RPG
Tegmet
Livro de Regras
ZAMBI

Créditos

Autores

Alex Ladeiras, Alex Resende, Alisson Diorgenes Vasconcelos, Andre Luis Tomaz Dionísio, Angelo Gurzoni Junior e Pablo Gallis, Bernard Guimaraes Nogueira, Carlos Martins, Diego Awi, Diego Guinâncio, Fábio Carvalho Magalhães, Felipe Deprá Galdino, Fernando Nascimento Reis da Costa, Geraldo Lúcio Cabral da Silva, Gustavo Lorena Pinto, João Antonio Modernel Bender, João Paulo Martins de Castro C., Jonas Conrado Cardozo, José Jorge Osório da Silva Junior, Marcelo Bouzas Barbosa Teixeira, Marcelo Rodrigues, Mauro Draco, Samuel Oliveira de Azevedo, Rywv, Saulo Carvalho Rocha, Stefano Guimarães Giusini, Thiago Rodrigues do Nascimento e Wévison Guimarães dos Santos Genuino.

Capa

Sandro Zambi

Ilustrações Internas

Alisson Borges da Costa, Antomio Jironimo Bizerril Neto, Claudio Souza, Cristiano Motta, Domênico Gay, Eliane Bettocchi Godinho, Helder Mario de Paiva, Jorge Paiva, Licinio Souza, Luis Berbert, Marlon Souza, Ricardo Santos, Rogerio Narciso, Sergio Artigas, Thais Quintela de Linhares e Ygor Moraes Esteves da Silva.

Coordenação

Marcelo Rodrigues, Mauro Draco, Diego Guinâncio, Alex Menezes Ladeiras, Felipe Deprá Galdino, Thiago Rodrigues do Nascimento e José Jorge Osório da Silva Junior.

Publicação

Publicada pelo Projeto Tagmar em 19/5/2018 e disponível para download gratuito em www.tagmar.com.br

Versão

3.0

Revisão

26/05/2024

Licenciamento

Este livro foi adaptado do livro "Tagmar – RPG de Aventura Medieval" © 1991 de autoria de Marcelo Rodrigues, Ygor Moraes Esteves da Silva, Julio Augusto Cezar Junior e Leonardo Nahoum Pache de Faria; e está licenciada de acordo as seguintes condições: **Atribuição-Uso Não-Comercial-Compatilhamento pela mesma licença 3.0 Brasil**

Você pode:

- Imprimir, Copiar inteiramente este livro (incluído fotocópias), distribuir, exibir;
- Criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

- **Atribuição:** Você deve dar crédito aos autores originais.
- **Uso Não-Comercial**: Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.
- **Compartilhamento pela mesma Licença**: Se você alterar, transformar, ou criar outra obra com base nesta você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a esta. Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.
- **Impressão sob demanda:** esta permissão autoriza que pessoas físicas ou jurídicas a cobrar pelo serviço de impressão sob demanda dos livros do Tagmar disponibilizados no site www.tagmar.com.br nas seguintes condições:
    1. Fica autorizada a cobrança do serviço de impressão, encadernamento e de envio, desde que os preços sejam compatíveis com os preços normais de mercado de impressão, encadernamento e envio;
    2. Só será permitida a cobrança do serviço de impressão, encadernamento e de envio se o solicitante do serviço for uma pessoa física;
    3. O serviço prestado poderá ser em lojas físicas ou online;
    4. Continua vetada a impressão para revenda em lojas físicas ou online. Quem imprime deverá prestar o serviço direto a quem irá utilizar os livros. Quem adquire os livros só poderá revender para outra pessoa física e pelo mesmo custo de impressão/aquisição;
    5. Continua vetada a cobrança oriunda de qualquer natureza para as versões digitais;
    6. Todos os demais termos da licença creative commons "Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 3.0 Brasil" deverão ser cumpridos.

Qualquer uma destas condições pode ser renunciada, desde que Você obtenha permissão do autor.

Este licenciamento segue um padrão obra aberta e está registrado pela seguinte licença da Creative Commons: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/br/ com validade legal no Brasil e por muitos outros países.

Sumário

1 Introdução 11
1.1 Tagmar, o primeiro RPG Brasileiro ... 11
Tagmar 2 ... 11
Tagmar 3 ... 12
1.2 Como você pode Ajudar no Projeto Tagmar ... 13
1.3 Como se joga Tagmar ... 14
A Preparação ... 14
Reunindo o Grupo ... 14
Os Dados ... 15
O Início do Jogo ... 15
2 Características Básicas 17
2.1 Características básicas dos Personagens ... 17
Estágio & Experiência ... 17
As Raças dos Personagens ... 17
As Profissões dos Personagens ... 21
Posses Iniciais ... 24
Os Atributos Principais ... 24
Resistência Física ... 27
Resistência à Magia ... 27
Velocidade Base ... 27
Karma ... 27
Defesa e Absorção ... 27
Energia Física & Energia Heroica ... 28
Outras características ... 28
Especializações ... 29
2.2 Definindo as Características Básicas (criação 1ª Parte) ... 37
Determinando o Estágio & Experiência ... 37
Escolhendo Raça ... 37
Escolhendo a Profissão ... 37
Escolhendo um Deus ... 38
Determinando as Posses Iniciais ... 38
Definindo os Atributos ... 39
Calculando a Resistência Física ... 40
Calculando a Resistência à Magia ... 40
Calculando a Velocidade Base ... 40
Determinando a Defesa e Absorção ... 41
Energia Física ... 41
Energia Heroica ... 42
Calculando o Karma ... 42
Poderes Especiais ... 42
Outras características ... 42
Escolhendo a Especialização da Profissão ... 43
2.3 Regras para Teste de Atributo ... 43
3 Habilidades 45
3.1 Regras para o Uso de uma Habilidade ... 45
Roteiro para utilizar uma Habilidade ... 45
Casos Especiais ... 48
3.2 Descrição das habilidades ... 51
3.3 Aquisição de Habilidades (Criação 2ª Parte) ... 98
Considerações especiais ao se adquirir ou aumentar o nível em uma Habilidade ... 100
4 Combate 103
4.1 Regras para Combate ... 103
Sequência de Combate ... 104
Exemplo de uma sequência de combate ... 108
Crítico e Falha ... 108

Absorção dos Equipamentos de Defesa 110
Recuperando a EH e a EF 110
Ataques acima da coluna 20 111
4.2 Usando as Técnicas de Combate 112
Combinando técnicas de Combate 113
4.3 Movimentação 114
Movimentação e Posicionamento na Grade de Combate 114
Obstruções e Penalidades 115
Trajeto e Distanciamento 115
Penalidades Aplicadas ao Movimento 116
Penalidades Especiais 117
Correndo 119
Outras Ações de Movimentação 119
4.4 Modificadores de Combate 120
Ataques em Situações Vantajosa 120
Atacante caído 120
Defensor Flanqueado 120
Ataques à distância 120
Tentar acertar algo ou alguém no meio de um grupo em combate 121
Clima e Terreno 121
4.5 Outras Situações de combate 122
Regras para Criaturas 127
4.6 Descrição das Técnicas de Combate 128
Ajustar Disparo 129
Ambidestria 129
Animosidade 129
Aparar 130
Aprimorar 130
Ataque Oportuno 131
Atirar em Movimento 131
Atravessar o Oponente 131
Brutalizar 132
Carga 132
Carga de Arremesso 133
Carga Montada 133
Centaurizar 133
Combate com Arco 134
Combate com Escudo 134
Combate Montado 135
Combate não Letal 135
Concentração 136
Conduzir o Oponente 137
Contra-Ataque 137
Dano Agravado 138
Defletir Ataque 138
Desequilibrar 139
Desviar 139
Direcionamento 140
Disparo Certeiro 140
Disparo Rápido 141
Escolta 141
Esquiva 142
Estilhaçar 142
Expectativa 143
Explorar Fraqueza 143
Flechadas Múltiplas 144
Força Interior 144
Fúria 145

Golpe Duplo 146
Golpe Giratório 147
Golpe Letal 147
Heroísmo 147
Imprevisibilidade 148
Inibir Ataque 149
Intimidar 149
Leitura da Batalha 150
Luta às Cegas 151
Mira 151
Posicionamento 152
Postura Defensiva 152
Postura Ofensiva 153
Pressionar o Oponente 153
Provocar 154
Pugilato 154
Remover Debilitações 155
Resguardar 156
Resistência à Dor 156
Resistência Extrema 156
Retalhar 157
Ricochetear 157
Sangramento 158
Segundo Fôlego 158
Voz de Comando 159
4.7 Aprendendo a Combater (Criação 3a Parte) 160
Posses Iniciais (parte 2) 160
Fazendo sua Tabela de Armas 161
Adquirindo Técnicas de Combate 167
Aprimoramento das Técnicas de Combate 168
Lista das Técnicas de combate 168
5 Magia 173
5.1 Regras para uso de Magias 173
Conhecimento Mágico 173
Escolhendo o Efeito 174
Nível na Magia e Força do Ataque 174
Karma 174
Usando o Karma 174
Evocação 175
Realização dos Efeitos 175
Ataques mágicos indiretos, resolução e dano 176
Ataques mágicos diretos e a Resistência à Magia 176
Recuperando o Karma 178
5.2 Outros Fatores 179
Interrupção de Evocação 179
Concentração 179
Evocação de Magias Discretas 179
Evocação Conjunta 179
Aura e Objetos 180
Uso de Armaduras, Elmos e Escudos ao evocar uma magia 180
5.3 Listas de Magia 181
5.4 Adquirindo as Habilidades Mágicas (Criação 4a Parte) 181
Anotando as Magias na Ficha como se Fossem Armas 182
Magias Básicas e Especializações 182
Entrando para um Colégio, Ordem, Confraria ou Trilha 183
Ritual de Conformidade 183
6 Caracterizações 185
6.1 Caracterizações de Fé 185

Fé {-4 ou 1} 186
Relação com os deuses {-2 a 4} 186
6.2 Caracterizações de Histórico 188
Dependente de Habitat {-1 a -5}☆ 188
Herança {1 a 5} 189
Memória{-3 a 1}☆ 189
Objeto Amaldiçoado {-1 a -3} 190
Ressonância Energética {5} Ⓤ 190
Sexto Sentido {5} ☆Ⓤ 190
Sorte ☆{-3 a 3} 191
Talentoso{3 a 5} ☆ 191
Treinamento pouco ortodoxo {2}☆Ⓤ 191
6.3 Caracterizações de Origem ☆ 192
Abadom 194
Acordo 194
Âmiem 194
Azanti 195
Calco 195
Cidades-Estado 196
Conti 196
Dantsem 197
Eredra 197
Filanti 198
Levânia 198
Ludgrim 199
Luna 199
Marana 199
Plana 200
Portis 200
Porto Livre 201
Verrogar 201
6.4 Caracterizações de Personalidade 202
Atenção {-1 ou 1} 203
Auto representação {-1 ou 1} 203
Coragem {-3 a 3} 203
Humor {-2 a 2} 203
Mentalidade {-1 ou 1} 204
Noção {-1 ou 1} 204
Temperamento {-3 a 3} 204
Visão de Mundo {-3 ou 1} 205
Fobia {-3 a -1} 205
Código de Conduta {-4 a 0} 206
Compulsão {-1 ou -2} 206
Crédulo {-2} 207
Curioso {-2} 208
Fanático {-2} 208
Galanteador {-2} 208
Impaciente {-1} 208
Maluco {-1} 208
Ódio {-1 ou -2} 209
Perfeccionista {-4 a 1} 209
6.5 Caracterizações Físicas 210
Alergia {-1 a -3} 210
Constituição física☆ 211
Aparência☆: 212
Deficiência {-2 ou -4} 213
Dependência {-2 ou -3} 213
Sensibilidade a Venenos {-8 a 8} ☆ 214

Potencial☆ {-4 a 6} ... 214
Resistência à dor☆ ... 215
Saúde☆ {-3 a 3} ... 215
Sono☆ {-4 a 4} ... 215
6.6 Caracterizações Sociais ... 216
Aliança {-4 a 3} ... 216
Classe Social {-2 a 5} ... 217
Contatos {0 a 7} ... 219
Dívidas {-3 a 2} ... 220
Fama {-1 ou 1} ... 221
Honra do clã/mestre {-2, 2 ou 5} ... 222
Patrono {0 a 6} ... 223
6.7 Adquirindo Caracterizações (Criação 5a Parte) ... 224
Acumulando Pontos ... 224
Caracterizações Iniciais ☆ ... 224
Caracterizações Muito Raras Ⓤ ... 224
Anulando Caracterizações ... 224
Lendo as tabelas de caracterizações ... 224
7 Pertences & Afins 231
7.1 Sistema Monetário de Tagmar ... 231
7.2 Lista de Itens ... 231
Armas, Armaduras e Afins ... 231
Animais ... 233
Transportes ... 234
Residências ... 234
Estalagens ... 235
Refeições ... 235
Vestimentas ... 236
Material Profissional ... 236
Instrumentos Musicais ... 237
Gemas e Pedras preciosas ... 237
Miscelâneas ... 238
7.3 Peso Carregado ... 240
7.4 O Comércio em Tagmar ... 241
7.5 Variação de Preços - A Lei da Oferta e Procura ... 241
8 Evolução 243
8.1 Como distribuir experiência ... 243
Valores de experiência ... 243
Vamos ver um exemplo na prática? ... 244
Negar experiência, uma atitude a ser evitada ... 244
Avanço Sem Experiência ... 244
8.2 Calculando o Estágio do Personagem ... 244
8.3 Passando de Estágio ... 245
Atributos ... 245
Habilidades ... 245
Combate ... 246
Energia Heroica ... 246
Pontos para Aumentar os Atributos ... 247
8.4 Evolução ... 248
Experiência ... 248
Evolução dos Arquétipos ... 248
9 Tesouros 251
9.1 Tesouros Monetários ... 251
9.2 Tesouros Mágicos ... 251
Colocando Objetos Mágicos nas Aventuras ... 252
Propósito do Objeto Mágico ... 253
Origem dos Objetos Mágicos ... 253
Raridade dos Objetos Mágicos ... 253

Tipos de Objetos Mágicos (mais 'comuns') 254
Objetos Especiais 256
9.3 Limitação de Uso dos Objetos Mágicos 257
Limitação de usuário 257
Limitação de quantidade 257
Gasto de Karma 257
Efeito seletivo 258
Efeitos incômodos 258
9.4 Usando os Objetos Mágicos 258
Ativando o Poder do Objeto Mágico 258
Magia em Itens 258
Objetos Mágicos com poderes contínuos 259
Sucessos e Falhas dos Objetos Mágicos 259
10 Regras Complementares 261
10.1 Saltar 261
10.2 Segurando a Respiração 261
10.3 Quedas 262
10.4 Calor e Frio Extremo 263
10.5 Levantar, Puxar, Sustentar e Carregar Peso 263
Valores absolutos 263
Valores relativos 264
Tipos de efeitos e danos 265
Danificando Objetos 265
Imobilização 266
10.6 Alternativas ao Manusear Armas 267
10.7 Loucura 267
1 Obsessão (por pessoa ou objeto) 267
2 Compulsão (por ação) 268
3 Alucinado 268
4 Esquecimento 268
5 Desorientação 268
6 Megalomania 268
7 Descontrole emocional 268
8 Duas personalidades 268
9 Paranoia 269
10 Tique 269
10.8 Interação Social 269
Primeira impressão 269
Modificadores estabelecidos 270
Modificadores de situação 271
Impressão duradoura 271
Embates sociais 272
10.9 Venenos e Drogas 273
Fabricação de venenos e drogas 273
Método de aplicação dos venenos 274
Efeito dos venenos 274
Efeito das drogas 275
Ciclo das drogas 275
Vício e abstinência 275
Uso Viciante 275
10.10 Exemplos de Venenos e Drogas 275
Venenos e Drogas Tipo I 275
Venenos e Drogas Tipo II 276
Venenos e Drogas Tipo III 278
Venenos e Drogas Tipo IV 279
Venenos e Drogas Tipo V 280
10.11 Armadilhas 281
Tipos de armadilhas 282

Nível da armadilha 282
Custo-base 282
Pré-requisitos 282
Coletando materiais 283
Trabalhando em conjunto 283
Finalizando e ativando as armadilhas 284
Desativar e desmontar armadilhas 284
Armadilhas e seus efeitos 284
10.12 Exemplos de Armadilhas 285
A construção 285
Arapuca 286
Areia movediça 287
Armadilha de alarmes 287
Armadilha de Arco e Flecha 288
Armadilha de laço 288
Armadilha de pêndulo 289
Armadilha de tronco suspenso 290
Armadilha para ursos 291
Baú desintegrador 291
Chão escorregadio 292
Espirrar ácido 292
Estátua Animada 293
Fosso 293
Guardiões elementais 294
Ídolo Maldito 295
Jaula de fogo 295
Objeto rolante 296
Oponente do espelho 297
Sala de espelhos 297
Sala inundável 298
11 Mecânica de Jogo 301
11.1 Juntando os capítulos 301
11.2 Fatores internos 301
Construindo seu personagem 301
Raça 302
Profissão 302
Honra 302
Família 303
Origem 303
Fé 303
11.3 Pilares do comportamento 303
Altruísmo x Egoísmo 304
Clemência x Crueldade 304
Honra x Oportunismo 304
11.4 Fatores externos 304
Dramatização 305
11.5 Preparativos para uma aventura 306
As aventuras prontas 306
11.6 Como conduzir uma história 306
11.7 Rigorosidade das regras 307
Resolvendo ações complexas 307
Uso de habilidades 307
Combate 308
Magia 308
11.8 Administrando a situação 309

Introdução

1 Introdução

1.1 Tagmar, o primeiro RPG Brasileiro

Nelson Rodrigues costumava reclamar de um fatal *Complexo de Vira-Lata*. Aquele sentimento de inferioridade que impede o brasileiro de valorizar o que se faz no seu país. Pois nada, além do dito complexo, pode explicar o preconceito em relação a Tagmar, que, no entanto, há mais de 25 anos, têm provado nas mesas as suas qualidades. É a elas, de fato, e não à origem do jogo, que se deve a fidelidade dos tagmarianos.

Nascido em 1991 com o honroso título de "1º RPG Brasileiro", Tagmar, publicado então pela GSA, traz uma série de novidades (para os RPGs da época) sendo que a principal era ter tudo que um RPG precisava em um único livro: regras, ambientação, magias, criaturas e uma aventura pronta. Na época os RPGs eram importados e necessitava-se ter vários livros para jogá-los. Devido a essas características, que incluíam novas ideias como, por exemplo, o inédito conceito da Energia Heroica, em pouco tempo, o Tagmar se tornou um sucesso, reunindo um grande número de fãs.

Este sucesso perdurou até quase o fim dos anos 90, quando em 1997 a editora GSA fechou. Sem uma editora para dar continuidade, o Tagmar ficou estagnado e com o passar do tempo, praticamente caiu no esquecimento.

Tagmar 2

Em setembro de 2004, os autores do RPG Tagmar se reuniram e, em uma decisão histórica, decidiram liberar os direitos comerciais do RPG, desde que não fosse para fins lucrativos. Com esta resolução, um grupo de pessoas se reuniu e decidiu criar uma nova versão do Tagmar. Nascia assim o Projeto Tagmar.

Este projeto foi criado seguindo os moldes dos projetos Open Source usados para desenvolvimento de software. Neste tipo de projeto os produtos são criados/evoluídos através de trabalho voluntário e utilizam uma licença especial na qual todo material gerado é de distribuição gratuita. Usando esta organização, o Projeto Tagmar foi concebido com dois grandes objetivos:

1) Criar uma nova versão do RPG Tagmar que fosse moderna, atualizada e expandida;
2) Criar um RPG de nível profissional que fosse 100% gratuito (para fins não comerciais) e pudesse ser baixado diretamente da Internet.

Tagmar foi um excelente RPG no inicio dos anos 90, mas infelizmente ele não acompanhou a evolução dos outros RPGs. O primeiro passo do projeto foi avaliar os problemas do Tagmar. Deste esforço foram identificados como principais problemas do Tagmar:

- Dificuldade de criar o personagem (demorado e com muitas tabelas baseadas em sorteio);
- Ambientação boa, mas pequena;
- Desequilíbrios entre as profissões e raças;
- Poucas opções para caracterização dos personagens;
- Dificuldade na compreensão e na utilização do sistema de combate;
- Pouca ênfase ao *roleplaying* (interpretação) e à ambientação.

No início do projeto foi feito uma grande pesquisa que resultou em um plano de trabalho com muitas ideias a serem desenvolvidas.

Após um ano de trabalho o projeto finalmente chegou ao término com o lançamento do Tagmar 2.0 em setembro de 2005, que tinha como principal ênfase a atualização das regras.

Em 2006, ficou pronta a versão 2.1 que dentre várias novidades trazia a expansão dos colégios de magia. Em 2007 foi lançado a versão 2.2 que trazia mais uma série de novidades que incluem um capítulo de regras opcionais e a revisão das profissões de Bardo e Rastreador.

Além destas novas versões do sistema, o Tagmar, desde o lançamento da versão 2.0, vem sendo expandido também nos seus livros auxiliares e passou a contar com uma abrangente ambientação (descrita em vários livros) assim como a inclusão de um novo livro de criaturas, livro de magias, várias

aventuras, e outros suplementos de suporte ao sistema e à ambientação. Em 2010 foi lançado a versão 2.3 com mais uma série de novidades tais como a retirada do capítulo de Regras Opcionais, que passara a ser um livro em separado; novas regras para Movimentação em Combate; melhorias na explicação da EH e de seu uso; Lista de Equipamentos expandida com novos itens e mais algumas pequenas mudanças.

Tagmar 3

Em 2016 foi definida a empreitada para criar a versão 2.4 e o objetivo geral era fazer uma revisão de uma série de pontos problemáticos levantados desde o lançamento da versão 2.3.

Os trabalhos foram iniciados pelos capítulos de habilidades e combate. No capítulo de habilidades houve uma revisão geral de todas as habilidades, e contou com fusões, exclusões e criações de novas habilidades. Mas não foi só isso, pois novos fatores foram introduzidos na mecânica de resolução e até a forma de aquisição sofreu mudanças.

No capítulo de combate a mudança foi mais radical ainda. Primeiramente foi revisada a lista de armas, mas os trabalhos se expandiram para revisão completa da tabela de armas , com inclusão de novas armas, bem como a revisão dos danos e ajustes. Mas os trabalhos não pararam por aí: foram revisadas todas as armaduras, escudos, e até a regra de dano sofreu alterações. Finalizando a mega mudança deste capítulo foi feita a remodelação total de todo o sistema de técnicas de combate. Este remodelamento traz uma completa mudança na jogabilidade dos personagens Guerreiros e Ladinos. Não é de hoje que uma das maiores críticas ao Tagmar 2.3 era a disparidade da evolução destas duas profissões em comparação às demais profissões. A mudança foi tão radicalmente extensa que agora as novas técnicas de combate ocupam 20% do total de páginas do livro!

Há novidades também para os demais capítulos com muitas mudanças nas regras de magias, evolução, pertences e afins e o de mecânica de jogo.

Para coroar a empreitada também foi feito uma série de ajustes e melhorias no capítulo de Características Básicas que culminou com a inclusão das “Caracterizações de Personagem” que é o que em outros RPGs é chamado de Vantagens & Desvantagens. Mas devido ao **Foi definido os**seu tamanho e importância agora passou a ser o 6º capítulo do livro.

Analisando as mudanças que foram feitas do Tagmar 1.0 para o Tagmar 2.0 e comparando com o que foi feito é que levou o Projeto a mudar do que seria uma simples versão 2.4 para o Tagmar 3.0!

A seguir apresentamos todas as novidades desta nova versão:

- Foram definidos os "poderes especiais de cada raça";
- Os ajustes de EF, VB e Atributos X Raça foram revisados;
- Os Pequeninos agora podem ser Bardos;
- O texto explicativo das especializações foi bastante ampliado contendo descrições detalhadas de todas as especializações;
- Uma nova lista de Posses Iniciais foi incluída com diferenciação de acordo com a profissão;
- As caracterizações, que antes eram opcionais, passaram a integrar o manual de regras como um novo capítulo. As caracterizações foram ampliadas, reorganizadas e várias das existentes foram alteradas;
- Foi criado um número máximo de habilidades que é possível adquirir. A quantidade de pontos foi alterada também e as habilidades "Aperfeiçoadas" agora existem para todas as profissões;
- O texto explicativo das línguas inicias de cada raça foi melhorado com mais detalhes e com informações das línguas do Império e Terras Selvagens;
- Há agora um texto com mais detalhes sobre a alfabetização em Tagmar;
- A lista de habilidades foi totalmente reescrita com inclusões, alterações e substituições das habilidades existentes;
- As regras de movimentação foram revisadas, ampliadas e melhoradas;
- No combate, agora os ajustes dados pelos atributos variam com o grupo de armas podendo ser Agilidade, Percepção ou Força.

- Foi criado uma definição para os valores dos Atributos para que o Mestre possa ter uma noção do quanto um atributo é forte ou fraco;
- A regra de iniciativa teve uma pequena mudança e agora é feita individualmente;
- Os valores de defesa e absorção foram aumentados e mais alguns equipamentos de defesa foram adicionados;
- A tabela de armas foi expandida e contém mais algumas informações importantes;
- A tabela de postos para compra de Grupos de Armas foi revisada e a quantidade de pontos foi alterada em algumas profissões.
- A lista das técnicas de combate foi totalmente reescrita e agora existem técnicas Básicas, Restritas da Profissão e Restritas da Especialização;
- As Técnicas de Combate agora possuem aprimoramentos que podem ser adquiridas uma a uma nos níveis 2,5,8,...
- Uma nova tabela de pontos de aquisição de Técnicas de Combate foi criada e as regras de aquisição e uso das técnicas foram alteradas;
- Agora há uma regra que explica o motivo e o impedimento para que não haja "multiclasses" no Tagmar;
- A forma de calcular o dano de magias foi alterada e agora se soma a aura ao dano;
- A fórmula para a quantidade de pontos de aquisição de magia foi alterada para (2 x AtributoQueFornecePontos + 7);
- Agora a Aura soma nas colunas de ataque (magias de efeito indireto) e na Força do Ataque (magias de efeito direto);
- A fórmula para cálculo dos pontos de Karma foi alterada para Karma = (Valor do atributo Aura +1) * (Estágio atual + 1), mas se o personagem possuir Aura =0 ele não ganha Karma;
- A forma de distribuição de experiência foi melhorada;
- Foi feita uma revisão e expansão do capítulo Mecânica de Jogo que foi dividido surgindo assim um novo capítulo de "Regras Complementares";
- Foi incluído novas regras para armadilhas; interação social; calor e frio extremo e peso carregado.

1.2 Como você pode ajudar no Projeto Tagmar

O Projeto Tagmar é o responsável por manter e desenvolver esta nova versão do RPG Tagmar. Todo trabalho é feito por um processo de criação coletiva onde um grupo grande de pessoas trabalha voluntariamente para desenvolver os livros.

Gostaríamos de convidar você, leitor, a participar desta nobre missão. Sua colaboração é muito importante e pode ser feita de duas formas:

Mensagem: se você tem sugestões/críticas para este livro ou para algum outro livro do Tagmar, mande uma mensagem para nós. Para isto acesse:

http://Tagmar.com.br/Contato

Participe do Projeto: se você gosta de escrever regras, criar novas criaturas ou aventuras, ou gosta de escrever textos de ambientação, ou ainda tem vocação para desenhar, entre para o Projeto Tagmar e participe mais ativamente da construção de um RPG. Entrar para o projeto é fácil (e gratuito!), basta seguir as instruções em:

http://Tagmar.com.br/Participar

1.3 Como se joga Tagmar

A Preparação

Em um mundo medieval, como Tagmar, a ordem social é muito rígida. Normalmente o filho de um camponês seria outro camponês, tal como um filho de um nobre seria também nobre. Poucos conseguem conceber a ideia de quebrar este esquema, quanto mais de mudar de classe social. Mas o anormal existe, pois um centésimo da população tem o potencial de ser um herói, alguém maior que a vida, cuja memória continuará após a sua morte. Estes párias idolatrados são os "aventureiros", indivíduos cujas capacidades são maiores que as das “pessoas normais”. Os personagens vividos pelos jogadores fazem parte deste seleto grupo e por isto exercem profissões especiais, profissões de "aventureiros".

Na primeira etapa para se iniciar o jogo, o jogador deverá possuir um personagem. Este poderá ser adquirido de duas formas:

- O jogador escolhe um dos Arquétipos (personagem pré-gerado);
- O jogador cria um personagem novo.

Os Arquétipos são personagens que já possuem todas as suas características prontas, bem como suas escolhas e cálculos feitos. Para usar os Arquétipos, baixe em www.Tagmar.com.br o “Livro dos Arquétipo” que contém uma série de arquétipo prontos.

É aconselhável que os jogadores com pouca experiência de jogo escolham um, pois criar um personagem novo é uma tarefa demorada. Os jogadores que decidirem criar um novo personagem deverão imprimir ou tirar uma fotocópia ("Xerox") da ficha do personagem e a seguir ler todo este capítulo.

Reunindo o Grupo

O segundo passo é reunir de 3 a 7 jogadores. Depois se escolhe o Mestre do Jogo (de agora em diante usaremos apenas Mestre). Esta pessoa deverá conhecer bem as regras, ter capacidade de liderança e, acima de tudo, bom senso. Recomenda-se que este seja o jogador mais experiente do grupo formado. Assim, um grupo de jogo conterá 1 Mestre e 2 a 6 jogadores que manipularão um personagem cada. Os jogadores poderão criar um personagem ou usar um dos Arquétipos (personagens prontos).

Tagmar não é só o nome do jogo (pronuncia-se Tágmar), mas também do lugar onde vivem e onde atuarão os personagens do grupo, um mundo ao mesmo tempo muito semelhante e muito diferente do planeta Terra que conhecemos, onde a mágica é uma realidade do cotidiano e onde convivem raças, povos e monstros míticos. Tagmar dá aos jogadores o ambiente de suas aventuras, sua história e geografia. Estão detalhados nos livros de ambientação.

Cada jogador disporá de uma ficha do personagem onde constarão todas as capacidades, habilidades e posses de seu personagem. O conhecimento das regras possibilitará ao jogador conhecer as limitações e possibilidades de seu personagem e de seu ambiente. É aconselhável que os jogadores utilizem em suas primeiras aventuras os Arquétipos (personagens já prontos), de modo a se familiarizarem com o jogo.

Na ficha de cada personagem estão listadas todas as suas características principais (físicas, mentais, sociais e habilidades aprendidas), assim como sua raça e profissão.

A profissão de um personagem é de suma importância para o jogador, pois afetará o tipo de procedimento que este poderá adotar durante um jogo. As seis profissões (Guerreiro, Ladino, Sacerdote, Mago, Rastreador e Bardo) oferecem ao jogador, possibilidades e capacidades distintas, sendo essas detalhadas nos próximos capítulos.

O jogador pode também pertencer a uma raça Humana ou a uma que não a humana (Pequeninos, Anões, Elfos e Meio-Elfos). A escolha da raça afetará as características físicas do personagem bem como sua escolha de profissões.

Os Dados

São necessários para o jogo 2 dados poliédricos, um de dez faces e um de vinte faces, numerados respectivamente de 1 a 10 e 1 a 20. Estes dados servirão para introduzir o fator "sorte" no jogo e resolver o sucesso ou o fracasso de uma ação de um personagem.

Assim, quando as regras mandarem fazer um “rolamento” significa jogar os dados e verificar o valor obtido. Para abreviar, ao invés de dizermos “role três vezes o dado de 10 lados e some os resultados”, será dito: "role 3d10". Ou, se quisermos dizer Jogue duas vezes o dado de vinte lados, some os resultados e adicione “X”, nós diremos "role 2d20 +X".

O Início do Jogo

Finalmente, após os jogadores conhecerem as características de seus personagens, o Mestre dará início ao jogo começando a aventura.

Esta será preparada pelo Mestre (ou este utilizará uma já pronta) e constará de um enredo básico e diversas situações e eventos a serem enfrentados pelos jogadores no decorrer da aventura.

Por exemplo: o Mestre inicia o jogo lendo em voz alta para os jogadores o seguinte:

- Seu grupo (de personagens) chega numa aldeia e, caminhando para a praça, vê uma multidão reunida em torno de um pregoeiro que anuncia "A filha de nosso Barão foi raptada por malfeitores e oferece-se uma recompensa para o bravo ou bravos que a recuperarem...".

Assim inicia-se o enredo da história e desta aventura. No decorrer, os aventureiros defrontar-se-ão com diversos problemas. Os jogadores deverão então tomar decisões para verem estes problemas como se fossem seus personagens. Em outras palavras, eles devem interpretar os seus personagens, entrando assim no espírito de um jogo de aventuras.

Durante a aventura, situações podem ocorrer da seguinte maneira. O Mestre diz em voz alta para os jogadores:

- Vocês (os personagens) abrem a porta do salão e veem uma mesa com um cálice dourado no centro. Fora isto, a sala está vazia e não há outras portas. O que vocês fazem?

Os jogadores discutem (ou não) a situação e um deles responde ao Mestre:

- Eu (o personagem) vou até a mesa e pego o cálice.

O Mestre pode responder de várias maneiras de acordo com o enredo da aventura, estas respostas podendo ser:

- Você pega o cálice.... Ou... *- Quando você pega o cálice abre-se um alçapão debaixo de você...* Ou...

- Quando você pega o cálice abre-se uma porta secreta e um grupo de bandidos ataca seu grupo.

A primeira resposta é uma reação simples à ação do jogador. Já no caso da segunda, o personagem poderá cair e sofrer danos (ferimentos), correndo o risco de morrer, ou poderá, se permitido pelo Mestre, reagir utilizando, por exemplo, a Habilidade Acrobacias (explicada no capítulo de Habilidades). Na terceira hipótese inicia-se um Combate (explicado no Capítulo de Combate).

Naturalmente, o jogador poderia ter tomado qualquer outro tipo de atitude frente à situação que o Mestre apresentou desde que o personagem tivesse condições de fazer o que o jogador propôs que ele fizesse. Assim, o jogador poderia tentar derrubar o cálice da mesa com uma pedrada (caso ele tenha uma pedra), ou tentar laçar o cálice com um barbante e puxá-lo para si (desde que ele tenha um barbante). Ele **não poderia,** por exemplo, sair voando e pegar o cálice (pelo menos em princípio!).

Este é um exemplo simples de uma situação que poderia ocorrer em uma aventura. Outras decisões poderiam ser tomadas pelos jogadores, levando a diferentes consequências. É óbvio que um enredo não pode cobrir detalhadamente todas as possibilidades. Por isso, o Mestre deve ser flexível e saber improvisar quando necessário, dentro das limitações das regras.

Assim funciona Tagmar. Cada jogador controlando seu personagem em busca da glória, da riqueza e do poder de acordo com seus objetivos pessoais, tentando sobreviver num mundo muitas vezes hostil.

Características Básicas

2 Características Básicas

2.1 Características básicas dos Personagens

Estágio & Experiência

0 Estágio de um personagem representa a quantidade de experiência adquirida por este ao longo de suas aventuras em Tagmar, sendo indicado por um valor numérico (1, 2, 3, etc.) Aventuras e missões cumpridas com sucesso farão o personagem subir de Estágio de acordo com pontos dados pelo Mestre. Quanto mais alto o Estágio de um personagem, mais fáceis lhe serão as atividades do jogo, ou seja, o uso de Habilidades, Combate, Magia, e também maiores os desafios e recompensas de aventura. Pôde-se dizer, enfim, que um dos principais objetivos de um personagem de Tagmar é alcançar o maior Estágio possível, obtendo para si honra e glória, e, para o jogador, o sabor da vitória.

As Raças dos Personagens

O mundo de Tagmar não é habitado somente pela raça humana, mas sim por uma série de raças inteligentes que convivem (ou tentam) no mesmo mundo. Das muitas raças de Tagmar, 6 são as "raças jogáveis":

- Humanos;
- Pequeninos;
- Anões;
- Elfos Dourados;
- Elfos Florestais;
- Meio-Elfos.

A seguir temos uma descrição de cada raça que vai lhe ajudar a interpretar melhor o seu personagem. Textos mais detalhados sobre as raças podem ser lidos nos livros de ambientação.

Humanos

A raça mais numerosa de Tagmar. Eles podem viver em qualquer ambiente e se reproduzem com muito mais rapidez que os Anões e os Elfos. Os Humanos comuns são o modelo de comparação para as outras raças, e por isso não recebem qualquer ajuste, mas os Humanos dos personagens dos jogadores são aventureiros e sempre possuem um algo mais que a média, assim Humanos em termos de jogo recebem +1 para ser colocado em um de seus atributos (a escolha do jogador). Enfim, Humanos são o elo com o nosso mundo real, são os humanos que você conhece.

Apesar das diferenças étnicas entre os Humanos, todos têm as mesmas características, não havendo qualquer diferença (do ponto de vista prático) entre eles. As capacidades e as limitações são iguais para todos.

Em Tagmar, devido à melhor compreensão da natureza e da disponibilidade da mágica, o tempo de vida dos seres Humanos é muito maior que o de um ser Humano da Idade Média de nossa realidade, chegando a cerca de 80 anos.

Pequeninos

Os Pequeninos são uma raça de humanoides de pequena estatura. Fisicamente, eles se assemelham muito aos seres Humanos, exceto na escala: têm, em média, 1,14 metros de altura, e os pés desproporcionalmente grandes e peludos.

Os Pequeninos são um povo amante da paz, que via de regra preferem viver em seus povoados e são, como raça, bastante tímidos. Suas comunidades são difíceis de se localizar devido à excelente camuflagem; se um personagem, no entanto, é aceito, o povo pequeno se revela hospitaleiro e alegre.

Os Pequeninos são, em geral, um pouco epicuristas, amando os prazeres simples da boa mesa, música, dança e festas, sendo os Bardos sempre bem recebidos em seus povoados. Isto torna o Pequenino, quando em companhia de seu povo ou de amigos, um personagem alegre e extrovertido. Detentores de grande agilidade pequeninos possuem +25% em testes para equilibrar-se e ocultar-se. Por evitarem o combate frontal, alguns os julgam covardes. Ledo engano! Sua coragem é respeitada por todos que os conhecem, pois eles apenas preferem a cautela a atos impensados.

Por esta timidez e felicidade com sua vida, os Pequeninos não se interessam em partir em busca da riqueza, conhecimento ou poder. Ocasionalmente, porém, um Pequenino deixa seu lar para viajar pelo mundo, levado pela curiosidade ou pela ambição (esta última bastante rara).

Devido a sua pequena estatura, os Pequeninos recebem um ajuste de -2 para sua Força. Eles apresentam, porém, uma grande Resistência Física e por isso recebem um ajuste de +1 no seu Físico. O epicurismo, a simpatia e a vida alegre e extrovertida concedem um ajuste de +1 no Carisma. Além disso, os Pequeninos costumam ser extremamente ágeis e atentos aos padrões Humanos, recebendo um ajuste de +2 para sua Agilidade e de +1 em Percepção.

Pequeninos não compreendem bem a magia que não vem dos Deuses e por isso não podem se tornar Magos ou Rastreadores, mas podem ser Bardos. Eles podem também ser Guerreiros, pois embora tenham ajuste de –2 em Força, seus bônus em Agilidade e Físico possibilitam bons combatentes. Como Ladinos, porém, os Pequeninos são insuperáveis, pois sua Agilidade pode chegar a níveis inatingíveis aos Humanos (ou mesmo aos Elfos) e alguns, por isso, chegaram a se tornar conhecidos como os melhores gatunos do continente. Embora seja muito raro, eles também poder ser Sacerdotes, como todas as raças.

Os Pequeninos têm um período de vida similar ao dos Humanos, isto é, cerca de 80 anos.

Anões

Os Anões são uma raça de seres humanoides de baixa estatura, fisicamente semelhantes a seres Humanos excepcionalmente baixos e atarracados, tendo em média 1,39 metros de altura. A aparência dos Anões engana, pois apesar de sua baixa estatura, eles costumam ser mais fortes e mais resistentes que os Humanos.

Os Anões costumam viver em cidades construídas sob a terra, geralmente no interior de montanhas. Devido a essa vida na escuridão, essa raça desenvolveu a capacidade de ver perfeitamente em ambientes com pouquíssima luz.

A maioria dos Anões viaja pelo mundo em uma época ou outra de suas vidas, geralmente em busca de riqueza, pois são ambiciosos e estão sempre à procura de meios de aumentar suas posses. Para um Anão, porém, mais importante que tesouros é a fama de grande aventureiro. Por isso, a maior parte deles parte em busca de aventuras para criar uma reputação, pois o orgulho, tanto individual quanto racial, é uma característica marcante de sua raça.

Os Anões são orgulhosos, ambiciosos e suscetíveis (nunca brinque a respeito de sua altura!). Contudo, salvo raras exceções, não seriam capazes de trair um amigo ou serem desonestos por essa ambição. Apesar do tempo de vida longo, girando em torno dos 450 anos, os Anões são pouco numerosos, sendo as mulheres de sua raça mais raras ainda. Assim, raramente irá se encontrar uma aventureira anã, pois estas são muito protegidas. Isto não impede que assumam grandes responsabilidades administrativas, educacionais e científicas (engenharia, medicina, etc.) em suas comunidades, já que os homens dedicam-se mais à guerra e à religião.

Os Anões são quase sempre taciturnos e um pouco irritadiços, além de tenderem à usura. Com raras exceções, porém, são muito leais a seus companheiros, destemidos em combate e de confiança em qualquer situação.

O grande valor dado por esta raça à força física resulta em uma cultura anã de desprezo e desconfiança em relação aos Magos em geral.

Devido a sua grande massa corporal e a robustez de seu corpo, Anões são pouco ágeis, recebendo ajuste de –1 em Agilidade.

Em compensação, Anões são muito fortes e resistentes, recebendo um ajuste de + 1 na Força e +2 no Físico. Estes bônus fazem dos Anões Guerreiros excepcionais. Eles também podem ser Sacerdotes ou

Ladinos (muito raramente). Porém, não podem ser Magos, Bardos ou Rastreadores, por não possuírem a capacidade de usar a magia não divina.

Anões são mestres artífices por índole e, apesar de sua personalidade, apreciadores de obras de arte (principalmente escultura e joalheria). Isto os torna respeitadores de bons artífices de qualquer raça, fazendo mesmo com que procurem contatos com o mundo exterior para melhorarem sua arte. Anões serão muitas vezes encontrados nas cidades humanas exercendo posições de autoridade nas corporações de ofícios, ou como artífices pessoais de reis ou da alta nobreza.

Elfos

Os Elfos são criaturas das florestas que vivem em "cidades" construídas em meio a florestas e bosques, e mesmo em copas de árvores. Eles costumam ser um pouco mais baixos que os Humanos, com um tipo Físico mais leve, e possuem orelhas pontudas (como as do Sr. Spock, do seriado "Jornada nas Estrelas"). Uma diferença mais sutil é que os Elfos costumam ser mais inteligentes que os Humanos. De modo geral, também são mais rápidos e alguns possuem personalidades cativantes o que os torna pessoas com quem se pode passar um bom tempo sem medo de tédio.

Elfos são curiosos e não é raro um deles deixar a floresta para conhecer o mundo. Poucos deles são movidos por ambição ou sede de poder, embora tais casos não sejam de todo desconhecidos. É claro que enriquecer um pouco enquanto se descobre o mundo não é pecado, e unir o útil ao agradável é pura sabedoria.

No entanto, não é apenas a curiosidade que leva os Elfos a abandonarem seus lares em busca de aventuras, mas também o tédio. Suas longas vidas frequentemente os empurram para o mundo exterior.

Existem dois tipos de Elfos, que serão discutidos adiante em detalhe. É importante notar que todos eles compartilham uma boa índole e um respeito à natureza que chega às raias da reverência.

Vivendo cerca de 800 anos, o cicio de vida dos Elfos se processa de maneira diferente do dos Humanos. Um Elfo atinge sua maturidade física aos 25 anos e não sofre mais mudanças físicas até chegar aos 800 anos, aproximadamente. O Elfo, então, simplesmente começa a perder suas forças e, em menos de um ano, morre. Há sábios que ligam a morte dos Elfos à vontade de viver. Isso não se afasta da realidade, pois é verdade que, quando um deles perde completamente a alegria de viver, sucumbe em pouco tempo, não importando sua idade.

Os Elfos, apesar de sua longevidade, têm poucos filhos durante toda a vida, sendo 2 o normal e 6 o máximo. Este fato os imbui com um enorme respeito ao valor de suas próprias vidas. Um Elfo pouco se arrisca, normalmente preferindo meios sutis. Não que sejam covardes, mas sim cautelosos.

Existe uma completa igualdade entre os sexos nas sociedades élficas, sendo mais comum encontrar aventureiras e guerreiras Elfas que em outras raças.

Devido às suas longas vidas, os Elfos são guardiões do conhecimento em todas as suas formas, sendo muito letrados. Elfos (principalmente dourados) podem ser encontrados fora de suas comunidades exercendo o papel de prestigiosos professores.

Elfos Florestais

Estes são o tipo mais comum de elfo. Eles são separatistas e não gostam de contato com raças que não sejam das florestas. São xenófobos e têm grande antipatia por Anões, assim como os Anões têm antipatia por eles. Os Elfos Florestais têm certa reverência frente aos Elfos Dourados, considerando-os nobres e respeitados, sendo suas opiniões sempre bem vistas e seus conselhos importantes.

