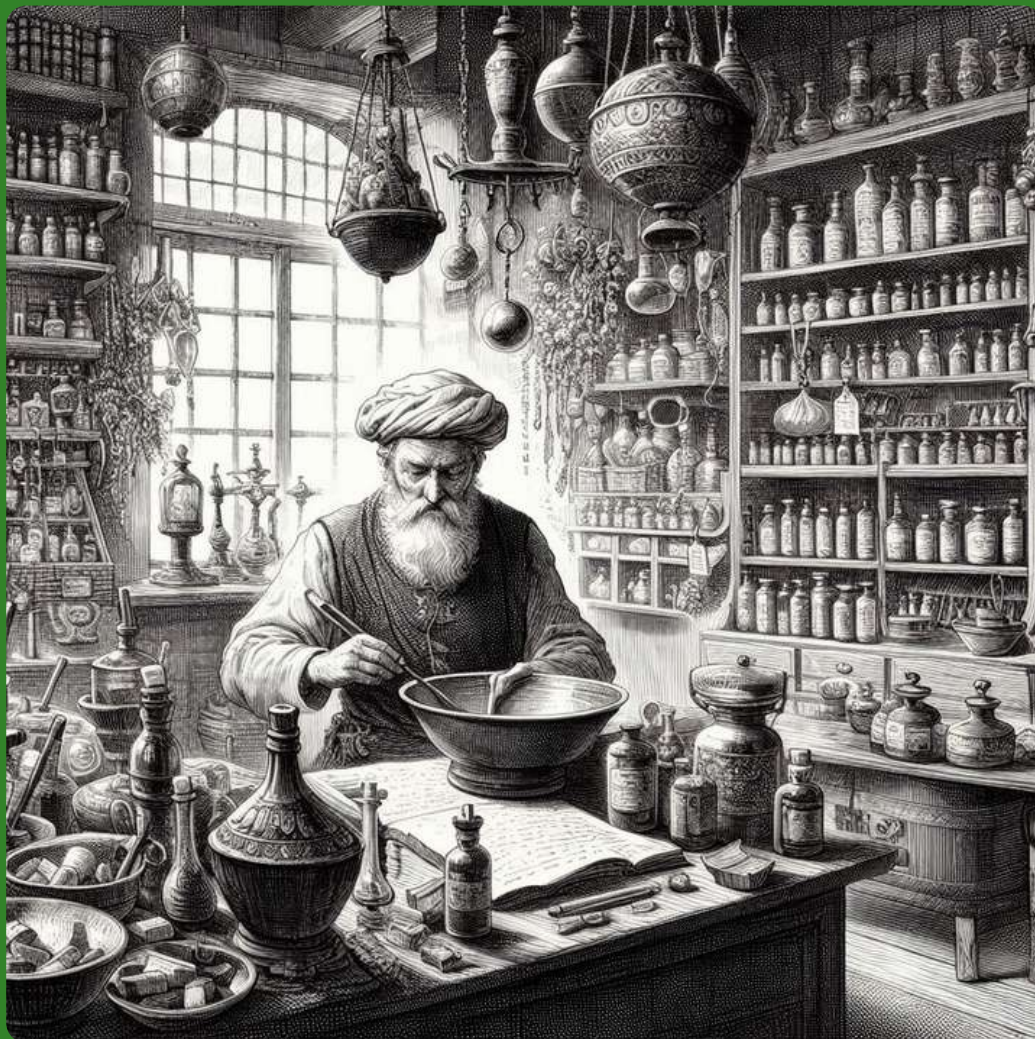


Old Dragon

COMPATÍVEL



Perícias

Fast Play

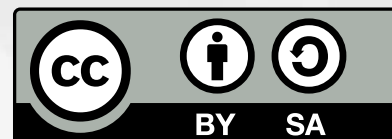
SUPLEMENTO

◆ ————— ◆
FERNANDO SEVERIANO



Perícias

Fast Play



Old Dragon 2ª Edição © 2023 da Buró Editora está licenciado sob CC BY-SA 4.0 e é uma criação de Antonio Sá Neto, Dan Ramos e Fabiano Neme baseado nos originais de Gary Gygax e Dave Arneson. Para ver uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

Perícias

Fast Play

ESCRITO E EDITADO POR: Fernando Severiano

LAYOUT E DIAGRAMAÇÃO: Fernando Severiano

ILUSTRAÇÃO: Domínio Público

REVISÃO: Própria

VERSÃO: 1.1 (Junho/2025)

Diagramação: Baseada no template de
Flávio Wagashi

NOTA DO AUTOR

Este material é “espiritualmente” inspirado na primeira versão de regras opcionais de Perícia para Old Dragon, desenvolvido pelos Mestres **Janio do Nascimento Lima** e **Moisés Saraiva de Luna**. Como muitos anos já se passaram, desde essa adaptação pra 1ª edição, vislumbrei a necessidade de um sistema renovado, voltado para a 2ª edição.

Old Dragon mudou e amadureceu. Seu sistema de perícias também.

