



COMMERCIAL PHOTOGRAPHY
STUDIO
100 N. 3rd St.
ST. LOUIS, MO.

Santa Cruz





Tabela de Efeitos Máximos

Focus	Atributo	Alcance	Dano/ Cura	Aumento de Dano	Proteção	Peso	Velocidade	Raio de Efeito	Pessoas Afetadas	Transformação
1	1D	10m	1d6	1	IP 1	25kg				
2	2D	25m	2d6	2	IP 2	50kg	5 m/s		1 Membro	
3	3D	50m	3d6	1d6	IP 3	100kg	10 m/s	1m	O místico	1 Membro
4	4D	100m	4d6	2d6	IP 4	200kg	20 m/s	2m	1	O místico
5	5D	200m	5d6	3d6	IP 5	400kg	40 m/s	4m	2	1
6	6D	400m	6d6	3d6	IP 6	800kg	80 m/s	8m	4	2
7	7D	800m	6d6	3d6	IP 7	1600kg	160 m/s	16m	8	4
8	8D	1600m	6d6	4d6	IP 8	3600kg	320 m/s	32m	16	8
9	9D	3600m	7d6	4d6	IP 9	7200kg	640 m/s	64m	32	16
10	10D	7200m	7d6	4d6	IP 10	14200kg	1280 m/s	128m	64	32

Tabela de Invocação de Demônios de Arkanun

Pontos de Focus	Imps	Sernezs	Bergahazzas	Daemons
1	1	-	-	-
2	2	1	-	-
3	3	1	-	-
4	4	2	1	-
5	5	2	1	-
6	6	3	1	-
7	7	3	1	1
8	8	4	2	1
9	9	4	2	1

Obs: Gerais, Bestas de Helzazee e Lamasus somente podem ser invocados sob rituais específicos, que exigem artefatos escondidos, locais específicos e determinadas conjurações planetárias.

Tabela de Invocação de Animais

As estatísticas destes animais encontram-se em Santa Cruz. Devemos lembrar que o círculo se refere a apenas 1 animal e que os círculos procedentes dobram a quantidade. Assim no primeiro círculo é possível invocar 1 Morcego vampiro, 2 no segundo círculo, 4 no terceiro, 8 no quarto, 16 no quinto e 32 no sexto. Adquirir a característica de animais, exige o caminho Animais, mais criar humanos 3.

1º Círculo

Aves Pequenas, Caranguejeira, Cutia/Cuíca, iguana, macacos pequenos, morcego vampiro, Sapo/Sapo venenoso, Piranha, Viúva negra.

2º Círculo

Arraia Pintada, Aves Grandes, Cachorro do Mato, Capivara, Cascavel, Cobra Coral, Hapia, Jararaca, Paca, Ratão do Banhado, Tatu, Surucucu, Urutu.

3º Círculo

Anta, Cão de Caça, Ema, Jibóia, Lobo Guará, Quixadá/Caititu, Tartaruga.

4º Círculo

Jacaré, Jaguaritica, Macacos Grandes, Tamanduá.

5º Círculo

Cavalo, Mula, Onça Pintada/Negra, Suçuarana, Sucuri/Anaconda, Veado.

6º Círculo

Bovinos.

Tabela de Valores de Atributos

Atributo	Carregar(FR)	Levantar(FR)	Bônus(FR)
1-2	15	30	-3
3-4	20	40	-2
5-6	25	50	-1
7-8	30	60	-1
9	35	70	-
10	40	80	-
11	45	90	-
12	50	100	-
13	55	110	-
14	60	120	-
15	70	140	+1
16	80	160	+1
17	90	180	+2
18	100	200	+2
19	110	220	+3
20	125	250	+3
21	140	280	+4
22	160	320	+4
23	180	360	+5
24	200	400	+5
25	225	450	+6
26	250	500	+6
27	280	560	+7
28	310	620	+7
29	355	710	+8
30	400	800	+8