Sua sociedade produz muitos Guerreiros, pois privilegiam o poder marcial. Alguns se tornam Rastreadores, e se autodenominam defensores das florestas. Dentre os Elfos, os florestais são os que usam menos magia. Ainda assim, porém, existem muitos Magos e raros Sacerdotes.

Alguns deles se tomam ótimos Ladinos devido a seus ajustes raciais. Raríssimos são os Bardos, pois não se comunicam bem com outras raças.

Os Elfos Florestais, como todos os Elfos, têm um corpo leve e frágil, com -1 no Físico e na Força, mas ágil, com +1 na Agilidade. Elfos Florestais estão sempre atentos, recebendo + 2 em Percepção. Mesmo usando menos magias, ainda assim, são magicamente ativos, recebendo +1 em Aura.

Os Elfos Florestais são os mais numerosos entre os Elfos, mas sua atitude guerreira e xenófoba (principalmente contra Humanos e Anões) os levou a sangrentas guerras, que só contribuíram para diminuir a raça.

No entanto, recentemente, devido à intervenção dos Elfos Dourados e a existência de outros contatos (que levaram à existência dos Meio-Elfos) os Elfos Florestais passaram a aceitar um contato maior com o mundo exterior.

Elfos Dourados

Eles são belos e altivos com sua pele dourada e cabelos brancos, dourados ou ruivos. Sua capacidade física é baixa, mas sua capacidade intelectual e mágica mais do que compensam isso.

Os Elfos Dourados são os mais raros dentro da raça élfica. Os poucos que existem vivem associados a outras raças, geralmente junto a tribos de Elfos Florestais, ocupando lugares de destaque. Os clãs que se unem para formar uma cidade ou nação constituem uma exceção.

Sua sociedade é voltada para o saber, produzindo muitos Magos e Bardos, dando aos seus membros um ajuste de +1 no Intelecto. Magicamente ativos, suas capacidades são lendárias, daí o seu ajuste de +2 na Aura. Também, como os Elfos Florestais, são mais ágeis que os Humanos, com + 1 na Agilidade. Apesar de tudo isso, eles são fisicamente frágeis, recebendo -1 no Físico e na Força.

Poucos são os seus Sacerdotes, pois sua cultura privilegia os Magos. Alguns são Guerreiros (fato raro), um número maior, Rastreadores, devido à sua intimidade com a natureza. Raros também são os Ladinos, por serem considerados indignos do alto nível da raça.

Sua curiosidade sempre insatisfeita e seu amor fanático pelo conhecimento são praticamente os únicos motivos que os levam a se aventurar (pode-se somar também uma parcela de tédio). Existem lendas de Elfos Dourados que viveram muito mais que 800 anos, pois nunca saciaram sua sede de conhecimentos e, por isto, nunca perderam a vontade de viver.

Meio-Elfos

Meio-Elfos são o produto da união de Elfos e Humanos. É surpreendente que duas raças assim diferentes possam gerar progenitores, e ainda mais que estes sejam férteis, mas esta miscigenação é um fenômeno muito observado em Tagmar.

Os Meio-Elfos parecem somar as qualidades dos dois. Eles possuem a personalidade fascinante dos Elfos e a Força e a Resistência Física dos Humanos. Meio-Elfos se adaptam bem a qualquer profissão, e alguns deles são encontrados entre os maiores heróis de todos os tempos. A Agilidade proeminente lhes confere +1 de Agilidade e seu Carisma e sua vivacidade lhes dão +1 no Carisma.

Esta raça vive aproximadamente 450 anos, e seu envelhecimento se dá como nos Elfos. Meio-Elfos não formam comunidades ou cidades próprias. Em vez disso eles vivem entre os Humanos ou Elfos, sendo muito bem aceitos nesses grupos (embora certa desconfiança possa ser evidenciada vez por outra).

Devido a seu lento amadurecer (por padrões Humanos) os Meio-Elfos passam em geral, a primeira parte de suas vidas entre Elfos. No entanto a mais dura decisão da vida de um Meio-Elfo é escolher em que raça ele viverá e quais costumes e leis respeitará (humanas ou élficas). Esta decisão, juntamente com outros fatores leva o Meio-Elfo a se aventurar, pois este precisa conhecer o mundo para escolher.

As Profissões dos Personagens

Existem seis profissões básicas que os personagens poderão exercer:

- Bardos.
- Guerreiros;
- Ladinos;
- Magos;
- Rastreadores;
- Sacerdotes;

As profissões definem exatamente o que o personagem é, no que ele é bom e o que ele pode fazer. Inclusive, para efeito da criação do personagem, o jogador transfere para a ficha do personagem o que mentalmente foi idealizado.

A escolha da profissão é muito importante visto que a profissão é a essência de seu personagem. Um Mago essencialmente se comportará, se vestirá etc., como um Mago, e a profissão do personagem afeta inclusive a forma como os Personagens Não Jogadores e os Personagens Jogadores reagem e interagem com o personagem. Em resumo a sua profissão define de que "mundo" o personagem faz parte.

Bardos

Com espírito livre e fala amistosa, os Bardos se tornaram os principais veículos de informação no Mundo Conhecido. Tendo na Arte o seu maior poder, eles conseguem cativar pessoas facilmente, sendo muito bem recebidos na maior parte dos reinos. Sua habilidade de lidar com pessoas é tal que os Bardos se fazem muito úteis na grande maioria dos acontecimentos, desde os mais corriqueiros aos mais estrondosos.

Algo que unifica todos os Bardos é a Arte: todos eles precisam ter conhecimento de pelo menos uma expressão artística. A mais comum delas é a música, já que ela incita a dança (outra expressão artística) e é portátil, diferentemente da pintura e escultura. Esse também é o principal motivo pelos quais Bardos são raros: o ensino da arte geralmente só é concedido às classes mais abastadas, como os grandes comerciantes e a nobreza.

Seu contato constante com as pessoas faz com que o Carisma seja o principal atributo dos Bardos: é com que ele que se conquista a confiança, convence e entretém as pessoas e que possibilita a ampliação do seu conhecimento estético (da Arte). A Aura é seu segundo atributo mais importante, porque é ela quem permite uma intimidade maior com a Arte, que lhe concede seus poderes. Percepção vem logo

em seguida, importante para o Bardo na medida em que o permite observar detalhes nas pessoas e nas circunstâncias à sua volta. Após esses os mais importantes são Intelecto, Agilidade, Físico e Força, respectivamente.

Guerreiros

Tanto na realidade quanto na fantasia, muitos homens e mulheres viveram de sua capacidade de combate. Exemplos destas pessoas são: Hércules, o rei Arthur, Conan, Roland, Siegfried, um legionário romano, um Guerreiro grego, um cavaleiro teutônico, e muitos outros que lutavam como membros de um exército.

Para o Guerreiro, a característica principal é a Força. É através dela que ele intimida e luta contra seus adversários. Também são importantes o Físico e a Agilidade; o primeiro, para garantir a sobrevivência às feridas dos combates e a segunda, para tentar evitar golpes e dá-los com maior precisão.

Alguns ainda ambicionam ser líderes, como Carlos Magno ou César, e para isto precisam de Carisma e Intelecto. A característica menos privilegiada pelos Guerreiros é a Aura.

Os Guerreiros são a profissão mais combativa de Tagmar sendo capazes de usar mais manobras de combate que qualquer outra profissão. Além disso, os Guerreiros podem participar de Academias de Combate, tendo acesso a técnicas restritas de luta.

Ladinos

Ladinos são aventureiros que se desenvolveram como os melhores no uso de Habilidades. Isso, combinado com seu considerável poder de combate, os fazem úteis em praticamente qualquer situação. Embora os Ladinos possam ser muito diferentes entre si eles compartilham de duas características em comum: versatilidade e grande capacidade de sobreviver a todo tipo de perigo.

De uma maneira geral os atributos principais dos Ladinos são Agilidade e Percepção para o uso de suas Habilidades, seguidos por Carisma, necessário para sua interação social. Após estes os atributos mais importantes são Inteligência, Físico, Força e Aura respectivamente.

Estes heróis (ou anti-heróis) podem pertencer a três Guildas, representando três posicionamentos diferentes perante a sociedade: os Assassinos, os Ladrões e os Piratas. Mais adiante serão apresentadas cada uma das Guildas.

Para ingressarem em uma guilda, os Ladinos devem ser conhecidos no respectivo meio ou terem realizado feitos recentes que chamem a atenção delas. Nessas condições, o personagem será contatado por um representante de uma das organizações e será convidado a ingressar nela, normalmente após uma missão para provar seu valor. Pertencer a uma guilda confere grandes vantagens ao personagem como será mais bem apresentado na descrição das mesmas.

Magos

Em muitas das lendas contadas pelo mundo, certas figuras se ressaltam: os magos, feiticeiros, bruxos, necromantes etc. Pessoas místicas que usam poderes além da compreensão dos não iniciados.

Os Magos são indivíduos voltados para o estudo de passagens e escrituras místicas. Eles se consagram integralmente ao aprendizado de formas arcanas de conhecimento. Isso os afasta de outras atividades, prejudicando de certa forma suas habilidades em outras áreas (por exemplo, mesmo podendo usar armas, eles têm um conhecimento militar mínimo). Outra dificuldade em combate é o problema trazido pelas armaduras: elas impedem a manipulação do "Mana" (energia mística presente no universo) diminuindo o contato do feiticeiro com sua fonte de poder, impossibilitando a execução de suas magias. Desta forma, é raríssimo encontrar um Mago usuário de armaduras, sendo os roupões folgados suas vestimentas prediletas.

Contudo, toda esta dedicação não é em vão: eles possuem um vasto arsenal de magias que pode torná-los poderosíssimos. A maior dificuldade de um Mago é resistir à aos primeiros estágios, na qual ele é consideravelmente fraco. Entretanto, à medida que o personagem se torna mais experiente, avançando de estágio, ele também se torna capaz de feitos incríveis e devastadores com a magia.

Isso faz o Mago muito poderoso por um lado, mas com uma única arma, a magia, o que, por outro lado, o faz muito fraco. Desta forma, estes profissionais da magia são cautelosos e precavidos, e procuram se afastar da força bruta.

A Aura é a característica mais importante para o Mago, pois, além de ser sua fonte de poder mágico (Karma), é através dela que ele manipula o mana ao seu redor. Um bom Intelecto lhe facilita a compreensão dos textos mágicos e ajuda a memorizar os rituais e encantamentos necessários. Uma Agilidade alta pode ser desejável, assim como um bom Físico; os demais atributos são menos importantes, sendo a Força normalmente desprezada por lembrar a barbárie.

Rastreadores

Estes são guerreiros que se adaptaram em viver e lutar nas florestas. Eles são de certa forma ligados às matas e desta comunhão ganham um presente único: magias ligadas ao meio em que vivem.

Os Rastreadores costumam usar todo tipo de armas (embora favoreçam arcos e espadas), o que os torna bons em combate e, na floresta, capazes de surpreender os inimigos com certa facilidade (Subterfúgio). No domínio das armas, ocupam o segundo lugar, perdendo apenas para os Guerreiros.

Infelizmente a ligação com as matas tem um preço: o porte de grandes quantidades de metal tira o poder de usar magia. Assim, os Rastreadores só podem fazer magias se estiverem no máximo com armadura de cota de malha parcial e não estiverem usando elmos e escudos. Além disso, como seu poder provém das florestas, a devastação destas pode causar-lhes sérios problemas, o que os torna muito preocupados em preservar a natureza.

Suas principais características são a Força, para se firmar como Guerreiro, e a Aura, para servi-la de meio aos poderes da natureza. Esta última é, portanto, sua fonte de poder mágico (Karma). Percepção é muito importante, pois é através dela que o Rastreador entra em comunhão com a natureza.

Além disto, ele deve ser bom em Agilidade, para sua furtividade e ter um bom Físico, para resistir ao combate e à vida selvagem. O Carisma é uma característica secundária para o Rastreador.

Rastreadores, em geral, são empregados como guias, perseguidores, exploradores, ou mesmo como guardiões autoproclamados de florestas ou bosques. Os Elfos Florestais tendem a encarar com simpatia membros desta profissão, independente da raça.

Num mundo permeado de magia como Tagmar, a interação das forças da natureza com os restantes dos seres vivos e sua harmonia é mais compreendida que em nossa realidade. Os Rastreadores tornam-se então verdadeiros ecologistas deste mundo.

Sacerdotes

Estes Sacerdotes são parecidos com os clérigos medievais. Treinados na fé e nas armas, eles levam a palavra dos deuses a todos e lutam pela causa desses quando necessário.

Devido a sua grande devoção e fé, os Sacerdotes são capazes de evocar magias através de seus deuses, os chamados "milagres". Os milagres do Sacerdote são o único tipo de magia que todas as culturas aceitam, pois mesmo os mais supersticiosos são obrigados a reconhecer o poder dos deuses.

Os milagres devem ser usados com reverência, pois são uma dádiva especial dos deuses e, sempre que possível, para ajudar os seguidores da mesma religião. O uso destes poderes é importante para a propagação da fé.

Exemplos de destaque são: frei Tuck (ver Robin Hood), o arcebispo Turbin, das lendas de Carlos Magno, e as ordens como os Templários.

A característica principal para o Sacerdote é a Aura. Somente assim ele é capaz de solicitar poderes ao deus e ser o meio de ação deste. É através dessa característica que ele ganha força mágica (Karma). O Carisma também é muito importante, pois ele determina a força da vontade e a convicção do Sacerdote em servir aos desígnios do deus, ou seja, caracteriza sua fé. É o Carisma que permite ao Sacerdote conseguir o auxílio de seu deus nas mais diversas situações, ao ser capaz de evocar diversos milagres diferentes.

Outras características importantes para o Sacerdote são: Força, para torná-lo um bom combatente, e Inteligência, para torná-lo um estudioso eficiente de sua fé. O Físico e a Agilidade podem ajudar em combate, mas são secundários.

Os Sacerdotes são os canais de atuação direta dos deuses no plano de existência dos mortais. Isto é, os deuses não apenas comunicam-se através de Sacerdotes, mas também agem e interferem por seu intermédio. Por isto os Sacerdotes recebem poder e capacidade para realizar milagres.

Posses Iníciais

Cada personagem começa suas aventuras com uma determinada lista de equipamentos que estão anotados em sua ficha. Os personagens começam com poucos equipamentos, mas se espera que novos itens venham a ser adquiridos ao longo das aventuras.

O sistema monetário de Tagmar é baseado em 3 tipos de moedas:

- Cobre, abreviado como M.C.
- Prata (que vale 10 M.C.) e se abrevia como M.P.
- Ouro (que vale 10 M.P.) e se abrevia como M.O.

Os Atributos Príncipais

Após conhecer a raça e a profissão do personagem, o jogador deverá entender o significado dos Atributos Principais. Cada um dos 7 Atributos (Agilidade, Aura, Carisma, Físico, Força, Intelecto e Percepção) define uma parte do personagem, fazendo-o mais ou menos capaz em certos campos. Um personagem com Força alta terá maior capacidade de combate, assim como um personagem com Carisma alto terá mais facilidade em convencer as pessoas etc.

Os 7 atributos aqui descritos podem basicamente assumir valores entre -2 e 6, sendo que valores por volta de 0 são considerados de pessoas normais. Como foi dito, os personagens dos jogadores são "aventureiros" e possuem características acima do normal. Assim, um Guerreiro terá Força tipicamente por volta de 3 e um Mago terá este valor na Aura, um Ladino na Agilidade etc. Os valores nas Características Principais ajudam (se forem acima de 0) ou prejudicam (se forem abaixo de 0) nas diversas Habilidades do personagem (capítulo III).

Os atributos são uma medida de capacidade e talento de um indivíduo. A média para um humano comum é 0, enquanto outras raças possuem valores médios diferentes que são ajustados de acordo com a tabela de raças antes do início da distribuição de pontos.

Agilidade: São os reflexos, a rapidez e a coordenação. Esta característica é especialmente importante para o Subterfúgio (Ações Furtivas, Manusear Armadilhas etc.) e para as manobras (Escalar Superfícies, Montar Animais etc.), além de tornar o personagem mais difícil de ser acertado em combate.

Agilidade	Custo acumulado	Equivalência criatura	Significado
-2	-2	Humano idoso	Doentio
-1	-1	Anão comum	Reflexos retardados
0	0	Humano comum	Reflexos naturais
1	1	Elfo comum	Ágil
2	3	Pequenino comum	Muito ágil
3	6	Gorila	Mágico natural
4	10	Tigre	Sorrateiro naturalmente
5	15	Onça	Movimentos precisos e graciosos naturalmente
6	21	Fada	Quase absolutamente silencioso
7	28	Elemental do ar médio	Arremesso com precisão sobre-humana
8	36	-	Mãos/manipuladores que não tremem
9	45	-	Quase invisível quando quer
10	55	-	Reação tão rápida quanto o pensamento

Aura: Todos os seres são envolvidos por um tipo de energia que os conecta com outros planos de existência. Esta energia é chamada Aura, e é através dela que proporciona o Karma (poder mágico) ou a resistência a efeitos de certas magias.

Aura	Custo acumulado	Equivalência criatura	Significado
-2	-2	-	Desligado da natureza
-1	-1	Trol	Péssima percepção extrasensorial
0	0	Humano comum	Afinidade média
1	1	Lobisomem	Alguma ligação com o karma
2	3	Duende	Sensitivo
3	6	Dragão jovem	Manipulador nato de magia
4	10	Ninfa	Grande resistência e influência sobre o karma
5	15	Quimera	Sensitivo muito habilidoso
6	21	Dragão imperial adulto	Fluidez perfeita karma-corpo
7	28	Dragão imperial do fogo ancestral	Presença parcialmente integrada ao ambiente natural
8	36	Dragão imperial dourado ancestral	Sua presença está em mais de um plano de existência
9	45	-	Manipulação Karma-magia-corpo sem perdas
10	55	Leviatã	Integração perfeita ao ambiente / percebido a quilômetros por sensitivos

Carisma: Corresponde à voz de comando, a força de vontade, e a autoestima. Define a força da personalidade do personagem. Desta característica dependem Habilidades como Persuasão e Liderança.

Carisma	Custo acumulado	Equivalência criatura	Significado
-2	-2	Fantasmas	Mentalidade de escravo
-1	-1	Minotauro	Voz fraca, facilmente dominado
0	0	Humano comum	Indiferente na multidão
1	1	Cavalo	Alegre, confiante
2	3	Sátiro	Determinado
3	6	Sereia	Líder nato
4	10	Ninfa	Inabalável
5	15	Dragão imperial do fogo adulto	autoconhecimento perfeito
6	21	Dragão imperial do fogo ancestral	Cativante/imponente à primeira vista
7	28	Desalmado	Vontade inquebrável
8	36	-	Imponência incontestável
9	45	-	Voz inesquecível (literalmente)
10	55	-	Imagem inesquecível (literalmente)

Físico: Resistência ao esforço e à dor; saúde e vigor. Ajuda a resistir à fadiga do combate e, em caso de ferimentos, a sobreviver aos golpes recebidos.

Físico	Custo acumulado	Equivalência criatura	Significado
-2	-2	Elemental do ar	Doentio
-1	-1	Gnomo	Frágil
0	0	Humano comum	Saudável
1	1	Cavalo comum	Atlético
2	3	Mamute	Pele dura
3	6	Lobisomem	Mal precisa de remédios
4	10	Hidra	Corpo fechado
5	15	Gorila gigante	Sobre-humano
6	21	Rinoceronte	Incansável
7	28	Demônio tipo V	Pele dura como metal
8	36	Tartaruga dragão	Sobrevivente improvável
9	45	-	Inquebrável
10	55	Leviatã	Impenetrável

Força: Capacidade de levantar pesos, de utilizar os músculos em combate, causar mais dano, etc. A Força é muito importante em combate, pois, aumenta o dano, permite o uso de armas mais pesadas.

Força	Custo acumulado	Equivalência criatura	Peso máximo erguido*
-2	-2	Pequenino comum	10
-1	-1	Falcão	20
0	0	Homem comum	40
1	1	Homem forte	90
2	3	Como um bestial	190
3	6	Urso	340
4	10	Touro	540
5	15	Gorila	790
6	21	Elefante	1090
7	28	Dragão do fogo	1440
8	36	Gorila gigante	1840
9	45	Dragão imperial adulto	2290
10	55	Leviatã	2790

*até a altura da cintura, com as duas mãos, em kg

Intelecto: Capacidade de raciocínio, memória. O Intelecto é importante para o estudo de magia arcana e Habilidades como Navegação, Medicina etc.;

Intelecto	Custo acumulado	Equivalência criatura	Faixa de QI
-2	-2	Ciclope	41 ~ 70
-1	-1	Ogro	71 ~ 100
0	0	Humano comum	101 ~ 115
1	1	Elfo dourado comum	116 ~ 130
2	3	Esfinge	131 ~ 145
3	6	Ninfa	145 ~ 160
4	10	Quimera	161 ~ 175
5	15	Demônio tipo V	176 ~ 190
6	21	Dragão imperial do fogo adulto	191 ~ 205
7	28	Dragão imperial do fogo ancestral	206 ~ 220
8	36	Enviado tipo V	221 ~ 235
9	45	Dragão de areia	236 ~ 250
10	55	Dragão imperial dourado ancestral	251 ~265

Percepção: Capacidade do indivíduo de perceber o ambiente em que está. Inclui a atenção e a capacidade de concentração. É de extrema importância para Rastreadores.

Percepção	Custo acumulado	Equivalência criatura	Significado
-2	-2	-	Sentidos precários
-1	-1	Ogro	Desatento
0	0	Humano comum	Natural
1	1	Tigre	Bons sentidos
2	3	Lobo	Atento
3	6	Águia	Sempre alerta
4	10	Gato	Compenetrado
5	15	Dragão imperial do fogo maduro	Olhos de águia
6	21	Gigante de duas cabeças	Radar
7	28	Dragão imperial do fogo ancestral	Deve possuir um sexto sentido
8	36	Dragão imperial dourado ancestral	Talvez possua um sétimo sentido
9	45	-	Multitarefa até o limite do intelecto
10	55	-	Percepção em 360º para múltiplos sentidos

Resistência Física

O perigo para os personagens vem de muitas formas: combates mortais, armadilhas perigosas, venenos, doenças etc. Quando o personagem sofre a ação dos venenos ou doenças, ele pode tentar a Resistência Física. A Resistência Física é a medida da capacidade de resistir a este tipo de ataque.

A regra de utilização da Resistência Física será vista no item 4.5 do capítulo IV.

Resistência à Magia

Quando algo com Aura (objeto ou ser) é atacado por magia pura (ataque direto), ele pode tentar resistir aos efeitos deste ataque. Mesmo os efeitos benéficos podem ser resistidos, já que esta resistência é um ato voluntário. Isto significa também que, caso um indivíduo o deseje, ele pode falhar automaticamente na resistência.

A regra de utilização da Resistência à Magia será vista no capítulo V.

Velocidade Base

A velocidade base representa a distância (em metros) que o personagem pode andar em uma rodada. Essa velocidade pode variar. Mais detalhes podem ser vistos nas regras de Movimentação no capítulo IV.

Karma

As classes místicas, cada uma com o seu método, conseguem entrar em sintonia com o mana (a substância da magia). Com isso, cada místico consegue o seu poder, sua força mágica, que é chamada "Karma". A quantidade de Karma que um personagem consegue acumular depende de dois fatores: o seu Estágio e a sua Aura.

Indivíduos que possuem o atributo Aura mais desenvolvido têm maior potencial de controle sobre o mana, ganhando mais Karma que pessoas de mesmo Estágio que tenham uma Aura mais fraca. Tanto ou mais importante do que a sua Aura é o seu Estágio, pois este indica a sua experiência com o controle de forças sobrenaturais.

Os detalhes da utilização do Karma serão visto no capítulo V - Magia.

Defesa e Absorção

Existem três **Tipos de Defesas**: Leves, Médias e Pesadas e são dadas de acordo com o tipo de armadura que o personagem está usando. O personagem possui uma:

- Defesa **Leve** quando não está usando armaduras ou está usando armaduras de couro;
- Defesa **Média** quando está usando armaduras de cota de malha;
- Defesa **Pesada** quando está usando armaduras de couraça metálica.

Na ficha do Personagem o tipo da armadura, está anotado na forma abreviada: “L” para leves, “M” para médias, e “P” para pesadas. Ao lado de cada letra há um número que representa o quanto o personagem consegue reduzir as colunas de ataques de seus oponentes. Este valor é calculado pela soma de seu atributo Agilidade com o valor de bônus concedido pelos seus equipamentos de defesa (armadura e escudo). Este conjunto de Letra + Número é chamado de **Defesa Ativa**.

Ao lado da Defesa Ativa, está anotado a **Defesa Passiva** que não considera o ajuste de Agilidade nem quaisquer bônus relacionados ao uso de escudo. A defesa passiva deve ser usada quando o personagem não pode se defender de um ataque, seja por estar inconsciente, ter recebido um ataque de surpresa ou estar em uma situação em que não possa se defender como, por exemplo, estar pendurado em um penhasco.

Energia Física & Energia Heroica

Energia Física: é a quantidade máxima de punição física a que uma criatura resiste. Quando você é atingido no corpo, sofrendo cortes, contusões ou é queimado, cai de certa altura, é envenenado etc., você está se referindo a danos na Energia Física. Passaremos a usar a abreviação EF.

Essa Energia Física (EF) é consequência da Força, Físico e massa corporal que é determinada pela raça do personagem.

Energia Heroica: outra forma de energia é aquela que aparece apenas em poucos indivíduos. Uma capacidade de desafiar o perigo, de escapar a golpes mortais, de saltar para a segurança longe do hálito flamejante de um dragão, de utilizar seus conhecimentos e experiências para evitar golpes e situações fatais a um ser humano comum. Enfim, rir face à morte. Esta é a definição de Energia Heroica. Utilizaremos a abreviação EH.

Somente seres especiais (os "heróis") podem possuir esta energia. Os seres comuns possuem apenas a Energia Física (EF).

A Energia Heroica (EH) é inicialmente baixa, sendo mais alta para personagens com grande ímpeto para lutas e menor para os menos combatentes, porém, com o aumento da experiência (ganho de Estágios), o personagem aumenta a sua EH.

Outras características

Idade

Idade não tem função prática no jogo, servindo apenas para o jogador construir melhor seu personagem. Em geral, os personagens começam a vida de aventuras no final de sua adolescência.

Altura e Peso

A altura não tem função prática na mecânica do jogo, mas serve para compor o personagem. Normalmente os personagens possuem altura e peso normais para sua raça, mas no Capítulo VI - Caracterizações é possível ter um personagem que estaria fora dos padrões, podendo ser alto, baixo, magro ou gordo.

Classe Social

A classe social não tem função prática em termos de regras para o jogo e o normal dos aventureiros é serem livres. A ascensão (ou queda) de classe social passa a ser apenas um item que irá compor a vida do personagem e fica a cargo do Mestre controlá-las. É possível também se definir uma classe social para um personagem através das Caracterizações que podem ser vistas no Capítulo VI – Caracterizações.

Especializações

A admissão em uma Academia, Ordem, Colégio, Guilda, Confraria ou mesmo a obtenção de um mestre para ensinar uma das Trilhas, é sem dúvida nenhuma, um dos grandes momentos da história do personagem. Além de passar a ter acesso a várias Habilidades e Técnicas exclusivas, o personagem passa a pertencer a um restrito grupo, que contribui muito para a caracterização deste. Para os místicos a especialização dá, também, o acesso a uma lista restrita de magias.

Academias de Combate

O que diferencia um Guerreiro de tantas outras profissões? Suas técnicas de combate com certeza! E só em uma Academia que um Guerreiro passa a ter acesso ao que há de melhor em termos de treinamento para a batalha.

Para entrar em uma Academia, é necessário que o Guerreiro tenha realizado algum feito notável, ou que obtenha uma indicação de um nobre ou de algum guerreiro famoso.

Existem, atualmente, 4 Academias de Guerreiros e a escolha de uma Academia é muito importante. São elas:

- Academia de Infantaria;
- Academias dos Arqueiros;
- Academia dos Cavaleiros;
- Academia dos Gladiadores.

Academia de Infantaria: A Academia de Infantaria treina o Guerreiro para o combate pessoal, ensinando-lhe técnicas de combate corpo-a-corpo. A infantaria é a parte mais numerosa de um exército, por isso somente os Guerreiros mais capazes dos numerosos pelotões são convocados para aprenderem as técnicas de combate. Os graduados nessa Academia são normalmente os líderes de pelotões que tem a função de manter a ordem e disciplina de seus subordinados.

Os Guerreiros desta Academia dão preferência às armas pesadas de combate corpo-a-corpo, que causem o maior dano possível.

O Guerreiro que se especializa nesta Academia será classificado como "Guerreiro de Infantaria". As sedes desta Academia são encontradas com mais frequência nos países mais belicosos.

Academia dos Arqueiros: A Academia dos Arqueiros treina o Guerreiro para o combate a distância, ensinando-lhe técnicas de combate com arco. Os arqueiros são um grupo seleto de Guerreiros que desempenham uma função essencial para um exército. Os Guerreiros mais capazes de uma divisão de arqueiros são convocados para ingressar nesta Academia.

Os Guerreiros desta Academia procuram manter distância de seus adversários para obter o máximo de vantagem com suas técnicas.

O Guerreiro que se Especializa nesta Academia será classificado como "Guerreiro Arqueiro". As sedes desta Academia são encontradas com mais frequência nas cercanias de grandes florestas ou em centros de treinamento das capitais dos reinos.

Academia dos Cavaleiros: Esta Academia treina o Guerreiro para combates com montarias ensinando-lhe técnicas de combate montado. A divisão dos cavaleiros é a mais nobre dentre todas as outras de um

exército. Os cavaleiros são normalmente os primeiros a investirem contra os inimigos em um campo de batalha, liderando os pelotões de infantaria que seguem logo atrás. Uma vez nomeado, o cavaleiro deverá jurar fidelidade a seus companheiros e lealdade ao Rei, devendo ser honrado e usar suas técnicas com sabedoria e responsabilidade.

Os Guerreiros desta Academia dão preferência às lanças, espadas e machados que possam ser manejadas com apenas uma das mãos.

O Guerreiro que se Especializa nesta Academia será classificado como "Guerreiro Cavaleiro". As sedes desta Academia são encontradas com mais frequência nas capitais dos reinos.

Academia dos Gladiadores: Esta Academia especializa os Guerreiros em combates brutais que acontecem nas arenas de batalha, mas não é incomum que estes lutadores se tornem caçadores de criminosos ou mercenários em busca de aventuras. As sedes desta Academia estão normalmente nos estádios onde acontecem as lutas ou em acampamentos em áreas selvagens.

Houve uma época em que caçadores da Levânia escravizavam guerreiros das tribos bárbaras e os colocavam para lutar em arenas de Gladiadores. Com o passar do tempo as técnicas de combate dos bárbaros foram aprendidas, até que se tornaram parte dos ensinamentos da "Academia dos Gladiadores".

Gladiadores devem saber manejar o maior numero de armas leves e médias possíveis, já que a maioria das suas técnicas é voltada para o manejo desses grupos de armas. As sedes desta Academia são encontradas com mais frequência nos reinos do sul.

Colégios

Ao entrar em um Colégio, o Mago recebe equipamentos e conhecimentos que o tornam muito mais poderoso.

Cada Colégio possui uma lista com diversas magias, a maioria das quais exclusivas para os membros da organização. Isso causa uma especialização no estilo de magia a que o Mago tem acesso, pois é normalmente mais vantajoso aprender os encantos dos Colégios, uma vez que eles têm um custo menor que os da lista básica.

Cada Colégio dá aos seus membros o direito de adicionar um título de sua especialização, passando a ser chamados de Magos Alquímicos, Magos do Conhecimento, Magos Elementalistas, Magos Ilusionistas, Magos Naturalistas e Magos Necromantes, conforme o Colégio a que pertençam.

Colégio Alquímico: O poder da Alquimia consiste em manipular as forças de constituição da matéria e a energia corpórea dos seres. A manipulação de tal poder pode, no entanto, acarretar graves danos ao invocador, que em alguns casos, podem ser até mesmo irreparáveis (por meios normais). Esse risco existe porque alguns dos encantos deste Colégio exigem que o invocador tenha um controle preciso das forças materiais as quais se deseja manipular.

Outra ramificação deste Colégio é a capacidade de reter magias em objetos comuns ou raros para usos posteriores. Com o auxílio de encantos específicos, torna-se possível até mesmo a manipulação de encantos de outras origens como magias de outros Colégios ou, até mesmo, encantos de Bardos e Rastreadores.

Os alquimistas costumam se reunir secretamente em grandes cidades e não costumam anunciar seus poderes, pois muitas de suas magias exóticas são vistas como bruxaria pelo cidadão comum e atraem a cobiça dos nobres.

Colégio do Conhecimento: Os membros do Colégio do Conhecimento encontram seu poder místico na sua própria força de vontade. Seu treinamento místico e estudos lhes deram a capacidade de juntar a energia espiritual remanescente no universo e transformá-la em energia mística.

Esse poder retirado da energia espiritual é muito eficaz para afetar mente e raciocínio de criaturas inteligentes, além de permitir um conhecimento singular da essência, ou ideia, de todas as coisas em Tagmar.

Esse Colégio, embora raro, é um dos mais aceitos pelos povos de Tagmar, pois seus membros atuam geralmente como tutores e professores da Baixa e Alta nobreza, além de raramente realizarem feitos espalhafatosos para serem notados e temidos pela maioria do povo.

Colégio Elemental: O poder do Colégio Elemental consiste em contatar as forças elementais - fogo, água, ar e terra - que os Titãs deixaram no mundo físico. Através da manipulação dessas forças primitivas é que surgem suas magias.

Esta ligação com forças titânicas, no entanto, causa uma grande apreensão e terror por parte dos povos menos tolerantes à magia. O resultado disso é uma grande repressão e ódio pelos Elementalistas em boa parte do mundo. Isto os levou ao segredo e a reclusão, geralmente em lugares remotos. Os membros percorrem o mundo sem se revelar, a não ser aos seus amigos mais chegados.

Colégio das Ilusões: Este Colégio aproveita o mana e energias que sobraram da criação empreendida pelos deuses, ou seja, usam os restos de energia divina. Como este método não consegue criar matéria verdadeira, o que é criado acaba sendo uma ilusão.

Muitos dizem que os mestres do ilusionismo conseguem criar objetos verdadeiros com seus efeitos mais poderosos. É bem verdade também que os ilusionistas riem ao ouvir essas afirmações.

Esta organização é bem aceita na maioria dos povos, pois muitos acreditam que os Ilusionistas não são Magos verdadeiros e sim charlatães (eles não confirmam nem negam esta acusação, pois a dúvida é o segredo da ilusão). Além disso, acham que ilusões não podem ser perigosas (ledo engano!).

Colégio Naturalista: O poder do Colégio Naturalista consiste em manipular a abundante energia emanada pelos fenômenos naturais existentes no mundo e, graças a isso, estes Magos têm grande capacidade de manipular a natureza conforme sua vontade, sendo capazes de feitos temíveis.

Entretanto, a maioria dos adeptos deste Colégio, procura utilizar seus encantos mais catastróficos de maneira responsável, evitando ao máximo qualquer situação que ponha em risco a natureza ao seu redor.

As sedes do Colégio Naturalista são normalmente encontradas em florestas fechadas e inabitadas, sendo relativamente comuns em comunidades élficas, mas raras entre outras raças. Os Naturalistas costumam ser vistos com pouco temor pelos povos de Tagmar devido a sua própria filosofia geralmente pacífica e prestativa, mas obviamente existem exceções em ambos os lados.

Colégio Necromântico: Os fundadores do Colégio Necromântico descobriram uma forma de captar a poderosa energia negativa vinda dos reinos infernais. Infelizmente, quase todos os usos descobertos para essa energia eram destrutivos.

Esta ligação com os planos infernais é desaprovada por todas as religiões, e o fato dos encantos destes Colégios serem, muitas vezes, prejudiciais à sociedade faz com que os necromantes sejam execrados e perseguidos severamente em quase todos os reinos conhecidos.

Este Colégio é mantido em segredo absoluto: suas bases são secretas e seus membros somente se mostram aos seus companheiros mais dignos de confiança.

Algumas das magias exigem a profanação de cadáveres, por isso, os membros desta organização são considerados perversos, sádicos e loucos. Esta é uma imagem equivocada, já que as magias são apenas um instrumento a ser usado para o bem ou para o mal, conforme a vontade individual. Com as magias ensinadas pelo Colégio, um indivíduo pode se tomar um grande perseguidor de Demônios e mortos-vivos, não que muitos o façam!

Confrarías

Os Bardos podem ser de três Confrarias:

- Confraria dos Artistas;
- Confraria dos Arautos;
- Confraria dos Eruditos.

Cada uma delas reflete a relação que o Bardo tem com a Arte, que é sua fonte de poder e seu principal objeto de estudo.

Para entrar em uma Confraria, é necessário que o Bardo tenha realizado algum feito notável, ou que tenha contribuído para o desenvolvimento da arte (como uma bela composição ou escultura). Outra forma é ter feito algo importante para a sociedade (recuperação de uma lenda antiga ou documento histórico) ou ainda para uma vitória diplomática (obter sucesso em uma negociação de paz). Resumindo, é preciso que o Bardo atraia a atenção de uma das Confrarias de alguma maneira.

Confraria dos Artistas: Os artistas são aqueles que mais procuram manter um relacionamento íntimo com a Arte. Pintores, instrumentistas, cantores, circenses, dançarinos, escultores; todos eles, ao escolherem a Arte como campo de estudo, têm como principal objetivo o desenvolvimento da própria Arte, ou seja, a perseguição incansável pelo belo, que é transcendental como a alma, mas que se revela aos sentidos humanos, encantando e influenciando os sentimentos.

Eles estão sempre em busca de aperfeiçoar suas técnicas, viajando constantemente em busca de novas experiências que lhes deem inspiração para que possam se aproximar cada vez mais da perfeição. Dentre todos os Bardos, eles são os únicos que, efetivamente, têm uma preocupação puramente artística: são eles quem compõe o patrimônio artístico de um reino, como as obras monumentais, as canções correntes, os hinos patrióticos etc.

Encarando como necessárias para o desenvolvimento pessoal, os artistas gostam de realizar apresentações para as pessoas, desde as mais comuns até as mais abastadas. São elas que permitirão saber o quão próximo da Arte está o Artista.

Mas não é só ele o beneficiado: as pessoas se encantam, se divertem e se sentem felizes com suas apresentações. Os artistas são peças fundamentais na vida das pessoas, especialmente as mais pobres, cujas vidas não oferecerem muitas oportunidades de diversão. Por esses motivos eles são muito bem recebidos em praticamente todos os lugares por onde passam, tornando-se ótima companhia de aventuras. Enquanto outras pessoas, como os outros Bardos, conseguem simplesmente entreter as pessoas, dando-lhes diversão, os Artistas conseguem ir além, envolvendo os sentimentos e marcando a vida das pessoas, as quais, no entanto, não conseguem explicar essa diferença.

Os Artistas, ao buscarem o belo, conseguem com a Arte a capacidade de influenciar os sentimentos das pessoas, retirando-as da percepção da realidade e inserindo-as em outro universo criado pela Arte, podendo inspirar terror através de uma canção, evocar sentimentos através de um som ou mesmo fazer com que pessoas mergulhem dentro de uma pintura.

Confraria dos Arautos: Diferentemente dos artistas, românticos no seu estudo da Arte, os arautos não veem a própria Arte como objetivo de seu estudo, mas sim as pessoas. A Arte é, para os Arautos, o principal meio com qual se torna mais fácil influenciar as pessoas. Discursos bem feitos podem motivar soldados, uma música bem tocada pode fragilizar uma mulher, tornando-se mais fácil seduzi-la, uma fala bem estruturada persuade mais facilmente.

Além disso, para ser um Arauto, é necessário compreender muito bem a forma de viver e pensar das pessoas, especialmente no mundo da nobreza, onde a intriga e a manipulação são muito mais presentes. Por conta disso, os Arautos são incomuns e a grande maioria deles vêm da nobreza e trabalham junto a ela.

A principal função de um Arauto é representar alguém. Mas como tal pessoa será representada varia muito. Por isso, o arauto pode se apresentar de diversas formas: como mensageiro, levando informações, representando algum nobre ou instituição importante; como diplomata, também representando alguma entidade importante, mas tendo certo poder de decisão; como agentes jurídicos (advogado, promotor ou juiz) nos países onde há tribunais organizados; como "relações públicas" de um cavaleiro ou nobre; ou ainda como espião.

Os Arautos, dado o seu convívio com a nobreza, costumam ser vaidosos, procurando sempre obter cada vez mais fama. Por conta disso, ou até mesmo por uma extrema lealdade ao seu representado, ele pode acabar por se utilizar de meios inescrupulosos para conseguir seus objetivos, como difamar alguém através de um boato ou causar intrigas entre famílias. Dessa forma, os Arautos são ao mesmo tempo bem e mal vistos pela nobreza.

Entre os habitantes comuns, eles não costumam se apresentar como Arautos e sim como artistas viajantes. Sendo assim, eles são tão bem recebidos pelas pessoas comuns como os Artistas de fato.

Sua relação com a Arte permite que os Arautos criem um canal de empatia com as pessoas, permitindo que eles detectem melhor suas intenções, sejam capazes de convencer melhor e até mesmo recobrar ânimos de soldados.

Confraria dos Eruditos: Diferentemente dos Artistas, que estudam a Arte em prol dela mesma, e dos Arautos, que a estudam para melhor influenciar as pessoas, os Eruditos estudam a Arte como uma melhor forma de compreender a sociedade.

Sendo os mais raros dentre os Bardos, muitas vezes os Eruditos são chamados de sábios pelas pessoas. Isso porque eles costumam ter conhecimento sobre as mais diversas áreas, encantando as pessoas comuns pelas suas vastas experiências.

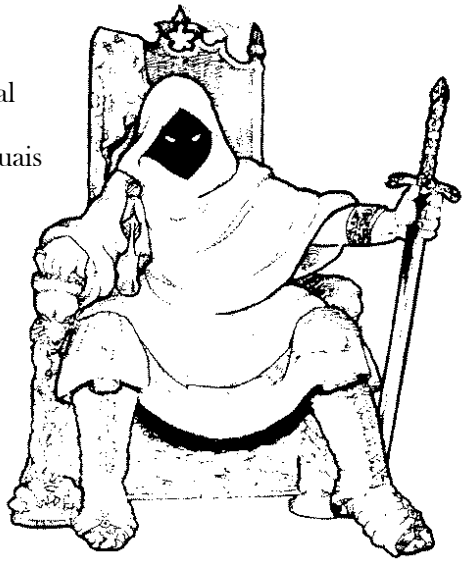
Um Erudito geralmente está quase sempre viajando, procurando conhecer novos lugares, novas pessoas, novas línguas e culturas. A Arte é um instrumento que permite a interação social, minimizando diferenças, tornando as pessoas mais próximas umas das outras, inclusive o próprio Bardo, permitindo que ele consiga obter informações de forma mais natural possível.

Por seu vasto conhecimento e seu olhar crítico e atento aos eventos mais comuns que, certamente, outras pessoas ignorariam, eles se tornam importantíssimos, já que são eles a elite intelectual de Tagmar e produtores de mais de 80% de todos os livros existentes de temas cotidianos. Enquanto os Magos escrevem livros muito voltados à sua própria utilização e de seu Colégio, da mesma forma que os Sacerdotes, os Eruditos escrevem livros para a sociedade. São eles que registram as lendas, a história de um reino, a genealogia de uma família nobre, as diversas línguas e culturas, os mapas, as guerras, ou seja, praticamente toda a história, tanto política, como econômica, como cultural de um reino é registrada por esses Bardos.

Os Eruditos são muito bem recebidos por onde passam, sendo geralmente muito indagados sobre suas pesquisas. Além disso, seu contato com a arte, ao mesmo tempo em que estabelece um ponto de contato com as pessoas, permite que elas sejam entretidas.

O contato com a Arte do Erudito permite que se estabeleça um ambiente harmonioso entre as pessoas, permitindo que ele consiga se inserir mais entre as pessoas, conseguindo reviver lendas, histórias bem como melhorando sua capacidade de leitura e absorção de conhecimento.

Guildas



Qual Ladino nunca sonhou em entrar para uma Guilda? Qual Ladino não sabe que a vida pode ser mais segura, ou menos perigosa, com uma boa organização dando cobertura? Mas quais são as vantagens de entrar para uma Guilda? Existem 3 Guildas para qual um Ladino pode entrar, por isso, a escolha de uma Guilda é muito importante. São elas:

- Guilda dos Ladrões;
- Guilda dos Assassinos;
- Guilda dos Piratas.

Para cada uma o Ladino recebe então um novo título, conforme a Guilda escolhida.

Ladinos possuem acesso a uma série de técnicas de combates sendo que ao entrar para uma Guilda eles obtém mais algumas (veja os detalhes no capítulo IV - Combate). Além disto Ladinos quando entram para uma guilda passam a se Especializar em algumas Habilidades tornando-se mais eficazes nelas (veja os detalhes no capítulo de III - Habilidades).