Esse suplemento vai lhe servir sempre que você quiser, use e abuse deste material. Caso ache um erro ou queira fazer sugestões, dicas, elogios ou críticas, entre em contato! Estamos por aqui! **lupildo@hotmail.com**

◆ Sumário ◆

Introdução 5

- 5 O que são Perícias?
- 5 Perícias Iniciais
- 6 Adquirindo Perícias
- 6 Treinamento
- 7 Nível de Proficiência
- 8 Teste sem Proficiência
- 8 Penalidade por Armadura
- 8 Teste de Perícia
- 9 Nível de Dificuldade
- 9 Valor Base do Personagem
- 9 Ajustes de Testes
- 10 Testes Comuns
- 11 Testes Opostos
- 11 Testes Cooperativos
- 11 Testes Estendidos

Perícias 12

- 12 Perícias de Classe
- 12 Perícias Comuns
- 13 Lista de Perícias:
 - 14 Acrobacia
 - 14 Adestrar Animais
 - 14 Atletismo
 - 15 Avaliação
 - 15 Blefar
 - 15 Cavalgar
 - 15 Conhecimento
 - 15 Cura
 - 16 Diplomacia
 - 16 Disfarce
 - 16 Falsificação
 - 16 Furtividade
 - 16 Idioma
 - 16 Intimidação
 - 17 Investigação
 - 17 Jogatina
 - 17 Ladinagem
 - 17 Manha
 - 17 Ofício
 - 18 Operar Mecanismo
 - 18 Percepção
 - 18 Performance
 - 18 Profissão
 - 19 Rastrear
 - 19 Sobrevivência
 - 19 Vigor

Introdução

“Cada rolagem é a chance de moldar histórias épicas”

O que são Perícias?

Grande parte do que um personagem conhece e é capaz de realizar já está detalhado em sua ficha de personagem. Os atributos, características raciais e habilidades de classe fornecem uma base sólida para compreender sua aparência, capacidades físicas, filosofia de vida e seu papel na aventura e no grupo de jogadores. No entanto, essas características por si só não representam a totalidade das ações que um personagem pode realizar em um mundo de fantasia. É justamente para expandir essas possibilidades que existem as perícias.

As perícias representam os conhecimentos e as habilidades intrínsecos de um personagem, definindo aquilo que ele domina e aquilo que está além de suas capacidades. Funciona, assim, como um elemento **limitador** dentro do cenário, trazendo lógica e equilíbrio à narrativa. Essas competências levam em conta as aptidões adquiridas pelo personagem ao longo de sua história de vida, contribuindo para torná-la mais convincente e autêntica durante o jogo.

Perícias Iniciais

Mesmo os personagens recém criados possuem uma boa quantidade de perícias. Nesse caso, a quantidade de perícias é definida pela combinação de Perícia Idioma, Perícia de Classe escolhida, Perícia Profissão/Ofício, e valor do atributo Inteligência do personagem, conforme abaixo:

Tabela 1.1 - Quadro Resumo

1º passo	PERÍCIA IDIOMA (Comum + <u>Racial</u>)
2º passo	PERÍCIAS DE CLASSE (Clérigo / Guerreiro / Ladrão / Mago / Ranger)
3º passo	PERÍCIA PROFISSÃO/OFÍCIO (exceto <u>Bardos</u> e <u>Nobres</u>)
4º passo	PERÍCIAS ADICIONAIS: Modificador positivo de Inteligência

1º Passo: Em regra, todo personagem tem proficiência em uma língua (**Idioma Comum**), além de seu Idioma Racial, caso a tenha (Meio-Elfos optam por um idioma extra, como **Élfico**).

2º Passo: Perícias de Classe são conjuntos de perícias específicas adquiridas pelo jogador junto com sua respectiva classe. Elas são pré-definidas, representando as suas habilidades básicas inerentes, sendo adquiridas **gratuitamente** já no 1º nível. Os kits de Clérigo/Guerreiro/Ladrão/Mago são indicados para tais classes e para suas respectivas especializações. Rangers adquirem um kit exclusivo, com as seguintes perícias de classe: Percepção, Rastrear e Sobrevivência.

3º Passo: Personagens recém-criados devem selecionar ainda uma Profissão ou Ofício na qual são proficientes. Essa singela habilidade representará o passado vivenciado pelo personagem. Exceto Bardos, que adquirem uma proficiência na perícia **Performance**, à sua escolha, e Nobres que, em regra, adquirem uma proficiência na perícia **Conhecimento (Nobreza)**.

4º Passo: Por fim, acrescenta-se ainda o valor do modificador de Inteligência do personagem. Deste modo, um personagem que tenha Inteligência 13 (+1) tem direito a mais 01 proficiência.

OBS.:Esses pontos devem ser gastos obrigatoriamente antes do jogo ter início, pois representam o que o personagem aprendeu até o momento em que decidiu se aventurar.

Adquirindo Perícias

Com o acúmulo de pontos de experiência e, conseqüentemente, com o avanço de níveis, os personagens ganham novos pontos de perícias. Assim, eles adquirem um ponto de proficiência por nível que avancem, **independente** de classe ou especialização. Esse avanço representa o progresso que ocorreu ao longo do seu desenvolvimento.

Treinamento

Adquirir pontos de perícias durante o jogo não significa que os conhecimentos e as habilidades são simplesmente imbuídos na mente do personagem por um passe de magia, ao contrário, ele deve aprender e treinar suficientemente para que possa usar a perícia no decorrer do jogo.