Fonte Ativa

Fonte Passiva

9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	
10	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95																	
11	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95																
12	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95															
13	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95														
14	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95													
15	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95												
16	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95											
17	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95										
18	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95									
19	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95								
20		05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95							
21			05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95						
22				05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95					
23					05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95				
24						05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95			
25							05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95		
26								05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	
27									05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	
28										05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	
29											05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	
30												05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	
31													05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	
32														05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	
33															05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	
34																05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	
35																	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	

Sucesso automático

Falha automática

Dificuldade	Valor de Teste
Fácil	Dobro
Normal	Normal
Difícil	Metade
Crítico	Quarto

Manobra	Dificuldade	Dano/Bônus
Soco Direto**	Normal	-
Soco Cruzado**	Normal	-
Gancho	Difícil	+1
Chute Baixo direto	Normal	+2
Chute Baixo Lateral	Normal	+2
Chute alto	Difícil	+3
Chave	Difícil	1d6 *
Estrangulamento	Difícil	1d6 *
Rasteira	Difícil	-***

Tabela de Avanço de Nível

Exp	Nível	PVs	Atributos	Pontos de Aprimoramento	Pontos de Perícia Mundanos	Pontos de Perícia Místicos	Pontos de Magia	Ponto de Focus
-	0	Inicial*	Inicial*	Inicial*	Inicial*	Inicial*		
0	1	1	1	Inicial*	Inicial*	Inicial*	Inicial*	Inicial*
5	2	2	2	1	25	10	1	1
15	3	3	3	1	50	20	2	2
30	4	4	4	1	75	30	3	3
50	5	5	5	2	100	40	4	4
80	6	6	6	2	125	50	5	5
120	7	7	7	2	150	60	6	6
180	8	8	8	3	175	70	7	7
250	9	9	9	3	200	80	8	8
400	10	10	10	3	225	90	9	9
550	11	11	11	4	250	100	10	10
800	12	12	12	4	275	110	11	11
1100	13	13	13	4	300	120	12	12
1600	14	14	14	5	325	130	13	13
2200	15	15	15	5	350	140	14	14

*Os PVs, Atributos, Pontos de Aprimoramento, Pontos de Perícia, Pontos de Magia e Pontos de Focus seguem as regras de Criação de Personagens. Os valores estão ACUMULADOS (ao chegar ao 7º nível o personagem ganha 1 Ponto de Vida e não outros 6!!!).

Medida Monetária		Preço (Réis)	Serviço		Custo(Réis)	Comida e Bebida		Quantidade	Custo(Réis)
Dinheiro Português			Aluguel de Casa Grande		8.000	Aguardente		Garrafa	10
Vintém		20	Estábulo (diária)		60	Came de Porco		Arroba	640
Tostão		100	Hospedagem (diária)		100	Farinha de Trigo		20Kg	240
Pataca		320	Carregadores		300	Ração p/ Viagem		5 dias	50
Cruzado		400	Guias		500	Refeição simples		Prato	100
Conto		1.000.000	Serviços especiais (guarda-costas, guerreiros, caçadores, assassinos, etc)		1.000 a 3.000	Refeição completa		Prato	200
Dinheiro Espanhol			Escravo		Custo(Réis)	Equipamentos			Custo(Réis)
Ducado		1.800	Criança indígena		De 3.000 a 5.000	Corda - 10m (suporta 150 kg)			200
Real		180	Criança Negra		De 10.000 a 20.000	Corda Grossa - 10m (400 Kg)			500
Meravedí		12	Jovem Indígena		De 5.000 a 10.000	Enxada			400
			Jovem Negro		De 20.000 a 30.000	Ferramentas de Garimpo			500
			Índio adulto		De 10.000 a 15.000	Gancho			800
			Negro Adulto		De 20.000 a 40.000	Gazuas (para abri fechaduras)			500
						Martelo			500
						Pa			300
						Pé de Cabra			150
						Picadeira			500
						Aljava			2000
						Cão de Caça			1.000
						Flauta			500
						Manta de Lã grossa			600
						Mochila			200
						Odre individual (0,6 litros)			50
						Odre Pequeno(5 litros)			150
						Odre Grande(25 litros)			250
						Papel(50 folhas)			128
						Pedemeira			50
						Rede de dormir			400
						Rede de Pesca			600
						Sacola (para 5 Kg)			50
						Símbolo sagrado			450
						Tocha			150
						Viola			2.000
						Maleta Médica			450
						Remédios e Ervas			200
						Munição			Custo(Réis)
						Dardos(unidade)			05
						Flechas(unidade)			10
						Pólvora/Balas e chumbo (10 disparos)			500