Guilda dos Ladrões: Para pertencer a uma Guilda de ladrões é necessário chamar a atenção da lei ou do submundo, normalmente de ambos. Nesse caso a pessoa será convidada a se tornar um membro da Guilda devendo então provar seu valor para os líderes da organização. Na maioria das vezes, o novato recebe uma missão para um golpe consideravelmente arriscado, se for bem-sucedido passa a fazer parte da Guilda.

Estes fora-da-lei debocham das regras impostas pela sociedade e, seja roubando, saqueando ou enganando, eles ganham a vida à custa dos outros. Sua filosofia consiste em aproveitar as oportunidades da melhor maneira possível, sejam elas quais forem.

Ladrões geralmente são cautelosos, evitando lutas e situações perigosas a todo custo, mas nunca admitem serem chamados de covardes (embora alguns o sejam). Eles sempre dizem que são apenas cautelosos. Apesar disso, normalmente não hesitam em assumir grandes riscos quando existe muito ouro envolvido, nestes casos a cobiça supera a cautela levando-os ao limiar entre a ousadia e a loucura.

Ladrões geralmente usam armaduras leves como as de couro, pois armaduras de metal fazem barulho e atrapalham seus movimentos. Suas armas preferidas são punhais ou adagas por serem fáceis de esconder e espadas pela facilidade de usar.

Estes aventureiros são peritos em furtos, invasões e golpes de todo tipo, sendo capazes de entrar em praticamente qualquer lugar, roubar até as vítimas mais atentas e enganar os mais sagazes. Mãos ligeiras, mente aguçada e ousadia são as principais características dos Ladrões.

Mas ser um ladrão não se resume a roubar, alguns Ladrões são caçadores de tesouros, buscando relíquias perdidas, artefatos escondidos ou qualquer coisa que lhes renda muito dinheiro. Estes Ladinos precisam ser muito bons em encontrar e desarmar armadilhas.

Normalmente, vistos com desconfiança por todas as outras pessoas (e com razão!), estes anti-heróis não raramente participam de grupos de aventureiros em busca de maiores tesouros e aventuras e muitos acabam por fazer valer seus códigos de honra com todo o grupo como se fosse parte de sua Guilda, o que facilita muito a convivência.

Guilda dos Assassinos: Um possível Assassino será contatado por um membro da Guilda e receberá o convite para participar da organização. Se aceitar, ele receberá a missão de matar determinada pessoa, que na maioria das vezes é um inimigo da guilda. Quando isto tiver sido feito, ele será aceito na Guilda dos Assassinos. Se a pessoa se recusar a participar da organização ou desobedecer à ordem da Guilda, será morta imediatamente.

Assassinos são o grupo mais soturno e violento dentre os Ladinos, capazes de praticamente qualquer coisa para cumprirem seus objetivos. Estes matadores frios e calculistas usam artifícios que causam repúdio à maioria dos outros aventureiros como chantagem, sequestros e envenenamentos.

Suas principais armas são ataques mortais de surpresa e o uso dos mais variados tipos de venenos incapacitantes. Eles evitam sempre que possível o combate direto, não que sejam covardes, mas o assassinato deve ser eficaz e lutas sempre oferecem oportunidades para a fuga da vítima ou para a chegada de ajuda. Além disso, eles aprendem técnicas secretas de disfarce que usam para atacar vítimas desprevenidas na melhor oportunidade.

Por isso, Assassinos costumam usar armaduras de couro já que pretendem atacar de surpresa e não iniciar um combate. Assassinos tendem a atacar com espadas e flechas, pois são armas mais fáceis para a aplicação de venenos.

Assassinos são especialistas no uso e manufatura de venenos e estão sempre atentos, seja para não escaparem da lei ou para descobrir qualquer detalhe que facilite seu trabalho. Além disso, eles aprendem técnicas secretas de disfarce que usam para atacar vítimas desprevenidas na melhor oportunidade.

Os poucos Assassinos que não são criminosos vivem como caçadores de recompensas, normalmente realizando missões para o reinado ou buscando criminosos procurados.

Estes matadores costumam viajar bastante, seja para espalhar seu nome no submundo ou para evitar as perseguições da lei que costuma ser implacável contra esse tipo de crime. Muitas vezes acabam participando de grupos de aventureiros entre um contrato e outro.

Guilda dos Piratas: As Guildas de Piratas se diferem das outras. Elas na verdade são navios ou mesmo um grupo deles. Para se tornar um Pirata, o Ladino deve jurar lealdade ao capitão de um bando Pirata, tornando-se então parte da tripulação de um de seus navios e aprendendo tudo o que precisa saber sobre pirataria.

Piratas têm uma filosofia muito próxima à dos Ladrões, mas seus métodos são completamente diferentes. Enquanto Ladrões se escondem nas sombras e evitam os combates, os Piratas se escondem na imensidão dos mares e anseiam por grandes lutas. Um dia perfeito para um Pirata consiste sempre em muita bebida, lutas sangrentas, tesouros e comemoração à noite.

Os piratas preferem usar armaduras leves como as de couro, pois as armaduras de metal enferrujam com a maresia e atrapalham seus movimentos. Piratas também costumam dispensar elmos ou escudos e suas armas prediletas são as cimitarras, grandes ou pequenas. Arcos e lanças também são bastante usados nos momentos anteriores a abordagem do navio.

Piratas são aventureiros dos mares que ganham a vida ilicitamente saqueando navios mercantes ou invadindo cidades portuárias. Entretanto, esses personagens também podem se tornar Corsários, servindo a algum reino em guerra sendo autorizados a atacar embarcações dos reinos inimigos.

Profundos conhecedores da arte da Navegação e Náutica, os Piratas também possuem grande conhecimento comercial adquiridos nas suas viagens e contato com pessoas de todo o mundo conhecido.

Ordens

Cada religião mantém uma estrutura organizada de Sacerdotes em sua igreja. Dentro destas organizações religiosas existem um ou mais grupos seletos dos mais fiéis e capazes seguidores do deus. Estes grupos são chamados de "Ordens".

Há pelo menos uma Ordem para cada deus, com exceção de Liris e Quiris que não possuem Ordens próprias, mas seus sacerdotes são aceitos na Ordem de Sevides.

As grandes exigências para se entrar em uma Ordem são: fama, fidelidade e poder. Quando se sobe de estágio, considera-se que a fama e o poder aumentam, proporcionando a chance única de o Sacerdote ser convidado a ingressar na Ordem sagrada de seu deus.

Cada Ordem possui novos segredos que abrem para o sacerdote o

acesso uma lista com diversas magias, a maioria das quais exclusivas para os membros da Ordem. Isto causa uma especialização; pois é normalmente mais vantajoso aprender os encantos das Ordens, uma vez que eles têm um custo menor que os da lista básica.

No entanto, embora cada Ordem possua um templo sede, elas mantêm congregações em outros lugares de Tagmar. Estas respondem diretamente a sede, mas têm uma relativa independência ao que se refere à maior parte das suas ações, inclusive ordenando novos membros. No entanto, não se devem confundir as congregações da Ordem com os demais templos, principalmente por que as congregações não são muitas e se encontram normalmente apenas nas capitais dos reinos e excepcionalmente em Saravossa, onde todas as Ordens mantêm uma congregação. Por isso, não é necessário ir até a sede para tentar ser admitido, mas isso não quer dizer que será fácil achar uma congregação subordinada a Ordem, e é muito mais comum o Sacerdote ser contatado por uma Ordem que o contrário.

Os detalhes de cada ordem podem ser vistos no Livro das Ordens Sacerdotais.

Trilhas

Rastreadores são pessoas curiosas e comumente saem em busca de novos conhecimentos. Ao contrário dos Magos e Sacerdotes, que se organizam em organizações bem estruturadas, os Rastreadores se especializam em Trilhas que são ramos de conhecimento passados por outro Rastreador mais experiente, numa tradição oral de mestre e pupilo. São elas:

- Trilha dos Caçadores;
- Trilha dos Guardiões;
- Trilha dos Exploradores.

Para entrar numa Trilha de conhecimentos, é necessário que se encontre um mestre disposto a passar os ensinamentos.

Trilha dos Caçadores: Também conhecidos como Guias ou Batedores, é o tipo padrão de Rastreador encontrado nas cidades mais civilizadas. São muito procurados por saberem como ninguém os segredos florestais sabendo como evitar seus perigos. Estes Rastreadores são em sua maioria Humanos.

São comumente encontrados trabalhando para grandes nobres como guias em suas caçadas, como batedores em exércitos ou mesmo liderando caravanas. São os mais belicosos de todos e, portanto, costumam usar armas de todos os tipos, mas sempre mantêm um arco e uma aljava cheia de flechas ao lado.

Seus poderes são os mais discretos dentre todas as trilhas, o Caçador parece que simplesmente aumenta as suas capacidades físicas quando utiliza suas Habilidades, sendo necessário muito treinamento e dedicação para que se aprenda até mesmo o mais simples dos poderes.

Trilha dos Guardiões: São Rastreadores que desenvolveram um grande vínculo com a floresta passando a viver apenas do que nela existe, adquirindo assim certas magias únicas.

Esta é uma das trilhas mais vinculada à natureza, são grandes defensores da vida animal e vegetal sempre entrando em choque com grupos que caçam ou desmatam de forma indiscriminada ou mesmo quando desrespeitam a floresta.

Trilha dos Exploradores: Esses Rastreadores têm um impulso natural por ir atrás do desconhecido. Eles sempre estão em busca de algo novo que nunca fora visto antes. Muitas vezes, eles são até confundidos com caçadores de tesouro, apesar de isso não ser o propósito de suas explorações.

Os Rastreadores que aderem a esta Trilha aprimoram principalmente seus sentidos de Percepção. Eles costumam ser muito atentos e curiosos, e sempre tomam o cuidado de manterem as coisas como acharam sempre preservando o ambiente como foi encontrado, para que não traga algum desequilíbrio. Por esse motivo, eles costumam entrar em conflito com caçadores de tesouros que exploram e destroem os locais naturais de forma indiscriminada.

2.2 Definindo as Características Básicas (criação 1ª Parte)

Este é o primeiro de uma série de passos na criação de um novo personagem. Diferentemente dos Arquétipos, você escolherá ou sorteará, em certos casos, todas as características que compõem o personagem.

Determinando o Estágio & Experiência

O Estágio inicial de um personagem gerado normalmente será 1, assim como o dos Arquétipos apresentados. Se o mestre permitir um personagem poderá ser gerado com um estágio maior. Anote na ficha o estágio inicial do personagem.

Escolhendo Raça

Das 6 raças jogáveis, você, como jogador, pode escolher uma para seu personagem; a saber:

- Humanos;
- Pequeninos;
- Anões;
- Elfos Dourados;
- Elfos Florestais;
- Meio-Elfos.

Recomendamos ler o texto de cada raça antes (item "Raças dos Personagens" deste capítulo). Terminando de ler o texto de todas as raças, você deve escolher aquela que mais lhe atrair. Escreva o nome da raça escolhida na Ficha do Personagem. Textos mais detalhados sobre as raças podem ser lidos nos livros de ambientação.

Escolhendo a Profissão

Existem seis profissões básicas que os personagens poderão exercer:

- Bardos;
- Guerreiros;
- Ladinos;
- Magos;
- Rastreadores;
- Sacerdotes.

A profissão normalmente reflete aquilo que o personagem nasceu para ser, a sua real vocação, o que ele almeja e mais uma vez quem ele é, por tanto escolha com sabedoria. O jogador deverá ler o texto sobre todas as raças e deverá escolher uma das profissões compatíveis com a raça escolhida (veja a tabela a seguir) , e então anotá-la na Ficha do Personagem, no local indicado "Profissão". Após a conclusão da ficha não se pode mais mudar de profissão.

Deve-se frisar que certas profissões não são compatíveis com a raça escolhida. Assim, não serão aceitos personagens cuja raça e profissão não combinarem. Isto pode ser verificado na tabela a seguir.

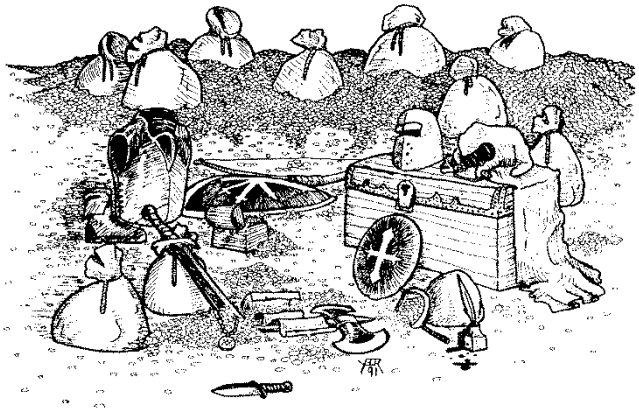
Profissões	Humano	Meio-Elfos	Elfos Florestais	Elfos Dourados	Anões	Pequeninos
Guerreiro	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Ladino	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Sacerdote	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Mago	Sim	Sim	Sim	Sim	**Não**	**Não**
Rastreador	Sim	Sim	Sim	Sim	**Não**	**Não**
Bardo	Sim	Sim	Sim	Sim	**Não**	Sim

Escolhendo um Deus

O jogador deverá escolher agora o deus patrono de seu personagem, consultando a lista a seguir.

Deus	Esfera de Atuação
Blator	Guerra, conflito.
Cambu	Diplomacia, comércio, inter-relações.
Crezir	Fúria, matança, prazer da luta.
Crizagom	Honra, estratégia, bravura.
Cruine	Morte, protetor das almas, reencarnação.
Ganis	Água, mar.
Lena	Prazer erótico e prazer no trabalho.
Liris	Colheita.
Maira mon	Natureza em aspecto mineral.
Maira nil	Natureza em aspecto animal.
Maira vet	Natureza em aspecto vegetal.
Palier	Conhecimento, magia.
Parom	Artífices.
Plandis	Paixão cega, loucura, inconsequência.
Quiris	Plantio.
Selimon	Paz, amor.
Sevides	Agricultura, fertilidade.

A escolha de um deus não é obrigatória, a não ser para os Sacerdotes, que devem seguir os mandamentos da divindade escolhida sob pena de cometer heresia e atrair a cólera divina. Para maiores detalhes sobre os deuses de Tagmar, consulte o Livro dos Deuses.



Determinando as Posses Iníciais

Cada personagem começará suas aventuras com uma determinada lista de equipamentos, de acordo com sua profissão, conforme a tabela a seguir. Anote estes itens no campo "Pertences E Afins" da ficha do personagem.

Profissões	Equipamentos
Bardo	Roupa comum, calçado comum, cinto, mochila de couro, cantil, lamparina a óleo, capa, par de botas, chapéu, instrumento musical, uma arma de dano máximo 12 e 15 M.P.
Guerreiro	Roupa comum, botas, mochila de couro, cantil, cinto, armadura de couro leve, escudo pequeno, uma arma de dano máximo 16 e 15 M.P.
Ladino	Roupa comum, calçado comum, mochila de couro, escudo pequeno, navalha, 10 pítons para alpinismo, manto com capuz, 20 metros de corda, uma arma de dano máximo 12 e 15 M.P.
Mago	Roupa comum, calçado comum, mochila de couro, manto com capuz, cinto, pederneiras, mochila de couro, pena e tinta, pergaminho, uma arma de dano máximo 8 e 15 M.P.
Rastreador	Roupa comum, botas, mochila de couro, armadura couro leve, cinto, pederneiras, capa, par de luvas, par de botas, uma arma de dano máximo 16 e 15 M.P.
Sacerdote	Roupa comum, calçado comum ou botas, mochila de couro, símbolo sagrado de ferro, água abençoada, manto com capuz, cinto, pederneiras, uma arma de dano máximo 16 e 15 M.P.

OBS: opcionalmente, o jogador em vez de pegar os equipamentos da lista, pode pegar a arma que está na lista e 20 M.P. devendo, neste caso, fazer a sua própria compra de equipamentos.

Definindo os Atributos

Após ter visto a raça e a profissão do personagem, o jogador deverá entender o significado dos Atributos Principais. Cada um dos 7 Atributos (Agilidade, Aura, Carisma, Físico, Força, Intelecto) define uma parte do personagem, fazendo-o mais ou menos capaz em certos campos. Um personagem forte terá maior capacidade de combate, assim como um personagem com Carisma alto terá mais facilidade em convencer as pessoas etc.

Atributo	Anão	Elfo Dourado	Elfo Floresta	Humano	Meio Elfo	Pequenino
Agilidade	-1	1	1	0	1	2
Aura	0	2	1	0	0	0
Carisma	0	0	0	0	1	1
Físico	2	-1	-1	0	0	1
Força	1	-1	-1	0	0	-2
Intelecto	0	1	0	0	0	0
Percepção	0	0	2	0	0	1

Para definir os sete atributos você deve consultar a tabela acima e deve copiar os ajustes da raça para um papel a parte. Depois e deve escolher entre um dos dois métodos existentes para definir os atributos apresentados nos dois tópicos a seguir.

Definição dos Atributos por Pontos

O jogador receberá **15 pontos** para gastar nos 7 atributos (Agilidade, Aura, Carisma, Físico, Força, Intelecto e Percepção). Se o personagem for humano receberá um 1 ponto livre extra, que na prática faz o humano ter **16 pontos** para gastar. Todos devem respeitar o seguinte procedimento:

Todos os atributos começarão com 0, mais o ajuste racial. A partir daí surgirão os números iniciais. Assim, um Humano começará com todos os atributos 0, enquanto um Anão, por exemplo, começará com +1 em Força, +2 em Físico e -1 em Agilidade. O mesmo vale para todas as outras raças. Esses são os números iniciais.

O nível máximo que o atributo pode receber é o número inicial +4. O atributo de um Humano pode chegar no máximo a 4, enquanto o de um Anão, por exemplo, pode chegar a 5 em Força, 6 em Físico, mas somente 3 em Agilidade. A mesma regra se aplica às outras raças.

Para se aumentar o valor inicial do atributo, basta gastar uma quantidade de pontos igual a cada atributo aumentado. A exceção é o aumento de atributos negativos que sempre custam 1 ponto.

Exemplo I*: Sou um Guerreiro Humano e quero ter Força 3; quantos pontos serão necessários? Começando por 0, o número inicial, temos que aumentar até 1 custará um ponto, aumentar até 2 custará dois pontos e, por fim, aumentar até 3 custará três pontos. No total precisarei gastar seis pontos para ter Força 3 (1+2+3=6);*

Exemplo II: *Sou um sacerdote Anão e quero ter Agilidade 3. Anões começam com Agilidade -1, aumentar até 0 custará um ponto, aumentar até 1 custará mais um ponto, aumentar até 2 custará dois pontos e, por fim, aumentar até 3 custará três pontos. No total precisarei gastar sete pontos para ter Agilidade 3 (1+1+2+3=7).*

Atenção: Toda e qualquer diminuição de atributo renderá 1/2 ponto, precisando reduzir 2 atributos para o personagem ganhar 1 ponto. O valor mínimo que o atributo pode chegar é o número inicial -2.

Exemplo: *Sou um Elfo dourado e quero diminuir minha Agilidade para -1 para obter pontos e gastar em outro atributo. Minha Agilidade inicial é 1 devido ao ajuste racial. Ao reduzir a Agilidade de 1 para 0 eu ganharei 1/2 ponto e ao reduzir de 0 para -1 eu ganharei mais 1/2 ponto, ganhando assim um ponto a mais para meu personagem. Minha Agilidade não pode mais ser reduzida.*

Seguindo essas regras, o jogador poderá gastar os pontos distribuídos da forma como quiser. Conforme explicado.

Definição dos Atributos por Sorteio

Para gerar os atributos iniciais por sorteio, basta rolar três (3) vezes o dado d10 para cada atributo, descartar o menor número e somar os dois maiores. O total obtido deve ser somado ao ajuste racial. O resultado final deve ser comparado na tabela a seguir para saber o valor do Atributo.

Resultado	Atributo
22	6
21	5
20	4
18 a 19	3
16 a 17	2
13 a 15	1
9 a 12	0
4 a 8	-1
1 a 3	-2

Repita esta operação para cada um dos 7 atributos.

Calculando a Resistência Física

Para calcular a Resistência Física some o Estágio atual do seu personagem com o valor do atributo de Físico. A seguinte fórmula explica melhor esta conta:

Resistência Física(RF) = Estágio Atual + Valor do atributo Físico

O resultado deve ser escrito na ficha. Este valor irá ser alterado quando o personagem atingir o Estágio seguinte.

OBS: caso o atributo Físico seja negativo, a Resistência física será menor, já que este estará na verdade sendo subtraído do valor do Estágio Atual.

Calculando a Resistência à Magia

A resistência à magia de um personagem é determinada basicamente pelo Estágio do personagem e pela sua Aura. O estágio do personagem indica o seu poder pessoal, sua compreensão do que o cerca. Enfim, indica o seu desenvolvimento espiritual, que aos poucos o torna mais resistente à magia. A Aura do personagem indica o potencial que este personagem tem para manipular a magia, a sua intimidade com as forças arcanas. Esta mesma intimidade ajuda o personagem a se defender de ataques que usem magia em seu estado puro.

Para calcular a Resistência à Magia some o Estágio atual do seu personagem com o valor do atributo de Aura. A seguinte fórmula explica melhor esta conta:

Resistência à Magia(RM) = Estágio atual + Valor do atributo Aura

OBS: caso o atributo Aura seja negativo, a Resistência à Magia será menor, já que este estará na verdade sendo subtraído do valor do Estágio Atual.

O resultado deve ser escrito na ficha. Este valor irá ser alterado quando o personagem atingir o Estágio seguinte.

Calculando a Velocidade Base

Ao criar o seu personagem você deve determinar a sua velocidade base de movimentação. Consulte a tabela a seguir a velocidade determinada de acordo com a raça do personagem e some o valor do atributo Físico. A seguinte fórmula explica melhor esta conta:

Raça	Velocidade da Raça
Anão	16
Elfo Dourado	18
Elfo Florestal	18
Humano	20
Meio-Elfo	17
Pequenino	14

Velocidade Base(VB) = Velocidade da Raça + Valor do Atributo Físico

Anote na ficha do personagem o valor da Velocidade Base.

OBS: caso o atributo Físico seja negativo, a Velocidade Base será menor, já que este estará na verdade sendo subtraído do valor da Velocidade da Raça.

Determinando a Defesa e Absorção

Existem três **Tipos de Defesas**: Leves, Médias e Pesadas. Consulta-se a tabela a seguir e de acordo com armadura usada, deve-se anotar na Ficha do Personagem o tipo da armadura, só que de uma forma abreviada: "L" para leves, "M" para médias, e "P" para pesadas. Ao lado da abreviatura deve-se colocar o **Valor da Defesa.**

Para calcular o **Valor da Defesa**, basta somar a parte numérica da **Defesa Base** da armadura que o personagem estiver usando (ver tabela a seguir) com seu valor do atributo Agilidade. Soma-se ainda +1 de defesa se o personagem estiver usando um escudo Pequeno ou Grande e +2 se estiver usando escudo Torre. Deve-se somar também qualquer bônus referente a algum objeto mágico que dê bônus na defesa.

Equipamentos de Defesa	Defesa Base	Absorção	Físico Mínimo	Força Mínima	P	A	E	M	H
Nada	L0	0	---	---	---	---	---	---	---
Couro Leve	L1	+8	-2	---	---	---	---	---	---
Couro Rígido	L2	+12	-1	---	---	---	---	---	---
Cota de Malha Parcial	M1	+18	0	---	---	---	---	---	---
Cota de Malha Completa	M2	+22	0	---	---	---	---	---	---
Couraça Parcial	P1	+28	1	---	---	---	---	---	---
Couraça Completa	P2	+32	1	---	---	---	---	---	---
Escudo Pequeno	+1	+4	---	-1	1 m	1 m	1 m	1m	1m
Escudo Grande	+1	+8	---	0	2 m	1 m	1 m	1 m	1 m
Escudo Torre	+2	+12	---	1	X	1 m	1 m	1 m	1 m
Elmo Aberto	---	+2	---	---	---	---	---	---	---
Elmo Fechado	---	+4	---	---	---	---	---	---	---

O total obtido é chamado de **Defesa Ativa** e deve ser anotado na ficha do personagem (ao lado direito da abreviatura do Tipo de Armadura).

Ao lado da Defesa Ativa, deve-se anotar a **Defesa Passiva** que não considera o ajuste de Agilidade nem quaisquer bônus relacionados ao uso de escudo. A defesa passiva deve ser usada quando o personagem não pode se defender de um ataque, seja por estar inconsciente, ter recebido um ataque de surpresa ou estar em uma posição que não permita se defender, como por exemplo estar pendurado em um penhasco.

OBS: Caso o valor do atributo Agilidade do personagem seja negativo ele deve ser considerado como zero (0)

Depois de calcular a Defesa, deve-se calcular a Absorção que os equipamentos de defesa propiciam ao personagem. Primeiro veja qual a Absorção da armadura na tabela anterior. Na ficha do personagem anote ao lado de cada equipamento de defesa qual a absorção que cada um deles concede. Esta informação será usada para o cálculo da Energia Física (EF).

Atenção: Na tabela de Equipamentos de Defesa as colunas **Físico Mínimo** e **Força Mínima** indicam qual o valor mínimos nestes atributos para que o equipamento possa ser usado.

Energia Física

Para calcular a Energia Física (EF) devem-se somar os atributos **Força** e o **Físico** do personagem com a **EF Básica** da Raça conforme a tabela a seguir.

Raça	EF Básica
Anão	15
Elfo Dourado	13
Elfo Florestal	14
Humano	17
Meio-Elfo	15
Pequenino	11

Exemplo: *Um Humano com Força 3 e Físico 2 tem EF 22 (17+3+2=22). Outro Humano com Força 0 e Físico -1 teria EF 16 (17+0-1 =16).*

Se o personagem estiver usando armaduras e/ou escudo e/ou elmo, some também a absorção dada por cada um. Se ele possuir algum item mágico que conceda bônus na absorção este também deve ser somado. Após somar

escreva o resultado na ficha do personagem no espaço **Energia Física**. Este passa a ser o valor da EF quando o personagem estiver utilizando seus equipamentos de defesa.

Energia Heroica

Para o jogador que estiver criando um personagem novo ou modificando um antigo é muito importante descobrir a Energia Heroica.

No primeiro estágio a Energia Heroica é determinada pela soma do Atributo Físico com o valor consultado na tabela a seguir, de acordo com a profissão. Anote o valor na ficha do personagem.

Para os demais estágios deve-se consultar o capítulo de Evolução do Personagem.

Profissões	EH Básica
Bardo	9
Guerreiro	18
Ladino	12
Mago	6
Rastreador	15
Sacerdote	12

Calculando o Karma

No Estágio 1 o Karma será sempre equivalente ao valor do atributo Aura acrescido de 1. O resultado desta soma será multiplicado por 2. Anote este total na ficha, pois ele é o seu Karma.

Independente de o cálculo permitir, personagem com o valor do atributo Aura igual a ZERO ou NEGATIVO não conseguem fazem magias, pois não possuem aptidão mágica. Assim sendo, o Karma deles é sempre igual a ZERO, independentemente de seu Estágio.

Cada vez que o Místico passar de Estágio ele deverá somar novamente seu atributo Aura, acrescido de 1, em seu Karma atual, sendo este então seu novo valor máximo de Karma. De uma maneira geral, o Karma de um Místico de qualquer Estágio pode ser facilmente determinado pela fórmula:

Karma = (Valor do atributo Aura +1) * (Estágio atual + 1).

Lembrando que personagens com valores de Aura 0 ou NEGATIVO não possuem Karma.

Exemplo: *O Karma de um Místico de Estágio 5 com Aura 3 será 24, ou seja, Karma = (3+1) x (5+1).*

Poderes Especiais

Algumas raças possuem alguns pequenos poderes especiais. Se o seu personagem for **Anão** você deve anotar que ele pode ver na escuridão parcial "não mágica". Se for **Pequenino** anote que ele possui +25% em testes para equilibrar-se e ocultar-se. As demais raças não possuem poderes especiais.

Outras características

Idade

Em geral, os personagens começam sua vida de aventuras no final de sua adolescência. Assim, Humanos e Pequeninos iniciarão sua carreira de aventureiros entre os 16 e 25 anos, os Anões e os Meio-Elfos entre os 25 e 100 anos, e os Elfos dos 25 aos 300 anos.

Altura e Peso

O jogador poderá escolher a altura do personagem de acordo com a tabela a segui podendo ter uma variação de 10% para cima ou para baixo. É possível ter altura/peso diferenciado usando-se a regra de Caracterizações. Veja no Capitulo VI - Caracterizações.

Humanos		Meio-Elfos		Elfos		Anões		Pequeninos	
Altura	Peso	Altura	Peso	Altura	Peso	Altura	Peso	Altura	Peso
177	77	168	69	163	53	139	53	114	30

Classe Social

A classe social normal dos aventureiros é serem **livres**. É possível ter uma classe social diferenciada usando-se a regras de Caracterizações. Veja detalhes no Capitulo VI - Caracterizações.

Nome do Personagem

O Tagmar é um RPG brasileiro e valoriza nossa língua. Não use as letras Y, W, bem como palavras terminadas em N (use M no lugar). Fonemas inexistentes no português tais como TH, PH, SH, GH, SW, SC, TW não devem ser usados. Letras dobradas tais como TT e LL, e a letra K, são toleradas, mas devem ser usadas com parcimônia.

O ideal é a criação de nomes originais, evitando-se nomes comuns do português (João, Maria, Pedro) e de outras línguas (Piere, John, Paolo, Boris, Xang...). Os nomes em Tagmar devem ser neutros não devendo soar como qualquer língua existente.

Após a escolha do nome do personagem, deve-se então anotá-lo na ficha.

Escolhendo a Especialização da Profissão

Personagens quando são criados não possuem uma especialização, mas ao passar para 5º Estágio, todo personagem adquire o direito de adentrar para uma especialização, mas isto pode acontecer antes. Neste caso de entrada antecipada o Jogador, deve procurar o Mestre que lhe dará as devidas orientações, já que é uma escolha exclusiva do mestre que avaliará se o personagem já pode ou não entrar em uma especialização.

Um aspecto importante é que independente de ser no 5º ou antes, é necessário que o personagem encontre (de acordo com sua profissão) uma Academia, Ordem Sagrada ou Colégio já que nem em todas as cidades há uma disponível. Para os rastreadores é necessário encontrar um mestre.

OBS: não é possível um personagem entrar em mais de uma especialização. Uma vez que tenha entrado em uma ele não pode entrar em outra.

Consulte o item "Especialização" neste capítulo para ver os detalhes de cada especialização.

2.3 Regras para Teste de Atributo

Existem poucas regras ligadas as características, pois na verdade elas influenciam as Habilidades, o Combate e as Magias. Este tópico trata da única regra relativa ao uso das características, que é o teste de atributo.

O teste de atributo tem o propósito de ser usado em situações que não caem dentro do conceito de nenhuma Habilidade. Portanto eles são requeridos em situações que exijam apenas o talento inato da pessoa (o atributo em questão) e não são influenciadas pelo treinamento.

Tais situações incluem coisas como o uso de Intelecto para resolução de quebra-cabeças, perceber uma falha no plano de alguém... Força para quedas-de-braço, erguer e manter um portão pesado aberto, rasgar peças de roupas ou outros materiais, manter alguém imobilizado... Agilidade para evitar ser vítima de coisas como desmoronamentos localizados, um alçapão usado como armadilha... Físico para manter esforços físicos por períodos de tempo prolongados, prender a respiração... Os outros atributos obviamente têm situações em que podem ser testados também.

A coluna de teste será igual ao valor do atributo multiplicado por quatro, conforme a seguinte fórmula:

Coluna de Teste = Valor do Atributo x 4

Para se testar um atributo contra um desafio fixo (Exemplo: levantar uma rocha de 100 kg; solucionar um quebra-cabeça) o mestre deve estipular uma dificuldade e o jogador deverá lançar 1d20 verificando em sua coluna de teste o resultado que conseguiu. Caso o lançamento atinja a dificuldade estipulada o teste é bem-sucedido , caso contrário o personagem não foi capaz de realizar a ação.

Se ocorrer uma disputa entre duas pessoas (Exemplo: queda de braço) ambos deverão lançar 1d20 e vence aquele que obtiver maior resultado. Em caso de duas pessoas conseguirem o mesmo resultado vence o que tiver o maior atributo. Se os atributos forem iguais realiza-se o teste novamente.

Habilidades

3 Habilidades

Um elemento fundamental para atuar e jogar com um personagem é saber o que este pode e sabe fazer. Neste capítulo veremos as Habilidades, isto é, o que o personagem aprendeu ao longo de sua vida.

É através das Habilidades que se conhece claramente o perfil do indivíduo simulado; se ele é um Ladino não muito corajoso, porém perito em ações furtivas; se é um carismático Bardo fazendo um discurso ou um Cavaleiro, mestre na montaria de animais, enfim, um ser personalizado.

Tão importante quanto saber o que se pode fazer é saber como se pode fazer. A leitura deste capítulo é necessária para o entendimento do uso de Habilidades durante o jogo, já que estas predominam mais sobre o desempenho de um personagem do que as características físicas e mentais básicas.

Combate e Magia são na verdade Habilidades, mas devido ao seu uso mais intenso e à sua complexidade, estas "Habilidades" dispõem de regras específicas para utilização e são tratadas à parte em seus próprios capítulos IV e V. Este capítulo trata apenas da questão de aprendizagem das Habilidades.

Parece claro que uma pessoa muito inteligente será melhor navegadora que outra com dotes menos intelectuais, assim como uma pessoa muito resistente é melhor nadadora que o normal. Na verdade, em termos de jogo, as Características Principais (Agilidade, Aura, Carisma, Físico, Força, Intelecto e Percepção) realmente influenciam no potencial de sucesso ou fracasso no uso das Habilidades. Esta importância é mais sentida no começo da carreira de aventuras do personagem (Estágios iniciais). Conforme ele evolua (passe de Estágio) a experiência se tornará mais importante que os dotes físicos ou mentais.

3.1 Regras para o Uso de uma Habilidade

Para aprender como se usa uma Habilidade, é necessário percorrer o roteiro descrito abaixo. Com o tempo você virá a conhecê-lo bem, não necessitando de consultas ao livro. Inicialmente, no entanto, isto pode apresentar alguma dificuldade. Por isso, preste bastante atenção em seus jogos iniciais, lendo todas as partes citadas.

Roteiro para utilizar uma Habilidade

Quando aparece no jogo a ocasião de usar alguma Habilidade, segue-se este roteiro:

1. **Nível na Habilidade**: Primeiro verifique se o personagem tem nível na Habilidade requerida. Caso você não tenha, veja o item "Uso de Habilidade sem Nível". Caso tenha, continue o roteiro;
2. **Total na Habilidade**: Verifique o seu "Total na Habilidade". Descobrindo o Total, este será o valor da sua Coluna de Resolução a ser usada na Tabela de Resolução.
3. **Nível de Dificuldade**: O Mestre dirá o "Nível de Dificuldade" do rolamento.
4. **Resolução- Sucesso ou Fracasso**: Finalmente, faça o sorteio (com o uso da Tabela de Resolução) e verifique se obteve Sucesso ou Fracasso na sua tentativa de acordo com o "Nível de Dificuldade".

Nos tópicos a seguir detalhamos os passos deste roteiro

Nível na Habilidade

Na ficha do personagem estão relacionadas todas as Habilidades existentes, mas o personagem não sabe todas. Apenas as que tiverem "Nível" são aquelas que o personagem sabe fazer com boa proficiência. É possível se executar uma Habilidade que não se possua nível, mas você deve ler mais a frente neste capítulo o item Uso de Habilidade sem Nível.

Total na Habilidade

O Total é a representação da sua capacidade em uma Habilidade. Quanto maior , mais capaz é o personagem na Habilidade que está tentando utilizar. Sendo assim, o Total é a soma do Nível na Habilidade mais o Ajuste, dado pelo Atributo relacionado à mesma. Essa soma já deve estar anotada na ficha do personagem (na coluna escrita "Total", que fica ao lado de cada Habilidade). Sabendo qual é o Total, siga para o próximo item “Tabela de Resolução”.

Atenção: na Ficha do personagem há várias habilidades marcadas com o símbolo ⊘. Se um personagem não possuir nível nestas habilidades ele NÃO poderá fazê-las.

Tabela de Resolução de Ações

A Tabela de Resolução de Ações é esta tabela colorida vista abaixo (e no final deste livro). Ela possui 28 colunas de largura e 20 linhas de altura. Ao longo de cada linha existe um número impresso. A tabela possui também diversas faixas de cor espalhadas por toda a sua área.

Cada coluna nesta tabela tem no seu topo um número. A Coluna de Resolução é identificada por esse número.

Por exemplo: *caso em algum momento o texto se refira à coluna 4 da Tabela de Resolução, ele estará se referindo à coluna que tem escrito no seu topo o número "4".*

As colunas de resolução estão numeradas de -7 a +20. Cada coluna é composta de números de 1 a 20, tendo diversas cores de fundo.

Ao se usar uma Habilidade, o Total nela determina a Coluna de Resolução que o jogador irá usar na Tabela de Resolução. Assim, se um personagem tiver Total 5 na Habilidade Natação, ele usará a Coluna de Resolução 5 para resolver as suas tentativas em natação.

Ter um total alto ou baixo na Habilidade não é garantia de sucesso ou fracasso, pois muitos fatores vêm à tona, entre eles, a dificuldade da tarefa e o fator sorte.

Tabela de Resolução de Ações

-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

Níveis de Dificuldade

A ideia de Nível de Dificuldade é clara: galopar montado em um cavalo selvagem é mais difícil que em um cavalo treinado, assim como escalar um morro é mais fácil que escalar uma parede quase lisa. Enfim, a dificuldade é ditada pelas circunstâncias e cabe ao Mestre transmiti-las aos jogadores.

A importância do fator sorte será examinada no item “Resolução: Sucesso ou Fracasso”.

Os Níveis de Dificuldade podem ser vistos na Tabela de Resolução, cada um representado por uma cor: Verde, Branco, Amarelo, Laranja, Vermelho, Azul (claro e escuro) e Cinza: As cores representam os limites dos níveis de dificuldade.

Verde: significa Falha, não importa quão alto seja seu Total. Além disso, algo terrível pode acontecer, ficando ao encargo do Mestre criar ou não uma situação trágica (ou embaraçosa) para quem falhou nesta cor. A cor Verde existe para indicar a eterna existência da possibilidade de falha (azar, os deuses estavam contra o jogador etc.);

Branco: é o mais baixo Nível de Dificuldade, o Rotineiro. Caso o Mestre decida que uma ação é tão fácil que mal precisa de rolamento, esta será Rotineira. O normal é o mestre não exigir testes rotineiros. O Mestre só exigirá testes rotineiro apenas para saber se o personagem não falhou.

Amarelo: esta é a dificuldade Fácil da Habilidade. Algo cuja dificuldade não é muito grande, mas que também não se faz sem esforço;

Laranja: Média, uma dificuldade que é de uso comum. A maior parte das tarefas cai aqui. Para ações que não tenham circunstâncias que ajudem ou atrapalhem;

Vermelho: inicia-se aqui a parte Difícil. Uma ação sem grandes garantias de sucesso. Conforme se vê na tabela, a chance é pequena, mas o sucesso não é impossível;

Azul: é o Muito Difícil, algo com o qual não se pode contar, uma proeza. As condições devem ser terríveis, mas não absurdas. OBS: Para o uso de Habilidades, as cores Azul Claro e Azul Escuro da Tabela de Resolução são contadas como o Nível de Dificuldade Azul.

Cinza: este sim é o Absurdo. Quando o Mestre tem pena de dizer não, ele pode dizer "Dificuldade Absurda". A chance de sucesso é mínima, mas se bem-sucedido , o personagem terá executado uma proeza notável. A cor Cinza, além de indicar o grau Absurdo de Dificuldade, indica que um personagem pode ter sucesso mesmo na mais desesperada das tentativas.

Obviamente, existe na tabela o Impossível. Quando alguém se propõe a algo Impossível, nenhum dado é rolado, nenhum nível de Dificuldade é estabelecido e a ação simplesmente falha, pois nunca poderia ter sucesso.

Também existe o Sucesso Automático. Este ocorre normalmente quando o personagem executa uma ação comum da Habilidade e dispõe de todas as condições para executá-la com sucesso, isto é, tempo de sobra, todos os materiais necessários, conhecer muito bem a tarefa a ser executada etc. (por exemplo: andar a cavalo numa estrada ou rua conhecida e bem pavimentada com um cavalo manso é uma tarefa de Sucesso Automático).

Resolução: Sucesso ou Fracasso

A resolução é o final do processo de uso de uma Habilidade. É onde o jogador descobre se seu personagem teve sucesso ou não na tarefa. Consulte a Tabela de Resolução. A Coluna de Resolução utilizada é a que tem no alto um número igual ao seu Total na Habilidade a ser usada. Assim sendo, a Coluna de Resolução determinará sua chance de sucesso ou fracasso.

Conhecendo sua coluna, pergunte ao Mestre qual a Dificuldade da tarefa que você deseja fazer. A essa Dificuldade corresponde uma cor (Branco, Amarelo etc.).

Nesta cor estarão inseridos números. Agora só resta fazer um sorteio, jogando 1d20: Caso você consiga um resultado **igual ou maior** que o menor dos números indicados por sua cor, você obteve sucesso. Caso seu resultado seja menor, você fracassou na tentativa.

Por exemplo: Se uma tarefa com uma Habilidade tem Nível de Dificuldade Fácil (Amarela) e o primeiro número na Coluna de Resolução englobado por esta cor for 6, isto significa que o jogador deverá obter, em um sorteio com 1d20, 6 ou mais para executar a tarefa com sucesso. Um número abaixo de 6 significa que o jogador falhou em sua tentativa

As faixas de cores servem para o jogador verificar rapidamente suas chances de sucesso no uso de uma Habilidade. Assim, se as cores Laranja, Vermelho e Azul ocupam a maior parte de sua coluna de resolução (seu Total na Habilidade), o jogador sabe que tem boas chances de sucesso, mesmo se o Nível de Dificuldade da tarefa for Médio.

Casos Especiais

Existirão eventos em que os jogadores tentarão coisas não previstas acima, como ações em grupo, múltiplas tentativas, ou uso de Habilidades para as quais seu personagem não está treinado. Em quaisquer desses casos lembre-se: a palavra do Mestre é final.

Tentando de Novo

O fracasso numa tentativa não implica no abandono automático da tarefa. O jogador pode tentar novamente, tendo, no entanto, suas chances reduzidas.

Para executar uma nova tentativa o jogador aumenta em **2 níveis** a sua dificuldade básica de resolução, isto é, se sua Dificuldade na primeira tentativa era Fácil, numa segunda tentativa será Difícil. Se a situação da aventura e o Mestre o permitirem, o jogador poderá executar mais tentativas, aumentando sucessivamente de dois níveis a dificuldade até chegar ao Impossível.

Caso uma mesma habilidade seja tentada por um personagem e este falhe, e, logo em seguida, tentada também por outro personagem, ambas com a mesma finalidade, a regra de "subir 2 níveis" deve ser aplicada.

Exemplo: Um personagem tentou usar a habilidade "Destravar Fechaduras" em uma porta e ele falhou. Se ele ou qualquer outro personagem tentar esta habilidade na mesma porta, a dificuldade irá subir em 2 níveis. O mesmo se aplica caso ele deseja usar a habilidade "Usar os Sentidos" para escutar se há alguém do outro lado da porta.

Mas atenção: esta regra não se aplica se uma mesma habilidade seja usada em objetivos diferentes ou distintos.

Exemplo: Dois personagens decidem escalar um muro. Cada um fará o seu teste na habilidade Escalar Superfície isoladamente e sem a penalidade de 2 níveis. O mesmo se aplica se cada um decidir escutar o que está atrás de portas diferentes, ou se apenas um personagem decide escutar em portas diferentes.

Uso de Habilidade sem Nível

Quando um personagem não dispuser de nível em uma Habilidade, e desejar usá-la, isso poderá ser permitido, a critério do Mestre. Se permitido, o jogador realizará a tentativa na coluna -7 da Tabela de Resolução, modificado pelo ajuste da Característica Principal adequada (se houver).

Exemplo: Dois jogadores tentam escalar um muro para fugir dos guardas. O Mestre determina que a dificuldade seja média. Sendo que o primeiro personagem tem um total de 4 nesta Habilidade, portanto, ele joga um dado e consulta a Tabela de Resolução na coluna 4. Já o segundo, por não ter a Habilidade de Escalar Superfícies, teria que jogar na coluna -7 (por estar usando uma Habilidade sem nível), mas como ele possui Agilidade 2, logo ele irá fazer o teste na coluna -5 (-7+2=-5).

Lembramos que algumas Habilidades não podem ser executadas caso o personagem não tenha nível nela. Na ficha do personagem elas estão marcadas com o símbolo ⊘. Logo quando não se possui nível nelas a tentativa é então vetada ao jogador. No item "Habilidades Restritas", mais a frente neste capítulo, explica isto mais detalhadamente.

Ação Conjunta

Caso mais de um personagem tente a mesma ação ao mesmo tempo, o seguinte procedimento deverá ser seguido: Determina-se qual personagem dispõe de maior Total na Habilidade em questão. Para cada ajudante com nível na Habilidade, soma-se 1 ao Total, sendo essa soma(Total do usuário da habilidade + 1 por ajudante) a Coluna de Resolução final.