Entretanto, nem sempre será algo interessante simplesmente dedicar tempo de treinamento para perícias durante o jogo, além de que não existe uma quantidade de treinamento ou de tempo de estudo padrão para que se possa definir, afinal, quando alguém aprende uma nova técnica. Nesse caso, o Mestre pode achar as seguintes abordagens bastante interessantes:

- **O personagem usa o tempo livre para praticar:**

O jogador não interpreta todos os momentos da vida de seu personagem. Geralmente durante a aventura, existirão momentos em que o tempo de jogo será acelerado, como quando os personagens decidem parar por algum tempo para recuperarem-se de seus ferimentos ou durante uma longa viagem pelos mares em busca de uma terra perdida. Nesse caso o Mestre pode considerar, caso seja coerente, que o personagem está usando o tempo livre para aprender uma nova habilidade que deseja adquirir.

- **O personagem encontra um tutor:**

Algumas perícias são fáceis de aprender, desde que alguém possa ensinar ao personagem e nesse tipo de situação o mais comum seria buscar auxílio de um professor particular ou alguma escola especializada. Ele poderia aprender a forjar armas com um experiente Anão Ferreiro, aprender herbalismo com um recluso Druida ou, ainda, ingressar na Guilda de Construtores. Embora essa abordagem aumente o realismo, adotar um tutor pode limitar as possibilidades de aventuras, principalmente quanto há a necessidade de se encontrar um instrutor. Além disso, conseguir um instrutor envolverá algum tipo de permuta, quase sempre um pagamento tão caro quanto a quantia de aulas que o Mestre julgar necessário para que o personagem venha aprender essa nova perícia. Entretanto, às vezes, simples favores ou comprovar-se digno de ser aprendiz, é o suficiente para habilitar o aprendizado diante de um Mestre benevolente.

Nível de Proficiência

Quando você adquire um novo ponto de proficiência, pode optar por selecionar uma nova perícia ou por aprimorar uma perícia existente. Nesse caso, a cada ponto gasto na perícia escolhida, adicione um bônus de +5 ao modificador do teste. Assim, Galtran, o ladrão, quando alcançar o 4º nível poderá escolher entre adquirir a perícia Disfarce (que o ajudará a infiltrar-se em ambientes inimigos) ou aprimorar sua habilidade em Falsificação, nesse caso tornando-se especialista. Vejamos como exemplo a seguinte situação:

“O guerreiro Darius acabou de passar por um combate difícil, adquirindo experiência suficiente para passar para o 3º nível. Então ele recebe 01 ponto de proficiência, que gasta imediatamente em uma perícia a sua vontade. Já o seu amigo ladrão Galtran, que estava no mesmo embate e que, assim como Darius conseguiu alcançar o 3º nível, recebe igualmente 01 ponto de proficiência, mas opta por progredir uma perícia que já tem, tornando-se assim especialista nela”.

As perícias possuem três níveis de proficiência: **Treinado**, **Especialista (+5)** e **Mestre (+10)**.

ZERO - Sem Proficiência

Valor base igual ao Atributo-Chave da perícia em questão.
(então, arredonde pela metade, sempre para baixo). Simples assim.
NÃO é permitido para o uso de **Conhecimento**, **Idioma** ou **Ladinagem**.

Nível 01 - Treinado

Proficiente na Perícia Escolhida.
Valor base igual ao Atributo-Chave da perícia em questão.
ESPECIAL: Quando seu **valor base** em um teste é igual ou maior que a Dificuldade, você não precisa fazer o teste – você passa automaticamente.

Nível 02 - Especialista

Proficiência na Perícia Escolhida +5.
Habilitado a “Escolher 10”. Quando não há muita pressão para realizar a tarefa, você pode escolher 10. Isso significa realizar uma tarefa com calma, sem chance de erros. Em vez de rolar 1d20, considere um resultado 10 automático. Isso costuma bastar para a realização de muitas tarefas. Ex.: *Um alquimista, com laboratório completo, com todos os insumos necessários para elaborar uma poção mágica.*

Nível 03 - Mestre

Proficiência na Perícia Escolhida +10.
Habilitado a “Escolher 20”. Quando não há pressão para realizar a tarefa, você pode escolher 20. Isso significa ter todo tempo do mundo e tentar todas as possibilidades, até ser bem-sucedido. Em vez de rolar 1d20, considere um resultado 20 automático. Escolher 20 irá exigir muitas vezes mais tempo ou recursos que o normal para executar a perícia. Ex.: *Realizar uma pesquisa acadêmica com acesso ilimitado aos tomos da Biblioteca Arcana, para descobrir a localização de uma Civilização Perdida.*

Testes sem Proficiência

Algumas perícias só podem ser usadas quando você for treinado nelas. Por exemplo, se você não é treinado em Ladinagem, não terá o conhecimento básico necessário para desarmar uma armadilha, independentemente de seu nível ou Destreza. Quando a palavra “restrito” aparece após o nome da perícia, você só poderá usá-la se for treinado nela. A restrição de uso se aplica aos testes de **Conhecimento**, **Idioma** e **Ladinagem**.

