

# SWADE

GUIA RÁPIDO, DIVERTIDO E FURIOSO

## Benes

- Rerrolar um teste de característica (escolhe melhor, exceto em falha crítica);
- Rerrolar dano;
- Recuperar de Abalado;
- Fazer rolagem de absorção;
- Sacar nova carta de ação;
- Recuperar 5 Pontos de Poder.

## Cartas de ação

- Às, Rei, Dama, Valete, 10 ... 2;
- Espadas / Copas / Ouros / Paus
- Curingas agem quando quiserem.

## Movimentação

- Ande quantidade de quadros igual ao seu Movimento;
- Corra o resultado do dado de corrida (outras ações recebem -2; não explode);
- Escalar, rastejar, nadar ou andar por terreno acidentado custa 2 pts de movimento;
- Levantar antes de andar reduz a movimentação em 2 quadros.

## Ampliação

- Cada 4pts além da Dificuldade concede uma ampliação.

## Ataques corpo a corpo

- Dificuldade é o Aparar do oponente;
- O Dano é o dado de Força + o dado da Arma (se houver);

## Ataques à distância

- Use Atirar ou então Atletismo para arremessar algo;
- Dificuldade base é 4, considere modificadores de cobertura ou distância;
- O Dano é fixo, listado na arma;
- Penalidade por distância
  - Curta/0; Média/-2;
  - Longa/-4; Extrema/p.108;
- Cadência de tiro: p.109.

## Ativar poderes (magia)

- Use a perícia adequada para o teste, dificuldade base é 4;
- O alvo deve estar visível, e o conjurador não pode estar Preso;
- Gaste 1 PP se falhar.
- Falha crítica cancela outros poderes ativos, e causa 1 nível de fadiga;
- Veja efeitos de ampliações nos poderes;
- Manter poderes pela duração base custa 1 PP/alvo.

## Dano e Ferimentos

- Ampliações no teste de acerto concedem +1d6 (máx), que pode explodir;
- Se o valor do Dano for menor que a Resistência, nada muda;
- Se for maior:
  - Se não estiver abalado, fica abalado;
  - Se estiver abalado, ganha 1 Ferimento.
- Cada ampliação causa 1 Ferimento adicional;
- Cada Ferimento causa -1 de penalidade em todos os testes.

## Absorção

- Após calcular o dano a ser recebido, gaste um Bene para testar Vigor, dificuldade 4;
- Cada sucesso ou ampliação previne 1 Ferimento.

## Cura (tratamento)

- Deve ser realizada em até 1h.;
- Cada tentativa leva 10 min;
- Pode remover Sangramento ou Incapacitado;
- Penalidade de -1 se não usar um kit de primeiros socorros;
- Sucesso cura 1 Ferimento;
- Ampliação cura 2 Ferimentos;
- Falha crítica causa 1 Ferimento adicional.

## Ações diversas

- Ações múltiplas
  - Penalidade -2 para cada ação adicional. Todas as ações sofrem a penalidade.
- Ataque selvagem
  - Lutar+2 e Dano +2;
  - Atacante fica Vulnerável.
- Ataque de toque
  - Lutar +2.
- Agarrar
  - Resistido entre Atletismo;
  - Alvo fica Enredado (S) ou Preso (A);
  - Atacante fica Vulnerável.
- Ataques localizados
  - Mãos, cabeça ou pontos vitais (-4); Membros (-2); Outros p.117.
- Defender
  - +4 Aparar;
- Retirada de combate
  - Oponentes adjacentes recebem 1 Ataque Livre.