Fica a critério do Mestre a determinação da possibilidade de ação conjunta e do número máximo de ajudantes em cada caso. Note que em certas situações o excesso de ajudantes pode atrapalhar ao invés de ajudar.

Ferramentas e Equipamentos

Diversas Habilidades exigem o uso de ferramentas e equipamentos para sua execução. Em geral, os personagens não dispõem de instalações completas para o exercício de suas Habilidades. Existem, porém, estojos portáteis que contêm um sortimento de ferramentas e utensílios simples, que permitirão ao personagem tentar reparos e/ou manufaturas pouco complexos (de acordo com os graus de dificuldade listados). Para maiores detalhes em ferramentas e estojos, veja o capítulo "Pertences & Afins" da parte de criação.

Uso de Habilidades acima da coluna 20

Para Habilidades com total acima de 20 deve-se subtrair 20 do total quantas vezes forem necessárias até atingir um valor entre 1 e 20. Para cada vez que se subtrai, deve-se fazer um novo rolamento na coluna 20. Lembre-se que os resultados Azul Escuro ou Azul Claro valem ambos como Muito Difícil para rolamentos de Habilidade.

Exemplo: Um Ladrão tem Ações Furtivas com Total 23, assim ele joga uma vez na coluna 20 e uma vez na coluna 3, tirando totais Branco e Azul. Ele então escolhe o melhor resultado, Azul (Muito Difícil). Se ele tivesse o total de 54 nesta Habilidade, ele jogaria duas vezes na coluna 20 e uma na 14 (54-20-20=14).

Note que falhas inutilizam os rolamentos seguintes, mas não os anteriores. Exemplo: se alguém usa uma Habilidade na coluna 72, mas obtém resultado 1 no primeiro rolamento, os outros são ignorados e a tentativa falha. Mas se o resultado 1 (falha) só saísse no terceiro rolamento, os demais são ignorados e escolhe-se o melhor resultado até então.

Penalidades por carga, armadura e elmo

Todos os testes anteriormente mencionados assumem que o personagem está realizando os testes sem excesso de carga e com o corpo livre. Entretanto, isso não significa que um personagem carregado ou utilizando equipamentos que limitem sua flexibilidade impeçam o uso das habilidades.

Assim, no cabeçalho de cada habilidade, descrita mais a frente neste capítulo, existe uma indicação simbólica informando se ela recebe penalidades por carga, armadura ou pelo uso de um elmo. O mestre deverá verificar na ficha do jogador se ele se enquadra em alguma das situações e aplicar apenas o pior modificador, não todos. Detalhes adicionais, se existirem, são apresentados no corpo da descrição da habilidade e indicados por um asterisco ao lado do tipo de penalidade. Da mesma forma, o mestre pode julgar se algum equipamento em específico não atribuirá penalidade ao personagem, mesmo que sua categoria geral diga o contrário.

Penalidade por carga ( )

Carga leve: sem penalidade.

Carga média: -3 colunas.

Carga pesada: -7 colunas. Qualquer teste que seria resolvido acima da coluna 20 (após aplicação da penalidade) será, em vez disso, resolvido na coluna 20.

Penalidade por uso de armadura ( )

Armaduras leves: sem penalidade.

Armaduras médias: -3 colunas.

Armaduras pesadas: -7 colunas. Qualquer teste que seria resolvido acima da coluna 20 (após aplicação da penalidade) será, em vez disso, resolvido na coluna 20.

Penalidade pelo uso de um elmo ou equivalente ( )

Elmo aberto: -1 colunas.

Elmo fechado: -3 colunas.

Língua das raças

Sempre que o texto apresentar a frase *"sabem falar o (a)..."*, significa que a raça recebe a habilidade Língua em nível 1 (antes de somar quaisquer ajustes e determinar o Total na Habilidade).

Todas as raças presentes no manual de regras sabem falar o malês, numa das três formas possíveis (setentrional, meridional ou central), além da sua língua de origem conforme descrito abaixo:

- Os pequeninos também sabem falar o Lanta.
- Os anões também sabem falar a Voz de Pedra.
- Os elfos dourados e florestais também sabem falar o Élfico.
- Os meio-elfos também sabem falar a língua de sua região de origem, as línguas possíveis para os meio-elfos são as mesmas dos humanos acrescentando o Élfico.
- Os humanos também sabem falar a língua de sua região de origem:
    - Humanos dos reinos: Leva, Lud, Eredri, Verrogari, Dantseniano, Maranês, Lunês, Runês, Abadrim, Planense, Língua comum (das cidades-estados)
    - Humanos das terras selvagens: Língua comum (dos mangues), Rúbeo, Lazúli, Línguas bárbaras
    - Humanos do império: Aktar, Díctio, Birso, Língua dos povos do deserto

Alfabetização

Em Tagmar, as habilidades de ler e escrever são mais disseminadas que em nosso mundo na Idade Média. Todos os Anões, Elfos (Florestais, Dourados) e Meio-Elfos, por serem descendentes de raças sábias e antigas, são alfabetizados (na sua língua da raça), isto é, têm a Habilidade Escrita no nível 1 (antes de somar quaisquer ajustes e determinar o Total na Habilidade). No caso de Humanos e Pequeninos, todos os personagens Sacerdotes, Bardos ou Magos, por terem passado por um treinamento organizado e por sua profissão exigir o uso de leitura de tomos e manuais, sabem ler e escrever (na sua língua da raça). Note que, dependendo da classe social, os personagens sabem ler e escrever: membros da alta e baixa nobreza, como também os grandes comerciantes, são também alfabetizados na sua língua racial.

3.2 Descrição das habilidades

As Habilidades foram divididas em 6 grupos: Profissional, Manobra, Conhecimento, Subterfúgio, Influência e Geral.

- **Profissional**: Representam as chamadas "profissões liberais" de Tagmar, aquelas mais ligadas aos artífices e que dependem mais de treinamento do que de Características Físicas. Por exemplo: Carpintaria, Trabalho em Metal, Trabalhos Manuais etc. Estão geralmente ligadas a corporações de ofícios;
- **Manobra**: São as Habilidades que lidam com movimento ou ações físicas, como por exemplo: Montar Animais e Escalar Superfícies (montanhas, paredes etc.);
- **Conhecimento**: São as Habilidades ligadas ao estudo e a aprendizagem, tais como Escrita, Línguas, Religião;
- **Subterfúgio**: São as ações furtivas, algumas vezes covardes, outras vezes dependentes de perícia e inteligência, mas sempre com potencial criminoso. Por exemplo: Ações Furtivas, Destravar Fechaduras, Manusear Armadilhas (criá-las ou desarmá-las), Furtar Objetos etc.
- **Influência**: Representam o treinamento no campo do diálogo, da Persuasão, ou do entretenimento: negociação, Arte, Liderança etc.;
- **Geral**: Caem aqui as categorias de conhecimento geral. Em alguns casos, é um saber que exige um longo período de estudos e treinamento. Em outros, é uma capacidade natural que o indivíduo desenvolve acima do normal. Por exemplo: Usar os Sentidos, Navegação, Seguir Trilhas etc.

Além destes grupo há algumas considerações que se aplicam a algumas ou a todas as habilidades:

- **Área de atuação**: Algumas habilidades são tão amplas que não são possíveis de serem compreendidas por completo, como é o caso de Artes ou Sabedoria. Nestes casos, o jogador é obrigado a escolher uma área de atuação para o seu personagem. Uma área de atuação é como uma habilidade única, separada do título principal. Por exemplo, um personagem com Arte (Música) não tem nenhum nível em Arte (Artes Visuais).

- **Ramo de conhecimento**: Algumas habilidades são muito amplas, mas mesmo assim, ainda guardam alguma relação entre seus diferentes conceitos, permitindo que seja possível extrapolar os conhecimentos de um para o outro. Essas habilidades possuem ramos de conhecimento, que é um ramo principal escolhido quando o personagem o personagem adquire o primeiro nível na habilidade.

- **Tarefas aperfeiçoadas**: Todas as habilidades apresentadas possuem muitos usos possíveis. Tais usos podem ser representados como tarefas. Embora elas não estejam descritas explicitamente, o mestre deve saber identificá-las durante a narrativa. Cada personagem tem direito a escolher uma tarefa aperfeiçoada a cada 5 níveis que possuir no total da habilidade.

Seguem agora a descrição das Habilidades em ordem alfabética. Consulte a tabela de Habilidades para saber a qual grupo ela pertence.

Ações Furtívas

Grupo: Subterfúgio

Atributo base: agilidade

Teste sem nível: sim

Restrita: não

Penalidades: Armadura ❦

É a habilidade de usar o silêncio, a camuflagem e as sombras para passar despercebido e esconder-se ou deslocar-se sem deixar vestígios. “Ações Furtivas” também deve ser empregada quando se deseja ocultar pequenos objetos, seja no próprio corpo, seja no corpo de outra pessoa ou ainda em qualquer outro objeto. A dificuldade no teste, neste caso, dependerá da disponibilidade de opções para ocultação, a critério do mestre.

A habilidade pode ser executada em movimento ou não. Devido à particular necessidade de discrição que essa habilidade possui, ela será muito prejudicada se quem desejar usá-la estiver trajando armaduras médias ou pesadas, de acordo com as regras apresentadas no item "Penalidades por carga e armadura", bem como carregando muito peso ou equipamentos muito barulhentos, a critério do mestre.

Para permanecer oculto quando alguém está ativamente procurando, o personagem deverá obter um resultado superior na habilidade Ações Furtivas em relação ao resultado obtido na habilidade "Usar os Sentidos" feito por quem o está rastreando. Se o personagem estiver imóvel ou o objetivo seja esconder algum objeto, um empate já será suficiente para ter a vantagem sobre quem o procura. O mestre deve aplicar modificadores às colunas de resolução sobre o teste, de acordo com a disponibilidade que o ambiente próximo dispõem para se esconder ou passar despercebido .

As orientações abaixo devem servir como parâmetro para o mestre estabelecer uma dificuldade quando o personagem tenta se esconder de uma ameaça passiva, ou seja, aquela que não está ativamente procurando por ele. Para os testes resistidos é apresentado um modificador às colunas de resolução para a tentativa desta habilidade.

Rotineiro: mata muito fechada (florestas equatoriais e tropicais), interiores cheios de meandros ou mobília grande; escuridão completa; objeto pequeno em trajes com muitos bolsos secretos; +10 colunas em testes resistidos.

Fácil: mata fechada (floresta temperada), becos e vielas cheios de curvas, casas grandes; iluminação equivalente à de lua cheia; +5 colunas em testes resistidos.

Médio: vegetação na cintura, ar livre em cidades (ruas ou praças vazias), cavernas naturais; iluminação de crepúsculo; objetos inapropriados para os trajes; sem modificador em testes resistidos;

Difícil: desertos, salões, corredores com obstáculos; iluminação natural do sol; objetos grandes para ocultação adequada; -5 colunas em testes resistidos;

Muito Difícil: se esconder numa sala com mobília pequena ou num jardim; ocultação de objetos grandes em trajes inadequados; -10 colunas em testes resistidos;

Absurdo: se esconder na sombra ou nas costas da pessoa que o busca; por alguma razão, conseguir ocultar objetos em trajes mínimos ou em traje nenhum; -15 de modificador em testes resistidos;

Impossível: se esconder em uma sala vazia ou em um campo gramado sem árvores; ocultar objetos maiores que o próprio corpo;

Tarefas aperfeiçoadas: misturar-se a multidão; andar em silêncio; falar discretamente; seguir; ocultar objetos; esconder-se nas sombras; esconder-se atrás de outros objetos; despistar examinador.

Acrobacías

Grupo: Manobra

Atributo base: agilidade

Teste sem nível: sim

Restrita: não

Penalidades: Carga 2; Armadura

É a habilidade de executar movimentos corporais complexos e de grande precisão, como dar cambalhotas, equilibrar-se, movimentar-se durante uma queda, escorregar por um corrimão, manejar uma arma enquanto está agarrado a um candelabro, contorcer-se etc.

Tal habilidade também pode ser utilizada para agregar elegância em movimentos mais simples mantendo o corpo firme e os movimentos precisos, como dar um salto mortal, por exemplo. Por este motivo, essa habilidade também é muito praticada por artistas de circo em todos os lugares como forma de ganha-pão.

"Acrobacias" também é uma habilidade que os aventureiros mais acostumados com exploração de locais com difícil acesso normalmente terão alguma prática, uma vez que será comum encontrar templos e masmorras antigas descaracterizados pelo tempo e com acesso possível apenas com manobras complicadas.

O uso de armaduras ou o peso extra carregado pelo personagem concedem penalidades no uso dessa habilidade. No entanto, o mestre pode permitir tentativas sem penalidade quando o personagem deseja manter-se em pé sobre solo firme se ele tiver condições de manter os dois pés no chão.

Rotineiro: pequenos movimentos acrobáticos, equilibrismo em situações ideais, etc.;

Fácil: saltos e cambalhotas complexas em condições ideais (sem pressões externas), equilibrismo em tábuas ou pranchas sem influências externas (combate, chuva e ventos etc.), espacate instantâneo.

Médio: acrobacias simples em áreas afetadas pelo clima; correr sobre tábuas, pranchas e outras superfícies estreitas sem pressões externas (tempo ou perseguição cerrada);

Difícil: acrobacias simples em combate, ou complexas em áreas afetadas pelo clima (chuva, vento etc.); realizar tarefas ou movimentos complexos durante uma queda ou salto (gravidade zero); combater enquanto desce escorregando por um corrimão; equilíbrio em arame ou corda sob ventania;

Muito Difícil: acrobacias complexas em combate, como defender-se em um salto mortal, deslizar por entre as pernas de um inimigo de mesmo tamanho ou lutar enquanto se equilibra sobre um arame;

Absurdo: obter algum benefício prático após a realização da tarefa, além de sua conclusão com êxito, como desnortear seu adversário, receber grande reconhecimento do público ou realizar a acrobacia muito mais rápido do que o previsto.

Impossível: a acumulação de fatores externos poderá tomar qualquer tipo de acrobacia impossível, assim, lutar com espada em cima de uma corda sujeita a ventos e realizar um salto mortal, é certamente um ato impossível.

Tarefas aperfeiçoadas: andar sobre cordas; saltos mortais; cair em pé; equilibrar-se em pisos escorregadios; mudar de posição rapidamente; equilibrar-se em plataforma estreita; escorregar com direção; piruetas apoiando-se com as mãos.

Agricultura

Grupo: Profissional

Atributo base: intelecto

Teste sem nível: sim

Restrita: não

Penalidades: nenhuma

Esta habilidade representa o conhecimento, a técnica e a prática de administração do meio rural. Praticamente toda a população de Tagmar é alimentada graças a produção dos camponeses, que formam uma população rural que é muito maior do que a população urbana e que levam a vida orando muito por Sevides, Quiris e Líris. Os sacerdotes da tríade da agricultura são os grandes mestres desta habilidade, embora todo camponês tenha algum conhecimento básico para seu próprio sustento.

A habilidade Agricultura é útil quando o personagem deseja, por exemplo: analisar se uma cultura agrícola está se desenvolvendo bem; identificar se existe alguma praga natural ou sobrenatural ameaçando a lavoura ou o solo; operar mecanismos rurais, como um moinho; prever o clima em uma faixa de algumas dezenas de horas, contanto que esteja em ambientes abertos; constatar a fertilidade de um solo; constatar se uma fonte de água é suficiente e saudável para os vivos, incluindo a lavoura; aplicar adubos de forma segura para as plantas; estimar o momento ideal para o cultivo que garanta uma plantação pelo menos 1/3 melhor do que a média; identificar ou reconhecer as características de plantas;

Rotineiro: reconhecer a(s) cultura(s) em uma plantação.

Fácil: Prever o clima com 10 horas de antecipação; identificar fontes de água.

Médio: indicar o melhor momento para o cultivo de uma cultura comum; operar ou manter funcional um mecanismo ou sistema rural complexo.

Difícil: detectar se um solo ou lavoura está sendo vítima de pragas sobrenaturais.

Muito difícil: prever o clima com 48 horas de antecipação; diferenciar fontes de águas que possam contaminar uma lavoura ou intoxicar animais de fontes de água pura;

Impossível: Fazer uma planta ou lavoura crescer mais rápido do que o normal; prever o clima enquanto não estiver em ambiente externo.

Tarefas aperfeiçoadas: prever o clima; reconhecer frutas, legumes e vegetais; identificar pragas; melhorar produção; encontrar onde há água subterrânea; operar moinhos, arados e outros equipamentos rurais; espalhar pragas; racionar e estimar quantidade necessária de suprimentos.

Aplicar Esforço

Grupo: Manobra

Atributo base: força

Teste sem nível: sim

Restrita: não

Penalidades: Carga

Esta é a técnica para utilizar corretamente a musculatura no intuito de potencializar a aplicação de um esforço na realização de uma tarefa. Ela é útil em situações como levantar peso, empurrar, torcer ou quebrar objetos, arrombar portas, saltar e outras ações atléticas.

Aplicar esforço é aprimorada com a prática e o treinamento, sendo uma habilidade conhecida por muitos guerreiros e atletas. Contudo, ela é uma habilidade ativa, ou seja, ela assume que o personagem está consciente do que está fazendo e tenta de alguma forma empregar sua técnica.

A regra de danificar objetos estabelece que deve ser empregado um teste de arma. Contudo, quando é possível que o personagem utilize sua força bruta para destruí-los - empurrando-os, quebrando-os, rasgando-os ou torcendo-os - o mestre deve exigir um teste de "Aplicar Esforço" em seu lugar.

A habilidade deve ser testada apenas uma vez por tarefa, sem novas tentativas até que a situação mude. Por exemplo, o personagem só tem direito a um salto nas mesmas condições, só pode tentar segurar a respiração uma vez até que recupere o fôlego etc.

As distâncias de salto adicionais da lista assumem que o personagem correu por pelo menos 3 metros antes do salto. Se esta afirmativa não for verdadeira, reduza os valores à metade. Se o mestre julgar que é possível o personagem utilizar um apoio para saltar, como uma vara ou uma corda suspensa, acrescente metade do comprimento do apoio á distância horizontal e vertical.

Ressalta-se que o uso desta habilidade não é nada discreto. Como regra geral, todos os testes para perceber alguém fazendo uso da habilidade são realizados com, no mínimo, um nível de dificuldade a menos, ficando a critério do mestre prejuízos maiores. Todas as faixas de peso a que a descrição dos resultados se refere estão relacionados com os esforços da seção Mecânica de Regras e na tabela de força da seção de atributos.

Rotineiro: aumentar em meio metro a distância do salto horizontal;

Fácil: aumentar em 1 metro a distância do salto horizontal e em 15 cm o vertical; segurar a respiração por 1 rodada a mais;

Médio: aumentar em 2 metros a distância do salto horizontal e em meio metro o vertical; segurar a respiração por 2 rodadas a mais; faz estrago em objetos de madeira a fim de destruí-los;

Difícil: aumentar em 3 metros a distância do salto horizontal ou em 1 metro o salto vertical; segurar a respiração por 3 rodadas a mais; faz estrago em objetos metálicos a fim de deformá-los;

Muito difícil: aumentar em 4 metros a distância do salto horizontal ou em 1,5 metros o salto vertical; segurar a respiração por 4 rodadas a mais; faz estrago em objetos de pedra intacta a fim de arruiná-los;

Absurdo: aumentar em 4 metros a distância do salto horizontal e em 1,5 metros o salto vertical; faz um estrago improvável, como deformar madeira ou arrancar um objeto de pedra do local sem arruiná-lo;

Impossível: forçar objetos de energia; destruir objetos muito grandes com as mãos nuas, a critério do mestre.

Tarefas aperfeiçoadas: salto em distância; salto em altura; levantar peso; sustentar peso; segurar a respiração; quebrar ou esmagar; arrastar ou puxar; arrombar portas.

Arte

Grupo: Influência

Atributo base: carisma

Teste sem nível: parcial (ver descrição)

Restrita: parcial (ver descrição)

Penalidades: nenhuma

Arte é uma habilidade ampla dividida em áreas de atuação que o personagem deve adquirir separadamente. Seu grande grupo inclui todas as formas de expressão artística, e as áreas de atuação escolhidas podem ser: Artes visuais, Desenho, Literatura e Música.

Personagens que dominem um subgrupo de Arte não saberão necessariamente se expressar de todas as formas existentes dele, mas com alguma prática poderão aprender com mais ou menos facilidade dependendo da complexidade do ato. Ex: Saber música não significa ser capaz de dançar todas as danças que encontrar, mas com um pouco de prática ele poderá aprender qualquer novo estilo.

Todos os ramos de arte são restritos a grande parte da população, sendo ensinados somente a uma pequena parcela mais abastada (Grande Comerciante em diante). A única exceção é Música, que pode ser conhecida por qualquer um. Logo, esta habilidade não pode ser testada sem nível. Cada uma de suas áreas de atuação abrangem:

Artes visuais (Car): O talento para criar pinturas e trabalhar em barro, metais ou pedras a fim de criar estátuas e outras obras de arte. Um personagem hábil em Arte (Artes Visuais) é capaz de reconhecer substâncias capazes de colorir ou descolorir objetos e identificar o autor de uma obra com base em seu estilo. Ele também é capaz de distinguir os tipo de pedras ou metais utilizados na construção de uma obra de arte. O uso de óleos e tintas está coberto no uso desta habilidade. Portanto, um personagem com Arte (Artes Visuais) é capaz de criar tais substâncias se possuir os materiais adequados (geralmente pigmentos extraídos de rochas ou plantas, assim como óleos, álcool e outros solventes).

Desenho (Per): A habilidade de desenhar em papeis, pergaminhos ou outra superfície plana é utilizada para representar roupas, mapas, pessoas, placas e símbolos com clareza. Um desenhista pode ganhar a vida como alfaiate se também possuir a habilidade de trabalhos manuais, como construtor de armas e armaduras únicas se também possuir a habilidade trabalhos em metais, como projetista de casas, muralhas e máquinas de guerra se possuir engenharia, de embarcações se também possuir carpintaria ou como cartógrafo se também possuir a habilidade Navegação. Desenho por si só também é utilizada para copiar mapas ou projetos de engenharia corretamente e de forma compreensível para um leigo, para criar ou lembrar e desenhar corretamente um símbolo pouco comum ou para fazer retratos falados de pessoas. Para pintar um rosto ou retrato em tinta, utiliza-se Artes (Artes Visuais).

Literatura (Car): O talento para compor textos, romances, poesias e roteiros teatrais convincentes e com qualidade. Um personagem hábil em Arte (Literatura) é capaz de transmitir uma mensagem subliminar através de sua escrita, fazendo com que, a longo prazo, suas ideias sejam mais facilmente aceitas em um determinado círculo. Uma vez que a escrita é um conhecimento pouco difundido em Tagmar, o conhecimento dessa arte confere alto reconhecimento social. Por outro lado, embora possua um poder de influência de longo prazo bastante elevado, seu alcance se limita aos poucos que sabem ler, como nobres, grandes comerciantes e raças antigas. O personagem só é capaz de utilizar esta habilidade em um idioma que saiba escrever.

Música (Car): O talento e a habilidade de dançar, cantar e tocar instrumentos musicais. Um artista musical é capaz de tocar pelo menos um tipo de instrumento musical (cordas, teclados, sopro ou percussão) com maestria mas, uma vez que seja necessário, é possível aprender qualquer outro tipo com facilidade e em poucas semanas de treino; a habilidade Arte (Música) também pode ser utilizada para reconhecer o som de instrumentos específicos que o personagem já tenha escutado (por exemplo, o teclado de templo de Blator) e para afiná-los, contanto que haja tempo e concentração para tal. A habilidade Arte (Música) também pode ser utilizada para criar um arranjo musical para um texto ou poesia, tornando-o agradável aos ouvintes. O mestre pode determinar que NPCs conheçam apenas um instrumento específico.

Rotineiro: expressar modalidades simples e bem conhecidas do tipo de arte em questão, como: criar tintas de cores comuns; desenhar perfeitamente o símbolo de qualquer um dos treze deuses; compor um diálogo simples para uma peça teatral; dançar músicas de salão;

Fácil: expressar modalidades de arte mais complexas, porém bem conhecidas, como: moldar argila em uma forma humanoide até a altura do personagem; projetar pequenas alterações para um traje comum; desenvolver uma poesia mediana sobre um tema comum; dançar músicas folclóricas;

Médio: desenvolver um ato simples, porém inédito ou expressar modalidades bastante complexas, como: aprender um novo estilo de pintura com um período mínimo de observação; desenhar um mapa de uma região totalmente explorada; compor uma música simples; dançar acrobaticamente;

Difícil: expressar modalidades complexas em ambiente adverso, como: esculpir com ferramentas cegas; fazer o retrato falado de uma pessoa de forma que ela seja reconhecida pelos que a viram; escrever um artigo ou romance que mude parcialmente a visão dos leitores sobre um assunto ou pessoa específicos; reconhecer o autor de uma obra escrita por sua letra e estilo de escrita; dançar em superfícies inadequadas.

Muito Difícil: desenvolver um ato complexo inédito, como: fazer uma grande pintura, como todo o interior de um grande templo; desenhar o mapa com base em relatos de terceiros; desenvolver um artigo ou romance que incite seus leitores contra ou a favor de uma determinada causa; criar um arranjo de qualidade para um texto inadequado;

Absurdo: Obra prima! Você não colocou apenas sua habilidade nesta tarefa, mas também todo seu talento e alma. Desenvolve uma obra de arte que servirá de inspiração para diversas gerações de novos artistas;

Tarefas aperfeiçoadas: criar arte; identificar arte; criar opiniões; mudar opiniões; impressionar com arte; distrair com arte; trabalhar com materiais improvisados; alterar ou restaurar arte.

Carpintaría

Grupo: Profissional

Atributo base: agilidade

Teste sem nível: sim

Restrita: não

Penalidades: nenhuma

Esta Habilidade permite ao personagem reparar ou manufaturar objetos de madeira, desde uma forma grosseira (tábuas ou troncos) até sua finalização, empregar técnicas de conservação através da aplicação de produtos naturais ou reconhecer a origem de uma degradação de um objeto de madeira ou vegetal lenhoso. Para executar sua profissão, o personagem precisará de ferramentas adequadas. Por isso, o seu estojo de carpintaria será sempre uma de suas posses mais valorizadas. Um bom carpinteiro pode ganhar boas somas de dinheiro com seu trabalho.

Os graus de dificuldade variam de acordo com a dificuldade do trabalho proposto e da disponibilidade de instalações e ferramentas adequadas (por exemplo: um carpinteiro sem um torno só poderá fabricar setas e lanças grosseiras).

Para se fazer um objeto, procede-se da seguinte maneira: o Mestre determina o tempo necessário e o jogador diz qual o seu Nível na Habilidade. O Mestre rola secretamente e verifica qual o resultado. Se o jogador obtiver sucesso, o objeto está pronto. Se ele fracassar normalmente, o item ficou pronto, mas não pode ser usado devido a um defeito de fabricação. Se o resultado for uma Falha Crítica, o item está pronto e pode ser utilizado, mas vai se quebrar na primeira vez em que for submetido à grande tensão. Por exemplo: uma lança se quebra na primeira vez que quem a estiver usando realizar um ataque 100% e uma embarcação irá se partir na primeira forte correnteza. Para se detectar um item nesse estado é necessário um Teste de Dificuldade Muito Difícil realizado por outro personagem que não seja seu criador.

Um reparo exige o empenho de 1/4 do custo do objeto em matéria prima. Uma falha na tentativa de reparar um objeto o mantêm danificado, mas uma nova tentativa é possível com o empenho de1/4 do

custo do objeto em matéria prima. Se obtiver verde (Falha crítica), o objeto está destruído. O tempo de cada tentativa depende do objeto em questão, mas nunca pode ser inferior a uma hora. Além disso, o mestre deve ter em mente que alguns objetos não tem conserto.

É possível empregar essa habilidade para melhorar objetos de madeira. A tentativa é realizada como se fosse um reparo. Contudo, todos os testes são considerados difíceis(cor vermelha) ou, no caso de objetos delicados, como flechas, muito difíceis(cor azul). Se o personagem obtiver uma falha crítica, o objeto está danificado e precisará ser consertado conforme acima. Uma falha comum não traz maiores prejuízos. Um sucesso indica que ele ou (a) recebe mais resistência, ou (b) desloca-se com mais velocidade ou por uma distância maior em terra, água ou ar, conforme mais apropriado.

Como mostrado na tabela abaixo, um resultado absurdo no teste indica a construção de uma obra prima. Na prática, isso significa que o próprio material utilizado acabou se mostrando muito melhor do que o normal e o objeto é excepcional. Com isso, embarcações e outras estruturas grandes de madeira recebem mais resistência, enquanto flechas e outros objetos arremessáveis não quebram no primeiro disparo ou podem ser disparadas 1/3 mais longe devido a sua perfeita aerodinâmica.

Rotineiro: pequenos consertos, tais como: recolocar pontas de lança ou flechas, calafetar um pequeno barco ou consertar portas e móveis;

Fácil: fabricar cajados, setas ou lanças (dispondo de ferramentas e instalações); executar reparos mais complexos; reconhecer espécies de insetos ou criaturas que degradam a madeira;

Médio: executar reparos utilizando apenas ferramentas portáteis; identificar se a degradação de um objeto de madeira é natural ou mágica; construir um bote;

Difícil: executar reparos complexos, apenas com ferramentas portáteis; construir objetos sem instalações fixas;

Muito Difícil: construir um barco grande; executar serviços simples valendo-se apenas de ferramentas improvisadas;

Absurdo: Você construiu uma obra prima! Conseguir eliminar todas as pragas de um objeto de madeira; descobrir a causa e consertar um vazamento em um barco antes que seja tarde demais;

Impossível: Não dispor de material, espaço, tempo ou contra condições ambientais desfavoráveis para realizar a tarefa, como fazer um remo com as unhas utilizando o tronco, em que você está atado, descendo as corredeiras de um rio. .

Tarefas aperfeiçoadas: construir embarcações; construir armas; construir estruturas; reparar objetos e estruturas; trabalhar com materiais improvisados; reconhecer madeiras; recuperar flechas; expulsar e prevenir pragas de madeira.

Códigos

Grupo: Subterfúgio

Atributo base: intelecto

Teste sem nível: não ⊘

Restrita: sim

Penalidades: nenhuma

Esta é a habilidade de decifrar e criar mensagens secretas. Uma mensagem como essa só poderá ser compreendida por alguém que não possua a Habilidade se ele souber a chave de codificação, que é o conjunto de regras utilizado para transcrever a mensagem original na mensagem codificada. Contudo, mesmo que um leigo possua tal chave, ele levará o dobro do tempo para terminar a transcrição do que quem souber a habilidade de Códigos.

Códigos é uma habilidade utilizada por sociedades secretas, exércitos e também por estudiosos e aventureiros que desejam descobrir os segredos mais bem guardados do passado e do presente. Geralmente as organizações possuem grupos inteiros dedicados a decifrar mensagens interceptadas de seus inimigos. Ao mesmo tempo, é comum que exploradores de antiguidades descubram textos antigos codificados e precisem compreendê-los para avançarem com suas descobertas.

O uso da Habilidade para decodificar uma escrita sempre exige muito tempo. Para cada página codificada, o mestre deverá exigir que o personagem a analise por, no mínimo, 2 horas e, então, solicitar um teste de habilidade. Porém, o tempo pode ser muito maior, a critério do mestre, dependendo da conservação do código. Um fracasso significa que o personagem não avançou na transcrição, talvez por não ter descoberto nada ou talvez por ter feito alguma suposição errada. O caminho inverso, ou seja, transcrever uma mensagem comum para uma mensagem codificada, será tão trabalhoso e exigirá tanto tempo quanto decifrá-la. Transcrever uma mensagem para uma linguagem em um código já conhecido exige apenas a metade do tempo. Um personagem pode conhecer tantas chaves de código quanto é seu total em códigos.

Também é possível aperfeiçoar uma chave de código ou torná-la mais simples. No entanto, a tarefa sempre será considerada um grau mais difícil do que a tarefa de construí-la do zero. Por exemplo, tornar uma chave simples em uma chave complexa é difícil, enquanto tornar uma difícil em simples é fácil. O personagem deve conhecer a chave de código que deseja aperfeiçoar ou simplificar. Aperfeiçoar e simplificar leva ¼ do tempo que se leva para construir.

Uma falha (verde) no teste de códigos tem significados peculiares. Para uma decifração o personagem interpretou errado a mensagem; para uma criação ele transmitiu a mensagem errada e terá de tentar decifrá-la como uma mensagem moderada se quiser consertar.

Rotineiro: Transcrever uma mensagem a partir de uma chave conhecida;

Fácil: Criar ou decifrar uma chave de código simples.

Médio: Criar ou decifrar uma chave de código moderada.

Difícil: Criar ou decifrar uma chave de código complexa.

Muito difícil: Criar ou decifrar uma chave de código extremamente complexa;

Absurdo: Realizar uma tarefa de criação, decifração ou simples transcrição na metade do tempo previsto.

Tarefas aperfeiçoadas: escrever em código; criar chave de código; decifrar chave de código antigo; alterar chave de código sem alterar complexidade; transferir mensagem codificada; deduzir autores de uma chave de código; reconhecer erro de decifração; aperfeiçoar chave de código.

Corrida

Grupo: Manobra

Atributo base: físico

Teste sem nível: sim

Restrita: não

Penalidades: Carga

Basicamente consiste no emprego de técnicas para correr mais rapidamente ou por mais tempo devido a intensivo treinamento. Uma Habilidade muito desenvolvida por animais corredores como cavalos, mas também extremamente eficaz quando usada por humanoides.

O funcionamento é bem simples: soma-se o bônus do resultado obtido na Velocidade Base final do personagem ou, alternativamente, sobre o número de rodadas que ele é capaz de manter a velocidade máxima em corrida de fundo.

Falha: desequilíbrio ou contusão causa perda de metade da Velocidade Base e impossibilidade de realização de uma corrida curta até que o personagem receba tratamento adequado (sucesso rotineiro em medicina ou 2 horas de descanso);

Rotineiro: sem benefícios;

Fácil: aumenta a VB em 6 para corridas curtas; aumenta em 4 o número de rodadas que é possível manter uma corrida de fundo;

Médio: aumenta a VB em 12 para corridas curtas; aumenta em 8 o número de rodadas que é possível manter uma corrida de fundo;

Difícil: aumenta a VB em 18 para corridas curtas; aumenta em 12 o número de rodadas que é possível manter uma corrida de fundo;

Muito Difícil: aumenta a VB em 24 para corridas curtas; aumenta em 16 o número de rodadas que é possível manter uma corrida de fundo;

Absurdo: Você conseguiu unir explosão e resistência. Aumenta a VB em 24 para corridas curtas e também em uma rodada o tempo que é capaz de mantê-la. Aumenta em 16 o número de rodadas que é possível manter uma corrida de fundo e também 6 sua Velocidade Base final;

Tarefas aperfeiçoadas: correr com obstáculos; correr em linha reta; correr em terreno acidentado; corre em multidões; correr em locais apertados; correr em ladeiras; correr contra corrente; correr com baixa visibilidade.

Destravar Fechaduras

Grupo: Subterfúgio

Atributo base: agilidade

Teste sem nível: não ⊘

Restrita: sim

Penalidades: nenhuma

O uso desta Habilidade permite a abertura e o fechamento de qualquer tipo de fechadura, tranca ou cadeado. O objeto com o qual se pretende usar a Habilidade deve estar ao alcance do personagem e estar em condições normais de ser destrancado. Ou seja, não se pode abrir fechaduras derretidas ou magicamente seladas).

Para se abrir uma porta é necessário primeiro abrir todas as suas fechaduras. Esta tarefa demora de 1 a 9 rodadas por tentativa dependendo do tipo de tranca ou cadeado (ver abaixo) e pode não ser silenciosa. Descobrir o tipo de tranca que se tem a frente é uma tarefa rotineira que leva 1 rodada. O mesmo teste também pode detectar armadilhas, dependendo de sua complexidade (ver seção de armadilhas). Se o objeto tiver uma armadilha acoplada a si que não tenha sido previamente desarmada, o uso da Habilidade vai dispará-la, potencialmente interrompendo a tentativa. O mestre deve exigir o teste de habilidade apenas depois de passado o tempo necessário para a execução da mesma.

Essa Habilidade é restrita. É necessário que alguém ensine as técnicas necessárias para aprendê-la. Por ser uma arte tipicamente de ladrões, não será fácil se achar alguém que admita que saiba e muito menos que esteja disposto a ensiná-la.

As trancas e cadeados se dividem em enfraquecidas, comuns, boas, seguras e complexas. A diferença, além da dificuldade para abrir, está no tempo que se leva a tentativa. Tentar destrancar trancas ou fechaduras levará 1 rodada para as enfraquecidas, 3 rodadas para as comuns, 5 rodadas para as boas, 7 rodadas para as seguras e 9 rodadas para as complexas. O mestre pode definir que até 5 trancas mais simples no mesmo dispositivo podem ser equivalentes a uma mais complexa e exigir apenas um teste de resolução.

Um personagem pode tentar realizar a tarefa mais rápido. O mestre deve aumentar em um grau a dificuldade para cada rodada que o personagem esteja tentando economizar, até um mínimo de 1 rodada.

Para voltar a travar uma tranca ou fechadura o personagem leva a metade do tempo e realiza um teste com um grau a menos de dificuldade. Em caso de fracasso, a fechadura será considerada um grau mais simples para fins de destravamentos futuros. Uma falha crítica no teste, seja para travar ou destravar, indica que o mecanismo foi emperrado e uma nova tentativa levará 1 hora.

Os graus sugeridos abaixo supõem que o personagem possua equipamentos adequados a disposição, como gazuas para arrombar cadeados ou escutas para cofres. Aumente em um grau a dificuldade se essa prerrogativa não for verdadeira.

Rotineiro: abre uma fechadura enfraquecida;

Fácil: abre uma fechadura comum;

Médio: abre uma fechadura boa;

Difícil: abre uma fechadura segura;

Muito difícil: abre uma fechadura complexa;

Absurdo: abre uma fechadura na metade do tempo previsto (arredondado para cima; fechaduras enfraquecidas são abertas instantaneamente, permitindo uma nova ação);

Impossível: fechadura sem condições de funcionamento ou sem acesso possível.

Tarefas aperfeiçoadas: destrancar cofres; destrancar cadeados; destrancar fechaduras; trabalhar com ferramentas improvisadas; trabalhar sob tensão; trancar cofres; trancar cadeados; trancar fechaduras; trabalhar em posição desconfortável.

Empatia

Grupo: Influência

Atributo base: carisma

Teste sem nível: sim

Restrita: não

Penalidades: nenhuma

Empatia é a técnica de reconhecer os sentimentos de outras pessoas, se colocar no lugar delas ou supor suas intenções. Ela também pode ser utilizada para sugerir sentimentos em outras pessoas e comandar a própria linguagem corporal. Um teste de empatia ainda pode ser solicitado para tentar perceber se outra pessoa está mentindo. Contudo, o uso de empatia nunca pode forçar uma pessoa a dizer a verdade, nem mesmo faz com que o usuário a descubra. O resultado da Habilidade apenas indica se há mentira nas palavras do alvo.

Empatia é conhecida por artistas, sacerdotes e espiões. É uma habilidade natural em muitas pessoas, mas que pode ser desenvolvida com treinamento apropriado. Muitas vezes ela será testada de forma resistida contra persuasão ou extrair informação, ou para perceber alguma forma de enganação. A diferença entre o nível obtido pelo usuário de empatia e do personagem em resistência está relacionado a um resultado geral da seguinte forma:

Diferença = Nível obtido pelo usuário de empatia - nível obtido pela resistência.

0 níveis de diferença = Resultado rotineiro

1 nível de diferença = Resultado fácil

2 níveis de diferença = Resultado médio

3 níveis de diferença = Resultado difícil

4 níveis de diferença = Resultado muito difícil

5 ou mais níveis de diferença = resultado absurdo.

Esta habilidade também pode ser utilizada para sedução, que consiste em causar uma atração física e/ou emocional em outra pessoa de modo que esta tentará agradar o sedutor da maneira que puder, desde que não se prejudique. Após o uso bem-sucedido de Sedução, qualquer Habilidade ou teste que envolva o atributo Carisma, será realizado com um Nível a menos de Dificuldade contra a pessoa seduzida.

Rotineiro: Reconhecer o estado de espírito de uma pessoa em uma conversa rápida. Seduzir uma pessoa apaixonada que está dando total atenção ao personagem;

Fácil: Fazer outra pessoa entender seus sentimentos ou sensações de forma discreta e indireta, através de linguagens corporais. Seduzir uma pessoa que o admire muito.

Médio: Percebe uma mentira em uma pessoa pouco conhecida. Consegue ditar o clima de um diálogo (triste, alegre, furioso, etc.). Seduzir uma pessoa que já possui certa simpatia pelo personagem;

Difícil: Reconhece traumas e outros sentimentos fortes, mas inconscientes. Fazer outra pessoa compreender suas emoções quando esta está "fora do clima". Seduzir uma pessoa que mal conhece, ou acabou de conhecer o personagem;

Muito difícil: Identifica sutis alterações no comportamento de uma pessoa, permitindo perceber se estão sendo ditas mentiras elaboradas ou encobertos sentimentos latentes. Seduzir uma pessoa que não gosta do personagem;

Absurdo: Por analogia com uma situação conhecida, distingue verdades de exageros. O tom do diálogo que se manteve ficou tão afinado com a personalidade do alvo que ele manterá aqueles sentimentos por mais algumas horas, a critério do mestre. Seduzir uma pessoa que o despreza graças a uma admiração improvável por alguma característica do personagem;

Impossível: Descobrir uma verdade através de alguém que não a conhece. Perceber o sentimento de criaturas que não o possuem, tal como golens ou mortos vivos. Seduzir um inimigo.

Tarefas aperfeiçoadas: seduzir a curto prazo; seduzir a longo prazo; desconfiar de mentiras; transmitir as próprias emoções; entender sentimentos; familiarizar-se com estranhos; exibir próprios atributos; dizer o que se quer ouvir.

Enganação

Grupo: Subterfúgio

Atributo base: percepção

Teste sem nível: não ⊘

Restrita: não

Penalidades: nenhuma

Enganação é o conjunto de técnicas utilizadas para ludibriar a inteligência de outros indivíduos. Ela engloba as seguintes competências, mas não está limitada a elas: disfarce, mentir, fazer imitações e falsificar objetos ou textos. Para falsificar um objeto o personagem deve ser capaz de construí-lo com a habilidade de arte ou profissional adequada; para falsificar um texto o personagem deve ser capaz de ler no idioma daquela escritura ou sofrer dois níveis de penalidade.

Enganação assume o disfarce de uma habilidade artística na mão de muitos usuários, embora ela seja, na verdade, uma das mais eficientes técnicas de subterfúgio. Ela é conhecida por espiões, assassinos, artistas, falsificadores, traficantes, trambiqueiros em geral e pode ser usada como sustento em muitas situações. Ela guarda algumas semelhanças com a habilidade de persuasão quanto às artes dramáticas. No entanto, a enganação deve ser utilizada para fazer imitações convincentes, enquanto a persuasão deve ser empregada para representar um personagem fictício.

O mestre deverá julgar se a tentativa do personagem é possível de ser realizada antes de estabelecer a dificuldade do teste. Alguns disfarces podem ser impossíveis, outros dependerão da capacidade dos alvos de serem ludibriados. Por exemplo, um pequenino pode tentar disfarçar-se de um ogro em meio a outros ogros, mas qualquer criatura mais inteligente não seria enganado por tal tentativa. Da mesma forma, uma tentativa de imitação será muito mais difícil ou até impossível se realizada contra alguém que conhece o imitado, dependendo do grau de intimidade - Nem o mais burro dos ogros acreditaria em um pequenino passando-se por seu irmão.

O tempo de preparação antes do personagem executar o teste de enganação varia de acordo com o uso. Uma falsificação competente, mas simples como uma assinatura, necessita de pelo menos 30 minutos, enquanto uma complexa, como um selo real, pode levar meses. Um disfarce elaborado necessita de pelo menos 10 minutos de preparo. Além disso, para ser capaz de imitar a voz ou os trejeitos de uma pessoa ou animal o personagem deve observá-lo atentamente em ação por pelo menos 5 minutos.

Rotineiro: o personagem está tentando se passar por mais velho/novo ou com uma doença; falsificar um objeto comum e de pouco interesse; imitar o som de animais comuns, como gatos, cães, cavalos e corujas;

Fácil: o personagem está tentando se disfarçar, incluindo sua voz, de modo a não ser reconhecido; imitar animais incomuns, como pássaros ou serpentes; falsificar assinaturas de pessoas de pouco interesse que não passarão por um exame detalhado;

Médio: o personagem está tentando se disfarçar em um indivíduo qualquer de outra raça ou de outro sexo e imitar sua voz; imitar o som de um animal específico, como o cão da duquesa; falsificar um escrito personalizado (cartas ou um diário) ou um item bem elaborado (uma pintura comum);

Difícil: o personagem está tentando se disfarçar em um indivíduo específico da mesma raça e do mesmo sexo. Se disfarçar de um indivíduo qualquer de uma raça selvagem ou mística (Ex: imitar um orco); imitar os trejeitos de um indivíduo em meio a pessoas que o conhecem; falsificar um escrito com marcas de segurança (carta com assinatura); falsificar um item complexo (uma excelente pintura ou a joia de uma duquesa);

Muito difícil: o personagem está tentando se disfarçar em um indivíduo específico de outra raça ou de outro sexo; falsificar uma escritura com um número infinito de detalhes (escrituras arcanas) ou falsificar o selo pessoal de um membro da baixa nobreza (um cavaleiro ou barão); produzir uma cópia barata da coroa ou da espada mágica do rei; reproduzir o selo pessoal de um membro da alta nobreza (rei, duque, conde ou visconde);

Absurdo: o personagem está tentando se disfarçar em um indivíduo específico totalmente fora de seu convívio em meio a conhecidos dele (um general orco ou um sátiro conhecido), mas tem sucesso graças a um detalhe específico, a critério do mestre; falsificar um selo de família e fazê-lo igual ao de um nobre aleatório famoso;

Impossível: Tentar enganar criaturas inteligentes com um disfarce improvável (um pequenino disfarçado de ogro tentando enganar orcos). reproduzir um item pessoal para substituir aquela relíquia de família.