Medida de Peso	Equivalente em Gramas
Onça	28g
Libra (16 onças)	453
Arroba (15 Kg ou 32 Lb)	1.500

Pedra/Metal/Jóia	Custo(Réis)
1 onça de prata	2.500
1 libra de prata	40.000
1 onça de ouro	3.500
1 libra de ouro	56.000
1 onça de pedras semi-preciosas	1.000
1 onça de pedras preciosas	1.500
1 onça de esmeraldas brutas	2.000
1 onça de diamantes brutos	3.000
1 esmeralda lapidada	3.000 a 5.000
1 diamante lapidado	5.000 a 10.000
1 jóia de prata	1.500 a 8.000
1 jóia de ouro	2.000 a 15.000

Roupas	Preço (Réis)
Botas	1.000
Chapéu	400
Cinturão de Couro	300
Luvas de Couro	250
Manto com capuz	700
Roupa de algodão Cru	300
Roupa de algodão Trabalhada	500
Roupa de luxo masculina	8.500
Roupa de luxo Feminina	20.000
Roupas Simples	320 a 400
Tecido (por metro)	
• Baeta	300
• Perpetuana/Tafetá	640
• Bacaxim	160
• Linho	620

Armadura	IP	Penalidade	Custo(Réis)
Laudel	1	0	1.000
Colete de Couro Leve	3	-3	2.000
Colete de Couro rígido	4	-4	3.000
Colete de Metal	8	-8	19.000
Escudo	+3	-3	2.500
Braçadeira (Par)	+1	0	1.000
Capacete de Metal	8*	0	9.000

Arma	Dano	Penalidade	Alcance	Recarga	Custo(Réis)
Adaga /Punhal	1d4/1d3	-2	8 metros	-	1.500
Açoite (chicote)	1d6	-3	-	-	1.000
Arco	1d6	-10	150 metros	-	1.500
Arquebuz	2d6	-20	150 metros	2 rodadas	10.000
Azagaia	1d6+1	-3	20 metros	-	1.500
Boleadeira	-	-8	30 metros	-	1.500
Canhonete	6d6+6	-20	500 metros	5 rodadas*	50.000
Carabina	1d10	-20	150 metros	1 rodada	15.000
Chicote	1d6+1	-14	3 metros	-	1.000
Escopeta	3d6-2	-20	150 metros	1 rodadas	15.000
Espada	1d6+2	-6	-	-	2.500
Faca	1d3	-2	10 metros	-	1.000
Facão	1d6+1	-6	-	-	2.000
Garrucha	1d6+1	-20	60 metros	1 rodada	5.000
Lança	1d8+1	-4	10 metros	-	2.000
Machado	1d8+1	-4	-	-	2.500
Mosquete	3d6	-20	200 metros	2 rodadas	20.000
Pistola	1d10+3	-20	90 metros	1 rodadas	10.000
Porrete	1d4	-3	-	-	500
Rede	-	-8	-	-	1.000
Tacape	1d6+1	-4	-	-	1.000
Zarabatana	Veneno	-10	50 metros	-	1.000