## Ações diversas (cont)

- Mão inábil
  - Penalidade -2.
- Armas improvisadas
  - Leve/+d4; Dist. 3/6/12;
  - Média/+d6; Dist. 2/4/8;
  - Pesada/+d8; Dist. 1/2/4.
- Duas armas
  - Lutar +1, contra oponentes com 1/0 arma(s) ou sem escudos.
- Suporte
  - Situação permitida pelo mestre;
  - +1(S); +2(A); -2(FC);
  - Máximo +4, exceto Força.
- Desafio p.119
  - Situação combinada com o mestre;
  - Resistido pelo Atributo da perícia usada;
  - Deixa o alvo Distraído ou Vulnerável. Uma (A) o deixa também Abalado.
- Agrupar (Flanquear)
  - +2 de Lutar por cada atacante adicional;
  - Cada aliado adicional cancela um bônus.
- Empurrar
  - Teste de Força resistido por Força ou Atletismo;
  - Empurra 1/2(A) quadro(s);
  - Se a Escala for maior, dobra a distância;
  - Se correr por 2 quadros, empurra por +2 quadros;
  - Bônus de Aparar dos escudos são somados ao resistir.
- Desarmar p.120

## Estados

- **Distraído** -2 em Características;
- **Vulnerável** +2 contra este alvo;
- **Prostrado** -2 Aparar, -2 Lutar, inimigo recebe -4 para ataques à distância;
- **Atordado**: Distraído e Prostrado;
- **Enredado**: Distraído e não pode se mover;
- **Preso**: Distraído, Vulnerável, não pode se mover e só pode tentar se libertar (veja Agarrar).





## Se, no seu turno, você estiver...

### I) ... sangrando



Vigor

- **Falha:** Você morreu;
- **Sucesso:** Nada muda, faça um novo teste no próximo turno;
- **Ampliação:** Você para de sangrar e fica incapacitado.

### II) ... incapacitado



Vigor

- **Falha crítica:** Você morreu;
- **Falha:** Você ganha uma lesão permanente e está sangrando;
- **Sucesso:** Você ganha uma lesão enquanto estiver ferido;
- **Ampliação:** Você ganha uma lesão por 24h ou enquanto estiver ferido.

### III) ... abalado



Espírito

- **Falha:** Você continua abalado;
- **Sucesso:** Você não está mais abalado e pode agir.

### IV) ... enredado ou preso (ação)



Atletismo  
vs  
atletismo

- **Falha:** Nada muda;
- **Sucesso:** Você fica enredado se estava preso; Você fica livre se estava enredado;
- **Ampliação:** Você está livre.

## Se você puder agir:

### I) declare todas as suas ações

- Cada ação além da primeira lhe dá a penalidade de -2 a todas as suas ações (acumulativo).

### a) se atacar corpo a corpo



Lutar  
vs  
Aparar

(aplique os modificadores)

- **Falha crítica:** Você se deu mal;
- **Falha:** O ataque erra;
- **Sucesso:** Você acertou;
- **Ampliação:** Você acertou e causa 1d6 adicional de dano.

### b) se atacar à distância



Lutar  
vs 4

(aplique os modificadores)

- **Falha crítica:** Você se deu mal;
- **Falha:** O ataque erra;
- **Sucesso:** Você acertou;
- **Ampliação:** Você acertou e causa 1d6 adicional de dano.

### c) se atacar com poderes



Perícia  
mágica  
vs 4

(aplique os modificadores)

- **Falha crítica:** Choque de retorno;
- **Falha:** O poder falha, gasta 1pp;
- **Sucesso:** O poder foi ativado;
- **Ampliação:** O poder foi ativado com benefícios.

## Se você acertou:

### I) role os dados de dano

- Lembre-se que os dados de dano explodem;
- Some o valor de todos os dados;
- Se a soma ultrapassar o valor de Resistência do alvo, dano será causado.

### II) calcule o dano

- O dano excedente à resistência pode causar um ou mais ferimentos, além do estado abalado;
- O defensor pode gastar um bene para tentar absorver o dano ou então recebe todo o dano.

### III) teste de absorção



Vigor  
vs 4

(aplique os modificadores)

- **Falha:** Nenhum ferimento é absorvido;
- **Sucesso:** Você absorveu 1 ferimento;
- **Ampliação:** Cada ampliação absorve 1 ferimento. Se todos os ferimentos forem absorvidos, remova o estado Abalado.