Tarefas aperfeiçoadas: maquiagem; máscaras; falsificar documentos; reconhecer falsificação; mentira deslavada; falsificar objetos; arremedo; imitar animais.

Engenharia

Grupo: Profissional

Atributo base: intelecto

Teste sem nível: não ⊘

Restrita: sim

Penalidades: nenhuma

Com habilidade de Engenharia o personagem será capaz de empreender projetos de edifícios, muralhas e máquinas de guerra. A construção sempre exige muito dinheiro para ser executada e bastante tempo para ser concluída. Essa Habilidade é restrita para grande parte da população e não pode ser aprendida sem que o personagem tenha um tutor. Tais tutores podem ser encontrados em alguns colégios de magias, algumas confrarias, em qualquer academia militar ou nos círculos sociais do alto comércio.

O uso da Habilidade começa com a concepção do projeto. Nesta etapa o Mestre e o jogador discutem a razoabilidade da tentativa, o tempo e a dificuldade para sua completação são estabelecidas. O personagem então realiza um esboço do projeto e, contanto que possua o material e o tempo necessários, começa a orientar os serviços. O esboço deve ser feito em papel ou pergaminho e apenas seu criador será capaz de entender, a menos que o engenheiro também seja hábil em Arte (Desenho).

O teste de habilidade deverá ser realizado em segredo pelo mestre e na metade do tempo previsto para a conclusão da obra. Um fracasso indica que a obra atrasará e custará mais caro. Uma falha crítica significa um acidente catastrófico, com perda de metade do material, possivelmente algumas vidas e forçando o reinício da contagem de tempo em caso de nova tentativa.

Outro uso que pode ser dado à Habilidade de Engenharia é detectar falhas em projetos de terceiros, ou até mesmo encontrar uma falha em uma muralha. O grau de dificuldade fica a cargo do Mestre.

Rotineiro: Projetar e orientar a construção de uma edificação em terreno ideal; um aríete;

Fácil: projetar e orientar a construção de uma edificação em solo desfavorável (muito inclinado ou terreno não muito firme); uma ponte entre 5 e 10 metros de vão; uma torre de cerco;

Médio: projetar uma edificação em solo muito desfavorável (muito inclinado e terreno não muito firme); uma ponte com vão de 10 a 40 metros; uma catapulta com alcance efetivo de até 120 metros;

Difícil: projetar uma edificação em terreno acidentado (local cheio de desníveis, rachaduras, etc.); uma ponte com vão de 40 a 100 metros; uma catapulta grande com alcance efetivo de até 250 metros;

Muito Difícil: projetar uma ponte com mais de 100 metros de vão; um castelo; uma catapulta com alcance efetivo de 400 metros;

Absurdo: o tempo e o custo da obra serão apenas 2/3 do previsto;

Impossível: realizar a construção de pontes nas moções, erguer palácios em terreno argiloso.

Tarefas aperfeiçoadas: projetar muralhas; projetar máquinas de guerra; projetar pontes; projetar edificações; encontrar falhas em projetos; encontrar pontos fracos de estruturas; sabotar máquina de guerra; projetar demolição.

Escalar Superfícies

Grupo: Manobra

Atributo base: força

Teste sem nível: sim

Restrita: não

Penalidades: Carga

Esta Habilidade permite que superfícies verticais ou quase verticais sejam escaladas. Tais superfícies podem ser de origem natural (encostas) ou artificial (muros, paredes, etc.). O Grau de Dificuldade dessa Habilidade é modificado pela disponibilidade de pítons, ganchos, cordas etc. Objetos que facilitam a tentativa. Também é a habilidade empregada quando o personagem tenta mover-se horizontalmente apoiando-se apenas com os braços.

A velocidade de escalada é igual a metade da Velocidade Base do personagem e cada rolamento é válido até que ele atinja sua VB em deslocamento. Um jogador pode anunciar que seu personagem vai tentar subir mais rápido. Nesse caso, o mestre deve aumentar a dificuldade em um grau para cada meia VB de aumento.

Um personagem que sofra qualquer dano na EF enquanto escala deve ser bem-sucedido em uma nova rolagem de Escalar Superfícies ou cairá. Um personagem que chegue a 0 ou menos de EF enquanto escala cai automaticamente.

Rotineiro: superfície com inúmeros pontos de apoio (barrancos, muros com plataforma para apoio das mãos ou muitos defeitos);

Fácil: superfície com muitos pontos de apoio (face de uma montanha perto do sopé, muro com defeitos);

Médio: superfície com um bom número de pontos de apoio (o muro externo de uma grande cidade, corda com nós); subir uma parede apoiando-se em outra;

Difícil: superfície com poucos e espaçados pontos de apoio (face de uma montanha perto do pico, muro de um castelo);

Muito Difícil: superfície com muito poucos pontos de apoio (face de um muro construído para ser liso, tal como o de uma prisão, corda lisa);

Absurdo: encontrar uma forma de percorrer a VB em apenas uma rodada; abrir "trilha" na escalada sem o gasto de material ou tempo, permitindo que o teste seja facilitado para uma próxima tentativa;

Impossível: superfície totalmente lisa sem equipamentos de apoio.

Tarefas aperfeiçoadas: correr na vertical; muralhas; árvores; escalar rápido; escalar sem ferramentas; ferir-se e continuar; auxiliar escalada; planejar escalada.

Escapar

Grupo: Subterfúgio

Atributo base: agilidade

Teste sem nível: sim

Restrita: não

Penalidades: nenhuma

Esta Habilidade representa a técnica de se libertar de amarras e outras formas de restrição de movimentos (algemas, cavaletes de madeira, poços repletos de gosma pegajosa, o agarramento de um gigante ou dragão etc.) sem o uso de força bruta, a proeza de passar por ambientes apertados, tais como cavernas, buracos, caixas, janelas pequenas etc., bem como a habilidade para fazer nós diferentes e mais eficientes.

Cada tentativa para escapar de amarras leva pelo menos 15 segundos (uma rodada). Para livrar-se de uma amarra feita por um escapista talentoso, o personagem precisa ser bem-sucedido em um teste resistido contra ele. Um empate significa que o personagem continua amarrado, mas pode tentar de novo em uma rodada. Uma falha significa que ele acabou apertando o nó e a próxima tentativa receberá as penalidades normais, mas vai levar 1 minuto. Cada nova falha dobra o tempo necessário para a próxima tentativa.

Essa Habilidade também pode ser utilizada como uma reação imediata a uma tentativa de agarrão. Nesse caso a tentativa não exige tempo algum e um sucesso indicará que o personagem conseguiu evitar ficar preso. No entanto, um personagem que já esteja agarrado ou preso por qualquer que seja o método segue as regras normais da Habilidade ou, quando em combate, da técnica de imobilização empregada contra ele.

Rotineiro: escapar de uma torção de braço;

Fácil: se espremer por uma passagem pouco mais estreita do que o seu corpo;

Médio: escapar de amarras de cordas com um nó normal;

Difícil: escapar de uma imobilização que afete metade do corpo (um terreno de lama densa que prenda os pés, pisar numa área com uma gosma pegajosa, escapar de uma rede que não acertou em cheio o personagem;

Muito Difícil: escapar de algemas bem justas; uma estrutura de prisão que permita poucos movimentos (como um cavalete de madeira); espremer-se por entre os dedos de um gigante que tenta esmagá-lo usando a força;

Absurdo: escapar de uma imobilização total que apenas a sorte poderia resolver (preso totalmente por uma rede, mergulhado no lodo de um lago, num elemental da água que quer mantê-lo preso ou em algum tipo de material pegajoso);

Impossível: passar por uma abertura menor que seu corpo sem se machucar, escapar de um compartimento sem aberturas;

Tarefas aperfeiçoadas: livrar-se de cordas; livrar-se de animais; livrar-se de mãos/braços; livrar-se de tentáculos; espremer-se; escapar ou morrer; tentar de novo; escapar com tempo de sobra.

Escrita

Grupo: Conhecimento

Atributo base: intelecto

Teste sem nível: não ⊘

Restrita: sim

Penalidades: nenhuma

Escrita é a Habilidade de ler e escrever, mais disseminada em Tagmar do que em nossa idade média mas, mesmo assim, incomum. Essa Habilidade permite ao personagem ler documentos escritos na linguagem aprendida, reconhecer alfabetos, traduzir textos entre os idiomas conhecidos, reconhecer caligrafias etc.

A posse dessa Habilidade permite ao personagem ler cartas, avisos, notas, bilhetes etc., assim como escrevê-los. A dificuldade aumenta quando o personagem tenta ler um texto arcaico mais complexo, escrito num dialeto irmão da língua, porém relativamente diferente etc. Escrita não está relacionada com o talento para escrever (esta é uma arte), mas sim com o conhecimento geral sobre a linguagem escrita.

Os vários idiomas de Tagmar são considerados ramos de conhecimento da habilidade Escrita, sendo que o ramo principal deve ser escolhido no momento da compra do primeiro nível (normalmente o idioma nativo do personagem). O personagem pode escolher 1 ramo secundário adicional a cada 4 pontos que possuir no total em Escrita. Como sempre, os ramos de conhecimento adicionais são testados com um grau de dificuldade a mais. No entanto, o personagem só pode saber escrever em idiomas que saiba falar, ou seja, esta é uma habilidade vinculada a Línguas.

Rotineiro: ler uma letra ruim; escrever uma carta estilisticamente sofisticada;

Fácil: ler um texto arcaico ou antigo ou escrever uma carta nestes termos;

Médio: ler um texto simples, escrito em um dialeto aparentado à língua aprendida (uma pessoa letrada em português tentando ler um texto em espanhol); reconhecer uma caligrafia conhecida;

Difícil: ler um texto complexo, escrito em dialeto aparentado; deduzir o idioma de uma escritura com base no alfabeto utilizado (margem de erro grande quando o alfabeto é muito difundido);

Muito Difícil: ler um texto antigo em outro dialeto; transcrever um texto de um idioma de ramo de conhecimento secundário para uma versão arcaica do idioma principal;

Absurdo: reconhecer uma caligrafia única ao perceber que já a viu antes; compreender um texto com muitas lacunas por analogia;

Impossível: ler ou escrever um texto numa língua totalmente desconhecida.

Tarefas aperfeiçoadas: ler linguagens antigas; ler escritas ruins; reconhecer alfabeto; traduzir e transcrever; disfarçar a própria escrita; reconhecer escrita; criar alfabetos; ensinar a escrever.

Etiqueta

Grupo: Influência

Atributo base: carisma

Teste sem nível: sim

Restrita: não

Penalidades: nenhuma

Etiqueta é uma habilidade aprendida através de educação formal que confere ao personagem um conhecimento sobre as regras de conduta em sociedade e também sobre seus símbolos e representantes de destaque. Assim, o personagem saberá como se portar em muitas situações que constrangeriam outras pessoas e consegue a admiração dos envolvidos.

O personagem que tiver essa Habilidade tem conhecimento de como deve se comportar em qualquer sociedade com a qual seja familiar. Bons resultados em etiqueta fazem com que as pessoas tenham uma boa impressão do personagem.

Mesmo quando não se conhecem as regras de conduta locais, quem possui essa Habilidade é capaz de aprendê-las muito rápido, apenas observando outras pessoas. Quanto maior o tempo de observação, mais fácil fica aprender essas "novas" regras. Essa Habilidade também pode ser usada para situar o personagem em culturas muito diferentes da sua, como um Elfo numa reunião de Anões, embora a Dificuldade aumente. Um personagem nobre pode usar essa Habilidade de maneira inversa, isto é, como tratar um plebeu sem ofendê-lo ou irritá-lo.

O uso da Habilidade necessita, acima de tudo de "interpretação" do jogador, pois também depende dele o grau de dificuldade que o Mestre de Jogo irá atribuí-lo. O Mestre poderá dessa forma aumentar a dificuldade caso o jogador faça uma má interpretação.

Etiqueta também deve ser empregada quando o personagem deseja reconhecer símbolos de heráldica de famílias ou recordar os nomes de suas personalidades mais importantes.

Essa Habilidade será provavelmente esquecida pelos jogadores, por isso, o Mestre deverá mostrar-lhes como é importante, isto é, exigir o seu uso em ocasiões onde a sua falta possa constranger os personagens ou colocá-los em situações difíceis.

Rotineiro: aprender como se comportar em uma situação informal após 5 minutos de observação; dirigir a palavra de maneira honrosa a uma autoridade ou manter uma conversa com uma autoridade de "baixo escalão" (capitão da guarda, cavaleiro etc.); reconhecer o brasão de uma família real, bem como o nome do líder do clã (do rei em um patriarcado ou da rainha em um matriarcado);

Fácil: aprender como se comportar em uma situação formal após 30 minutos de observação; reconhecer o brasão de duques; saber o nome de personalidades secundárias de uma família real, tal como príncipes, princesa ou infantes, bem como do líder de um clã de ducado;

Médio: manter uma conversa com uma autoridade de médio poder (duque, marquês etc.) ou no caso de um nobre dirigir a palavra a um plebeu sem impor autoridade; aprender como se comportar em uma situação formal após 10 minutos de observação; reconhecer um brasão de um marquês, bem como de personalidades secundárias da nobreza em nível de ducado;

Difícil: manter diálogo com uma autoridade do alto escalão (rei ou imperador) ou portar-se perfeitamente em um baile de gala; aprender como se comportar em uma situação formal após 5 minutos de observação; reconhecer o brasão de um conde; saber nomes de personalidades secundárias em um clã de marquesado;

Muito Difícil: aprender como se comportar em uma situação formal após 2 minutos de observação; reconhecer o brasão de um título de nobreza de barão ou menos; saber nomes de personalidades secundárias em um clã de condado;

Absurdo: agir naturalmente e, mesmo assim, agradar; adivinhar a que clã pertence um brasão por pura suposição; reconhecer o nome de um nobre ao ouvi-lo;

Impossível: aprender/dialogar as cegas ou em ambiente adverso a situação como um nobre incógnito; reconhecer um símbolo de uma família sem título de nobreza; saber o nome de escudeiros ou escudeiras;

Tarefas aperfeiçoadas: realeza; comerciantes; clericato; plebe; histórias de clãs; heráldica; festas; ambientar-se;

Extraír informação

Grupo: Influência

Atributo base: percepção

Teste sem nível: sim

Restrita: sim

Penalidades: nenhuma

Esta é a habilidade de fazer um indivíduo revelar informações que não devia, de forma voluntária ou não. Para tal, extrair informação aproveita-se de técnicas de intimidação, interrogatório, lábia e/ou tortura. O mecanismo de utilização da Habilidade é diferente dependendo da abordagem que o personagem empregue.

Para ser eficiente no emprego da Habilidade, o personagem deve concentrar-se inteiramente na tarefa a fim de ser capaz de perceber as reações do alvo e adequar suas ações como consequência. Na prática, isso significa que uma interrupção no uso da técnica pode significar a perda de muitos minutos de trabalho. Obviamente, a vítima deve ter a informação que o personagem deseja para que o uso da Habilidade tenha sucesso. Em todos os casos, um resultado de falha significa que o personagem obteve uma informação falsa e a assumiu como verdadeira, dando a tentativa de uso da habilidade como bem sucedida para aquele questionamento.

O modo mais rápido de utilizar Extrair Informação é com o uso de intimidação. Para tal, o personagem precisa possuir alguma vantagem sobre o intimidado, seja ela músculos poderosos, uma arma perigosa ou um refém em perigo e passar uma rodada intimidando o alvo com palavras ou gestos, deixando claro o que deseja saber. A dificuldade do teste é estabelecida pelo mestre e o resultado deve ser sempre apresentado em uma frase curta, como um nome, uma orientação ou um sim/não.

Para ser capaz de Extrair Informação através de interrogatório, o personagem precisa estar em uma situação de vantagem sobre o indivíduo alvo, seja mantendo-o em cativeiro, possuindo um refém ou outra forma qualquer, desde que o mantenha acordado e em condições de falar. Contudo, o interrogatório não implica em danos físicos, mas sim na obtenção de informações através da identificação de contradições.

Os níveis na habilidade assumem que o interrogador tem condições de interrogar duas ou mais pessoas isoladamente sobre o mesmo assunto, desde que elas possuam conhecimento sobre o tema de interesse. Caso apenas uma pessoa esteja sendo interrogada, o personagem recebe um nível de penalidade nos resultados. O interrogador recebe um nível de dificuldade de bônus se possuir pelo menos quatro interrogados, contando que todos tenham conhecimento sobre o assunto de interesse, a critério do mestre. Cada teste de interrogatório leva no mínimo 5 minutos por interrogado e deve ser realizado no final do interrogatório.

O emprego da tortura difere de um interrogatório na medida que o torturador empregará violência física e/ou emocional para forçar a vítima a revelar a informação desejada. Esta é uma forma mais rápida de obtenção de informações do que o interrogatório, mas que pode resultar em morte ou severos danos físicos e talvez psicológicos à vítima. Contudo, a tortura não tem como premissa provocar dano à vítima, mas sim dor e/ou sofrimento. A melhor tortura é aquela que mantém o alvo vivo.

Para ser capaz de realizar uma tortura, o torturador deverá estar em condições de vantagem sobre seu alvo, mantê-lo imobilizado e em condições de se comunicar. Cada tentativa de obter informação através de tortura exige trinta segundos de perguntas e ameaças, no fim do qual o personagem irá realizar um teste de habilidade. Os resultados sugeridos consideram que o torturador não tentou evitar o dano físico ao torturado. Caso contrário, o resultado sofre um nível de penalidade em seu efeito (um resultado laranja torna-se um amarelo, por exemplo).

Alvos que ainda possuem Energia Heroica não são obrigados a ceder nenhuma informação, exceto no caso de um resultado absurdo no teste de Extrair Informação. Os testes de tortura devem ser realizados como um ataque contra uma defesa igual à moral da vítima (Personagens empregam Resistência à Dor contra tortura e moral contra outras formas de Extrair Informação).

Um indivíduo que é frequentemente submetido à tortura pode desenvolver algum problema psicológico, especialmente o pânico irracional em relação ao seu torturador. Tais efeitos ficam a critério do mestre.

Rotineiro: Extrai informações triviais, que podem ou não ser úteis; um torturador provoca 4 pontos de dano na EF do torturado e ele não é obrigado a passar informações;

Fácil: Extrai a verdade sobre o que o interrogado sabe a respeito de um boato, desde que ela não a coloque em situação de perigo; um torturador provoca 3 pontos de dano na EF e 5 pontos de dano na EH do torturado e ele deve passar informações como no resultado de interrogatório;

Médio: Extrai informações que o interrogado compartilharia apenas com seu círculo de amigos. Ex: Verdade sobre um nobre Verrogari. Um torturador provoca 2 pontos de dano na EF e 10 pontos de dano na EH do torturado e ele deve passar informações como no resultado de interrogatório;

Difícil: Extrai informações que o interrogado compartilharia apenas com as pessoas mais próximas. Ex: entrega um familiar que foi culpado por um roubo. Um torturador provoca 1 ponto de dano na EF e 20 pontos de dano na EH do torturado e ele deve passar informações como no resultado de interrogatório;

Muito difícil: Extrai informações secretas ou que podem colocar o interrogado em risco. Ex: o interrogado acusa-se. Um torturador não provoca dano na EF, mas 30 pontos de dano na EH do torturado e ele deve passar informações como no resultado de interrogatório;

Absurdo: o interrogado acaba entregando mais informação útil do que foi solicitado. Ex: acusa-se e ainda entrega o plano para um novo crime. Um torturador provoca 40 pontos de dano na EH da vítima e ela é obrigada a passar informações como no resultado de interrogatório, mesmo que ainda lhe reste EH.

Obs: Uma falha em um teste de tortura provoca 5 pontos de dano na EF do torturado e faz com que ele desmaie por 10 minutos, obrigando a interrupção da sessão de tortura.

Tarefas aperfeiçoadas: provocar sofrimento físico; provocar sofrimento psicológico; assustar; confundir; induzir contradições; manter vivo; interrogatório amigável; impor dano psicológico permanente.

Furtar Objetos

Grupo: Subterfúgio

Atributo base: agilidade

Teste sem nível: sim

Restrita: não

Penalidades: Elmo

É a Habilidade de retirar e/ou colocar objetos no corpo e/ou roupas de uma pessoa sem ser percebido (mas nem sempre), bem como retirar objetos de locais acessíveis sorrateiramente (em cima de um móvel, balcão etc.). Todas as tentativas desta habilidade levam uma rodada.

Personagens que estejam atentos ao personagem furtador têm direito a realizar um teste de Usar os Sentidos resistido contra Furtar Objetos. Um empate significa que o personagem tentando ocultar ou remover o objeto percebeu que não seria bem-sucedido e pode não realizar a tentativa. Um fracasso significa ser pego.

Personagens que não estejam atentos ao personagem que está utilizando a Habilidade não têm direito a teste para perceber o furto.

Rotineiro: vítima dormindo, embriagada ou em estado semelhante de inconsciência;

Fácil: vítima sóbria, mas desatenta (transeunte normal);

Médio: vítima atenta como um guarda em serviço;

Difícil: vítima consciente da presença de ladrões nas redondezas;

Muito Difícil: vítima portando o objeto a ser roubado e consciente da presença de ladrões;

Absurdo: conseguir subtrair um objeto naturalmente barulhento sem fazer barulho;

Impossível: vítima identifica tanto o(s) ladrão(ões) como sua(s) intenção(ões).

Tarefas aperfeiçoadas: pegar objetos de cintos; plantar objetos em trajes; furtar na multidão; furtar objetos vigiados; trocar objetos de lugar; roubar e correr; furtar de vítimas distraídas; colocar objetos em locais visíveis discretamente.

Jogatína

Grupo: Subterfúgio

Atributo base: percepção

Teste sem nível: sim

Restrita: não

Penalidades: Elmo

É a técnica para jogar cartas, jogos de tabuleiro, apostar com segurança e trapacear. Jogos puramente de azar, como aqueles de dados e roleta em geral, não recebem nenhuma forma de ajuda a não ser que o personagem queira trapacear, o que também está incluído nesta Habilidade. Uma última competência de jogatina é a capacidade de estimar probabilidades. Um personagem hábil em jogo terá chances de deduzir se um acontecimento tem mais ou menos chances de ocorrer, contanto que conheça as variáveis.

Para determinar o resultado real de um jogo de azar o jogador deverá anunciar o que deseja fazer. O mestre então anuncia as possibilidades: (a) o jogador deve adivinhar o resultado de um lançamento no d20; (b) o mestre anuncia um número de 1 a 10 e o resultado do lançamento do d20 deverá ser menor do que esta dificuldade; (c) o jogador escolhe par ou ímpar e aguarda o resultado do lançamento do d20.

O jogador poderá usar meios escusos para sair vitorioso num jogo. Inclui-se entre estes métodos utilizar (ou fazer) cartas marcadas e dados viciados. É importante notar que dados viciados têm de ser preparados previamente (teste médio, realizado em segredo pelo mestre) e marcar cartas durante o jogo não só é difícil como também é arriscado. Um jogador que tenha sucesso na tentativa de trapaça ganha o jogo. Se ele obtiver uma falha catastrófica, ele se denunciou de alguma forma (o dado viciado quebrou mostrando os pesos dentro dele, as cartas na manga caíram na frente de todo mundo, etc.). Ninguém reage bem ao ver um trapaceiro em uma mesa de jogo e muitos partem para a violência física, especialmente se qualquer bem estiver em aposta. Os estabelecimentos em que o personagem trapaceiro for identificado irão, muito provavelmente, proibir que ele retorne.

Em um jogo de azar, uma falha comum na tentativa de trapaça não traz consequências e o jogo se desenvolve normalmente. Em um jogo competitivo, como de cartas ou de tabuleiro, uma fracasso comum na tentativa de trapacear significa um atraso para o trapaceiro, representado na forma das penalidades aplicadas em novas tentativas. No entanto, um personagem que esteja atento ao trapaceiro pode testar Jogatina de forma resistida para tentar identificar a trapaça. Ele detectará a fraude se seu resultado for superior ao teste de jogatina do trapaceiro.

Opcionalmente, o mestre poderá estabelecer que em jogos competitivos o personagem deverá realizar o teste resistido contra a habilidade do oponente (ou de outro jogador). Neste caso os resultados deverão ser interpretados da seguinte maneira: um empate significa que o jogo prossegue sem avanço para nenhum dos lados. As apostas, no entanto, devem ser aumentadas. Cada tentativa em um jogo deste tipo leva no mínimo 20 minutos e cada tentativa de desempate subsequente leva pelo menos mais 10 minutos.

Rotineiro: jogo de cartas casual, sem apostas; trapacear em jogo contra amadores que não estão apostando;

Fácil: jogo de tabuleiro casual; trapacear em jogo contra amadores apostando;

Médio: trapacear contra jogadores ruins; vencer um oponente treinado;

Difícil: trapacear contra jogadores treinados quando vale aposta; marcar cartas durante o jogo; vencer um oponente habilidoso;

Muito difícil: trapacear contra jogadores profissionais valendo aposta; vencer um campeão;

Absurdo: conseguir fazer uma trapaça passar despercebida contra vários jogadores profissionais;

Impossível: trapacear em jogo com um espectador que está a fiscalizar as suas jogadas para evitar a fraude.

Tarefas aperfeiçoadas: bom em jogo(s) de carta; bom em jogo(s) de tabuleiro; trapacear; deduzir probabilidades; procurar trapaceiro; preparar conjunto de jogo para trapaça; blefar em jogos; aumentar apostas.

Lidar com Animais

Grupo: Geral

Atributo base: percepção

Teste sem nível: sim

Restrita: não

Penalidades: nenhuma

Esta Habilidade compreende todo tipo de interação com animais. Lidar com Animais permite ao personagem conhecer características dos animais, saber como se portar em determinadas situações e treiná-los para a realização de atividades de complexidade variável. Empregando um esforço muito maior, lidar com animais também pode ser empregada para interagir com outras criaturas irracionais.

Uma criatura é capaz de aprender sem grandes dificuldades até 3 truques após ser treinada por um conhecedor desta habilidade. No entanto um único truque leva 4 semanas para ser ensinado e é necessário um sucesso fácil modificado de acordo com o tipo de criatura (vide descrição dos graus de dificuldade, abaixo). O teste de habilidade é realizado apenas no final das 4 semanas. Se o sucesso for obtido, a criatura aprendeu um truque. Se a tentativa fracassou, a criatura não aprendeu o truque e o treinador pode tentar de novo, respeitando o tempo de treinamento. Se o resultado da tentativa for uma Falha Crítica (verde), a criatura não só não aprendeu o truque, como jamais o aprenderá deste treinador. Qualquer truque além do terceiro segue o mesmo procedimento, mas os testes de habilidade são um grau mais difíceis para cada novo truque. No entanto, a dificuldade máxima para aprender do 4º ao 6º truque é muito difícil e qualquer truque posterior só pode ser ensinado com um resultado absurdo no teste de habilidade.

O grau de dificuldade desta habilidade também depende de dois fatores: se o animal foi criado desde pequeno em cativeiro ou se ele foi capturado depois de adulto, e se ele é herbívoro, onívoro ou carnívoro. Testes que envolvam animais místicos são realizados com um grau a mais de Dificuldade.

Rotineiro: situações corriqueiras com animais domésticos; ordenhar uma vaca ou tosar uma ovelha.

Fácil: animal herbívoro criado em cativeiro; tornar amistoso um cão neutro; treinar um animal carnívoro criado em cativeiro ou herbívoro capturado depois de adulto (sem modificadores).

Médio: situações complexas com animais domésticos, como auxiliar uma vaca a realizar um parto; lidar com um animal carnívoro capturado depois de adulto (+1 grau de dificuldade).

Difícil: ter conhecimento específico sobre animais selvagens, como identificar um ninho de cobras ou descobrir qual é o líder de um grupo de gorilas; acalmar um animal hostil não treinado; lidar com uma criatura irracional e carnívora não categorizada como animal e capturada depois de adulta (+2 graus de dificuldade);

Muito Difícil: situações complexas com animais selvagens, como domar um cavalo selvagem adulto; não ser atacado ao invadir a toca de um urso; acalmar um animal hostil treinado; domar uma criatura hostil, irracional e selvagem, não categorizada como animal (+3 graus de dificuldade);

Absurdo: acalmar um animal carnívoro hostil e com fome.

Impossível: situações com qualquer criatura que não esteja na categoria de animais (unicórnio, dragões, minotauros, demônios etc.).

Tarefas aperfeiçoadas: lidar com grupos; treinar animais; animais gigantes; criaturas místicas; acalmar os ânimos; tratar animais; lidar com animais de fazenda; distrair criatura.

Liderança

Grupo: Influência

Atributo base: carisma

Teste sem nível: sim

Restrita: não

Penalidades: nenhuma

Para aqueles que são colocados em posição de comando, não há Habilidade mais essencial que a Liderança. É através dela que você impõe respeito e confiança no coração dos seus subordinados. Ela também envolve a eloquência e a capacidade de falar e atrair a atenção. Um líder tem a eloquência para reunir multidões em seus discursos, ou apenas para distrair um trio de guardas enquanto seus companheiros invadem o local às suas costas, conforme a conveniência.

A Liderança é muitas vezes reconhecida como um dom. Contudo, ela é uma habilidade treinável e aprendida especialmente por soldados, bardos e sacerdotes, mas todos os grandes líderes, inclusive reis e os políticos, possuem algum grau desse talento. A simples experiência é uma grande fonte de aprendizado de liderança.

O uso da eloquência envolve uma conversa com início, meio e fim que deve durar entre um minuto e uma hora. Em menos tempo, não é possível cativar a plateia e em mais tempo o público começa a se distrair e perder o interesse. Em termos de jogo, isso significa que em qualquer momento fora dessa faixa de tempo o personagem não receberá os benefícios da Habilidade.

Um sucesso no teste de liderança exercendo a eloquência indica que a(s) pessoa(s) estão cativadas pelo discurso ou conversa do personagem e terão aumento de dois graus de dificuldade em qualquer teste de percepção realizados para detectar ameaças não imediatas. Um discurso interrompido no meio (por alguém que queria boicotar o personagem, por exemplo) exige um teste resistido de liderança. Aquele que obtiver sucesso cativa o público. Um empate significa que nenhum dos dois cativou a plateia e que ela começa a se dispersar, mas ainda não foi perdida. Um novo empate em um teste realizado um minuto depois (ou fracasso do Personagem, se o objetivo do intruso era apenas atrapalhar) dispersa a plateia e o período de 1 minuto deverá ser novamente respeitado, ou seja, o uso da habilidade começa do início.

A liderança também é a habilidade chave para motivar e comandar tropas e exércitos. Durante a violência dos combates, os seres muitas vezes se intimidam, se acovardam ou a auto preservação fala mais alto. As regras para moral e combate em massa estão descritos na seção Mecânica de Jogo.

Um líder que possua muitos comandantes e subcomandantes deve ser bem-sucedido em um teste de Liderança para transmitir uma mensagem específica corretamente através de sua hierarquia vertical. A dificuldade será rotineira para os que estão imediatamente abaixo do líder na escala de comando, mas a dificuldade aumenta em um grau para cada hierarquia abaixo desta. Por exemplo, um general controla quatro escalas verticais de comando abaixo dele. Para transmitir uma mensagem corretamente para todas as quatro camadas ele deverá ser bem-sucedido em um teste difícil de Liderança (rotineiro para a imediatamente abaixo, fácil para a segunda, médio para a terceira e difícil para a quarta). Uma mensagem transmitida dessa forma leva 1 hora para atingir completamente cada hierarquia abaixo.

Observe, no entanto, que nem sempre uma mensagem precisa chegar ao mais baixo escalão de uma hierarquia de comandados para surtir efeito. Por exemplo, um general pode planejar uma estratégia para flanquear seus inimigos e apenas os comandantes das tropas precisarão ficar sabendo dos detalhes, como sinais que receberão para entrar em batalha ou onde deverão permanecer até que partam para a luta. A partir daí será a habilidade de comando desse general que deverá entrar em cena.

Rotineiro: Atrair a atenção de uma pequena multidão com um assunto de interesse deles. Conduzir soldados para uma batalha fácil.

Fácil: Distrair uma única pessoa com uma conversa casual de interesse dela. Conduzir soldados leais para uma batalha difícil. Conduzir manobra simples, como atacar imediatamente ao receber um sinal.

Médio: Fazer um assunto pouco interessante soar agradável para atrair uma pequena multidão. Conduzir soldados leais para uma batalha mortal.

Difícil: Capturar grandes multidões com um discurso interessante. Distrair uma pessoa ou um grupo pequeno com uma conversa casual. Conduzir conscritos para uma batalha difícil. Conduzir manobra complexa em batalha.

Muito difícil: Capturar grandes multidões em um discurso com assunto banal. Conduzir conscritos para uma batalha mortal ou soldados leais para a morte certa.

Absurdo: Capturar grandes multidões de forma quase hipnótica. Distrair mesmo aqueles que não tem interessem ou que não deveriam estar prestando atenção no personagem. Conquistar e conduzir conscritos para a morte certa.

Impossível: Fazer com que todos parem o que estão fazendo para prestar a atenção incondicional ao personagem. Distrair criaturas irracionais.

Tarefas aperfeiçoadas: comandar soldados; comandar conscritos; inspirar confiança; inspirar medo; discursar para multidões; conquistar pequenos grupos; manter moral alta; transmitir mensagens entre comandados.

Línguas

Grupo: Conhecimento

Atributo base: intelecto

Teste sem nível: não ⊘

Restrita: não

Penalidades: nenhuma

Este é o conhecimento dos vários idiomas de Tagmar e o quanto o personagem é hábil em compreendê-los ou reconhecê-los.

Os testes de língua deverão ser invocados sempre que o personagem tentar discernir um diálogo na multidão, compreender alguém com a dicção muito prejudicada falando ou, mesmo ouvindo, tentar compreender um cochicho, conversa em baixo volume ou muito distante. Ressalta-se que ela não serve para perceber que alguém está falando, mas sim compreender o que se está falando. A habilidade também deve ser testada quando o personagem tenta disfarçar um sotaque ou falar em um dialeto próximo de um idioma que conhece. Finalmente, Línguas serve para o personagem tentar ler os lábios de alguém que esteja falando um idioma conhecido. Contudo, a distância máxima para realizar uma tentativa como essa é de 10 metros e o personagem não consegue entender palavras em outros idiomas, nomes próprios únicos ditos durante a conversa ou reconhecer sotaques.

Os vários idiomas de Tagmar são considerados ramos de conhecimento da habilidade Língua, sendo que o idioma nativo do personagem é o ramo principal. O personagem pode escolher 1 ramo secundário adicional a cada 4 pontos que possuir no total em Línguas, contanto que tenha gasto pelo menos 1 ponto na habilidade. Como sempre, os ramos de conhecimento adicionais são testados com um grau de dificuldade a mais.

Por exemplo, um elfo de intelecto 4 que não gastou pontos na habilidade testará Língua (élfico) na coluna 4, mas não tem ramos de conhecimento adicionais porque não gastou nenhum ponto em Língua. por outro lado, se este mesmo elfo gastar pontos para adquirir o nível 1 na habilidade ele terá um total de Línguas (élfico) igual a 5. Por isso, ele terá um ramo de conhecimento secundário, que ele opta por ser o Verrogari. Todos os testes que ele fizer para compreender o Verrogari são realizados com um grau de dificuldade a mais. Quando este elfo adquire o 4º nível em Línguas (élfico), ele escolhe um segundo ramo de conhecimento, pois agora seu total é (4 + Intelecto = 8). Ele opta por Lanta e o jogador anota em sua ficha de personagem.

Os personagens podem se comunicar livremente em seus idiomas tanto do ramo de conhecimento principal quanto do secundário. No entanto, um nativo sempre perceberá o sotaque e reconhecerá que

aquele não é o idioma nativo do personagem. No entanto, é necessário um teste para reconhecer a qual idioma pertence aquele sotaque, quando não for óbvio, a critério do mestre (provavelmente um elfo terá sotaque de élfico, por exemplo). Para evitar esse fato, o jogador pode optar por comprar várias vezes a habilidade Línguas. Quando ele faz isso, o idioma para de ser considerado secundário e o personagem perde o sotaque.

Por exemplo, o mesmo elfo viu-se em uma situação de preconceito em Verrogar por carregar um forte sotaque élfico, uma vez que possui o Verrogari como idioma secundário. O jogador optou por comprar o nível 1 na habilidade Línguas novamente, desta vez em Verrogari. Agora o elfo não tem mais sotaque neste idioma, mas a coluna de resolução do Verrogari passa a ser o da nova habilidade (1 + intelecto = 5). O malês sempre carrega o sotaque de sua língua mãe, independente de ser idioma principal ou secundário. É possível disfarçar um sotaque com um sucesso médio em Línguas, mas um fracasso torna a situação constrangedora e uma falha crítica gera um mal entendido, provavelmente pelo mal uso de alguma expressão típica.

Apenas o idioma de nível mais alto concede ramos de conhecimento secundários.

Rotineiro: compreender um discurso rápido ou linguajar agitado; entender um linguajar carregado de "gírias".

Fácil: entender um discurso floreado ou ritualístico (um ritual religioso); compreender um cochicho a poucos metros.

Médio: entender um encantamento complexo; compreender uma mensagem truncada em pontos aleatórios; compreender o tema de uma conversa em um idioma conhecido através de leitura labial.

Difícil: entender um dialeto aparentado, ou linguajar arcaico; compreender um diálogo escutando através de uma parede; compreende 10 minutos de uma conversa com razoável fidelidade através de leitura labial; reconhecer a origem de um sotaque; traduzir simultaneamente entre dois idiomas primários.

Muito Difícil: falar num dialeto aparentado sem errar; Entender nomes e frases exatas de uma conversa através de leitura labial; reconhecer em que idioma ocorre uma conversa; traduzir uma fala simultaneamente a partir de ou para um idioma secundário.

Absurdo: entender um dialeto com poucas palavras conhecidas; Reconhecer nomes próprio de idiomas desconhecidos através de leitura labial.

Impossível: entender um dialeto pela sua entonação ou pronúncia.

Tarefas aperfeiçoadas: falar bonito; compreender conversa; disfarçar sotaque; ler lábios; reconhecer idiomas; reconhecer sotaques; falar um dialeto; traduzir simultaneamente.

Malabarísmo

Grupo: Manobra

Atributo base: agilidade

Teste sem nível: sim

Restrita: não

Penalidades: Carga ♘ ,Elmo ♠

Esta é a habilidade da grande destreza com as mãos e os pés, bem como truques de prestidigitação e outras mágicas circenses menores; Malabarismo deve ser empregado em situações que exijam um grande esforço sobre a coordenação motora do personagem, como pegar algo caindo ou que foi arremessado. Geralmente, mas nem sempre, o uso de malabarismo está vinculado ao manuseio de algum objeto, em contraste com acrobacias, que está geralmente vinculada a destreza corporal sem o uso de objetos;

Essa habilidade também pode ser utilizada para fazer movimentos elaborados com suas armas. Os movimentos são puramente visuais e não provocam efeito prático em combate, mas são muito bonitos de se assistir e podem ser empregados para ganhar o respeito de uma plateia, bem como para simular combates de forma artística. O mestre deve exigir um teste de malabarismo sempre que o personagem

tenta um movimento incomum e exuberante com sua arma. Para isso, ele deve empregar a menor coluna de resolução entre seu total na arma manuseada e em malabarismo.

Malabarismo pode ser empregada em combate em duas situações: (a) para chamar a atenção para algum movimento de sua arma com um movimento desnecessário, mas bonito ou (b) para pegar um objeto arremessado contra ele.

A primeira situação exigirá um teste de malabarismo a qualquer momento durante o combate durante o turno do malabarista, mas antes de qualquer ataque, se houver a intenção de realizar um. Uma falha indica que o personagem perdeu o domínio de sua arma na tentativa e se feriu, causando 50% de dano em si mesmo e abrindo a oportunidade para o oponente desferir-lhe um ataque oportuno. Adicionalmente o malabarista perde a oportunidade de atacar nesta rodada e atrai algumas risadas pelo desastre. Qualquer sucesso melhor chama a atenção de uma eventual plateia, possivelmente agregando fama ao personagem. Alguns gladiadores fazem uso desta técnica exatamente desta forma.

Um personagem também é capaz de pegar qualquer objeto arremessado contra si que não o tenha atingidodiretamente na EF. Para isso, é preciso obter um sucesso em malabarismo com dificuldade média para objetos aerodinâmicos ou muito difícil para objetos pesados ou com poucos locais para segurá-los, como armas médias. Uma falha crítica significa que o malabarista não conseguiu segurar o objeto e, em vez disso, foi atingido por ele nas mãos. O objeto provoca o dano diretamente na EF em vez de provocar na EH e causará 25% caso o ataque contra ele tenha obtido um resultado rotineiro. Adicionalmente o malabarista receberá -2 colunas de penalidade em qualquer ação que dependa de suas mãos, inclusive ataques, até que receba tratamento simples (sucesso rotineiro de medicina para aplicar sutura e ataduras).

Rotineiro: fazer truques de malabarismo; truque da moeda atrás da orelha; pegar um objeto arremessado para o personagem.

Fácil: malabares básico com facas ou tochas acesas; prestidigitação com objetos comuns; gira uma espada sobre o próprio punho.

Médio: correr e pegar um objeto em queda; truque de cortar a caixa com a assistente; executar malabarismo em sincronia com a coreografia com objetos como bastões fitas, cordas, correntes, chicotes ou outras armas; cuspir fogo; gira armas de haste sobre a cabeça e em volta do corpo.

Difícil: malabares com armas desequilibradas, como machados, martelos ou acha de armas; girar em conjunto com um arco sem ficar tonto;

Muito Difícil: prestidigitação de objetos pequenos lançados para o personagem; segura uma flecha lançada contra você; manobras incríveis com armas de duas mãos, como lançar um martelo girando para cima, movimentar-se, voltar a pegá-lo ainda no ar e atacar;

Absurdo: O malabarismo resultará em alguma vantagem social além do efeito visual, a critério do mestre. Por exemplo, o personagem pode começar a ser ovacionado pela plateia, gerando algum efeito nos adversários.

Impossível: agarrar ou desviar uma arma pesada arremessada em combate; fazer prestidigitação de objetos grandes arremessados ao personagem; malabarismo e prestidigitação simultânea com objetos perigosos.

Tarefas aperfeiçoadas: mágico de circo; malabarista de circo; pegar objetos arremessados contra você; impressionar com armas leves; impressionar com armas médias; impressionar com armas pesadas; malabarismo com cordas, correntes e chicotes; manipular objetos com os pés.

Manusear Armadilhas

Grupo: Geral

Atributo base: percepção

Teste sem nível: não ⊘

Restrita: não

Penalidades: Elmo ⛑

Esta Habilidade permite localizar, criar e desarmar todo tipo de mecanismos secretos, como armadilhas e passagens secretas. Para se desarmar uma armadilha ou passagem secreta é necessário que a mesma tenha sido localizada anteriormente. Um personagem pode desarmar uma armadilha apenas se ele mesmo a localizou. A Habilidade também permite ao personagem, construir uma armadilha ou rearmar uma desativada.

A pessoa que está tentando averiguar se existe uma armadilha em certo local, procede da seguinte maneira: ele diz o seu nível nesta Habilidade ao Mestre, que faz o rolamento da Habilidade de maneira que o jogador não possa ver o resultado. Se houver mais de uma armadilha no mesmo local, a Habilidade deve ser tentada uma vez para cada armadilha. Serão detectadas apenas as armadilhas nas quais o rolamento obtiver sucesso. Além disso, independentemente da tentativa resultar em sucesso ou fracasso, o usuário sempre pensará que teve sucesso na mesma (lembre-se: o Mestre rolará de maneira que o jogador não possa ver o resultado e agirá de acordo com este).

Essa Habilidade também permite que se torne inofensiva e/ou inoperante uma dada armadilha. A dita armadilha tem que ter sido encontrada primeiro. Note que, como no parágrafo anterior, o jogador não deve saber se a tentativa fracassou ou não. Para isso, o Mestre não deve se esquecer de fazer o rolamento de maneira que os jogadores não possam ver o resultado.

Como alternativa ao desarme, o personagem pode tentar modificar uma armadilha, acrescentando ou removendo mecanismos e etapas, como substituir setas comuns por venenosas, por exemplo.

Os Graus de Dificuldade abaixo listados são para condições ideais, devendo ser alterados para levar em conta fatores como pressa, pressão externa (perseguição, combate etc.), acesso aos mecanismos da armadilha e outros.

