes
			Inválido	<input type="checkbox"/> Sem Ações Principais
			Morrendo	<input type="checkbox"/> Testes para sobreviver
ARMA OU MANOBRA	DADOS-BASE	TIPO	DANO	PROPRIEDADES E ANOTAÇÕES
ARMADURA, VESTIMENTA OU ESCUDO	PESO	DEFESA	MOVIMENTO MÁX.	PROPRIEDADES E ANOTAÇÕES

Iniciativa: Comparação de Espírito. Movimento desempata.	Ação Auxiliar: Ações Rápidas que não exigem teste, como • Abrir uma porta • Usar um item • Sacar arma • Desferir Ataque Rápido (só c/técnica)	Ação Principal: Ações mais complexas, como • Guardar arma • Desferir 2 Ataques Rápidos • Desferir 1 Ataque Padrão • Asumir Postura Defensiva (+1 Reação) • Realizar ato típico de Ação Auxiliar	Ação Lenta: Sacrifica a Ação Auxiliar, e pode • Desferir 1 Ataques Forte • Desferir 1 Ataques Prolongado (sacrificando também a Reação)	Reação: Apenas 1 por rodada. Recuperada no início do seu próximo turno, e você pode • Bloquear (c/ um Escudo) • Aparar (c/ uma Arma Defensiva) • Esquivar (até +5 Defesa)	Deslocamento: Você pode se Deslocar todo turno com • Deslocamento Parcial • Deslocamento Total (Parcial x3) • Disparada (Parcial x5) Seu Deslocamento Parcial depende do seu Movimento
--	---	--	---	--	--

TABELA DE DADOS-BASE

1	1d2	6	1d12	11	2d12	16	4d8	21	4d12
2	1d4	7	2d6	12	3d8	17	3d12	22	6d8
3	1d6	8	2d8	13	4d6	18	6d6	23	8d6
4	1d8	9	3d6	14	3d10	19	4d10	24	5d10
5	1d10	10	2d10	15	5d6	20	7d6	25	7d8

VOCÊ PODE GASTAR 1 PONTO DE CONVICÇÃO PARA...

- Re-rolar um teste qualquer (Mantendo o Bônus ou Penalidade dele)
- Ativar uma Técnica ou Poder (Caso seja necessário para ativar)
- Ter um lampejo de técnica (Pousando o pré-requisito. Compre-a depois)
- Reduzir o efeito de Surpresa (De Total para Parcial ou de Parcial para nada)
- Ganhar um Surto de Ação (Ação Auxiliar, Principal e Deslocamento)
- Ignorar todas as Consequências (Até o início do seu próximo turno)
- Recuperar-se mais rápido (1 Pulo de Cura automático no descanso)
- Potencializar uma Proeza (Aumente 25% do resultado por uma rodada)
- Aumentar a Iniciativa (+5 em Espírito e Movimento para Iniciativa)
- Ganhar uma Reação extra (Se você não estiver em Surpresa)

Everlast

ITEM DE CONJURAÇÃO	CONVICÇÃO	PESO	PENALIDADES EM CONJURAÇÃO		LOCAIS	TESTES	EXEMPLOS
<input type="checkbox"/> Cristal	○	0,5 kg	Situação	Efeito	Abascanto	Impossíveis	<i>Campo de antimágia, locais de mágica estéril</i>
<input type="checkbox"/> Anel	○	0,25 kg	Empunhar escudo	Penalidade			
<input type="checkbox"/> Amuleto	○○	1 kg	Vestes até 1/3 carga leve	Sem alteração	Trama Espessa	Penalidade	<i>Centro da cidade e áreas urbanas intensas</i>
<input type="checkbox"/> Varinha	○○	0,5 kg	Vestes entre 1/3 e 1/2 carga leve	Penalidade			
<input type="checkbox"/> Totem	○○○	0,5 kg	Vestes acima de 1/2 carga leve	Impossível	Locais Comuns	sem alteração	<i>Áreas rurais, ermas ou selvagens</i>
<input type="checkbox"/> Insígnia	○○○	-	Equipamento acima da carga leve	Penalidade			
<input type="checkbox"/> Orbe	○○○○	1,5 kg	Equipamento dobro da carga leve	Impossível	Trama Delgada	Bônus	<i>Profunda região sagrada ou profana</i>
<input type="checkbox"/> Relicário	○○○○	1 kg	Duas situações de Penalidade	Impossível			
<input type="checkbox"/> 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>
<input type="checkbox"/> Cetro	○○○○○	1,5 kg					

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	<i>Ação Auxiliar</i>	<i>Ação Principal</i>	<i>Ação Lenta</i>	<i>Ação Prolongada</i>	<i>Turno Completo</i>	<i>Rodada Completa</i>	<i>Rodada Completa</i>	<i>Rodada Completa</i>
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