Penalidade por Armadura

Algumas perícias exigem total liberdade de movimento. Quando a palavra “armadura” aparece após o nome da perícia, significa que você sofrerá uma penalidade nos testes dela se estiver usando algum tipo de armadura ou escudo. A penalidade de armadura se aplica aos testes de **Acrobacia**, **Atléticos**, **Furtividade** e **Ladinagem**.

Em regra, todas as armaduras leves dão uma penalidade de -2, as médias -5 e as pesadas -10. Utilizar escudo simples impõe penalidade de -2 (**cumulativo** com eventual uso de armadura).

OBS.: Em testes de Natação, a penalidade aplicada por uso de armadura e escudo é dobrado.

Teste de Perícia

Em diversas situações, o personagem poderá ter que utilizar as habilidades e conhecimentos de uma de suas perícias. Podendo englobar desde a sua habilidade de forjar armas e armaduras, um conhecimento avançado em engenharia ou simplesmente saber como se orientar em uma densa floresta.

TESTE DE PERÍCIA

1D20

VALOR DA DIFICULDADE

Sucesso (você **consegue** o que pretendia) quando rolar $\geq$ valor da dificuldade

Falha (você não **consegue** o que pretendia) quando rolar $<$ valor da dificuldade

Nestas circunstâncias, em geral, um teste de perícia será necessário para determinar o sucesso ou o fracasso do personagem em sua tentativa.

Sempre que você tentar fazer uma ação cujo resultado é incerto, faça um teste. Testes usam a mecânica básica do jogo. Ou seja, você rola 1d20, soma modificadores e compara o resultado com a dificuldade estipulada pelo Mestre.

Resultado 01: independentemente do valor do atributo-chave do personagem ou dos ajustes e dos modificadores recebidos no teste, um resultado 01 natural na rolagem do dado sempre será considerado uma falha.

Resultado 20: independentemente do valor do atributo-chave do personagem ou dos ajustes e dos modificadores recebidos no teste, um resultado 20 natural na rolagem do dado sempre será considerado um sucesso.

Nível de Dificuldade

Toda vez que tentar uma perícia, você vai:

- Rolar um dado de vinte faces (1d20).
- Adicionar os modificadores adequados.
- Comparar o resultado à **dificuldade** da ação.

Se o resultado for igual ou maior que a dificuldade, você é bem-sucedido. Simples!

A dificuldade da ação é definida pelo Mestre, conforme situação a ser enfrentada pelo jogador.

Perceba que algumas situações são tão rotineiras ou fáceis, que não exigem realização de teste.

Valor Base do Personagem

Nem sempre é interessante realizar testes. Algumas ações são tão rotineiras ou fáceis para o personagem, que simplesmente considera-se que ele é capaz de executá-la. Assim, se define um **valor base** de dificuldade, que define aquilo que o personagem está proficiente em fazer. Valor base é igual ao Atributo-Chave da perícia em questão. **EXEMPLO:**

*Galtran possui proficiência em Ladinagem, cujo Atributo-base é Destreza 18.
Valor base 18 (Dificuldade 18 ou menor é considerado sucesso automático).*

*Red Eye possui proficiência em Conhecimento (Planar), cujo Atributo-base é
Inteligência 15, mais um bônus +5 de especialista.
Valor base 20 (Dificuldade 20 ou menor é considerado sucesso automático).*

Importante: Personagens **não-habilitados** numa perícia são penalizados, tendo seu valor base de proficiência arredondado pela metade, sempre para baixo. **EXEMPLO:**

*Darius **não** possui proficiência em Furtividade, cujo Atributo-base é Destreza 15.
Valor base 7 (Dificuldade 7 ou menor, a critério do Mestre, pode ignorar testes).*

Ajustes de Testes

Algumas situações podem tornar os testes de perícias mais fáceis ou mais difíceis, permitindo a aplicação de ajustes. Ajustes alteram a dificuldade de um teste, somando-se ou subtraindo-se modificadores nas perícias de acordo com a situação.

- **Fácil (F):** deve ser realizado com modificador de +2.
- **Muito Fácil (MF):** deve ser realizado com modificador de +5.
- **Facílimo (FF):** deve ser realizado com modificador de +10.

Importante: Se, por alguma razão, um teste acumular situações que **ultrapassem** o bônus de +10, o teste só falhará em caso de um resultado 01 no dado, já que 01 é sempre uma falha em um teste de perícia.

- **Difícil (D):** deve ser realizado com modificador de -2.
- **Muito Difícil (MD):** deve ser realizado com modificador de -5.
- **Difícilimo (DD):** deve ser realizado com modificador de -10.

Se três ou mais situações se acumularem, o Mestre pode avaliar que um teste não é necessário (determinando uma falha automática como resultado) ou pedir um teste que só tenha sucesso em caso de um resultado 20, já que 20 é sempre um sucesso em um teste de perícia.

Acumulo de Ajustes é possível em algumas situações. Isso pode fazer com que elas se anulem. Se um teste possui duas situações que o deixam mais fácil, juntas elas tornam o teste Muito fácil (MF). Da mesma forma, se o teste tem uma situação o complicando e duas o simplificando, ele será um teste Fácil (F) e daí por diante.