Rotineiro: localizar um fundo falso em um baú feito de maneira desleixada e amadora;

Fácil: localizar, desarmar, construir ou rearmar armadilhas óbvias (poços camuflados por folhagens, laços e redes, ou seja, armadilhas mais destinadas à caça de animais);

Médio: realizar a operação acima para armadilhas e passagens secretas mais complexas que envolvam dispositivos mecânicos;

Difícil: localizar, desarmar ou rearmar armadilhas ou passagens secretas intrincadas e muito bem camufladas;

Muito Difícil: construir uma armadilha extremamente complexa e muito bem camuflada (note que para isso o personagem necessitará de dias de trabalho e instalações adequadas, além de possuir as Habilidades Carpintaria, Trabalhos Manuais e/ou Trabalho em Metal); desativar uma armadilha em operação;

Absurdo: confeccionar/neutralizar armadilhas múltiplas sequênciais e paralelas ou de difícil detecção;

Impossível: confeccionar/neutralizar armadilhas únicas, não mágicas e de propósitos inusitados, como armadilhas de detecção de movimento, peso, sensível a luz, som, cheiro ou que tenha certo nível de complexidade que precisa ser cumprida para desarmar ou armar.

Tarefas aperfeiçoadas: detectar armadilhas; desarmar armadilhas; trabalhar sob pressão; construir armadilhas simples; construir armadilhas complexas; inventar armadilhas; sabotar armadilha; modificar armadilha.

Medicina

Grupo: Conhecimento

Atributo base: intelecto

Teste sem nível: não ⊘

Restrita: sim

Penalidades: nenhuma

As técnicas de cura da antiguidade são muito pouco efetivas comparadas às de hoje, mas ainda assim podem representar a diferença entre a vida e a morte. A Habilidade Medicina inclui: reconhecer enfermidades, diagnosticar lesões, tratar ferimentos, curar doenças, fazer uso de ervas medicinais e salvar indivíduos à beira da morte.

No entanto, devido a sua grande amplitude de saberes, a medicina divide-se em três ramos de conhecimento que se interseccionam até certo ponto. Com isso, todo médico conhece o ramo Primeiros Socorros. No entanto, ele deve optar entre Cura ou Herbalismo como ramo primário. Tarefas referentes ao outro ramo serão testadas como seu ramo secundário e testadas com um nível de dificuldade a mais.

O jogador deve ter em mente que a escolha do ramo deverá orientar a forma que o personagem conhece a medicina. Por exemplo, um herbalista pode tentar curar 1 ponto de EF de um paciente após 8 horas de tratamento (tarefa rotineira de Cura) através de um sucesso Fácil em herbalismo. No entanto, o herbalista fará o mesmo serviço valendo-se de técnicas naturais, empregando plantas e remédios em vez de ataduras e procedimentos médicos comuns.

A abrangência de cada ramo de conhecimento são:

Primeiros Socorros: Os conhecimentos básicos que todo médico competente possui. Compreende a prática necessária para identificar e tratar dores, sintomas e ferimentos de batalhas evidentes. Os primeiros socorros compreendem um ramo da medicina de aplicação rápida e imediata, que inclui o uso de ataduras, ferramentas e fios de corte e de imobilização. Comparado com outros usos da medicina, os primeiros socorros pouco dependem de equipamentos específicos, uma vez que a maioria deles pode ser improvisado, a critério do mestre, e ter a tentativa de uso realizada com um nível a mais de dificuldade. Estabilizar pacientes à beira da morte também é uma tarefa básica de medicina realizada com primeiros socorros.

Cura: O ramo de conhecimento da medicina de Tagmar trata do cuidado e tratamento intensivo de doentes e feridos. Com ela os personagens podem indicar o comportamento correto que um paciente deve assumir a fim de ter sua condição melhorada. A recuperação da EF no tempo deve ser tentada com um teste de Medicina (Cura). A realização de pequenas cirurgias também é uma tentativa de cura. Os tratamentos e cirurgias ocasionalmente levam à perda de alguns pontos de EF em troca da recuperação de uma enfermidade, pois muitas vezes elas valem-se de sangrias.

Herbalismo: O conhecimento e a prática de preparar e empregar o extrato de ervas medicinais a fim de produzir remédios e anestésicos e utilizá-los corretamente. Os remédios podem ser utilizados para acelerar a regeneração natural de uma doença, vício ou ferimento. Diferente dos outros dois ramos desta habilidade, Medicina (Herbalismo) não possui um extenso conjunto de tradições e técnicas escritas. Ao contrário, a maior parte do que sabe-se sobre herbalismo vem de tradição oral, transmitida principalmente em sociedades tribais, o que acaba por tornar muito difícil um personagem urbano ter conhecimento sobre ela.

As condições em que a recuperação se processa influenciam muito no resultado. É mais fácil tratar um paciente numa cama com um teto sobre sua cabeça do que nos ermos sob clima adverso. Utensílios, ervas e remédios também afetam o Nível de Dificuldade da recuperação. Durante uma estabilização (Energia Física entre -11 e -15), caso ocorra uma Falha (resultado de cor Verde), o paciente morre imediatamente.

Rotineiro: diagnosticar a gravidade de uma contusão ao analisá-la por uma rodada (descobre quanta EF foi perdida por dano em combate); (Cura) curar 1 ponto da EF após 8 horas de tratamento; (Herbalismo) preparar remédios que aumentam em 1 a RF para fins de testes contra doenças ou abstinência;

Fácil: estabilizar um paciente em condições favoráveis (no hospital ou em uma casa com água e ajudantes); (Cura) curar doenças ainda em fase de incubação; (Herbalismo) preparar remédios que aumentam em 2 a RF para fins de testes contra doenças ou abstinência;

Médio: estabilizar um paciente em local inapropriado, a critério do mestre; recuperar 1 pontos de EF até 30 minutos depois de encerrado um combate (tentativa leva 10 minutos por paciente); (Cura) deduz o tipo de arma que foi empregado para provocar um ferimento analisado; realiza uma sangria (remove venenos injetados há poucos minutos; acarreta a perda de 3 de EF se não estiver sedado) ou uma amputação (perda de 10 pontos de EF se realizada sem sedação); (Herbalismo) preparar anestésicos não tóxicos que manterão a vítima sedada por 2 horas, permitindo o uso de técnicas mais invasivas, como as sangrias sem a perda de EF e as amputações com a perda de 5 pontos de EF; aumentar em 3 a RF para fins de testes contra doenças ou abstinência;

Difícil: retirar flechas e outros projéteis presos na carne sem provocar danos; estabilizar um paciente em local sem a mínima estrutura aceitável, como no meio do campo de batalha; (Cura) realiza procedimentos preventivos que aumentam em 8 a RF para entrar em um ambiente contaminado com uma doença conhecida; descobre há quanto tempo um cadáver está morto, supondo que ele não esteja sob efeitos de magia; realiza pequenas operações, como sangrias (acarreta a perda de 3 pontos de EF se não estiver sedado) e amputações (cura alguns venenos recém injetados e hemorragias, mas acarreta a perda de 10 pontos de EF se não estiver sedado) em condições inadequadas, como um campo de batalha; (Herbalismo) prepara elixires medicinais capazes de amenizar os efeitos de uma doença comum, reduzindo suas penalidades (a critério do mestre, mas alguma penalidade sempre deve se manter); aumenta em 4 a RF para fins de testes de recuperação contra doenças ou abstinência. Estes elixires tem efeitos colaterais que, a critério do mestre, podem impor penalidades a partir de -2 colunas de resolução em testes de habilidades por 2 horas.

Muito Difícil: Estabilizar humanoides exóticos que o personagem nunca tenha tido contato; recuperar 2 pontos de EF até 30 minutos depois de ter encerrado um combate (cada tentativa leva 10 minutos por paciente); (Cura) aplicar antídotos de venenos potentes que já estejam com efeitos avançados sobre a vítima; reconhece doenças mágicas e consegue amenizar seus sintomas, embora a cura seja impossível por meios mundanos; (Herbalismo) prepara um anestésico sem efeitos colaterais além de sedar um paciente por 8 horas; prepara remédios que aumentam em 5 a RF para fins de testes de recuperação contra doenças ou abstinência. Estes remédios tem efeitos colaterais que, a critério do mestre, podem impor penalidades a partir de -4 colunas de resolução em testes de habilidades por 3 horas;

Absurdo: remover projéteis de pontos letais, como os que atingiram em virtude de acertos críticos, sem provocar danos; (Cura)neutralizar venenos desconhecidos; (Herbalismo) preparar um sedativo que dura o tempo suficiente para a realização de um procedimento cirúrgico; criar um remédio como em Muito Difícil, mas que um dos pacientes não sofrerá os efeitos colaterais;

Impossível: curar doenças terminais; transplantes; implantes de membros;

Tarefas aperfeiçoadas: diagnosticar; estabilizar; tratar doenças; encontrar plantas medicinais; preparar remédios; tratar sob condições não ideais; realizar procedimentos cirúrgicos.

Misticismo

Grupo: Conhecimento

Atributo base: intelecto

Teste sem nível: sim

Restrita: sim

Penalidades: nenhuma

Misticismo é o conhecimento dos caminhos e componentes do uso de magia, das fórmulas mágicas e dos produtos alquímicos. Nem toda pessoa que sabe Misticismo pode usar magia, mas todo Mago precisa sabê-lo. Testes que envolvam magias discretas recebem dois graus a mais de Dificuldade.

Como um conhecimento, o Misticismo baseia-se em constatações físicas. Ele é um estudo técnico e teórico com vieses práticos utilizado por acadêmicos para estudar e reproduzir efeitos sobrenaturais. No entanto, ele não utiliza a aura do evocador, ou seja, o conhecedor de Misticismo não precisa ter qualquer dom sobrenatural para possuir o conhecimento. Mesmo assim, esta é uma habilidade conhecida por muito poucos.

O uso da alquimia é uma derivação do Misticismo. Para empregá-lo com sucesso para este fim, o personagem precisa dispor de equipamento adequado, o que inclui um laboratório equipado pelo menos com frascos limpos, fonte de fogo, água e qualquer outro sólido ou líquido exótico que o mestre julgue necessário.

Rotineiro: identificar que houve um ritual em um local através de vestígios físicos encontrados;

Fácil: identificar que uma pessoa está usando magia por seus gestos e sons; operar um laboratório alquímico a fim de produzir inflamáveis;

Médio: saber qual a natureza de um ritual por seus vestígios (necromântico, elemental, ilusionista ou natural); identificar por alto qual o tipo de uma criatura mágica (elemental do fogo ou terra, golems, gárgulas); reconhecer que uma magia está sendo invocada;

Difícil: identificar qual a natureza de uma magia está sendo usada por um Mago (necromântica, elemental, ilusionista); identificar exatamente qual o tipo de uma criatura (elemental do ar forte, homúnculo...); saber exatamente qual foi a magia usada por um Mago através dos vestígios deixados; operar um laboratório alquímico a fim de produzir um líquido viscoso que pode ser utilizado para retardar os alvejados por ele;

Muito Difícil: identificar o uso de magia em situação desfavorável como lutando ou em baixa visibilidade; destilar uma poção mágica em seus componentes menores (geralmente obtém pós ou líquidos raros);

Absurdo: identifica o uso de magia confiando apenas no conhecimento dos gestos e materiais empregados; tenta provocar uma explosão ao misturar dois materiais (geralmente a tentativa é realizada a distância...);

Impossível: identificar o efeito de magia desconhecida que outro Mago está realizando.

Tarefas aperfeiçoadas: preparar misturas alquímicas; destilar misturas; reconhecer vestígios de magias; magias arcanas não infernais; magias divinas; magias arcanas infernais; identificar criatura mágica; reconhecer item arcano.

Montar Animais

Grupo: Manobra

Atributo base: físico

Teste sem nível: sim

Restrita: não

Penalidades: Carga

Esta Habilidade permite ao personagem montar todo tipo de animais como: cavalos, camelos, elefantes, grifos, pégasus e outros, sendo sua base de dificuldade os equinos (cavalos, pôneis, mulas, burros etc.) em geral. Assim, o Grau de Dificuldade cresce quando o animal não é um equino (controlar um cavalo dócil numa estrada é uma tarefa Rotineira, fazer o mesmo com um elefante é uma tarefa Fácil, mas conduzir um grifo em voo calmo exige um teste Médio). A habilidade também é empregada quando o personagem deseja conduzir criaturas através de rédeas, como uma carroça. Neste caso, os testes são ajustados para um grau de dificuldade a menos.

Outro fator a ser considerado é o tamanho da montaria contra o tamanho do montador. Isto é, um Pequenino pode montar um minúsculo pônei com desembaraço, mas terá muitas dificuldades em repetir o feito com um grande cavalo de guerra dos Humanos. Fica a cargo do bom senso dos jogadores, e da decisão final do Mestre, que alterações deverão ser feitas nos graus de dificuldade devido a fatores físicos dos personagens.

Personagens que falhem em testes nesta Habilidade não poderão conduzir ou controlar o animal de maneira alguma, na verdade, o personagem é apenas carregado pelo animal, estando mesmo um pouco à mercê deste.

O Grau de Dificuldade pode ser alterado por ser um animal xucro ou treinado. Deste modo, montar um cavalo de guerra é uma tarefa um grau mais fácil do que montar um cavalo normal e, por fim, em situações de corridas o total do personagem em Montar Animais deve ser somado ao total em Corrida da montaria.

Rotineiro: andar calmamente com o animal; controlar o mesmo em caso de um susto causado por uma criatura ou evento não perigoso (uma lebre que atravesse o caminho do animal, por exemplo);

Fácil: fazer o cavalo saltar um obstáculo de até 1 metro de altura; manter a montaria calma durante uma situação de perigo (incêndio próximo, grande tumulto); cavalgar a toda velocidade;

Médio: manter o animal sob controle durante um ataque, se este não foi ferido; cavalgar a toda velocidade em uma situação adversa (tempestade pesada, chão levemente escorregadio);

Difícil: fazer um cavalo saltar um obstáculo de mais de 1m e menos de 1,5m de altura; controlar uma montaria ferida; cavalgar a toda velocidade em um local sinuoso (trilha estreita em mata fechada); trocar de montaria em movimento.

Muito Difícil: controlar a montaria durante uma catástrofe natural (terremoto, incêndio florestal, etc.);

Absurdo: saltar, com uma montaria, obstáculos de mais de 1,5m de altura ou 6m de comprimento; controlar a montaria sob ataque de um predador ou animal de grande porte;

Impossível: montar uma montaria ferida não adestrada em situações desfavoráveis através de obstáculos ou em perseguição.

Tarefas aperfeiçoadas: montar animal indomado; montar criatura exótica; saltar com a montaria; controlar montaria assustada; correr com a montaria; desmontar; conduzir montado e sem rédeas; conduzir várias criaturas, com rédeas.

Natação

Grupo: Manobra

Atributo base: físico

Teste sem nível: não ⊘

Restrita: não

Penalidades: Carga ♘; Armadura ♛

Esta Habilidade permite ao personagem sobreviver e deslocar-se em águas profundas. Quem não possui essa Habilidade simplesmente não sabe nadar. Águas profundas são aquelas em que um personagem não possa apoiar-se no fundo mantendo sua cabeça fora d'água. Essa Habilidade é, por motivos óbvios, altamente influenciada pelo tipo de armadura utilizada, não podendo executá-la aquele que estiver vestindo uma cota de malha parcial ou armadura mais pesada. O grau de dificuldade aumentará de acordo com o peso dos objetos que estejam sendo carregados pelo personagem (um saco, uma mochila ou mesmo outra pessoa).

Um fracasso no teste de habilidade significa que o personagem está cansando e engoliu água. Ele perde 2 pontos de EF por afogamento e avança no máximo a metade de sua VB, mas pode repetir o teste na próxima rodada. A EF perdida desta forma acumula para o cálculo das penalidades aplicadas por afogamento, conforme explicado no capítulo Mecânica de Jogo. Finalmente, um novo teste de habilidade deve ser realizado quando o personagem percorre uma distância de até 10 x VB nadando, ou até 5 x VB mergulhando.

A velocidade máxima que um personagem consegue se deslocar nadando ou mergulhando sem o apoio de magia é igual a sua Velocidade Base.

Rotineiro: águas calmas (mar com pequenas ondas, rio de corrente fraca);

Fácil: águas médias (mar com ondas ou rio com corrente forte);

Médio: águas agitadas;

Difícil: águas bravas (mar muito agitado ou corredeiras);

Muito difícil: águas assassinas (mar tempestuoso ou rio excepcionalmente encachoeirado. Só um atleta tentaria nadar nas Cataratas do Iguaçu);

Absurdo: encontrar uma corrente favorável ou ponto de apoio e deslocar-se a uma velocidade de 2 x VB durante a validade deste teste;

Impossível: águas torrenciais advindas de um volume absurdo de chuva de monções; dilúvio; ou furar a onda de um maremoto.

Tarefas aperfeiçoadas: nadar contra a correnteza; nadar a favor da correnteza; mergulhar; não desistir (tentar novamente); nadar em ondas; desviar de pedras; nadar por muito tempo; nadar para a superfície.

Náutica

Grupo: Profissional

Atributo base: intelecto

Teste sem nível: não ⊘

Restrita: sim ♟

Penalidades: nenhuma

Náutica confere a capacidade de utilizar e comandar uma embarcação e sua tripulação. Essa Habilidade é restrita para grande parte da população e não pode ser aprendida sem que o personagem tenha um tutor. O conhecimento de náutica pode ser ensinado por piratas, corsários e alguns militares que sobrevivem e patrulham no Lago Denégrio e nos mares de Tagmar;

Um sucesso no teste de Habilidade significará que o personagem conseguiu executar (em caso de embarcações pequenas) ou comandar (em caso de embarcação de grande porte) uma ação bem sucedida.

Existe uma exigência para que a tentativa seja executada com sucesso: a tripulação designada para agir tem de ser suficiente para o tipo de embarcação. No entanto, se o número de marujos for menor que o número da tripulação ideal, haverá um acréscimo de um Grau de Dificuldade na Habilidade (Rotineiro torna-se Fácil, Fácil torna-se Médio, etc.).

Rotineiro: atracar, zarpar ou manobrar com uma embarcação em condições normais;

Fácil: atracar, zarpar ou manobrar com uma embarcação em condições desfavoráveis (maré baixa, chuva, nevoeiro, noite, etc.);

Médio: uma embarcação navegando nas rotas comerciais; posicionar uma embarcação grande para ataques a distância em um turno náutico;

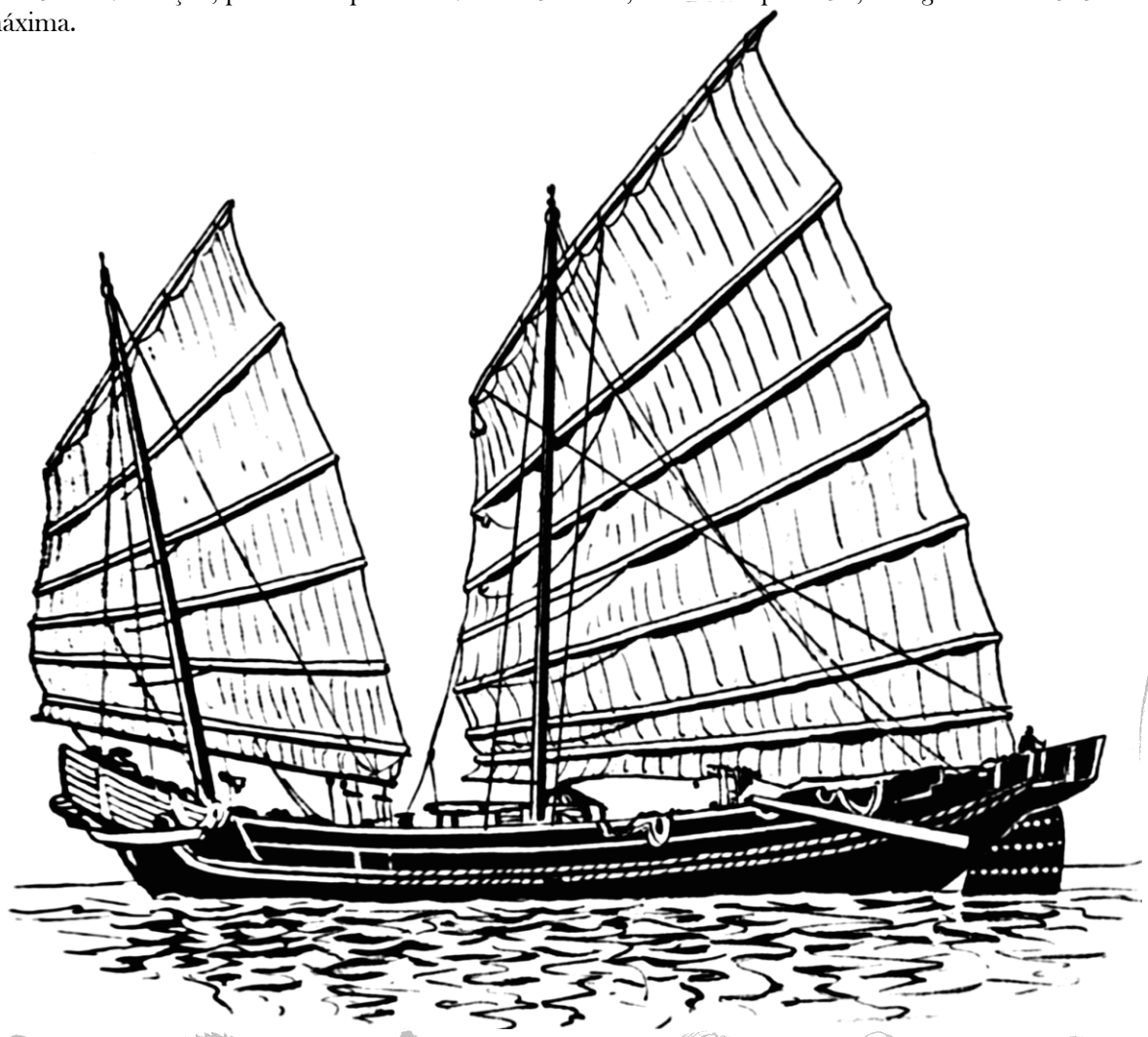
Difícil: manobrar uma embarcação em condições muito desfavoráveis (de noite com nevoeiro, chovendo e em maré baixa) ou mapear uma nova rota marítima; posicionar uma embarcação para abordagem em um turno náutico;

Muito Difícil: manter o barco na rota durante uma tempestade; manter a embarcação na rota enquanto próximo de maremotos ou furacões;

Absurdo: encontrar uma alternativa e conseguir mapear uma nova rota durante uma tempestade;

Impossível: mapear uma rota durante maremotos ou furacões.

Tarefas aperfeiçoadas: operar pequena embarcação; comandar tripulação; manter rota; mapear rota; abordar embarcação; posicionar para combate a distância; cruzar tempestades; navegar a velocidade máxima.



Navegação

Grupo: Geral

Atributo base: percepção

Teste sem nível: sim

Restrita: não

Penalidades: nenhuma

Navegação indica o senso de direção do personagem e sua capacidade de orientação espacial. Todos os testes supõem que o personagem está na superfície. Com exceção dos anões, qualquer indivíduo que tente realizar um teste de navegação em ambientes subterrâneos deverá realizá-lo com um grau de dificuldade a mais.

O possuidor dessa Habilidade pode utilizar a posição dos astros, para determinar direções cardeais ou sua posição aproximada. O erro é de aproximadamente 500 quilômetros, quando no mar. Ambas as opções são influenciadas pelas condições do tempo.

Navegação também pode ser usada para que o personagem se oriente em cidades desconhecidas, florestas, cavernas, labirintos e etc. Obviamente essa Habilidade não indica o caminho certo, mas impede que o usuário fique andando em círculos ou se perca completamente, não sabendo mais de que direção veio.

Essa Habilidade também inclui o uso e confecção de mapas para uso próprio. Isso, combinado com as duas outras utilidades, permite que seja usada para orientação durante uma viagem, seja ela por mar ou por terra. O uso de mapas alterará substancialmente o grau de dificuldade na execução da Habilidade. Note que existem magias que podem auxiliar nesta tarefa.

Rotineiro: determinação de direções cardeais a céu aberto;

Fácil: não se perder em uma cidade desconhecida;

Médio: determinação de posição; não se perder em uma floresta fechada ou caverna natural (identificar a direção por onde veio ou caminhos por onde já passou);

Difícil: ler um mapa de região desconhecida sem marcos geográficos óbvios;

Muito Difícil: identificar a direção por onde veio ou caminhos por onde já passou em um labirinto criado para confundir; orientar-se por instintos.

Absurdo: compreender um mapa em língua desconhecida e de uma região desconhecida através de sua simbologia;

Impossível: localizar-se quando é impossível estabelecer um ponto de referência; guiar-se corretamente valendo-se de um mapa errado;

Tarefas aperfeiçoadas: orientar-se pelas estrelas; mapear e ler mapas; orientar-se no subterrâneo; estabelece pontos de referência em terra; estabelece pontos de referência no mar; percorrer labirintos; confiar nos instintos; reconhecer erros de cartografia.

Negocíação

Grupo: Influência

Atributo base: carisma

Teste sem nível: sim

Restrita: não

Penalidades: nenhuma

Negociação é o tino do personagem para a realização de trocas comerciais e escambos favoráveis. Ela tem dois objetivos principais. O primeiro é a capacidade de determinar o valor comercial de um item, sua autenticidade e onde é possível comprá-lo ou vendê-lo. O segundo é o talento para negociar preços a fim de vender um item mais caro ou comprar mais barato do que seu preço de mercado. O Mestre deve determinar os benefícios que um resultado vantajoso de negociação gere em um escambo, podendo ser utilizado o preço dos itens apresentados na seção Pertences e Afins.

Determinar preço e autenticidade de um item é uma tarefa que exige tempo. Dependendo do objeto analisado, o personagem ainda pode precisar de equipamento especial como lupas, balanças ou outras ferramentas, a critério do mestre. A dificuldade da rolagem deve ser determinada pelo Mestre antes do lançamento do dado, mas não deve ser revelada ao jogador para que este não saiba se a avaliação foi condizente com o real preço comercial do item. O mesmo é válido para a determinação da autenticidade de um artefato qualquer.

Para barganhar em uma negociação de preços o personagem precisa rolar um teste resistido contra seu comprador ou vendedor. A diferença de resultados resultará em um acréscimo ou redução de preço em relação ao preço justo do item, estabelecido pelo Mestre, de acordo com a seguinte tabela de orientação:

Empate: vender ou comprar uma mercadoria pelo preço justo.

Diferença de 1 Nível de Dificuldade: vender com preço 10% maior; comprar um item por 90% do valor.

Diferença de 2 níveis de dificuldade: vender com preço 25% maior; comprar um item por 80% do valor.

Diferença de 3 níveis de dificuldade: vender um item com preço 50% maior; comprar um item por 70% do valor.

Diferença de 4 níveis de dificuldade: vender um item com preço 75% maior; comprar um item por 60% do valor.

Diferença de 5 níveis de dificuldade: vender um item com preço 100% maior (o dobro); comprar um item por 50% do valor (metade).

Diferença de 6 níveis de dificuldade: vender um item com preço 200% maior (o triplo); comprar um item por 30% do valor.

Os outros usos de negociação envolvem uma dificuldade estabelecida pelo Mestre inspirada nas seguintes orientações:

Rotineiro: avaliar um item de uso comum ou de produção numerosa; descobrir onde comprar um cavalo treinado em uma cidade capital;

Fácil: avaliar uma mercadoria mais complexa, porém bem conhecida; descobrir onde comprar um cavalo preparado para a guerra em uma cidade capital;

Médio: avaliar uma mercadoria rara ou feita sob medida (uma armadura luxuosa, uma espada bem forjada, uma joia simples); reconhecer uma falsificação grosseira ou moeda muito adulterada; descobrir onde comprar uma montante em uma cidade de médio porte;

Difícil: avaliar mercadorias raras e estranhas; reconhecer uma falsificação razoável; descobrir onde comprar materiais para magia em uma cidade de grande porte;

Muito Difícil: avaliar obras de arte e objetos raríssimos; reconhecer excelentes falsificações; descobrir onde comprar materiais para magia em uma cidade de médio porte;

Absurdo: avaliar objetos únicos e praticamente desconhecidos; descobrir onde comprar materiais para magia em uma cidade de pequeno porte;

Impossível: avaliar objetos completamente além da experiência do personagem; descobrir onde comprar materiais para magia necromântica em uma vila.

Tarefas aperfeiçoadas: mercadorias baratas; pinturas e esculturas; armas e armaduras; pedras preciosas; joias; somas vultosas; extorquir; escambo.

Operação de Cerco

Grupo: Profissional

Atributo base: percepção

Teste sem nível: não ⊘

Restrita: sim

Penalidades: nenhuma

A Operação de Cerco, também conhecida pelo nome de Poliorcética, é uma habilidade ampla que envolve o conjunto de técnicas, conhecimentos e habilidades militares empregadas para realizar ou defender-se(antipoliorcética) de um cerco. O conhecimento da habilidade também deve ser exigido para coordenar adequadamente um pequeno grupo de operadores de dispositivos de guerra (balestras, catapultas, torres de cerco, aríetes e similares),quando estes equipamentos necessitarem de várias pessoas para o correto funcionamento, bem como para prever quais são os pontos estratégicos mais importantes de serem mantidos quando se executa um cerco ou defende-se contra ele.

Essa é uma habilidade com um viés prático, a de realizar operações militares ao locomover armas e coordenar suas operações, mas também teórico, como o de determinar pontos estratégicos mais valiosos para uma ofensiva ou defensiva de cerco. Utiliza-se a habilidade liderança para que um personagem consiga, ele mesmo, pôr em prática a teoria através da orientação a seus comandados. Um teste dessa Habilidade tem uma validade de 1 hora. O jogador não pode pedir outra tentativa antes que esse tempo tenha se passado.

O mestre deve exigir apenas um teste para cada grande grupo de máquinas iguais que se deseja preparar e disparar pelo período de validade do teste. Um sucesso indica que o personagem não cometerá erros durante as operações; um fracasso indica que ele se atrapalha e todos os envolvidos recebem uma penalidade em 1 nível em seus testes que envolvam as máquinas operadas (uma balestra está com a mira descalibrada, uma torre de cerco está muito longe do muro etc.); uma falha crítica indica que as máquinas enguiçaram e não podem operar ou se mover até serem consertadas por um carpinteiro (leva 1 hora). Esta habilidade não deve ser empregada como ataque, para apontar e atingir um alvo, mas sim para operar corretamente.

Quando movimenta tropas e estabelece pontos estratégicos para guardar posições, um bom operador de cerco leva em consideração o potencial ofensivo de seu oponente, o que inclui o alcance das magias de evocadores, no momento de montar e mover seus pelotões, estruturas e armas. Um fracasso em um teste com esta finalidade indica que o oponente terá livre movimentação naquele período e não terá dificuldade em receber mantimentos ou atacar com os recursos que possui. Uma falha crítica não só faz a operação não surtir efeito, como também abre uma brecha nas próprias defesas, concedendo um bônus de 1 nível em qualquer movimentação inimiga sobre as tropas aliadas (geralmente tais operações envolvem esta habilidade ou Liderança, ou Náutica).

Quando dois operadores de cerco competem - um defendendo uma posição e o outro a cercando, por exemplo - o mestre deverá exigir um teste resistido. Um empate indicará a manutenção da situação, com favorecimento à defesa sempre que for necessário definir. O vencedor terá alguma vantagem definida pelo mestre.

Rotineiro: Montar um cerco em uma área com apenas uma ou duas rotas de acesso; disparar um mecanismo de cerco preparado para tal;

Fácil: racionar água e mantimentos para que durem o dobro do tempo normal sem acarretar perda de rendimento das tropas; recarregar ou coordenar a recarga de munição de um mecanismo de cerco;

Médio: controlar totalmente a entrada e a saída de uma área cercada que disponha de muitos acessos; mirar ou coordenar uma equipe para mirar uma arma de cerco; guiar uma equipe para que esta movimente um dispositivo móvel, tal como um aríete ou uma torre de cerco;

Difícil: manter uma ofensiva de cerco por mais de uma semana; racionar água e mantimentos para que durem o triplo do tempo normal sem acarretar perda de rendimento das tropas; Estabelecer pontos estratégicos para a colocação de dispositivos de cerco, a fim de obter melhor defesa e ataque possíveis; Determinar, em teoria, os pontos estratégicos mais eficazes para fins de cerco;

Muito difícil: obter uma vantagem tática sobre qualquer ação do inimigo; coordenar equipes de até quatro armas de cerco simultaneamente para que apontem ou se locomovam a fim de ganhar tempo;

Absurdo: encontrar uma brecha nas defesas inimigas para infiltrar um pelotão pequeno; encontrar uma brecha no cerco para receber suprimentos, reiniciando o tempo de racionamento, ou uma abertura para um ataque mais efetivo; preparar várias máquinas de cerco para dispararem em sincronia completa, culminando em mais dano efetivo (os atacantes recebem 1 nível a mais de dano); encaixar uma torre de cerco em um local sem defesas imediatas, resultando em tempo extra para ocupação;

Impossível: Coordenar simultaneamente equipes com armas ou dispositivos de cerco diferentes ou que estejam executando ações diferentes, tais como disparar e movimentar; determinar pontos estratégicos desconhecidos, tais como as passagens secretas de um castelo.

Tarefas aperfeiçoadas: operar máquinas de guerra; coordenar máquinas de guerra; desestabilizar moral; atravessar cerco; atravessar defesas; interceptar suprimentos; planejar cerco; sobreviver cercado.

Persuasão

Grupo: Influência

Atributo base: carisma

Teste sem nível: sim

Restrita: não

Penalidades: nenhuma

Esta é a habilidade de falar e argumentar convincentemente através da eloquência ou da intimidação. Ela é usada principalmente com a finalidade de implantar um ponto de vista em outras pessoas, mas também pode ser utilizada para interpretação dramática, como a interpretação convincente de um personagem, na declamação de poesias e para narrar histórias de forma atraente.

A dificuldade no teste de habilidade é um critério do mestre e dependerá do argumento criado pelo jogador que interpreta o personagem persuasor. No entanto, algumas condições da persuasão irão impor modificadores de dificuldade na rolagem. As que mais frequentemente impõem penalidade são: raça do persuadido diferente do persuasor; ambiente hostil ou com preconceito contra o persuasor; persuasor com dicção limitada. Impõem bônus com mais frequência as condições: persuasor é um morador local; persuasor tem boa fama para com o persuadido, ou influência sobre ele; persuadido tem sentimentos positivos pelo persuasor; persuadido em condições desfavoráveis;

O mestre ainda deve considerar o uso de magias, pois várias tem o potencial de tornar um ambiente hostil em amistoso e vice-versa, alterando a dificuldade do teste;

Rotineiro: coisas claramente óbvias (três homens armados até os dentes dizendo a um único homem desarmado "Você não tem chance; entregue o seu dinheiro sem resistir, senão...");

Fácil: convencer alguém já predisposto a acreditar no personagem (convencer uma jovem mulher de que esta é bela, ou dizer a uma autoridade aquilo que esta deseja ouvir);

Médio: conseguir persuadir alguém não muito inclinado a ser convencido, porém não hostil (conseguir uma informação que pode embaraçar o informante);

Difícil: persuadir alguém hostil ao personagem (a policia, guardas desconfiados);

Muito Difícil: persuadir alguém com intenções perigosas ou violentas contra o personagem, ou quando apanhado em uma situação comprometedora ("Não senhor guarda, eu achei esta bolsa, dita roubada, e apenas procurava seu dono para devolvê-la");

Absurdo: confundir uma testemunha ou um juiz e acabar persuadindo-os do contrário;

Impossível: persuadir um inimigo/rival declarado.

Tarefas aperfeiçoadas: arremedo; atuação séria; atuação cômica; convencer; ameaçar; humilhar; prolongar discussões; provocar.

Religião

Grupo: Conhecimento

Atributo base: intelecto

Teste sem nível: sim

Restrita: não

Penalidades: nenhuma

Consiste no conhecimento dos dogmas e tradições das religiões conhecidas bem como de aspectos referentes aos deuses, enviados e demônios. Um personagem com a habilidade religião consegue reconhecer símbolos sagrados e profanos, identificar criaturas oriundas dos planos infernal e dos deuses, bem como relacionar itens mágicos de origem divina ou profana aos seus criadores;

Esta habilidade possui um ramo de conhecimento que deve ser escolhido no momento em que se adquire o primeiro nível em Religião. Os personagem realizará qualquer teste fora de seu ramo de conhecimento com um grau de dificuldade a mais. No entanto, é comum entre todos os ramos de religião o conhecimento sobre criaturas como enviados, demônios e as outras criaturas dos planos divinos e infernais. Um personagem com Religião saberá dizer se uma criatura pode ser esconjurada ou invocada (mesmo que ele mesmo não possa realizar), se é normalmente amistosa ou hostil, bem como conhecer superficialmente suas capacidades.

Os ramos de conhecimento podem ser:

Deuses: Os dogmas e tradições ditados pelos deuses do panteão de Tagmar. Estão incluídos conhecimentos de símbolos e personalidades importantes da história das congregações e ordens sagradas, as simpatias, rituais e as lendas que as cercam;

Demônios: Os dogmas e tradições ditados pelo demônios e seguidos pelos demonistas. Estão incluídos o conhecimentos de símbolos e personalidades importantes da seita, seus ídolos e rituais. Este conhecimento é raro e visto com maus olhos por toda a sociedade. Além de ser estudado em Runa e Saravossa, Religião (Demônios) é estudado dentro das ordens, algumas escolas de magia e em alguns poucos e secretos círculos;

Itens Sagrados: Conhecimento da origem de itens mágicos. Um personagem com este conhecimento será capaz de reconhecer um item mágico de origem divina ou profana após analisar suas marcas e símbolos, desde que haja alguma. Além disso, ele será capaz de deduzir uma ou todas as capacidades de tal item, a critério do mestre.

O ramo de conhecimento de um sacerdote deve ser Religião (Deuses). No entanto, eles são aperfeiçoados em Religião como um todo e realizam qualquer teste nesta habilidade com um grau de dificuldade a menos. Um sacerdote que pertence a uma ordem sacerdotal realiza qualquer teste relacionado a sua própria ordem com dois graus de dificuldade a menos, em vez de um.

Um teste de religião pode ser invocado pelo jogador apenas uma vez para cada milagre, vestígio, item ou criatura encontrada. Além disso, uma falha crítica no teste dá informações erradas que vão passar a fazer parte do conhecimento do personagem, o que poderá gerar um constrangimento ou até mesmo ferimentos no futuro.

Rotineiro: conhecer os principais conceitos ligados a um deus (Palier – Elfos, conhecimento; Blator – Anões, guerra; Cambu – comércio...), demônio (Anasmadis - vício, Diatrimis - vingança, Mocna - selvageria...), criaturas (enviados são divinos, demônios infernais) ou itens (são sagrados ou profanos).

Fácil: identificar qual o deus patrono de uma igreja ou sacerdote pelos símbolos e vestes; reconhecer os vestígios de um grande ritual profano ou o símbolo dos demônios; reconhecer um item como sendo sagrado ou profano, desde que ele tenha alguma marca para identificá-lo;

reconhecer uma criatura como sendo divina ou infernal;

Médio: conhecer a fundo os conceitos de um deus, sendo capaz de identificar seus seguidores e rituais em sua homenagem; o mesmo para demonistas; deduzir a relação de um item sagrado ou profano com seu patrono. Por exemplo, deduzir que um martelo sagrado foi criado em honra à Parom; identificar o tipo de criatura que se enfrenta (enviado tipo I, demônio tipo I, etc.);

Difícil: identificar através de gestos ou sinais que um sacerdote está realizando um milagre; reconhecer os vestígios de um pequeno ritual profano há muito realizado; resgatar o propósito de um item mágico sagrado ou divino; saber a melhor forma de interagir com uma criatura divina ou infernal (evita o combate por 1 rodada);

Muito Difícil: perceber através de pequenos sinais que uma pessoa ou animal é um enviado disfarçado; identificar, com certeza, de qual deus veio um enviado manifesto; lembrar de um ou mais poderes de um item mágico sagrado ou profano; saber qual é o poder mais perigoso de uma criatura divina ou infernal;

Absurdo: identificar exatamente qual foi o milagre realizado por um sacerdote; perceber através de pequenos sinais que uma pessoa ou animal é um demônio disfarçado; descobrir uma marca que lhe entregará quem foi o criador de um item sagrado ou profano; reconhecer uma criatura como sendo exatamente àquela da descrição que você leu no livro (tem acesso total a ficha);

Impossível: identificar através de documentos ou gravuras como hieróglifos que ritual ou milagre se pode realizar pelos escritos antigos.

Tarefas aperfeiçoadas: cerimônias e rituais sagrados; cerimônias e rituais profanos; reconhecer itens sagrados; reconhecer itens profanos; símbolos; doutrinas; ordens sagradas; cultos profanos.

Sabedoria

Grupo: Conhecimento

Atributo base: carisma

Teste sem nível: sim

Restrita: não

Penalidades: nenhuma

Este é a habilidades dos anciões e dos conselheiros. A sabedoria envolve o conhecimento de história, lendas, natureza, geografia, monstros que supostamente habitam uma região, pessoas e símbolos comuns. Os sábios conhecem o passado e o ambiente ao seu redor, sendo capazes de formar o melhor juízo das situações que se apresentam.

A sabedoria é um conhecimento que se adquire com leitura, observação ou experiência e tem uma ênfase muito maior no entorno com o qual o sábio passou mais tempo do que nos locais distantes ou de pequena importância. Contudo, também é importante ressaltar que apenas aqueles que são capazes de compreender a própria natureza são capazes de compreender a natureza ao seu redor.

Como é uma ampla habilidade, a sabedoria deve ser adquirida em áreas de atuação, de acordo com as culturas a qual o personagem pode ter contato, pois o sábio de um lugar pode ser o tolo de outro. São áreas de atuação possíveis:

Molda: todo o noroeste dos reinos, que incluem os reinos de Calco, Conti, Plana, Azanti, Filanti e Acordo;

Runa: todo o nordeste dos reinos, que incluem os reinos de Portis, As cidades Estado, Luna e Marana;

Águas: A sabedoria dos marinheiros e dos homens do mar. Ela inclui a sabedoria sobre os povos de Porto Livre, dos navegantes do Lago Denégrio, dos códigos dos piratas e lendas sobre tesouros e ilhas nunca cartografadas incluindo, possivelmente, as Ilhas Independentes.

Verrogari: todo o sudeste dos reinos, que incluem os reinos de Verrogar, Dantsem, Eredra e alguns conhecimentos sobre os bárbaros do sul da muralha, suas terras e lendas.

Leva: todo o sudoeste dos reinos, que incluem os reinos da Levânia, Abadom e Ludgrim, bem como lendas e referências sobre a origem dos bankdis e demonistas, seus símbolos, heróis e lendas.

Élfica: conhecimento preciso de natureza e sobre todas as terras e culturas élficas, incluindo Âmien e Lar, bem como sobre as comunidades élficas espalhadas pelo continente e também sobre histórias e lendas sobre Dartel. Os elfos sombrios não são abrangidos pela sabedoria élfica.

Anã: conhecimento sobre o mundo debaixo de Tagmar. A sabedoria anã envolve o conhecimento de flora e fauna subterrânea, dos clãs dos anões, suas lendas, histórias e inimigos mais tradicionais.

Embora as áreas de conhecimento tenham sido apresentadas como um limite político para fins de simplificação, o mestre deve ter o cuidado de lembrar-se que a sabedoria tem limites culturais. Isso quer dizer que se um sábio navega pelo Rio Sevides no interior de Eredra, é a sabedoria das Águas que deve ser empregada para determinar o tipo de criaturas do rio que eles poderão se deparar.

Para determinar a dificuldade de um teste, o mestre deve considerar a área de atuação da habilidade e então estabelecer um resultado alvo com base na familiaridade do assunto ao personagem. Por exemplo, será mais difícil para um elfo de Âmien saber algo de Lar, mesmo que possua a sabedoria élfica.

Rotineiro: Conhecer o nome de formações naturais locais, lendas comuns e os nomes de governantes importantes; reconhecer o modo de agir de monstros comuns na região que o personagem está habituado;

Fácil: Conhecer as lendas dos heróis famosos, incluindo seus nomes e as características da região onde suas estórias se passam; relacionar as características descritas por um leigo a um monstro de atividades comuns, como orcos, ogros e animais selvagens.

Médio: Saber o nome de grandes personalidades de terras distantes; conhecer histórias de itens famosos e suas origens; saber quais movimentos esperar de monstros incomuns ao ambiente habitual do personagem (monstros limitados ao estágio 9), após reconhecê-los;

Difícil: Apontar pontos de interesse não registrados em mapas comuns. Prever, com uma pequena margem de erro, as ações importantes de uma pessoa com base no conhecimento das histórias e tradições de seu clã; saber quais movimentos esperar de monstros raros ou comuns de terras pouco familiares ao personagem (monstros limitados ao estágio 13);

Muito difícil: Deduzir se um local é o berço de alguma lenda com base nas estórias e no contato direto com a área. Reconhecer símbolos de sociedades secretas; saber quais movimentos esperar de monstros muito raros ou incomuns, mas de terras conhecidas indiretamente pelo personagem através de estudo, artes etc. (monstros limitados ao estágio 20);

Absurdo: Prever o resultado de uma negociação entre dois povos que nunca interagiram com base em suas características observadas; saber quais movimentos esperar de monstros únicos (sem limitação de estágio), baseando-se em relatos de suas atividades em alguma região;

Impossível: Reconhecer símbolos de sociedades desconhecidas. Saber histórias de acontecimentos sem testemunhas. Saber apontar locais em regiões nunca antes exploradas. Saber que movimentos esperar de monstros únicos e sem histórico relatados de atividades.

