

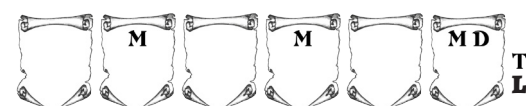
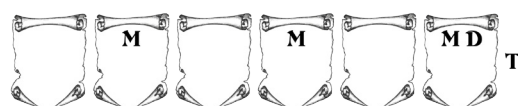
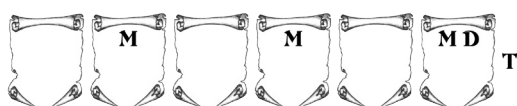
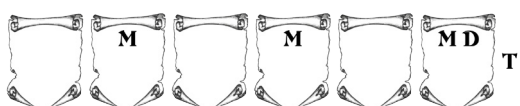
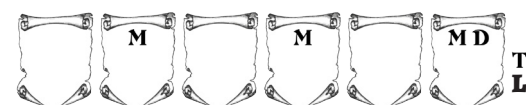
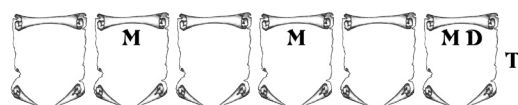
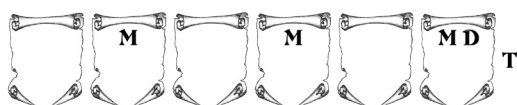
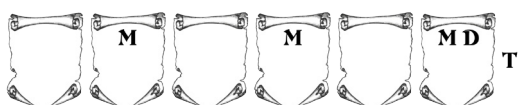
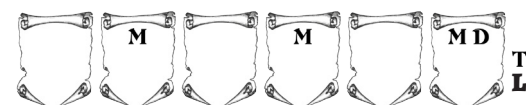
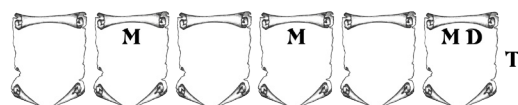
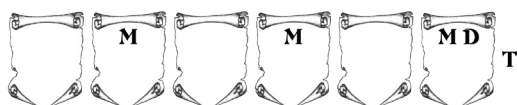
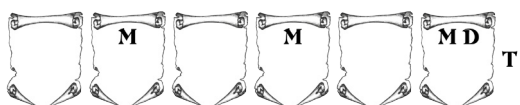
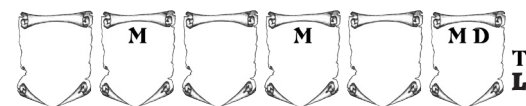
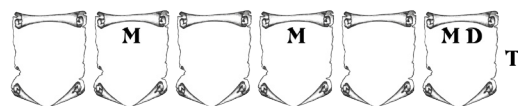
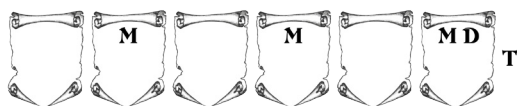
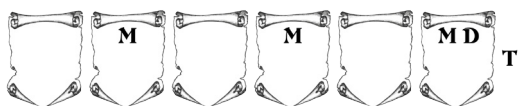
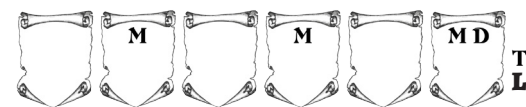
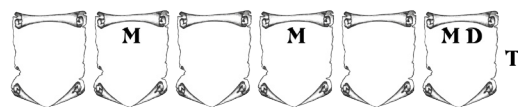
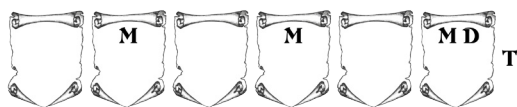
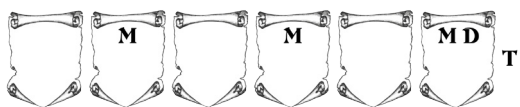
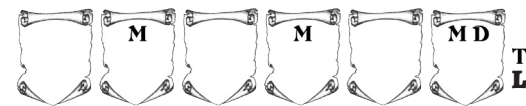
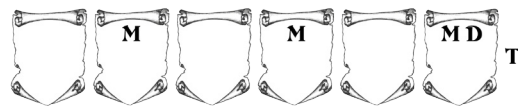
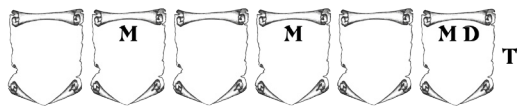
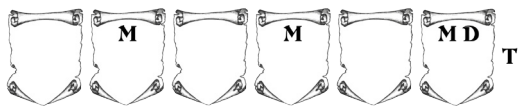


FICHA DO MESTRE

Cada Marcador = 1 Turno
6 Marcadores = 1 hora
Todos os Marcadores da Folha = 1 dia

✂ **M:** Existe a possibilidade de 1-6 de aparecer um monstro errante.
 ✂ **D:** Grupo precisa descansar 1 turno ou recebe 1d4 de Stress.

✂ **T:** As tochas acesas são consumidas.
 ✂ **L:** O óleo das lanternas é consumido



1 Rodada = 10 seg **6 Rodadas = 1 min**
10 Min = 1 Rodada **6 Rodadas = 1 Hora**

AÇÕES NA MASMORRA (1 turno)

✂ **Movimentação Cautelosa:** Você pode se locomover em metros igual seu valor de movimento, sempre com cautela.

✂ **Movimentação Apressada:** Você se desloca com o dobro do movimento, sem se preocupar com barulhos, armadilhas, etc.

✂ **Explorar Área:** Vasculha uma área de 3x3 quadrados em busca de passagens secretas e armadilhas. Qualquer não-perito, encontra Armadilhas e Passagens com 18+ em uma jogada de Astúcia.

✂ **Analisar Item:** Pode buscar armadilhas em objetos, alavancas e outros dispositivos. Somente peritos.

✂ **Encontro:** Todos os combates/encontros levam 1 turno.

✂ **Debates e Conversas:** Conversas mais duradouras entre os jogadores que durem em torno de 10 minutos, contam 1 turno.

✂ **Quebrar Portas:** Quando arrombar não é mais uma opção, portas podem ser quebradas, isso causa barulhos e pode atrair monstros nas proximidades. A cada turno faça um ataque, obtendo 3 sucessos, a porta de quebra. Até 3 personagens podem atacar no turno. Portas de Madeira tem Defesa 10, Portas de Pedra tem Defesa 14, Portas de Metal tem Defesa 18.

✂ **Outras Ações:** Arrombar portas e desativar armadilhas levam vários turnos, além disso outras ações como ouvir barulhos, guardar um tesouro podem ocupar 1 turno.

✂ **Descanso:** Descansar por um turno recupera 1d6 pontos de stress. Se feito primeiros socorros nos feridos, esses curam 1d4 pontos de saúde. O Arcano nesse momento pode trocar alguma magia de sua memorização diária.