Testes Comuns

Testes comuns são aqueles usados quando um personagem está competindo contra o cenário. Eles são realizados contra uma dificuldade determinada pelo Mestre, de acordo com a tarefa que está sendo realizada. Consulte na tabela a seguir alguns exemplos de testes comuns:

Tabela 1.2 - Nível de Dificuldade

TAREFA	DIFICULDADE	EXEMPLO:
Rotineiro*	5	Acender uma fogueira usando uma pederneira. (Sobrevivência)
Fácil**	10	Saber o nome de uma personalidade da família real. (Nobreza)
Mediano	15	Subir uma encosta íngreme. (Atletismo)
Difícil	20	Decifrar um pergaminho antigo num idioma morto. (História)
Muito Difícil	25	Sabotar uma armadilha de engenharia avançada. (Ladinagem)
Legendário	30	Criar uma “obra-prima”. (Ofício)
Épico	35	Estabilizar um Portal Dimensional, impedindo o rompimento do Tecido da Realidade. (Planar)
“Impossível”	40	Rastrear um ranger à noite, em terreno pedregoso, após um dia de chuva torrencial. (Rastrear)

OBSERVAÇÕES:

- **Tarefas rotineiras** aparecem na tabela apenas como exemplo, não sendo exigidos testes para personagens proficientes, dado sua facilidade.
- Caso um personagem tente uma **Tarefa fácil**, normalmente o Mestre considera que ele passa automaticamente, para dinamizar o jogo.

Testes Opostos

Testes opostos são aplicados em situações onde dois ou mais personagens competem entre si. Cada personagem realiza seu teste, e aquele que obtiver o maior valor é declarado vencedor. Em caso de empate, o personagem com o maior Atributo será o vencedor. Se os Atributos também forem iguais, uma nova rolagem é realizada para determinar o resultado final.

Testes Cooperativos

Testes cooperativos são usados quando dois ou mais personagens se juntam com a intenção de fazer a ação conjuntamente, tornando-a mais fácil. Cada personagem envolvido faz seu teste. Em geral, o Mestre concede um ajuste mais fácil conforme mais pessoas auxiliem na atividade.

Em alguns casos, ajuda externa não trará benefícios na realização de uma perícia, como em um teste de Furtividade. Há ainda um número limitado de pessoas que podem auxiliar alguém ao mesmo tempo. O Mestre define os limites de ajuda, de acordo com a tarefa e suas condições.

Testes Estendidos

Testes estendidos são aplicados em situações particularmente complexas, que não podem ser abrangidas apenas por testes simples. Geralmente referem-se a ações longas ou resistidas, que podem demorar muitos turnos para terminar. Se você obtiver uma falha, normalmente terá uma falha parcial, como uma falsificação com um erro mais visível, que poderá acabar lhe entregando.

Tabela 1.3 - Grau de Complexidade

COMPLEXIDADE	SUCESSOS NECESSÁRIOS	EXEMPLO:
Baixa	3	<i>Criar disfarces complexos.</i> (Disfarce)
Média	5	<i>Adestrar uma ave de rapina.</i> (Falcoaria)
Alta	7	<i>Atravessar um deserto escaldante.</i> (Sobrevivência)
Muito Alta	10	<i>Realizar um ritual arcano complexo.</i> (Arcano)

Para testes estendidos especialmente desafiadores, o Mestre pode se valer de dificuldades cumulativas ou penalidades por falhas. Dependendo do que você está tentando fazer, o Mestre pode considerar que você não pode tentar novamente: você falhou e ponto final.

Perícias

“Uma rolagem muda tudo”

Perícias de Classe

Perícias de Classe são conjuntos de perícias específicas adquiridas pelo jogador junto com sua respectiva classe. Elas são pré-definidas, representando habilidades básicas inerentes, sendo adquiridas já no 1º nível. Os kits de Clérigo/Guerreiro/Ladrão/Mago são indicados para tais classes e para suas respectivas especializações. Rangers adquirem um kit exclusivo, que reflete suas habilidades únicas de classe. **Perícias de Classe são gratuitas e adquiridas no 1º nível.**

Perícia de Guerreiro

- Cavalgar
- Intimidação
- Vigor

Perícia de Clérigo

- Conhecimento (Religião)
- Cura
- Idioma (Antigo)

Perícia de Mago

- Conhecimento (Arcano)
- Idioma (Antigo)
- Ofício (Alquimia)

Perícia de Ladrão

- Blefar
- Falsificação
- Furtividade
- Ladinagem (RESTRITO)
- Manha

Perícia de Ranger

- Percepção
- Rastrear
- Sobrevivência

Com autorização do Mestre, um personagem pode “customizar” suas Perícias de Classe, como o Guerreiro que, devido seu perfil, substitui a perícia Intimidar pela perícia Diplomacia. Desse modo, é possível “flexibilizar” os kits de Classe, na oportunidade de criação do personagem. Caso o jogador tenha interesse em adquirir uma perícia de outra classe, a critério do Mestre, pode ser adquirida normalmente. Única exceção para a perícia **Ladinagem**, que é *Restrita*.