Tarefas aperfeiçoadas: histórias; geografia; heróis; clãs; ameaças locais; lendas; comportamento social; símbolos.

Seguir Trilhas

Grupo: Geral

Atributo base: percepção

Teste sem nível: sim

Restrita: não

Penalidades: Elmo

Esta é uma habilidade técnica e serve para encontrar e seguir trilhas feitas por qualquer tipo de criatura, bem como para ocultar as suas próprias. A critério do mestre, dependendo do ambiente, ela pode fornecer outros tipos de informação sobre quem, o que e como foi criada a pista, se pertencem a humanoides ou quadrúpedes, quantidade aproximada, tamanho estimado dos indivíduos, velocidade com que se deslocam etc.

O mestre deve estar atento para os vários usos desta habilidade. Ela não permite só o rastreamento de trilhas visuais, mas sim as vinculadas a todos os sentidos, especialmente auditivas e olfativas. Portanto, um personagem pode seguir trilhas para rastrear um odor. Contudo, ele estará limitado por suas próprias capacidades físicas, a critério do mestre. Por exemplo, um humano não tem um olfato apurado o suficiente para seguir uma trilha de odor que se inicia há um quilômetro, mas um cão talvez seja. Logo, o mestre deverá ajustar a dificuldade ou até torná-la impossível de acordo com a situação.

Personagens empregando esta habilidade se deslocam na metade da velocidade normal. Um teste deve ser realizado a cada dia de rastreamento ou a cada vez que o ambiente sofrer mudanças drásticas. São exemplos destas mudanças o começo de uma chuva torrencial, a mudança de terreno para um local mais difícil de detectar os rastros (areia - pedra, estrada - cidade etc) ou o cruzamento com um rio ou outro local que mascare as pistas.

Quando um Personagem tenta seguir a trilha de outro que tenta ocultá-la, o mestre deve ordenar um teste resistido e aplicar os modificadores temporais, além dos que julgar necessário devido ao clima e ao terreno. Um empate significa a manutenção da situação anterior: se o perseguidor estava na trilha, ele continua; se houve alguma mudança no terreno, ele perde. Detalhes ficam a critério do mestre.

A base do teste de seguir trilhas leva em consideração o tempo que a trilha foi aberta e não considera efeitos meteorológicos, terreno, e o número de seres que abriram a trilha. Para incluir estas variáveis, considera-se:

Clima: Instável, com chuvas ou ventos moderados, impõem um grau de dificuldade a mais na rolagem ou concedem 5 colunas adicionais no teste resistido de quem oculta a trilha; extremos, como fortes tempestades ou calor escaldante, impõem dois graus de dificuldade a mais na rolagem ou concedem 10 colunas adicionais ao testes resistido de quem oculta a trilha.

Terreno: Terreno fofo e facilmente marcado concede um grau de bônus na rolagem, ou concede 5 colunas adicionais no teste resistido de quem persegue; areia, solo ou grama é o padrão e não concedem modificadores; terreno pedregoso impõe um grau a mais de dificuldade ou concedem 5 colunas adicionais no teste resistido de quem oculta a trilha; Terreno coberto pela água impõe dois graus de dificuldade a mais na rolagem ou concede 10 colunas adicionais no teste resistido de quem oculta a trilha;

Número de perseguidos: Até 5 humanos ou equivalentes não concedem benefícios; até 30 humanos ou equivalentes concedem um grau de bônus à rolagem para rastrear ou 5 colunas adicionais no teste resistido para quem persegue; até 100 humanos ou equivalentes concedem dois graus de bônus à rolagem para rastrear ou 10 colunas adicionais no teste resistido de quem persegue; mais de 100 humanos ou equivalentes concedem três graus de bônus à rolagem para rastrear ou 15 colunas adicionais no teste resistido de quem persegue;

O termo "humanos ou equivalentes" significam humanoides de tamanho humano. Para criaturas maiores, como cavalos ou gigantes, o mestre pode considerar modificadores diferentes. Os modificadores acima deve ser aplicados sobre as seguintes orientações quanto ao tempo que a trilha foi aberta:

Rotineiro: a trilha é fresca (feita há menos de duas horas) e foi deixada sem a preocupação de ser ocultada; +10 na rolagem de quem persegue;

Fácil: a trilha foi feita há menos de 12 horas; +5 na rolagem de quem persegue;

Médio: a trilha foi feita há algum tempo (entre 12 e 48 horas); sem modificadores para perseguição;

Difícil: a trilha foi feita há um bom tempo (entre dois e quatro dias); +5 na rolagem de quem oculta a trilha;

Muito Difícil: a trilha foi feita há muito tempo (entre quatro e sete dias); + 10 na rolagem de quem oculta a trilha;

Absurdo: você não precisa seguir atentamente a trilha, pois conhece o caminho e sabe para onde os rastreados estão indo até seu próximo teste. Você se desloca com a velocidade normal.

Impossível: a trilha foi feita há tempo demais (mais de dez dias).

Tarefas aperfeiçoadas: ocultar trilha; rastrear odor; perseguir montarias; perseguir humanoides; encontrar rastros; conhecimento em terrenos e climas ruins; perseguir na cidade.

Sensitividade

Grupo: Geral

Atributo base: aura

Teste sem nível: sim

Restrita: não

Penalidades: Armadura

As magias, os espíritos e as conexões com os vários planos de existência paralelos à Tagmar deixam uma marca no mundo que todos são capazes de experimentar em maior ou menor grau através de sinais como sensações estranhas, emoções aflorantes ou intuições repentinas. A habilidade para interpretar tais sinais de forma prática e rápida chama-se Sensitividade e ela relaciona-se intimamente com a força e flexibilidade da aura de cada indivíduo.

A Sensitividade é frequentemente interpretada como um dom, mas ela pode ser aperfeiçoada ao máximo através do estudo e da meditação. Xamãs, sacerdotes e especialmente magos são os que mais frequentemente desenvolvem esta habilidade, pois ela está muito relacionada com suas atividades cotidianas.

É importante destacar que as respostas obtidas por um teste de Sensitividade são sempre imprecisos ou vagos, pois suas respostas vem sempre na forma de sensações tais como calafrios, receios, transpiração forte, alívio, tendências a mudanças de humor, esperança, descrédito, vazio, alegria, tristeza, enfim, uma série de respostas físicas ou emocionais que o personagem sente devido à influência que o ambiente exerce sobre sua aura. Ocasionalmente, mas não sempre, a habilidade Misticismo pode ser utilizada para detalhar as impressões obtidas com Sensitividade. Outro ponto importante é que a Habilidade nunca pode ser utilizada para resistir ou quebrar nenhuma forma de encanto, pois ela representa apenas a capacidade de percebê-los e, em menor grau, de interpretá-los.

O mestre pode exigir um teste de Sensitividade para o personagem, por exemplo, pressentir uma aura impregnada em um ambiente; pressentir que uma magia está sendo realizada ou que um encantamento está ativo nas proximidades; pressentir a presença de objetos ou criaturas próximas incorpóreas ou sob efeito de magia; ou ainda para detectar a existência de portais mágicos intra ou interdimensionais. Como sempre, a Habilidade não aponta com precisão para o que é mágico, mas sim fornece uma intuição de que existe magia no mesmo ambiente em que ele se encontra. Dependendo do poder da magia ou da intensidade da aura local, o personagem pode nem saber se a sua intuição sensitiva refere-se a uma criatura, item mágico ou a um portal, por exemplo.

Rotineiro: Perceber se há algo de errado com a aura de uma pessoa afetivamente próxima;

Fácil: Pressentir se um ambiente é maligno ou benigno através de sensações como calafrios, alívio, ou alguma forte lembrança que vem à tona e represente o clima do local;

Médio: Ficar "com a pulga atrás da orelha" se existir alguma criatura incorpórea nas proximidades. Esse receio do personagem virá acompanhado de sensações positivas se esta criatura for amigável ou neutra e de sensações negativas se ela for hostil; perceber se há algo errado com a aura de algum amigo ou uma pessoa de relações frequentes;

Difícil: Intuição com portais: experimenta sensações tais como apreensão se estiver na presença de um portal ativo que leva para um local desconhecido, ou esperança se o portal leva para um local que se deseja estar;

Muito difícil: Sentir um vazio ao interagir com uma pessoa que age sob efeito de magia, pois ela estará com sua aura dominada;

Absurdo: A aura do local ou objeto próximo afina-se perfeitamente com a sua. Como consequência, você relembra momentos fortes ou traumáticos, mas tais lembranças são sutilmente alteradas para darem respostas visuais sobre o local ou objeto; Por exemplo, ao encontrar um objeto você relembra o triste dia em que perdeu seu pai mas, na lembrança do sepultamento você vê o rosto de alguém carregando aquele objeto;

Impossível: Perceber qualquer forma de encantamento lançado sobre si mesmo. Resistir a magias. Ativar objetos mágicos.

Tarefas aperfeiçoadas: pressentir karma arcano não infernal; pressentir karma divino; pressentir karma infernal; sentir auras alteradas; sentir auras em objetos; pressentir o perigo; pressentir maldade.

Sobrevivência

Atributo base: percepção

Grupo: Geral

Teste sem nível: sim

Restrita: não

Penalidades: nenhuma

Sobrevivência é uma Habilidade que reúne conhecimentos teóricos e de campo, que permitem que seu conhecedor e alguns protegidos sobrevivam em todos os tipos de ambientes ermos e condições inóspitas. Ela permite que o personagem encontre comida, água, abrigo e permite também que ele evite fenômenos naturais perigosos nos mais diversos tipos de terrenos. Ela também permite reconhecer as maiores ameaças dos terrenos em questão, como plantas venenosas, animais hostis e monstros perigosos. Finalmente, esta confere ao personagem a capacidade de preparar alimentos e bebidas.

Esta habilidade dá ao personagem a capacidade de reconhecer quando um monstro ou animal é uma ameaça ou não, mas ela não informa detalhes sobre a criatura. Por exemplo, um rastreador de pântanos saberá que um animal está sentindo-se ameaçado e é perigoso, mas não saberá o que é ou o que aquela criatura pode fazer. Além disso, como é baseado em experiência e impressões, ela só fornece tais informações quando o personagem encontra a criatura, não antes.

Esta habilidade possui vários ramos de conhecimento devido a grande variedade que se encontra em diferentes lugares. Estes ramos se dividem em: floresta/selva, cerrado/savana, praia/montanha, geleira/tunda, mangue/pântano e deserto. Todos os testes realizados para um terreno diferente do ramo de conhecimento do personagem recebem um nível de penalidade no resultado.

Testes de sobrevivência podem ser empregados para procurar e colher ervas dos mais variados tipos. Contudo, a habilidade implica apenas no conhecimento das ervas in natura e de suas características relativas à sobrevivência, como uso com finalidade condimentar e nutricional. Por exemplo, ela dá ao personagem o conhecimento necessário para não se alimentar de uma planta venenosa, mas ele não é capaz de utilizá-la como veneno (exceto, é claro, na forma in natura, que é pouco útil e muito fácil de ser percebida).

Rotineiro: planejar os suprimentos que devem ser levados/estocados para uma viagem conhecida por um ambiente sem grandes dificuldades; conseguir comida para si mesmo em ambiente favorável; acender uma fogueira usando pederneiras; reconhecer plantas venenosa comuns; reconhecer os animais

predadores mais comuns da região; preparar chá, café ou mate; conseguir comida e bebida para si mesmo em condições normais;

Fácil: acender uma fogueira sem equipamento algum; evitar ser prejudicado por fenômenos naturais comuns como chuva, calor, frio, insetos etc.; reconhecer os monstros predadores da região; preparar misturas com forte odor, capaz de atrair ou afugentar criaturas específicas em um raio de 30 metros; conseguir comida para até três pessoas;

Médio: evitar doenças e contaminações naturais; reconhecer animais selvagens de pequeno porte ou maiores; reconhecer criaturas comuns da região, sejam presas ou predadores; preparar bebidas destiladas e fermentadas (tempo fica a critério do mestre); conseguir alimento para até 10 pessoas ou para você em condições desfavoráveis (quando ferido, doente ou em região sem presença de criaturas vivas);

Difícil: evitar ser prejudicado por fenômenos naturais graves como furacões/tufões, terremotos, tempestades de areia etc.; conseguir comida para si mesmo em condições desfavoráveis (ferido ou doente); reconhecer insetos e encontrar aqueles que podem servir como alimento; reconhecer criaturas raras da região; conseguir alimento para até 20 pessoas, ou 2 em condições desfavoráveis (quando ferido, doente ou em região sem presença de criaturas vivas);

Muito Difícil: estimar os suprimentos que devem ser levados/estocados para uma viagem desconhecida por um ambiente perigoso (deserto, geleira etc.); reconhecer uma criatura única que habita a região; conseguir alimento para até 50 pessoas, ou 5 em condições desfavoráveis (quando ferido, doente ou em região sem presença de criaturas vivas);

Absurdo: encontrar abrigo em um local improvável; por alguma razão você conhece o nome e a história desta criatura inteligente que habita a região; A caça foi boa, conseguiu alimento para até 100 pessoas!

Impossível: montar acampamento em terreno hostil e desconhecido buscando ou providenciando alimentos durante situações adversas. reconhecer detalhes de uma criatura única de uma região diferente do ramo de conhecimento;

Tarefas aperfeiçoadas: encontrar abrigo; encontrar ervas comestíveis; caçar; pescar; preparar bebidas; preparar alimentos; reconhecer o perigo; alimentar dezenas de pessoas.

Trabalho em Metal

Grupo: Profissional

Atributo base: físico

Teste sem nível: sim

Restrita: sim

Penalidades: nenhuma

Esta Habilidade permite que um personagem faça ou repare objetos de metal. Note que apenas possuir a Habilidade não permite que o jogador faça os objetos que deseja, pois ele também precisa ter acesso aos instrumentos necessários. Essa Habilidade fornece apenas o conhecimento de como fazer, e não o material e os instrumentos necessários.

Os graus de dificuldade variam de acordo com a dificuldade do trabalho proposto e da disponibilidade de instalações e ferramentas adequadas (por exemplo: um ferreiro sem um torno só poderá fabricar setas e lâminas cegas).

Para se fazer um objeto, procede-se da seguinte maneira: o Mestre determina o tempo necessário e o jogador diz qual o seu nível na Habilidade. O Mestre rola secretamente e verifica qual o resultado. Se o jogador obtiver sucesso, o objeto está pronto. Se ele fracassar normalmente, o item ficou pronto, mas não pode ser usado devido a um defeito de fabricação. Se o resultado for uma Falha Crítica, o item está pronto e pode ser utilizado, mas vai se quebrar na primeira vez que for submetido à grande tensão. Por exemplo: uma espada se quebra na primeira vez que quem a estiver usando realizar um ataque 100%. Para se detectar um item nesse estado é necessário um teste de Dificuldade Muito Difícil por alguém que não seja seu criador. O custo que deve ser empenhado em cada tentativa de fabricação é igual a metade do custo de compra do objeto.

Para se reparar um objeto realiza-se um teste e, se bem-sucedido , o objeto está consertado. Com um fracasso comum o objeto continua danificado, podendo o jogador tentar de novo ao custo de 1/4 do custo de compra. Se obtiver Verde (Falha crítica), o objeto está destruído e sem conserto.

É possível empregar esta habilidade para melhorar armas metálicas. A tentativa é realizada como se fosse um reparo. Contudo, todos os testes são considerados difíceis ou, no caso de armas ou armaduras exóticas para o personagem, muito difíceis. Se o personagem obtiver uma falha crítica o objeto está danificado e precisará ser consertado conforme acima (armaduras tem absorção levada a 0). Uma falha comum não traz maiores prejuízos. Um sucesso indica que a arma foi colocada em ótimas condições e concederá um bônus de +1 em qualquer um dos modificadores LMP, a critério do artesão, mas apenas até sofrer alguma avaria, a critério do mestre. Por exemplo, o mestre pode julgar que uma espada sofre avaria e perde o bônus após um combate contra um golem de argila. Uma armadura receberá um bônus de +1 em sua defesa até passar por qualquer manutenção. Testes de reparo e refino devem ser feitos separadamente.

Como mostrado na tabela abaixo, um resultado absurdo no teste indica a construção de uma obra prima. Na prática, isso significa que o próprio material utilizado acabou se mostrando muito melhor do que o normal e a arma ou armadura é excepcional. Com isso, uma arma tem 2 pontos a mais distribuídos em seus modificadores LMP, a critério do artesão, mas que não podem ser aplicados em apenas um tipo de modificador. Uma armadura excepcional tem +1 ponto de defesa permanentemente. Uma arma ou armadura desta ainda pode ser refinada, mas uma falha crítica na tentativa lhe retira a qualidade excepcional e seus benefícios.

Rotineiro: reparar pequenas avarias que exigem ferramentas tão simples quanto pedra de amolar, martelos e/ou rebites (armas e armaduras com algumas marcas ou furos). Prazo: 1 hora;

Fácil: forjar objetos simples e triviais como pregos ou cunhar barras;

Médio: fabricar um martelo, maça e martelo de armas; armadura de cota de malha parcial; reparar danos graves a uma armadura ou um escudo. 24 horas para reparos e 1/3 do material de fabricação; 3 dias para fabricação;

Difícil: fabricar todos os tipos de espada e adaga; armadura de cota de malha completa ou de placa; realizar reparos simples sem ferramentas adequadas. Prazo: 8 horas para reparos e uma semana para fabricações;

Muito Difícil: forjar brasões ou cunhar moedas (se dispuser dos moldes originais);

Absurdo: Você construiu uma obra prima! Um reparo é concluído na metade do tempo previsto;

Impossível: forjar brasões sem ferramentas ou cunhar moedas sem os moldes originais.

OBS: para cunhar moedas sem os moldes originais, é necessário usar em conjunto a Habilidade Falsificação.

Tarefas aperfeiçoadas: trabalhar com ferramentas improvisadas; consertar armas; consertar armaduras; construir armas; construir armaduras; melhorar armas e armaduras; cunhar moedas; ferreiro.

Trabalhos Manuais

Grupo: Profissional

Atributo base: agilidade

Teste sem nível: sim

Restrita: não

Penalidades: nenhuma

Esta Habilidade serve para fazer, reparar e melhorar objetos que não são de metal ou madeira (couro, corda, tecido etc.). Os graus de dificuldade variam de acordo com a dificuldade do trabalho proposto e da disponibilidade de instalações e ferramentas adequadas.

Para se fazer um objeto, procede-se da seguinte maneira: o Mestre determina o tempo necessário e o jogador diz qual o seu nível na Habilidade. O Mestre rola secretamente e verifica qual o resultado. Se o jogador obtiver sucesso, o objeto está pronto. Se ele fracassar normalmente, o item ficou pronto, mas não pode ser usado devido a um defeito de fabricação. Se o resultado for uma Falha Crítica, o item está pronto e pode ser utilizado, mas vai se quebrar na primeira vez que for submetido à grande tensão. Por exemplo: uma corda se parte na primeira vez que sustentar o peso de um Humano adulto. Para se detectar um item nesse estado é necessário um sucesso no teste de Dificuldade Muito Difícil realizado por outro personagem.

Para se reparar um objeto como uma armadura de couro, um resultado positivo significa sucesso na tentativa. Com um fracasso comum o objeto continua danificado, podendo o jogador tentar de novo, às custas de 1/4 do custo do material novo. Se obtiver Verde (Falha crítica), o objeto está destruído.

É possível empregar esta habilidade para melhorar objetos e armaduras. A tentativa é realizada como se fosse um reparo. Contudo, todos os testes são considerados difíceis ou, no caso de objetos exóticos ou muito delicados, muito difíceis. Se o personagem obtiver uma falha crítica o objeto está danificado e precisará ser consertado conforme acima (armaduras tem absorção levada a 0). Uma falha comum não traz maiores prejuízos. Um sucesso indica que uma armadura foi colocada em ótimas condições e concederá um bônus de +1 em sua defesa até passar por qualquer manutenção. Outros objetos podem conceder benefícios limitados para situações específica a critério do mestre. Por exemplo, uma sela de cavalaria pode conceder um bônus de +1 aos testes de montar animais utilizados em tentativas de se manter sobre a montaria durante 1 semana, quando os remendos já estarão gastos e não trarão novos benefícios. Testes de reparo e refino devem ser feitos separadamente.

Como mostrado na tabela abaixo, um resultado absurdo no teste indica a construção de uma obra prima. Na prática, isso significa que o próprio material utilizado acabou se mostrando muito melhor do que o normal e a armadura ou objeto é excepcional. Com isso, uma armadura excepcional tem +1 ponto de defesa permanentemente e um objeto pode conceder um bônus de +1 coluna de resolução em alguma situação específica permanentemente. Um objeto ou armadura excepcional ainda podem ser refinados, mas uma falha crítica na tentativa lhes retiram a qualidade excepcional e seus benefícios.

Rotineiro: empenagem de flechas; capas de pano ou couro; punhos de espadas e outros objetos simples; reparar itens comuns de vestuário. O tempo necessário é de 1 horas;

Fácil: fazer itens de vestuário (calças, gibões, camisas, etc.); reparar sapatos; fazer ou preparar cordas para uso; reparar armaduras de couro leve, num período para reparos de 8 h e de manufatura de 24 h;

Médio: armadura de couro rígido; fazer sapatos e botas e itens de vestuário de couro. Prazo de 72 h;

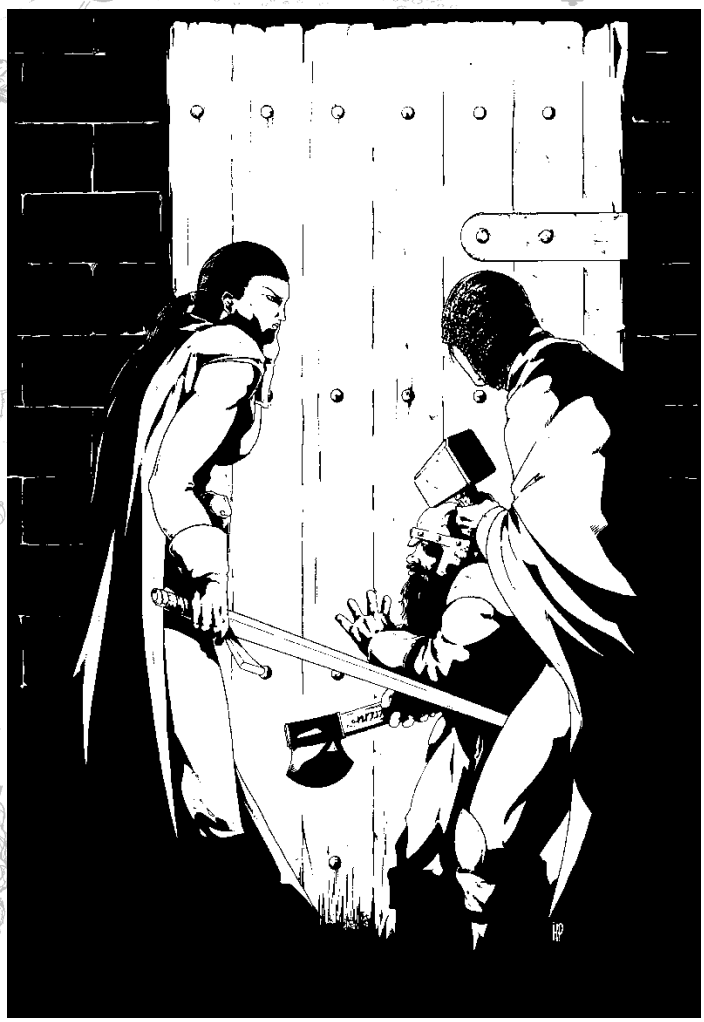
Difícil: cobertura de selas em couro, velas de navio;

Muito Difícil: fazer estandartes dos brasões de famílias, reparar velas de navios em condições impróprias;

Absurdo: Você construiu uma obra prima! Os reparos são concluídos na metade do tempo previsto;

Impossível: fazer peças personalizadas sem instrumental.

Tarefas aperfeiçoadas: alfaiate; tecelão; sapateiro/curtidor; chapeleiro; cabeleireiro; trabalhar com ferramentas improvisadas; construir armaduras; reparar armaduras; melhorar armaduras;



Usar os Sentidos

Grupo: Geral

Atributo base: percepção

Teste sem nível: sim

Restrita: não

Penalidades: Elmo

Usar os Sentidos é a habilidade de empregar os sentidos a fim de obter sensações físicas de interesse do meio com bastante precisão. Um personagem deve estar em alerta para poder fazer uso de Usar os Sentidos. Por exemplo, um personagem em guarda, procurando ou não por algo, pode se aproveitar de Usar os Sentidos, mas um personagem dormindo não. A captação de sensações de forma totalmente passiva (como enquanto se dorme ou se está concentrado em uma tarefa exigente) é realizada com um teste de atributo de percepção, mas nunca é capaz de fornecer informações muito detalhadas e precisas. Usar os Sentidos habilidade envolve o conhecimento e a apuração da visão, audição, olfato, tato e paladar. A precisão de um sentido é diferente de pessoa para pessoa, ficando a cargo de mestre e do histórico do personagem o caso de algum talento extra ou inaptidão para determinado sentido. As regras da habilidade consideram uma pessoa mediana.

Usar os Sentidos é, normalmente, um talento natural. Contudo, ele pode ser treinado para melhorar a precisão de suas constatações. Personagens bem treinados em Usar os Sentidos são atentos e perspicazes para detectar alterações em seu meio.

As vezes o odor pode deixar uma trilha. Para humanos e outros seres com capacidade olfativa equivalente, antes de ser capaz de seguir essa trilha de odor será preciso ser bem-sucedido em um teste de Usar os Sentidos. Animais com o olfato mais apurado não precisam realizar este teste antes de utilizarem a habilidade de seguir trilhas.

Finalmente, um teste de Usar os Sentidos pode discernir odores em um alimento ou bebida. No entanto, esta habilidade não serve para identificar venenos. pois ela não implica em saber que tal odor trata-se de um veneno. A melhor conclusão que um personagem bem-sucedido em um teste de Usar os Sentidos poderá ter é de que há algo de diferente na bebida ou alimento. Consulte a habilidade venefício para mais detalhes sobre a detecção de venenos.

Rotineiro: Capaz de ver um movimento rápido e próximo sob pouca iluminação. Reconhecer um cheiro ou um gosto conhecido. Reconhecer um rosto conhecido ao toque. Reconhecer um som ou voz conhecida através de uma porta ou parede finas.

Fácil: Detectar o desvio de um padrão em um objeto colorido. Diferenciar o som ou a "voz" de animais conhecidos. Presumir se um gosto ou cheiro será "melhor" ou "pior" quando sentido por outras pessoas. Ser capaz de formar uma imagem mental de altos e baixos relevos ao tato.

Médio: Notar que um documento foi falsificado ao estar procurando por falsificações. Escutar alguém de armadura pesada se aproximando em um ambiente urbano a 15 metros ou menos. Encontrar um odor próximo e seu rastro logo em seguida de cheirar uma amostra. Identificar se uma água está apta

para consumo pelo gosto. Identificar uma passagem secreta em uma parede ou piso de madeira através do tato.

Difícil: Notar se um documento observado foi falsificado caso não esteja intencionalmente procurando por falsificações. Escutar alguém sem armadura se aproximando a menos de 15 metros. Reconhecer uma pessoa ou animal pelo cheiro, mesmo tendo-o sentido poucas vezes ou há muito tempo atrás. Perceber um veneno no vinho. Identificar uma passagem secreta em uma parede ou piso de pedra através do tato.

Muito difícil: Perceber um animal parado e camuflado em seu meio natural. Escutar o tilintar de moedas em uma algibeira em um local movimentado há 15 metros ou menos. Reconhecer alterações sutis de paladar ou odor em um líquido ou sólido qualquer. Pressentir a presença de muitas pessoas ou objetos se movimentando no solo a até 200 metros.

Absurdo: Notar algo ou alguém em um local com visibilidade quase nula. Ouvir alguém escrevendo em uma folha de papel dentro do mesmo recinto a 15 metros ou menos. Identificar um odor conhecido e disfarçado em meio a outros mais fortes. Reconhecer todos os ingredientes mundanos conhecidos de determinada comida, bebida ou fórmula qualquer submetidos ao seu olfato ou paladar. Presumir a força de um golpe ou o peso de uma pessoa através de uma deformação característica que você sente ao tato.

Impossível: Enxergar através de objetos sólidos. Escutar em uma área criada pela magia Silêncio. Encontrar um odor dentro da água. Discernir um gosto sutil em meio a outros muito mais picantes. Tirar conclusões elaboradas a partir de uma superfície perfeitamente lisa.

Tarefas aperfeiçoadas: perceber armadilhas; encontrar passagens secretas; discriminar odores e sabores; ouvir através do sólido; manter guarda; reconhecer ao tato; reconhecer sons; enxergar na penumbra.

Venefício

Grupo: Conhecimento

Atributo base: intelecto

Teste sem nível: não ⊘

Restrita: sim

Penalidades: nenhuma

Quem possuir esta Habilidade terá um conhecimento sobre venenos e drogas, incluindo o seu preparo e utilização. O personagem poderá tentar reconhecer um veneno ou os seus sintomas, prepará-los e saber manipulá-los de forma correta. Esta habilidade também engloba o preparo dos antídotos.

Para preparar um veneno, um personagem deve primeiro especificar que tipo de veneno ou droga deseja. Existem inúmeros em Tagmar e todos eles podem ser enquadrados em cinco tipos (ver capítulo "Mecânica de Jogo" na parte de Regras deste manual). A dificuldade e o custo do veneno ou droga variam de acordo com o tipo, mas as demais características, como efeitos, força de ataque e tipo de aplicação mudam de um para outro.

Um teste bem-sucedido de Venefício permite ao personagem extrair ou produzir veneno ou droga adequadamente de uma planta, animal ou sintetizá-lo quando dispuser dos equipamentos necessários. Um fracasso consome o material, mas o produto é inútil. Em uma falha catastrófica o personagem acaba por se envenenar com o veneno ou droga que tentava produzir.

Venenos feitos para serem usados em armas sempre são bastante visíveis. Caso alguém examine uma arma à procura de veneno, ele sempre será encontrado. Em situações onde não se puder examinar a arma (em combate, por exemplo), uma examinação média se faz necessária.

Venenos de ingestão normalmente têm sabor facilmente identificável e por isso são misturados em bebidas de sabor forte (vinho tinto ou aguardente, por exemplo) ou em comidas condimentadas. Quem comer ou beber o alimento envenenado terá direito a fazer um teste do atributo Percepção para sentir que há alguma coisa errada com a comida ou bebida. O teste é Fácil para alimentos sem sabor (como água), Médio para alimentos normais (como carnes e vinhos) e Difícil para alimentos com gosto forte (como aguardente e comidas bem condimentadas). Um personagem que procure por alterações no alimento ou bebida envenenada segue as regras da habilidade Venefício. Contudo, identificar que há

algo de estranho com o gosto de um alimento ou bebida não significa perceber que ela está envenenada. A critério do mestre um personagem que não tenha razão para desconfiar do envenenamento não tem direito a teste.

Outro uso da Habilidade é saber aplicar corretamente o veneno. Saber misturá-lo à comida de forma a deixar o sabor o menos perceptível possível, ou a uma arma de forma a que ele não se desprenda da mesma. Ambos os casos, requerem um teste Fácil de Venefício. Em caso de sucesso o veneno foi corretamente usado. Uma falha faz com que o veneno seja percebido ou se desprenda da arma após duas rodadas de combate. O veneno ainda tem seu efeito normal se ingerido ou injetado. Uma Falha Crítica quer dizer que não só o veneno é imediatamente percebido (uma camada amarelada em cima do vinho) ou que sai imediatamente da arma, tornando-o inútil.

As drogas são uma variação dos venenos que podem ser produzidas com esta habilidade. Diferente dos venenos, uma droga sempre concede um benefício inicialmente. No entanto, todas elas são viciantes e provocam crises de abstinência se o personagem não voltar a utilizá-la no final de seu ciclo. O número de vezes que um personagem pode fazer uso de uma droga sem se viciar está em sua descrição. Elas se enquadram nos mesmos cinco tipos de venenos, aumentando suas dependências e efeitos colaterais da abstinência com o aumento do tipo, mas também os benefícios iniciais.

Enfim, a última utilidade desta Habilidade é a capacidade de preparar antídotos, se tiver identificado o veneno ou droga e possuir os ingredientes necessários. Caso o personagem obtenha sucesso no preparo do antídoto a neutralização do veneno é bem sucedida. Caso seja necessário algum método especial de aplicação (como a vaporização), será preciso um sucesso fácil em Medicina para a neutralização. A Dificuldade para preparar o antídoto em geral é a mesma daquela para preparar o veneno. A cura da dependência é mais demorada e deve seguir as regras apresentadas em Mecânica de Jogo.

Venefício é sempre visto com muito preconceito nas sociedades de Tagmar. Ser reconhecido como um envenenador é uma sentença de morte em quase todo o mundo conhecido e, por isso, ninguém que conheça esta Habilidade irá confessar isso voluntariamente. Para complicar ainda mais as coisas, preparar venenos utilizáveis é muito complicado, o que não permite que um personagem aprenda essa Habilidade (compre nível 1 nela) sem ter quem o ensine. Estes dois fatos juntos fazem com que aprender a usar venenos seja bastante difícil. Convencer o envenenador a ensinar o seu ofício é ainda mais difícil e sempre irá envolver o pagamento de somas absurdas (pelo menos 15 ou 20 moedas de ouro).

Rotineiro: examinar uma arma à procura de veneno; preparar um veneno/antídoto ou droga tipo I em laboratório totalmente equipado;

Fácil: aplicar corretamente um veneno; preparar um veneno/antídoto ou droga Tipo I com equipamento mínimo (estojo de venefício) ou um veneno/droga Tipo II em laboratório;

Médio: observação de veneno na arma durante combate; preparar um veneno/antídoto/droga para o Tipo II com equipamento mínimo (estojo de venefício) ou um veneno/antídoto/droga Tipo III em laboratório;

Difícil: preparar um veneno/antídoto/droga para o Tipo III com equipamento mínimo (estojo de venefício) ou um veneno/antídoto/droga Tipo IV em laboratório;

Muito Difícil: preparar um veneno/antídoto/droga para o Tipo IV com equipamento mínimo (estojo de venefício) ou um veneno/antídoto/droga Tipo V em laboratório;

Absurdo: preparar um veneno/antídoto/droga para o Tipo V com equipamento mínimo (estojo de venefício);

Impossível: preparar um veneno/antídoto/droga para o Tipo V sem equipamento mínimo (estojo de venefício) tendo que buscar os itens nas redondezas.

Tarefas aperfeiçoadas: aplicar veneno em arma; fabricar veneno; preparar antídotos; fabricar droga; disfarçar veneno em bebida; disfarçar veneno em alimento; fabricar drogas; coletar ingredientes.

3.3 Aquisição de Habilidades (Criação 2ª Parte)

A aquisição de Habilidades pode acontecer em duas situações:

Quando você estiver criando um personagem novo, ou quando seu personagem (criado ou arquétipo) subir de Estágio.

Na criação e na evolução, cada profissão recebe um número de **Pontos para Aquisição para** comprar habilidades igual aos descritos na tabela ao lado.

Profissão	Pontos para Aquisição	Grupos Penalizados	Habilidades Aperfeiçoadas
Bardo	16	Nenhum	Arte
Guerreiro	14	Influência	Aplicar Esforço
Ladino	22	Nenhum	Ações Furtivas
Mago	12	Manobra	Misticismo
Rastreador	14	Profissional	Seguir Trilhas
Sacerdote	12	Subterfúgio	Religião

Exemplo: *A profissão guerreiro recebe (14 pontos) no 1º estágio e recebe novamente esta quantia cada vez que passar de estágio, assim sendo, um guerreiros de 2º estágio já recebeu 28 pontos para adquirir habilidades em sua ficha.*

A quantidade de pontos ganha por estágio deve ser anotado em sua ficha na Seção Habilidades. O grupo penalizado e a habilidade especializada podem ser sinalizados em sua ficha da forma que preferir, de forma a mantê-lo ciente destes ônus e bônus.

Agora, com estes Pontos de Aquisição, "compre" as Habilidades que lhe interessam consultando para isto as tabelas a seguir.

Profissional	Custo	Ajuste
Agricultura	1	INT
Carpintaria	1	AGI
Engenharia ⊘	2	INT
Náutica ⊘	1	INT
Operação de Cerco ⊘	1	PER
Trabalho em Metal	2	FIS
Trabalhos Manuais	2	AGI

Manobra	Custo	Ajuste
Acrobacias	2	AGI
Aplicar Esforço	1	FOR
Corrida	1	FIS
Escalar Superfícies	2	FOR
Malabarismo	2	AGI
Montar Animais	1	FIS
Natação	1	FIS

Conhecimento	Custo	Ajuste
Escrita ⊘ ...	2	INT
Línguas ...	2	INT
Medicina ⊘	1	INT
Misticismo	1	INT
Religião	1	INT
Sabedoria ...	2	CAR
Venefício ⊘	1	INT

Subterfúgio	Custo	Ajuste
Ações Furtivas	2	AGI
Códigos ⊘	2	INT
Destravar Fechaduras ⊘	1	AGI
Enganação ⊘	2	PER
Escapar	1	AGI
Furtar Objetos	1	AGI
Jogatina	1	PER

Influência	Custo	Ajuste
Arte...	1	CAR
Empatia	2	CAR
Etiqueta	1	CAR
Extrair Informação	2	PER
Liderança	1	CAR
Negociação	1	CAR
Persuasão	2	CAR

Geral	Custo	Ajuste
Lidar com Animais	1	CAR
Manusear Armadilhas ⊘	2	PER
Navegação	1	PER
Seguir Trilhas	1	PER
Sensitividade	2	AUR
Sobrevivência	1	PER
Usar os Sentidos	2	PER

Como você percebeu nas tabelas anteriores se encontram as Habilidades disponíveis para serem adquiridas. Observe que:

- O custo de algumas delas é maior que 1, significando que você tem que "gastar" 2 ou mais pontos para "comprar" esta Habilidade "mais cara".
- As Habilidades marcadas com ⊘ indicam que não é possível utilizá-las sem ter nível.
- As Habilidades marcadas com indicam que é uma **Habilidade Restrita**. É necessário um mestre para aprendê-la.
- As Habilidades marcadas com "..." indica que esta Habilidade tem **Área de Atuação**, veja detalhes mais a frente neste capítulo.
- As Habilidades marcadas com possuem penalidades por uso de armadura.
- As Habilidades marcadas com possuem penalidades por uso de elmo.
- As Habilidades marcadas com possuem penalidades por carga.

Ao subir de Estágio você tem, além da possibilidade de melhorar suas Habilidades, a chance de acrescentar novas Habilidades a seu personagem. Ao comprar uma Habilidade nova (que não possuía anteriormente) o seu personagem passa automaticamente a ter nível 1 nesta Habilidade. Escreva "1" no espaço ao lado do nome da Habilidade.

Para esta "compra" deve-se levar em considerações vários detalhes que podem ser vistos nos tópicos a seguir.

Pontos de Aquisição

Os pontos de aquisição podem ser gastos livremente para "compra" de qualquer Habilidade independente do grupo a que pertença.

Grupos Penalizados

Algumas Profissões são menos proficientes em determinados grupos de Habilidades, de modo que elas precisam gastar 1 ponto a mais que as outras profissões para comprar Habilidades daquele grupo. Consulte na tabela anterior se sua profissão possui esta penalidade e aplique ela no momento da compra

Exemplo: *A profissão Guerreiro é penalizado no grupo de habilidades* ***Influência****, este grupo possui a habilidade* ***Etiqueta*** *que custa 1 para todas as profissões, exceto para o guerreiro. Para ele, a habilidade custará 1 a mais, assim sendo, a habilidade etiqueta para um guerreiro custa 2 pontos por nível que este desejar comprar.*

Habilidades Restritas 🎓

Algumas das Habilidades não podem ser aprendidas normalmente. É o caso de Códigos, Destravar Fechaduras, Engenharia, Escrita, Extrair Informação, Medicina, Misticismo, Náutica, Operações de Cerco, Trabalho em Metal e Venefício. Essas Habilidades estão marcadas com o símbolo 🎓. Em geral, tais Habilidades são muito difíceis de aprender sozinho, quando não impossíveis, sendo necessário encontrar alguém que tenha tempo e disposição para ensinar o personagem.

Dessa forma, antes que o personagem aprenda essas Habilidades (compre o primeiro nível nelas), o Mestre deve exigir que o personagem consiga um professor. Essa busca por um mestre deve, idealmente, se realizar através de interpretação. O personagem precisa encontrar um mestre e convencê-lo a partilhar o seu conhecimento. A forma exata dessa busca, e o que é necessário para convencer o professor em potencial, ficam a critério do mestre (muito dinheiro ou favores são recomendados).

O Mestre também deve ter em mente que nem toda vila tem um envenenador ou um médico. Encontrar tais pessoas pode ser bastante problemático, em especial, em cidades pequenas. De qualquer forma estas Habilidades devem ser encaradas como forma de se enriquecer a campanha, e não apenas como um jeito de se dar mais poder para os personagens.

Uma possibilidade também é de um personagem de outro jogador se torne um mestre. Mas, claro que fica a cargo da vontade do outro jogador.

Aumentando o Nível de uma Habilidade

Cada vez que você "compra" uma Habilidade que seu personagem já possuía (ou seja, você está melhorando uma Habilidade antiga) você sobe o nível desta Habilidade em 1 ponto.

Por exemplo: *um personagem que possua nível 1 em Negociação passará a nível 2 caso "compre" a Habilidade Negociação novamente.*

É permitido "comprar" mais de uma mesma Habilidade por Estágio desde que o nível nesta nunca seja maior que o Estágio do personagem, embora o Total na Habilidade possa ser maior devido a possíveis Ajustes (por característica).

Caso, ao terminar de "comprar" as Habilidades desejadas, você ainda tenha pontos sobrando ou deseje "comprar" uma Habilidade muito cara para seu estoque de pontos, existe a opção de se acumular

pontos. Os pontos não gastos ao se passar de Estágio não se perdem. Eles ficam acumulados e podem ser utilizados na próxima passagem de Estágio. Anote-os em sua Ficha do Personagem.

Nível Máximo de uma Habilidade

Nenhuma habilidade pode ter nível maior que o Estágio do Personagem.. Assim mesmo que se tenha Pontos de Aquisição sobrando não é permitido se elevar uma Habilidade que faça ela ter um nível maior que o Estágio do Personagem.

O Total na Habilidade

O total em uma Habilidade é a capacidade real que um personagem possui naquela Habilidade. O Total em uma Habilidade não é necessariamente igual ao nível na mesma, isto porque existe o fator "talento" a ser considerado. Por exemplo, caso duas pessoas recebam treinamento igual em fazer Acrobacias, teriam elas a mesma capacidade? Nem sempre, pois se uma delas fosse mais ágil que a outra, ela sem dúvida seria mais capaz em Acrobacias.

Em Tagmar, o fator "talento" é simulado pela influência que as Características Principais terão nas Habilidades. O Total em uma Habilidade representará, portanto, a soma do treinamento, com o talento (ou a falta do mesmo) que um personagem possui em certa Habilidade. Para descobrir qual o Total de seu personagem em cada Habilidade veja o item seguinte.

Para calcular o Total, basta fazer um cálculo simples. Antes de tudo, anote na ficha o Nível atual de cada Habilidade. Caso esta não tenha nível, deixe-a em branco. Logo depois procure na tabela das Habilidades, qual Atributo está ligado às Habilidades que seu personagem possui. Sabendo isso, anote na coluna "Ajuste" o valor do Atributo correspondente na parte superior da ficha. Caso não haja característica alguma relacionada à Habilidade, o ajuste é zero. Por fim, some o Nível ao Ajuste, sendo o resultado o Total na Habilidade.

Exemplo: o personagem de um Ladino com Agilidade 3 adquire 1 nível na Habilidade Escapar. Como o atributo associado à Habilidade Escapar é Agilidade, o seu total será 4.

Considerações especiais ao se adquirir ou aumentar o nível em uma Habilidade

Habilidades Aperfeiçoadas das Profissões

Refere-se às habilidades em que o personagem de uma determinada profissão recebe 1 nível gratuito sem precisar pagar pontos por ela e cujos testes são feitos com um nível a menos de dificuldade. Na tabela anterior são apresentadas as profissões e sua respectiva Habilidade Aperfeiçoada. Quando uma habilidade possuir Área de Atuação ou Ramo de Conhecimento o jogador deverá escolher apenas uma área ou ramo para receber os benefícios.

Limite de Quantidade de Habilidades

O números de habilidades que um personagem tem em sua ficha não pode ser maior que: O número de pontos que a sua profissão ganha pra comprar habilidades por estágio acrescido da quantidade de estágios pares que o personagem tem.