Perícias Gerais

Perícias Gerais são basicamente perícias que não pertencem a nenhuma classe específica. Elas são, em regra, de fácil acesso, podendo ser adquiridas facilmente pelo personagem já no 1º nível. Para adquirir o status **Treinado**, basta gastar um ponto de proficiência na Perícia escolhida. Para adquirir o status **Especialista**, é necessário – a partir do 2º nível – gastar outro ponto de proficiência numa Perícia já possuída. De modo similar, para adquirir o status de **Mestre**, é necessário – a partir do 3º nível – gastar mais um ponto de proficiência numa Perícia na qual já seja especialista.

Lista de Perícias

Tabela 1.4 - Quadro Geral de Perícias

PERÍCIA	ATRIBUTO BASE	USO SEM PROFICIÊNCIA	PENALIDADE ARMADURA
ACROBACIA	Destreza	–	SIM
ADESTRAR ANIMAIS	Carisma	–	–
ATLETISMO	Força	–	SIM
AVALIAÇÃO	Inteligência	–	–
BLEFAR	Carisma	–	–
CAVALGAR	Destreza	–	–
CONHECIMENTO	Inteligência	NÃO	–
CURA	Sabedoria	–	–
DIPLOMACIA	Carisma	–	–
DISFARCE	Carisma	–	–
FALSIFICAÇÃO	Inteligência	–	–
FURTIVIDADE	Destreza	–	SIM
IDIOMA	Inteligência	NÃO	–
INTIMIDAÇÃO	Variável	–	–
INVESTIGAÇÃO	Investigação	–	–
JOGATINA	Carisma	–	–

LADINAGEM	Destreza	NÃO	SIM
MANHA	Carisma	–	–
OFÍCIO	<i>Variável</i>	–	–
OPERAR MECANISMO	Inteligência	–	–
PERCEPÇÃO	Sabedoria	–	–
PERFORMANCE	<i>Variável</i>	–	–
PROFISSÃO	<i>Variável</i>	–	–
RASTREAR	Sabedoria	–	–
SOBREVIVÊNCIA	Sabedoria	–	–
VIGOR	Constituição	–	–

Acrobacia (*Destreza*)

[ARMADURA]

Acrobacia permite realizar manobras que exigem equilíbrio, flexibilidade, agilidade e controle corporal avançado. Esta perícia é de grande importância para aqueles que enfrentam desafios que demandam movimentos ágeis e seguros. Use Acrobacia para permanecer de pé enquanto corre sobre uma fina camada de gelo, equilibrar-se no convés do navio que balança em meio a uma tempestade, ou ignorar quedas mortais.

Adestrar Animais (*Carisma*)

Esta perícia compreende toda uma gama de capacidades de interação com animais, tal como conhecer suas características, saber como se portar perto deles e até mesmo como lidar com monstros naturais (como Águias Gigantes, Grifos, Sáurios, Ursos-Coruja, etc).

Adestrar Animais permite treinar animais e monstros naturais, permitindo ensiná-los truques que realizam ao seu simples comando. Uma criatura é capaz de aprender sem grandes dificuldades até 03 truques após ter sido treinado por um conhecedor desta habilidade. No entanto um único truque leva ao menos 04 semanas para ser ensinado.

Atletismo (*Força*)

[ARMADURA]

Atletismo representa a aptidão física para realizar façanhas que exigem vigor muscular, coordenação e condição física superior, tais como: Correr, Escalar, Nadar, Saltar, etc. Esta perícia é essencial para personagens que frequentemente confrontam desafios físicos em suas aventuras, como guerreiros ou outros aventureiros que se deparem com obstáculos que exigem sucesso em proezas atléticas.

Avaliação (*Inteligência*)

Avaliação é uma perícia muito útil, que permite estimar o valor e autenticidade de antiguidades, objetos de arte, jóias, gemas, metais preciosos ou outros tesouros. A dificuldade varia de acordo com a raridade de um objeto. Quanto mais intrincado, mais difícil de avaliar.

Blefar (*Carisma*)

Blefar permite convencer os outros que o que você está dizendo é verdade. A perícia abrange trapaça, enganação, prevaricação e linguagem corporal enganosa. Use blefar para semear a confusão, fazer alguém confiar em você, ou simplesmente para parecer inocente.

Cavalgar (*Destreza*)

Você é perito em cavalgar uma criatura, geralmente um cavalo, mas que também pode ser algo mais exótico, como um Grifo ou Warg. A perícia Cavalgar permite conduzir sua montaria com exímia habilidade, mesmo através de terrenos tortuosos, permitindo o combate montado sobre ele. Você está familiarizado ao uso de seus arreios (rédeas, celas, estribos), sendo proficiente em tratar e manter saudável sua montaria, podendo descobrir até doenças.

Conhecimento (*Inteligência*)

[RESTRITO]

Conhecimento representa o estudo de algum assunto, possivelmente uma disciplina acadêmica ou científica. Como as perícias Ofício e Profissão, Conhecimento na verdade abrange várias perícias sem relação uma com a outra. Por exemplo, você poderia ter a perícia Conhecimento (Arcano). Sua proficiência nessa perícia não afetará nenhum teste que você venha a fazer sobre navegação ou engenharia.

- **Arcano**
- **Engenharia**
- **Geografia**
- **Guerra**
- **Herbalismo**
- **História**
- **Local**
- **Mecânica**
- **Natureza**
- **Navegação**
- **Nobreza**
- **Planar**
- **Religião**

Cura (*Sabedoria*)

A perícia Cura permite aplicar seus conhecimentos para diagnosticar doenças, tratar ferimentos e aflições, além de fornecer cuidados emergenciais. Com essa perícia você será capaz de conhecer quase todas as doenças e remédios de uso comum. Em caso de doenças desconhecidas ou raras, é necessário ainda conseguir sucesso num teste difícil desta perícia. Em resumo, você pode tratar ferimentos, doenças e venenos.

Diplomacia (*Carisma*)

A Diplomacia consiste em agir com tato e etiqueta, convencendo as pessoas usando de boa-fé. Esta perícia representa a habilidade de dar aos outros a impressão certa de si, de negociar e de influenciar as pessoas. Um personagem hábil nesta perícia saberá as regras formais e informais da boa conduta, as expectativas sociais, bem como o modo apropriado de discursar.

Disfarce (*Carisma*)

Disfarce consiste na mudança da aparência (sua ou de outrem) – com a manipulação de roupas e maquiagens – de modo a tornar-se semelhante a qualquer tipo de pessoa que seja mais ou menos da mesma altura, idade, peso e raça. O personagem com essa perícia é treinado na arte dos disfarces, sendo capaz de disfarçar-se como alguém do sexo oposto (penalidade -5) ou mesmo de outra raça humanóide (**variável**). Também pode tentar se disfarçar como uma pessoa específica (penalidade -10).

Falsificação (*Inteligência*)

Falsificação consiste em criar duplicatas de um documento ou da assinatura de uma pessoa. Se uma falsificação der certo, o trabalho passará a ser aceito como verdadeiro por todos, exceto se alguém tiver motivos para desconfiar. Mesmo assim, apenas quem tiver a perícia Avaliação e examinar cuidadosamente o texto poderá atestar uma falsificação.

Furtividade (*Destreza*)

[ARMADURA]

A arte de se caminhar em silêncio e permanecer nas sombras. A Furtividade é usada quando tenta esconder-se de seus inimigos, permitindo desaparecer nas sombras, andar sem fazer barulho, sumir na multidão ou mesmo seguir alguém sem ser notado. O teste de Furtividade é resistido pelo teste de Percepção de quem puder te perceber.

Idioma (*Inteligência*)

[RESTRITO]

Como o próprio nome diz, a perícia Idioma permite ao Herói falar mais de uma língua. No Cenário Medieval existem analfabetos, mas poucos participam das aventuras como Personagens; a menos que seja estipulado em contrário, todos os Personagens sabem falar, ler e escrever ao menos uma língua (**Idioma Comum**), além de seu Idioma Racial. Cada idioma é tratado como uma Perícia separada.

- Anão
- Antigo
- Comum
- Dialeto Obscuro
- Élfico
- Goblinóide
- Orc/Subterrâneo Comum
- Silvestre/Druídico

Intimidação (*Carisma/Força*)

A arte de como sobrepujar a vontade de alguém. Intimidação é usada para influenciar os outros por meio de ameaças, presença imponente ou demonstração de força física. Embora Carisma seja a principal habilidade para intimidação, Força pode ser utilizada em situações específicas. Uma demonstração de força bruta pode ser suficiente para intimidar até mesmo o mais corajoso dos oponentes.

Investigação (*Inteligência*)

Investigação consiste na capacidade de buscar, analisar e interpretar pistas. Enquanto Percepção está ligada a observação do que está acontecendo (por meio dos sentidos), essa perícia é pautado no esforço mental concentrado e na análise profunda de pistas. Investigação pode ser utilizada para se deduzir a localização de um objeto escondido, discernir (a partir da aparência de um ferimento) qual o tipo de arma que o causou ou se debruçar sobre um livro antigo para encontrar uma passagem que esclarecerá tudo.

Jogatina (*Carisma*)

Jogatina é a proficiência na maioria dos jogos, incluindo cartas, dados, dardos, roleta e tabuleiros (xadrez, ludus, gamão, damas, etc). Essa perícia concede as habilidades para ganhar dinheiro com jogos, permitindo apostar com segurança e até mesmo trapacear. Quando estiver num jogo, o personagem pode interpretar a partida, analisando a sua situação. Jogos de azar, como dados e roleta, comumente não recebem nenhum bônus, a não ser que o personagem trapaceie.

Ladinagem (*Destreza*)

[ARMADURA/RESTRITO]

A perícia Ladinagem representa uma série de “atividades ilícitas” aprendidas pelo personagem, sendo capaz de realizar tarefas que exijam nervos de aço e mãos firmes: desarmar armadilhas, abrir fechaduras, furtar bolsos, realizar truques que usam habilidade com as mãos ou mesmo escapar de cordas, correntes, algemas ou outras amarras. Ladinagem exige o uso de ferramentas. Sem elas, você sofre -10 no teste de Proficiência. Um kit de Ladrão básico inclui um conjunto de gazuas, chave, pinça, pequeno espelho, martelo, pé de cabra e alicates.

Manha (*Carisma*)

Manha é a habilidade de conviver com as pessoas do submundo numa região perigosa. As ruas possuem suas regras. Manha permite conseguir contatos numa área, descobrir os boatos locais, os rumores e coletar informações, sobretudo das “Más Companhias”. Manha irá permitir que você se misture discretamente no cenário local, entenda gírias e até que participe de negócios escusos.

Ofício (*Variável*)

Ofício representa basicamente a prática de algum tipo de artesanato ou manufatura. Assim como Performance e Conhecimento, Ofício na verdade são várias perícias separadas, devendo cada uma ser treinada separadamente. Por exemplo, você pode ter a perícia Ofício (Mineração). Sua proficiência nessa perícia não afetará nenhum teste que você venha a fazer em cerâmica ou no tratamento de couros.

- Alquimia
- Arquearia
- Carpintaria
- Construção Naval
- Curtume
- Encadernação
- Escultura
- Forjaria

- Joalheria
- Luteria
- Maçonaria
- Mineração
- Olaria
- Pintura
- Tecelagem

Operar Mecanismo (*Inteligência*)

Operar Mecanismos permite a utilização de dispositivos mecânicos diversos, tais como veículos, armas de cerco e armas de fogo. Abrange ainda mecanismos complexos, que vão desde complexas Trancas e Armadilhas, até impressionantes Autômatos e Golens. Eventualmente, essa perícia pode ser utilizada para adulterar, desativar ou emperrar tais mecanismos, sendo assim capaz de neutralizá-los.

Percepção (*Sabedoria*)

Percepção é a habilidade utilizada para descobrir coisas através de sentidos aguçados – normalmente a Visão ou a Audição – embora algumas criaturas possam contar com sentidos diferentes (como o Faro). A Percepção mede a consciência geral do que está acontecendo ao seu redor e a acuidade de seus sentidos. Percepção pode ser utilizada para encontrar portas secretas e armadilhas, notar bandidos numa emboscada, ver um ladino espreitando nas sombras ou perceber um monstro escondido.

Performance (*Variável*)

Performance determina o quão bem você pode entreter uma platéia com música, dança, atuação, contando histórias ou alguma outra forma de entretenimento. Assim como Conhecimento e Ofício, Performance na verdade são várias perícias diferentes. Você pode ser treinado em várias perícias, cada uma sendo escolhida como uma perícia separada. Possíveis tipos de Performance incluem:

- Atuação
- Canto
- Cordas
- Dança
- Malabarismo
- Oratória
- Percussão
- Poética
- Sopro
- Ventriloquismo

Profissão (*Variável*)

Profissão representa um meio de vida ou papel profissional no qual você é treinado. Como Ofício, Profissão constitui-se de várias perícias separadas. Por exemplo, você poderia ter a perícia Profissão (Cozinheiro). Sua proficiência nessa perícia não afetará nenhum teste que você venha a fazer para pesca ou em administração.

- Alfaiate
- Barbeiro
- Caçador
- Camponês
- Cavaleiro
- Cozinheiro
- Comerciante
- Escriba
- Falcoeiro
- Guia
- Marinheiro
- Moleiro
- Padeiro
- Pescador
- Senescal

Rastrear (*Sabedoria*)

Rastrear permite seguir a trilha de seu alvo através da maioria dos tipos de terreno. Para rastrear uma criatura, deve-se primeiro achar sua trilha. Para o rastreamento ser bem sucedido a criatura perseguida precisa deixar rastros. Portanto, realizar o rastreio de criaturas incorpóreas ou alçando voo será praticamente impossível. Um rastreador pode identificar o tipo da criatura perseguida (bem como a sua quantidade aproximada).

Sobrevivência (*Sabedoria*)

Sobrevivência permite guiar um grupo através dos ermos, caçar animais selvagens, encontrar comida, montar abrigo, além de reconhecer e evitar os perigos da natureza. Sobrevivência na realidade é composto por várias subperícias diferentes, referente aos seguintes biomas:

- Aquático
- Deserto
- Floresta
- Montanha
- Pântano
- Planície
- Selva
- Subterrâneo
- Tundra

O treinamento na perícia Sobrevivência dá ao personagem proficiência em **03 biomas diferentes**. Especialistas tem o domínio de **06 biomas**. Apenas Mestres tem o domínio de **TODOS** biomas.

Vigor (*Constituição*)

A perícia Vigor representa basicamente as aptidões físicas do personagem, sendo uma resistência que permite que o personagem permaneça ativo, se esforce por períodos prolongados e que se recupere das provações físicas, como venenos, doenças e outras condições adversas (ignorar fome, sede ou sono, manter o fôlego, etc).

Cada rolagem é a chance de moldar histórias épicas.

Este suplemento é um **Fast Play**, feita especialmente para jogadores iniciantes, se tratando de uma versão resumida. Ele oferece ferramentas para criar personagens mais detalhados e versáteis, permitindo que as habilidades reflitam as histórias e experiências únicas do personagem. O uso de perícias abre portas para momentos épicos e inesperados durante o jogo.

- Um sistema simples, baseado na rolagem de dado de vinte faces para se obter um resultado igual ou maior à dificuldade da ação.
- “Regras de casa” para definição da quantidade de Perícias Iniciais, que privilegia personagens iniciantes, concedendo-lhes mais poder.
- Regra avançada para proficiência de perícias: Especialista e Mestre.
- Inclui uma Lista de 26 perícias, descritas de modo sucinto, para servir de orientação durante as suas partidas.

Uma rolagem muda tudo.