Exemplo: *o guerreiro Aldrabar possui estágio 10. Aldrabar só poderia ter 19 Habilidades diferentes em sua ficha, 14 provenientes da profissão guerreiro acrescidos de mais 5 proveniente dos estágios pares (2º,4º,6º,8º,10º) que o mesmo possui.*

Obs.: As habilidades Aperfeiçoadas das Profissões não contam para o cálculo total.

Habilidades Aperfeiçoadas dos Ladrões, Assassinos e Piratas

Ao serem aceitos por uma guilda, os Ladinos podem se Aperfeiçoar em algumas Habilidades. Ao se tornar especialista em uma Habilidade o Ladino terá grande vantagem ao usá-la, de modo que qualquer teste que envolva esta Habilidade será realizado com um Nível de Dificuldade a menos. As únicas exceções são Testes de Dificuldade Absurda ou Impossível, estes testes não sofrem redução de

dificuldade. Note que estes aperfeiçoamentos são diferentes dos que são ganhos pela profissão devem ser adquiridos normalmente, gastando para isto os pontos de aquisição.

Os Ladinos podem se Aperfeiçoar em Habilidades diferentes dependendo da guilda escolhida, e não poderão se aperfeiçoar em outras Habilidades posteriormente, logo devem escolhê-las com cuidado.

As Habilidades Aperfeiçoadas permitidas por cada guilda são:

- **Guilda dos Ladrões**: Ações Furtivas, Destravar Fechaduras, Enganação, Escalar Superfícies, Escapar, Furtar Objetos, Jogatina e Manusear Armadilhas;
- **Guilda dos Assassinos**: Ações Furtivas,, Corrida, Enganação, Escalar Superfícies , Escapar, Manusear Armadilhas, e Venefício;
- **Guilda dos Piratas**: Escapar, Acrobacias, Escalar Superfícies, Jogatina, Malabarismo, Natação, Náutica, Navegação, e Negociação.

Entretanto, os Ladinos não podem se Aperfeiçoar em todas as Habilidades de sua Guilda, mas somente em algumas. Considerando o custo para a compra de Habilidades exibido na tabela, o Ladino pode se Aperfeiçoar em Habilidades cujos custos somem até 7 pontos.

Em todos os casos aqui apresentados, um Ladino pode se Aperfeiçoar de duas maneiras diferentes:

- Em três Habilidades de custo 2 e em uma de custo 1; ou
- Em duas Habilidades de custo 2 e em três de custo 1.

Note que o Ladino não gasta pontos para se Aperfeiçoar em Habilidades, isto é uma bonificação que ele ganha ao entrar em uma Guilda.

Em uma Guilda, os Ladinos conseguem mestres para ensiná-los qualquer Habilidade Restrita na qual possam se Aperfeiçoar. Mas detalhes sobre as Guildas podem ser obtidos nos livros de Ambientação.

Área de atuação

Algumas habilidades são tão amplas que não são possíveis de serem compreendidas por completo, como é o caso de Artes ou Sabedoria. Nestes casos, o jogador deve escolher uma área de atuação para o seu personagem. Uma área de atuação é como uma habilidade única, separada do título principal. Por exemplo, um personagem com Arte (Música) não tem nenhum nível em Arte (Artes Visuais).

Ramo de conhecimento

Algumas habilidades são muito amplas, mas mesmo assim, ainda guardam alguma relação entre seus diferentes conceitos, permitindo que seja possível extrapolar os conhecimentos de um para o outro. Essas habilidades possuem ramos de conhecimento, que deve ter um ramo principal escolhido quando o personagem adquire o primeiro nível na habilidade. Todos os outros ramos desta habilidade são considerados secundários e o personagem deve testá-los com um grau de dificuldade a mais.

Tarefas aperfeiçoadas

Todas as habilidades apresentadas possuem muitos usos possíveis. Tais usos podem ser representados como tarefas. Embora elas não estejam descritas explicitamente, o mestre deve saber identificá-las durante a narrativa.

A medida que os personagens evoluem nos conhecimentos das habilidades, eles conquistarão o direito de aperfeiçoá-las para a realização de tarefas específicas, que serão chamadas **tarefas aperfeiçoadas.** Qualquer tentativa de realizar uma tarefa aperfeiçoada recebe um grau a mais no resultado final até um máximo de muito difícil. Esse bônus é somado à qualquer outro devido a aperfeiçoamento, se houver algum.

Cada personagem tem direito a escolher uma tarefa aperfeiçoada a cada 5 níveis que possuir no total da habilidade. Uma lista de possíveis tarefas aperfeiçoadas aparece no final da descrição de cada habilidade. Só é possível se beneficiar de uma tarefa aperfeiçoada por vez, independente de quantas se apliquem na situação em questão.

Combate

4 Combate

Tagmar não é nem mais nem menos violento que a nossa Terra. Levando-se em consideração que muitos aventureiros (os personagens) estão constantemente envolvidos em situações não ortodoxas, e sendo Tagmar um jogo de fantasia heroica, o combate será um acontecimento bastante comum durante uma aventura.

Como já foi dito, o Mestre de Jogo (Mestre) cria a aventura na qual os personagens dos jogadores atuam. O Mestre irá apresentar situações onde muitas vezes a única solução é o combate. Isto não deve ser visto como um incentivo à violência, mas sim como uma forma de solução heroica da situação. Afinal, o que seria de Robin Hood se nunca houvesse disparado uma flecha? Ou se o rei Arthur nunca houvesse lutado contra o mal? Como se vê, o combate é uma faceta importante da vida dos grandes heróis.

Este capítulo irá ensiná-lo a determinar as Habilidades de Combate e a resolver as situações de conflito e batalha que ocorrerão durante o jogo.

4.1 Regras para Combate

Faremos aqui um resumo para ajudá-lo a entender como se desenrola um combate. As informações do resumo são incompletas; você terá de ler as seções específicas de cada parte. Use o resumo como um guia para não se perder na sequência de ações.

Quando dois personagens (ou mais) entram em conflito, começa um Combate. O Combate é dividido em rodadas que equivalem a 15 segundos. Em cada Rodada, as partes executam suas ações de combate e verificam os efeitos infligidos aos participantes (mortes, ferimentos, etc.).

O combate se repetirá em rodadas sucessivas até a vitória (quando um grupo estiver totalmente fora de combate) ou a desistência (fuga ou rendição) de um dos grupos em conflito.

Para iniciar um combate, é necessário que as duas (ou mais) partes declarem sua intenção de lutar, dando início à primeira Rodada do Combate. A esta Rodada seguir-se-ão outras até que ocorra o fim da batalha.

O primeiro passo em uma rodada de combate é descobrir o número de iniciativa que, em ordem decrescente, determinará qual personagem agirá primeiro na sequência de combate. Em seguida, os personagens que agem primeiro, realizam seus movimentos e ações seguindo as regras deste capítulo. O vencedor da iniciativa pode segurar sua vez e agir em iniciativas mais baixas, se assim desejar.

Para realizar um ataque contra um oponente, Os jogadores seguirão individualmente o esquema a seguir:

- O jogador (ou o mestre, se for a vez de um personagem controlado por ele) declara que tipo de ataque o personagem que está agindo irá realizar.
- Pergunta-se qual a Defesa do adversário. Com a informação, o atacante procura em sua ficha a Tabela de Armas na qual está escrita a Coluna de Resolução referente ao tipo da armadura (“L” para leves, “M” para médias e “P” para pesadas). Deve-se então subtrair o valor da defesa do oponente do valor que está ao lado da letra. O resultado é a sua Coluna de Resolução. Quanto maior o número da Coluna de Resolução, mais efetivo é o ataque;
- Consulte a seguir a Tabela de Resolução que acompanha o jogo (a tabela colorida) e procure nela a Coluna de Resolução descoberta anteriormente. Joga-se 1d20 e descobre-se a cor de fundo do número que saiu no sorteio. Esta cor é importante para o próximo passo, onde o atacante verifica os efeitos de seu golpe no adversário de acordo com a cor que saiu, descobrindo assim se o feriu na Energia Física ou na Energia Heroica. Repare que podem ocorrer resultados especiais: Crítico e Falha. O Crítico é o golpe perfeito, que passa através das defesas do adversário, e por isso é tratado de forma especial. A Falha é exatamente o oposto: um ataque desastroso ao atacante, podendo até mesmo feri-lo ou a seus companheiros (numa comparação simplista: um "gol contra");
- Quando um participante termina sua vez, prossegue-se para o próximo personagem que ainda tenha condições de combate, obedecendo a ordem de iniciativa. Este personagem repete os passos acima.

- Quando o último personagem da iniciativa agir (aquele com o valor mais baixo), considera-se a rodada encerrada e será a vez do personagem com a iniciativa mais alta outra vez.

Como já foi dito, o combate prossegue em sucessivas rodadas até que um grupo vença.

É possível que surjam situações especiais durante o combate, tais como: uso de Magia, Habilidades, um, grupo surpreendendo o outro, etc. Estas situações serão examinadas neste e nos próximos capítulos. Caso algum acontecimento ainda gere duvidas após a consulta às regras, o Mestre tratará adequadamente da situação. Lembre-se: a decisão do Mestre é lei. Evite, portanto, discussões. O Mestre é o maior interessado em dirigir uma aventura equilibrada e divertida. Tagmar é um jogo onde todos se reúnem para se divertir.

Sequência de Combate

1 - Declaração do combate;

2 - Determinação da iniciativa;

3 – O personagem com o valor mais alto da iniciativa age primeiro.

4 - Ele tem direito a se mover e/ou realizar todos os ataques que é capaz, em qualquer ordem.

5 – Se estiver atacando, ele recebe a informação da defesa do personagem atacado.

6 – Ele consulta suas tabela de arma e verifica a Coluna de Resolução para seu ataque;

7 – Ele lança o dado e cruza os valores de coluna (obtidas a partir da leitura da ficha) e linha (o número obtido no dado) para descobrir o resultado: danos, Falhas e/ou críticos.

8 – O personagem com a iniciativa imediatamente mais baixa do que o personagem que atacou repete os passos 3,4,5,6 e 7 acima;

9 – Quando o personagem com a iniciativa mais baixa concluir sua vez, considera-se a rodada encerrada e inicia-se uma nova rodada, se ainda houver participantes para o combate.

9 - Os passos 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 e 9 são repetidos sucessivamente até o fim do combate.

Iniciativa

A iniciativa indica quem, por algum motivo qualquer, pensou mais rápido, surpreendeu o adversário, ou agiu com mais velocidade, sendo então o primeiro na sequência de combate.

Para se descobrir a ordem das ações em um turno, cada jogador e/ou *Personagem Não Jogadores* rolam 1D10, aqueles que tiverem os maiores resultados agem primeiro. Em caso de empate, um dado de desempate deve ser rolado entre aqueles que empataram para definir entre eles.

Ex.: *"Suponhamos que existam cinco combatentes em um combate: um deles tirou* **10**, *outro tirou* **1** *e outros três Personagens tiraram* **7** *em seus rolamentos. O que tirou* **10** *será o primeiro a agir. O que tirou* **1** *será o último a agir. E os outros três devem desempatar entre si para descobrirem quem será o 2º o 3º e o 4º a agir. Assim sendo, os três farão rolagens de desempate da seguinte forma: digamos que na rolagem de desempate entre eles um tire* **4** *e os outros dois tirem* **5**, *o que tirou* **4** *será o penúltimo a agir e agora eles precisam continuar uma disputa de dados até decidir quem será o segundo e o terceiro".*

Caso haja diversos **Personagens Não Jogadores** no mesmo lado, (algo muito comum), o mestre pode optar por rolar uma iniciativa única para todos os personagens que não forem controlados por um jogador. É importante ressaltar que, sempre que for possível o mestre deve rolar cada iniciativa separadamente para aumentar a veracidade.

Adicionalmente, *o mestre pode optar por usar o(s) atributo(s) (Agilidade, Intelecto e/ou Percepção) em acréscimo ao d10 para trazer mais realismo entre as rolagens, mas isso só é aconselhado em combates muito pequenos.*

Ao chegar a hora de um personagem agir (mover, atacar, etc.) este pode segurar sua ação para fazê-la mais tarde. Isto pode parecer estranho, mas, em alguns momentos, é melhor ser o último a agir.

Existe um tipo de iniciativa automática: quando um personagem faz uma Habilidade ou Técnica de Combate que necessitem de uma ou mais rodadas para serem completadas, ele automaticamente vence a iniciativa da rodada seguinte quando a técnica ou habilidade for realizada.

Obs.: No caso de empate de duas "iniciativas automáticas" as ações serão ao mesmo tempo.

Definindo a Coluna de Resolução

Para definir a coluna de cada ataque, primeiramente se deve perguntar qual a defesa de seu oponente e escolher na tabela de combate da sua ficha de personagem qual arma (dentre as que possui) será usada para o ataque.

Deve-se verificar então qual a coluna básica da arma para o tipo de defesa do oponente ("L" para leve, "M" para média, "P" para pesada) e subtrair deste número o total da defesa do oponente. O resultado obtido é a coluna na Tabela de Resolução na qual o ataque será realizado. Exemplo: *se você vai usar uma espada contra alguém com defesa M2 você deve consultar as informações na sua tabela de armas para sua arma (a espada) e verificar o valor na coluna "M". Deste número você deve subtrair 2 (já que a defesa do oponente é M2).*

-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

Realizando o ataque

Sabendo o número da Coluna de Resolução (item anterior), deve-se pegar a **Tabela de Resolução de Ações** (vista acima e no final deste livro) e, em seguida, jogar 1d20, consultando o resultado na Coluna de Resolução que você descobriu. Nesse ponto, você está fazendo o ataque. A cor de fundo, na qual se insere o número que saiu no d20, indica o resultado do ataque, que pode ser:

Verde: Falha, o golpe foi péssimo, podendo acontecer algo de trágico;

Branco: O golpe errou o adversário;

Amarelo: Apesar de o golpe não ter sido bom, ainda assim o adversário sente algum efeito: você causa 25% do seu dano máximo;

Laranja: Um acerto razoável: você causa 50% do seu dano máximo;

Vermelho: Golpe potente e certeiro: causa 75% do seu dano máximo;

Azul Claro: Ótimo golpe, o adversário é acertado com toda a potência do ataque: 100% do seu dano máximo é infligido a ele;

Azul Escuro: Excelente golpe, o adversário é acertado com uma potência extra no ataque: 125% do seu dano máximo é infligido a ele;

Cinza: Perfeito: penetrou as defesas do adversário causando um golpe Crítico. Os efeitos vão além do simples dano, veja o item Crítico e Falha.

Para saber o dano causado no ataque passe para o item *"Descobrindo o Dano"*.

Descobrindo o Dano

Em diversas partes das regras anteriores, foi mencionado que uma raça é mais resistente que a outra, ou que uma profissão tem melhor capacidade de combate. Mas como isto se traduz?

Uma das maneiras de um sistema de RPG diferenciar a resistência e a quantidade de aflições que os heróis podem receber fora e dentro de combate é numericamente definida em termos da Energia que o personagem possui.

Assim, um dado tipo de ataque subtrai certa quantidade de pontos desta Energia. Ou seja: o ataque causa um *Dano*.

O *Dano* representa toda a aflição recebida pelo personagem. Por exemplo, uma escoriação, um mal-estar, uma dor, uma tontura, em cansaço físico e mental devido a um combate.

Dessa maneira, cada criatura possui um limite máximo de dano que suporta receber.

Porém, dependendo do contexto em que o Dano foi realizado, ele irá se destinar a Energias diferentes.

A energia que está relacionada essencialmente com a **saúde** e o **vigor** (Força e Físico) de um personagem é chamada de **Energia Física** (EF) e é comum a todos os seres de mesma espécie.

Para os outros casos de resistência a um ataque que não afetem diretamente a **saúde** e o **vigor** do personagem, existe a chamada **Energia Heroica** (EH) onde a experiência do personagem também é levada em consideração e não necessariamente é compartilhada por seres da mesma espécie.

Assim, o sistema Tagmar é distingue entre:

As situações onde a técnica, treino, força de vontade, desejo e ímpeto de viver – adquiridos através da experiência – façam a diferença para o personagem suportar as aflições, sem realmente ser ferido;

As situações em que os personagens sofrem danos físicos, sejam por que o cansaço já esgotou sua capacidade de evitar golpes, ou em situações onde não há como evitá-los independente de sua experiência em combate e vontade de sobreviver, tal como uma queda livre em um penhasco, um ataque completamente de surpresa, ou em outras situações onde o personagem está indefeso.

Deste modo, existem os dois tipos de Energias para levar em conta as duas situações de Dano descritas acima.

Caso seu personagem já esteja pronto, você verá que que na sua ficha tem uma tabela onde as armas estão anotadas. Há nela as colunas 100%, 75 %, 50 % e 25 %. Para cada arma, há um valor correspondente para cada porcentagem.

Sabendo o resultado do item anterior (a porcentagem indicada pela cor) veja qual o valor do dano correspondente na tabela da arma que você está usando. Este é o dano que foi causado ao adversário. Como vimos, ele pode acontecer de 2 formas: na Energia Heroica ou na Energia Física.

Dano na Energia Heroica

Normalmente, em uma situação de combate o dano causado por um ataque deverá ser descontado primeiramente na Energia Heroica do oponente.

A Energia Heroica é, inicialmente, baixa, sendo mais alta para personagens com grande ímpeto para lutas e menor para os menos combatentes; porém, com o aumento da experiência (ganho de Estágios), o personagem aumenta o valor de sua EH.

Se a EH for levada a zero ou menos por um mesmo golpe (não importando quanto a menos) o dano que exceder a Energia Heroica desaparece (EH fica igual a zero), mas nos próximos ataques passa-se a contar apenas com a Energia Física.

Como interpretar a Energia Heroica?

Para os seres vivos, ou mesmo mortos que possuam algum vigor – tais como esqueletos ou zumbis - a Energia Heroica pode ser traduzida no ímpeto de sobrevivência dos seres (heróis, combatentes, animais e criaturas em geral) engajados em combate. Desta maneira, ao ser descontada a Energia Heroica de um personagem não significa que este foi ferido profundamente. Na verdade, significa um tipo de desgaste

físico e emocional, justamente devido às tensões e ferimentos leves da batalha. Ou seja, o personagem foi apenas levemente ferido ou mesmo amortecido o golpe por várias circunstâncias e algumas que fogem a simples lógica (tais como sorte, competência, astúcia, instinto de autopreservação ou táticas de combate). Note-se que indivíduos normais não possuem EH possuindo apenas EF.

Por exemplo: *A capacidade de um ladino desafiar o perigo, de um guerreiro escapar a golpes mortais, de um mago saltar para a segurança longe do hálito flamejante do dragão, de um bardo utilizar seus conhecimentos e experiências para evitar situações fatais, de qualquer aventureiro rir face à morte.*

O dano causado na EH pode ser interpretado também como uma perda de confiança ou como cansaço, desespero, fadiga emocional, que o ataque causa no adversário.

Quando o corpo é tocado?

Danos de 25% a 75% devem ser contados como um golpe na armadura ou um golpe que passou bem próximo do corpo, mas sem tocá-lo. Já um dano de 100% na EH sempre significa que golpe encosta no adversário, porém sem causar uma aflição significativa e, portanto, sem que o dano seja na Energia Física (EF). Desta maneira, pode ser interpretado como um golpe de raspão que, dependendo do tipo de ataque (corte, penetração, impacto e etc.), causa pequenos ferimentos tais como pequenos cortes, arranhões e hematomas, prejudicando mais a concentração e a confiança do personagem do que o corpo propriamente dito. É bom lembrar que o dano Crítico é aplicado diretamente na EF, o que significa que o personagem também é tocado.

Deste modo, imaginemos que um personagem tenha uma espada envenenada e precise arranhar o oponente para inocular o veneno. Assim, é necessário que consiga 100% de dano contra a EH ou um dano direto na EF para ter sucesso na tentativa de envenenamento.

Dano na Energia Física

No combate, o dano normalmente ocorre na EH e, somente quando ela acaba, passa a ser causado na Energia Física (EF). Quando se sofre um dano na EF deve-se ir descontando o valor perdido do valor que consta na ficha do personagem.

Se a EF restante ficar:

- Maior que zero, o personagem está ferido, mas ainda em condições normais de combate;
- De 0 a -5, o personagem está ferido e fora de combate, mas consciente;
- De –6 a –10, está ferido, fora de combate e inconsciente;
- De -11 a –15, está inconsciente e gravemente ferido;
- Menor que -15, o personagem morreu.

Estar "fora de combate" significa que o personagem está caído no chão, não podendo exercer nenhuma Habilidade que dependa de Força, Físico ou Agilidade; e, obviamente, fica impossibilitado de combater e de usar magias. Neste estado, sua locomoção é mínima e apenas é possível se arrastar lentamente.

Quando gravemente ferido, se não receber cuidados médicos (uso de Medicina dificuldade Médio: Laranja), em uma hora irá morrer.

Mas como interpretar a energia física?

A Energia Física é a quantidade máxima de punição física a que uma criatura consegue resistir. Quando o personagem é atingido no corpo, sofrendo cortes profundos, contusões, queimaduras graves, cai de certa altura, é envenenado, etc., você está se referindo a danos na Energia Física (EF).

Exemplo de uma sequência de combate

Este é um exemplo completo de uma sequência de combate:

Um Guerreiro é atacado por um Javali e ele não tem outra alternativa senão começar um combate.

1. O Mestre solicita que se role a iniciativa. O jogador lança 1D10 e tira 8 e o Mestre joga 1D10, pelo javali, tirando um 5. Então, o Guerreiro começa;
2. O Guerreiro ataca com seu gládio. Consulta-se a defesa do javali, que é L4. Sendo seu ataque na coluna **L** = 7, ele subtrai o 4 e descobre que atacará na coluna 3 (7-4 = 3);
3. O Jogador então rola 1d20 e tira um 15. Consultando a tabela colorida verifica que causou 75% de dano no javali. Ele olha na sua ficha e vê que infligiu 15 de dano (12 da arma + 3 da Força);
4. O Mestre retira então os 15 pontos da EH do Javali, ficando este com 0 de EH. O Javali tinha EH=10, fazendo a conta (10 – 15) = 0, (o dano excedente é descartado);
5. Agora o Mestre realiza o ataque pelo Javali. Primeiro ele consulta a defesa do personagem que é L5 e descobre que o Javali atacará na coluna 0 (5 – 5 = 0);
6. O Mestre rola e obtém um 17, causando 75% de dano, que dá 9 de dano no personagem;
7. O Jogador retira os 9 da sua EH, ficando com 11 (20 – 9 = 11) de EH;
8. Começa-se um novo turno. Eles jogam novamente a iniciativa e dessa vez o javali vence, começando a atacar;
9. O Mestre rola 1D20 e tira 9, errando o guerreiro;
10. Agora, o Guerreiro faz seu ataque, rolando 1D20. Ele tira 8, causando 25% de dano no javali que equivale a 7 pontos de dano;
11. O Javali não tem mais EH, o dano é retirado da EF, ficando ela com 28 (35 – 7 = 28);
12. Então, o combate continua seguindo a mesma sequência até que o combate termine (ou que alguém desista e tente fugir).

Crítico e Falha

Tanto no Crítico como na Falha, a resolução é a mesma. Jogue novamente 1d20 na mesma coluna usada antes e veja qual a cor resultante. Na **Tabela de Críticos & Falhas** (vista na página seguinte e no final deste livro) verifique o resultado para aquela cor.

A Falha possui apenas uma tabela. Caso o resultado não seja possível, a Falha teve efeito nulo.

O Crítico consta de várias tabelas. As armas podem ser de 3 tipos: corte, esmagamento e penetração. Isto pode ser visto através dos grupos a que elas pertencem. A tabela de garras só será usada por animais. Magia só é usada por magias de ataque: raio elétrico, bola de fogo, relâmpago, etc. Existem ainda os Críticos contra criaturas grandes e para combate desarmado.

Os críticos causam dano e ele é indicado pelo número na frente do texto (100%, 75 %, 50% ou 25 %). Todo o dano dado por Crítico atinge o adversário na Energia Física (EF), e a armadura é ignorada, ou seja: ela não absorve nada, mas também não sofre avarias.

Diversos resultados especiais podem ser conseguidos com o Crítico (decapitar o oponente, paralisá-lo por uma rodada, causar um ajuste por um tempo, etc). Muitas criaturas, tais como Criaturas Construídas e Mortos-Vivos, podem ser imunes totalmente ou parcialmente a certos efeitos de críticos. Nestes casos fica a cargo do mestre decidir se o efeito do crítico se aplica. Caso um resultado não seja possível, apenas o dano é aplicado.

Dentre estes efeitos, um requer atenção especial: os ajustes negativos (ajuste de - 1, -2, -4, etc.). Eles se aplicam, reduzindo a Coluna de Resolução, nos seguintes casos:

- Habilidades eminentemente físicas (Escalar Superfícies, Carpintaria, Ações Furtivas, etc.);
- Combate (Coluna de Ataque);
- Magias de ataque Físico (Coluna de Ataque de: Bola de Fogo, Meteoros, Raio Elétrico, etc.).

O efeito mais catastrófico possível para quem está sendo atacado é receber um dano crítico quando já não tem mais Energia Heroica. Quando isso acontece, o efeito especial (paralisia, sangramento, etc.) é considerado, e o dano é sempre 100% (na EF, é claro), ao invés do indicado na tabela de crítico.

Tabela de Críticos

Cor	Corte	Esmagamento	Penetração
	O Oponente é decapitado	Afundamento torácico destrói os pulmões.	Golpe perfura o coração.
	100%. Corte vaza o olho. A dor paralisa o adversário por duas rodadas	100%. Golpe no pulso destrói a articulação, obrigando a amputação em 2 dias. O inimigo é paralisado por duas rodadas.	100%. Estocada na mão, inutiliza permanentemente. A dor paralisa o inimigo por duas rodadas.
	100%. Corte grande no músculo inutiliza um braço por uma semana.	100%. Pancada na cabeça. Elmo se parte (caso não seja mágico). Se não tiver Elmo entra em coma por 2 dias.	100%. Perfura o músculo do braço e o inutiliza por uma semana.
	75%. Corte mediano no músculo inutiliza um braço por 2 dias.	75%. Pancada na cabeça. Elmo se parte (caso não seja mágico). Se não tiver Elmo fica desacordado por 2 horas e incapacito por 2 dias.	75%. Perfura o músculo do braço e o inutiliza por 2 dias.
	75%. Corte na cabeça põe adversário em coma por 1 dia se ele não tiver usando elmo.	75%. Escudo do inimigo se quebra (caso não seja mágico). Na ausência deste o braço quebra (cura em um mês).	75%. Golpe no tronco derruba o adversário se estiver usando escudo. Caso contrário incapacita-o por 2 dias.
	50%. Com um belo golpe, não só atinge como desarma o inimigo.	50%. Golpe no tórax derruba o adversário, que deixa cair o que tiver segurando.	50% Estocada no peito paralisa o adversário nas próximas 2 rodadas.
	50%. Corte no ombro, impõe um ajuste de – 4 por 1 dia.	50%. Golpe duro no ombro, paralisa o oponente na próxima rodada	50%. Penetração causa ajuste de – 4 por 2 dias. Se for flecha o ajuste é de - 6 até que a mesma seja retirada.
	25%. Corte leve no músculo do braço dá um ajuste de – 4 na próxima rodada.	25%. Golpe no ombro desequilibra o adversário na próxima rodada, dando um ajuste de – 4.	25% Estocada na perna reduz o movimento à metade e causa um ajuste de – 2 por 1 hora.

Cor	Garras/Mordida	Magia	Falha
	Força do golpe rasga a carótida.	Impacto total da magia mata o adversário.	Um golpe ruim. Erra o adversário.
	100%. Ataque no olho arranca o globo ocular e paralisa o adversário por duas rodadas.	100% Impacto no pé do adversário o destrói, e ele fica paralisado por duas rodadas.	Descontrole dá um ajuste de – 3 nas próximas duas rodadas.
	100%. Ataque arranca uma orelha e paralisa o adversário por uma rodada.	100%. O poder da magia leva o inimigo a inconsciência por um dia.	Descontrole dá um ajuste de – 4 nas próximas 3 rodadas.
	75%. Ataque rasga o braço causando um ajuste de - 8 por 2 dias.	75%. O poder da magia leva o inimigo a inconsciência por meia hora.	Ataque precipitado causa 25 % de dano em si mesmo.
	75%. A ferocidade do golpe derruba o adversário impedindo de atacar nas próximas 3 rodadas.	75%. O potente impacto paralisa o adversário, impedindo de atacar nas próximas 3 rodadas.	Ataque desastroso causa 50 % de dano em si mesmo.
	50%. Feroz ataque na mão desarma o inimigo.	50%. A força da magia arremessa o adversário a 2 metros de distância, e ele deixa cair sua arma.	Sua arma escapa da sua mão, caindo a 3 metros de distância.
	50%. Rasgo na mão impede o adversário de realizar seu próximo ataque.	50%. O poder da magia atordoa o inimigo, impedindo de realizar seu próximo ataque.	Tropeção o impede de realizar seu próximo ataque.
	25%. Ataque desequilibra o inimigo, levando-o a cair e perder uma rodada.	25%. A magia foi evocada com maestria. Economizando 1 de karma OU causando +2 na FA.	Faça um ataque no seu companheiro mais próximo.

Cor	10 a 50 vezes o peso do atacante	Peso acima de 50 vezes	Combate Desarmado
	100%. Golpe paralisa por uma rodada causando um ferimento fatal e impondo um ajuste de – 10, depois de 7 rodadas o oponente morre.	100%. Ferimento no oponente reduz o número de ataques pela metade (se for só 1, passa a ser um a cada duas rodadas).	100%. Nocaute, oponente fica desmaiado por 1 hora e incapacitado por 2 dias.
	100%. Ferimento no oponente reduz o número de ataques pela metade (se for só 1, passa a ser um a cada duas rodadas).	100%. Golpe paralisa o oponente por uma rodada e impõe um ajuste de – 5 por 10 rodadas.	100%. Nocaute, oponente fica desmaiado por meia hora.
	100%. Golpe paralisa o oponente por duas rodadas e impõe um ajuste de – 5 por 10 rodadas.	100%. Ferimento desnorteia o oponente impedindo-o de atacar por uma rodada.	100%. Oponente tonto não ataca por duas rodadas.
	75%. Golpe paralisa o oponente por uma rodada e impõe um ajuste de – 5 por 10 rodadas.	75%. Golpe reduz a velocidade base à metade e o impede de realizar sua próxima ação.	75%. Golpe desarma o oponente e o derruba, a arma cai a 3m dele.
	75%. Ferimento desnorteia o oponente impedindo-o de atacar por duas rodadas.	75%. Golpe reduz a velocidade base à metade e impõe ao adversário um ajuste de – 3 por 5 rodadas	75%. A dor ou falta de ar deixam o oponente grogue. Ajuste de - 5 por 4 rodadas.
	50%. Golpe faz com que o adversário se atrapalhe, impedindo-o de realizar sua próxima ação.	50%. Golpe impõe ao adversário um ajuste de – 3 por 5 rodadas.	50%. Inchaço e sangramento facial atrapalham a visão. Ajuste de - 3 por 6 rodadas.
	50%. Golpe reduz a velocidade base à metade e impõe ao adversário um ajuste de – 3 por 5 rodadas.	50%. Golpe impõe ao adversário um ajuste de – 3 por 3 rodadas.	50%. Golpe desarma o oponente, e a arma cai a 2 m dele.
	25%. Golpe impõe ao adversário um ajuste de - 3 por 5 rodadas.	25%. ataque preciso causa um ajuste de –5 no próximo ataque.	25%. Golpe no ouvido causa desorientação. Ajuste de -3 por 3 rodadas.

Absorção dos Equipamentos de Defesa

O maior efeito benéfico oferecido por armaduras e outros equipamentos de defesa é a absorção, pois ela serve como uma primeira barreira aos golpes sofridos pelo usuário antes de ele sofrer graves lesões em sua EF. A absorção deve ser anotada ao lado da EF na ficha de personagem. Para descobrir qual valor deve constar naquele campo, some a absorção oferecida por todos os equipamentos de defesa utilizados pelo personagem. Todo o dano que o personagem sofre na absorção representa golpes que, apesar de tê-lo atingido no corpo, não foram capazes de atravessar com eficiência a armadura e não representam lesões graves que levariam dias para a recuperação - são escoriações, contusões e perfurações superficiais que nem deixam cicatrizes.

Uma absorção esgotada significa que o personagem já está tão surrado e exausto e a armadura tão cheia de brechas exploráveis que os próximos golpes irão ferir seu corpo com mais gravidade, ocasionando perda de EF. Infelizmente, conforme estes objetos o protejam (recebem dano no seu lugar) eles perdem parcialmente ou totalmente suas capacidades de absorção, necessitando de reparos menores ou maiores.

Ao final de cada combate, o Mestre do Jogo deve analisar as avarias das Armaduras, Elmos e Escudos. Após isto, deve avisar aos jogadores se seus equipamentos necessitam de reparos e de quais tipos de reparos.

Para manutenção dos equipamentos, devem-se realizar testes de: Carpintaria, Trabalhos Manuais e/ou Trabalhos em Metal, sempre levando em consideração o material que constitui o equipamento.

Obs[1]: Um personagem pode vestir apenas uma armadura e um elmo por vez.

Obs[2]: Magias de curas como Curas Físicas curam somente a EF do alvo e não a absorção dada por equipamentos de defesa.

Recuperando a EH e a EF

É comum, no final dos combates, vermos os personagens cansados e desanimados (pois receberam dano na EH), muitas vezes com cortes e escoriações (dano na EF). Alguns menos afortunados são levados à inconsciência, beirando a morte, ou ainda com partes do corpo inutilizadas (Crítico).

Para cada um desses casos, o método de recuperação é diferente conforme será mostrado abaixo.

A EH é rapidamente recuperada, voltando na seguinte proporção: caso o personagem durma, a recuperação é de 2 pontos por hora; caso esteja descansando ou fazendo esforço leve, (caminhada pequena, preparando uma refeição, etc.) a recuperação é de 1 ponto por hora; esforço pesado e grande tensão (fuga, lutas, cortar árvores, trabalho pesado, etc.) impedem a recuperação de Energia Heroica.

A Energia Física é curada mais lentamente. A ajuda médica é muito importante nesse caso, como pode ser visto na Habilidade Medicina. Caso a EF esteja acima de zero o corpo se recupera naturalmente na proporção de 1 ponto por dia, se o indivíduo estiver descansando ou, no máximo, fazendo esforços leves. Novamente, o esforço pesado impede qualquer recuperação. O sucesso da Habilidade Medicina permite uma recuperação mais acelerada, mas para isto é necessário ver detalhes na Habilidade Medicina descrita no capítulo III.

Caso a Energia Física esteja entre -11 e -15, a recuperação é muito difícil. É necessário antes estabilizar o paciente também usando a Habilidade Medicina.

A magia é um fator que acelera muito a recuperação. Os Sacerdotes podem usar a magia Curas Espirituais (ou curas Heroicas) para rapidamente curar a EH de uma criatura, assim como a magia Curas Físicas cura rapidamente a EF.

O resultado de um Crítico (braço quebrado, corte no ombro, que causa ajustes negativos, etc.) tem seu tempo de recuperação contado na própria descrição. O Crítico é totalmente independente da EF. Mesmo que um indivíduo recupere toda sua Energia Física, um braço que tenha sido quebrado pelo Crítico continuará quebrado. A magia Regeneração é específica para curar mais rapidamente os efeitos dos Críticos.

Ataques acíma da coluna 20

Existem situações onde a coluna de resolução ultrapassa a coluna 20. Para isso deve-se usar a seguinte regra:

Pega-se o número correspondente à Coluna de Ataque e se subtrai 20 até atingir um valor entre 1 e 20 *(ex: 32 corresponde à coluna 12, 32 – 20 = 12)*. No resultado obtido deve ser somado o ajuste de 2 níveis de dano (+50%) a cada 20 colunas reduzidas.

Exemplo*: ao invés de atacar na coluna 32, ataca-se na coluna 12 (32 – 20) com dois níveis de dano a mais no resultado, um erro (0%) torna-se* 50%, um ataque 25% torna-se 75%, 50% tornam-se 100%, 75% tornam--se 125% e 100% torna-se 150%.

Esta regra permite que o ataque seja feito em colunas muito altas mantendo a linearidade do sistema, bastando que a cada 20 colunas se some mais dois níveis de dano. Assim um ataque na coluna 49 é feito na coluna 9 (49-20-20), mas com dano somado em 100% (quatro níveis). Para a coluna 78 o ataque é feito na 18 (78-20-20-20) e o dano é somado com 150% (seis níveis).

Calculando Dano acíma de 100%

Note que 125% de dano não considera duas vezes a Força e o Ajuste Mágico, logo não é a mesma coisa que somar o dano causado por um ataque 100% e outro 25%, assim como um ataque 50% não é igual a dois ataques 25% somados. Sendo assim o dano acima de 100% de uma espada, será o dano básico da arma mais os ajustes como segue exemplo abaixo no qual o dano de uma arma que faz dano de 100% = 16:

%	25	50	75	100	125	150	175
Dano	4	8	12	16	20	24	28

Sabendo o dano básico da arma no total obtido basta somar a Força e o Ajuste mágico.

Exemplo: *um Guerreiro com Força +2 usando uma Espada mágica +1 obtém 125% de dano em um ataque. Seu ataque causará 23 de dano (125% + Força + Bônus Magia = 20+2+1 = 23).*

Para facilitar, recomenda-se para quem normalmente faz mais de 100% de dano, que use a "Ficha para Personagens Avançados" que já contem espaço para escrever os danos de uma arma acima de 100%.

Críticos em ataques acíma da coluna 20

Quando um ataque feito acima da coluna 20 resulta em um crítico, a segunda jogada deve ser feita normalmente e o efeito do Crítico será determinado pela cor obtida.

Entretanto, o dano causado na EF por um Crítico sempre será o dano descrito na tabela de Crítico, mas todo bônus de dano recebido em caso de colunas acima de 20 será causado na Energia Heroica e não na EF. A não ser que a EH esteja zerada; nesse caso, o dano é todo causado na EF.

Exemplo: *um Guerreiro com Ajuste de Força (+2) usando uma Espada mágica (+1) tem os seguintes percentuais de dano: 25% = 8, 50% = 13, 75% = 18, 100% = 23, 125% = 28, 150% = 33, 175% = 38.*

Quando ele faz um ataque na coluna 25 e obtém um Crítico, ele realiza a segunda jogada e consegue resultado Azul. O dano causado na descrição de crítico azul é 100% na EF (23), mas como ele ataca na coluna 25 recebe bônus de +50% no dano (dois níveis a mais) que deverá ser causado na EH (13). Logo serão causados 23 pontos de dano na EF e 13 na EH do oponente. O efeito especial do Crítico é aplicado normalmente.

Se o resultado da segunda jogada do Crítico fosse Amarelo ele causaria 50% de dano na EF (13) como consta na descrição do crítico e o bônus de +50% de dano seria causado na EH (13) como no resultado Azul. Nesse caso, o oponente receberá 13 pontos de dano na EF e 13 pontos de dano na EH. O efeito especial do Crítico também seria aplicado normalmente.

4.2 Usando as Técnicas de Combate

Durante o combate é permitido utilizar Técnicas de Combate, seja de forma isolada, ou em conjunto com o ataque, com a arma do personagem ou mesmo de outra técnica.

Para realizar uma Técnicas de Combate é necessário cumprir os seguintes requisitos:

Nível: É necessário ter nível na técnica. Se o personagem não possuir nível, não poderá usá-la.

Posicionamento: Algumas técnicas impõem a necessidade de o personagem executar um posicionamento. Nesse caso, se ele não puder fazê-lo, a técnica não pode ser realizada. Por exemplo: se uma técnica exige que se segure a arma acima da cabeça numa posição de espera, mas o teto do local é muito baixo, então a técnica não pode ser realizada.

Tipo da Arma: algumas técnicas são restritas a um tipo de arma, seja pelo peso (leve, média e pesada) ou seja pela forma de uso (combate corpo a corpo ou à distância) ou mesmo podem ser restritas a um tipo mais específico como por exemplo Arcos.

Ataque/Defesa: Algumas técnicas são descritas na sua mecânica se devem ser realizadas em um ataque, ou podem dizer o contrário, que o personagem não deve atacar, ficando na defesa. Assim, se o personagem já realizou o ataque, ele não pode usar uma técnica de defesa. O mesmo se aplica caso o personagem declarou que ia ficar na defesa (não atacar) e não poderá usar uma técnica que explicitamente diz que é usada no ataque. A única exceção a isso é se a técnica de defesa, explicitamente, defina algum tipo de ataque em conjunto com a técnica de defesa.

Situação específica: a grande maioria das Técnicas de Combate impõe algum tipo de situação para uso. Assim, caso a situação não seja a descrita, ela não pode ser usada. Algumas situações são bem óbvias, como por exemplo o Combate Montado que só pode ser feito sobre uma montaria. Mas outras são mais específicas, como por exemplo, o Ataque Oportuno, que define algumas situações de uso. O Mestre deve ficar bem atento a esse item porque pode dar margem a usos errados.

Rolagem: várias técnicas definem a necessidade de se executar um rolamento no Total da técnica utilizando a Tabelas de Resoluções de Ações. O Mestre deve ler com atenção quando ela deve ser usada pois isto varia de técnica para técnica. O rolamento é similar ao usado nas habilidades. A cor define o efeito que a técnica irá produzir.

Intermitência: Esta técnica deve respeitar o intervalo de uma rodada após o seu uso para poder ser usada novamente.

Imperícia: Para que a técnica funcione sem receber penalidades será preciso que o combatente possua nível nesta técnica igual ou maior do que o nível que possui no Grupo de Armas usado (CmE, CmM, Em, etc.). Se o nível for inferior, uma penalidade será aplicada a(os) ataque(s). A penalidade será igual a diferença entre os dois níveis (do grupo de armas e da técnica) e é aplicada ao total.

Limite de Uso: algumas técnicas impõem um limite de uso. O Mestre deve ficar atento para que o personagem não ultrapasse o limite.

Atendidos os requisitos, a técnica deve ser usada e seus efeitos devem ser aplicados, conforme a descrição. Alguns efeitos podem não ser aplicáveis, e cabe ao mestre a decisão. Um exemplo de efeito não aplicável: uma técnica diz que um de seus efeitos é causar sangramento, mas a criatura atacada é um Golem, que não possui sangue. Logo, o efeito não se realizada. Outra técnica pode ter como efeito o medo; mas, se a criatura for imune ao medo, o efeito não se realiza. Lembre-se do mais importante... a palavra do mestre é a última!

Combinando técnicas de Combate

É permitido combinar técnicas de combate e utilizá-las ao mesmo tempo, desde que se respeitem as seguintes condições:

Quantidade: só é permitido usar no máximo 3 Técnicas de Combate em uma rodada. Ladinos e Guerreiros quando entram para uma especialização (Guildas e Academias) podem usar até 5 por rodada e, quando eles chegam ao Estágio 10, podem usar até 7 técnicas por rodada.

Categoria da Técnica de Combate: cada técnica de combate possui uma "Categoria" que está informada tanto na tabela das técnicas como nos textos descritivos. São elas:

- Perícia
- Postura ✋
- Ataque ✠
- Precisão ⊙
- Agressão ☠
- Proteção ⛉
- Suporte ♜

Não é permitido combinar técnicas que sejam da mesma categoria. Assim, duas técnicas da categoria "Ataque" não podem ser usadas em conjunto, mas, se forem de categorias diferentes, podem. A única exceção a esta regra são as da categoria "Perícia", que podem ser usadas com outras da mesma Categoria. De qualquer forma, deve ser respeitado o limite da Quantidade de técnicas a serem usadas em uma rodada.

OBS: Cada categoria possui um símbolo que deve ser anotado na ficha ao lado do nome da técnica afim de facilitar a identificação da categoria. A categoria Perícia não possui símbolo justamente para indicar a sua condição de poder ser usada em conjunto com outras da mesma categoria.

Compatibilidade: para o uso de uma técnica em combinação com uma outra (ou mais) todas devem ser compatíveis entre si nos seguintes quesitos de uso:

Posicionamento - se duas técnicas impõem um posicionamento diferente uma da outra, então, as duas não podem ser usadas em conjunto. Por exemplo: se uma técnica diz para segurar a arma acima da cabeça e outra para segurar de lado, então elas não são compatíveis.

Tipo da Arma - se uma técnica deve ser usada com um tipo de arma e outra com um tipo diferente, então, elas não são compatíveis. Por exemplo: se uma técnica deve ser usada com armas pesadas e outra com armas leves, então, elas não são compatíveis, o mesmo se aplica se numa técnica a arma deve ser usada corpo a corpo e outra à distância.

Ataque/Defesa – Algumas técnicas são bem específicas e impõem a necessidade de serem usadas para o ataque e outras para a defesa. Assim, deve-se ler bem o texto para ver se uma pode ou não ser usada em conjunto com a outra.

Situação específica: muitas técnicas impõem situações específicas, logo, todas as exigências requeridas nas técnicas a serem combinadas devem ser atendidas. Exemplo: se uma técnica diz que seu efeito ocorre quando se acerta um oponente e outra diz que se deve aguardar uma rodada para que o efeito possa ser usado na próxima rodada, então, não podem ser usadas em conjunto na rodada. Mas se o personagem usar apenas a técnica que manda aguardar, na rodada seguinte poderá usar as duas.

Atenção: O uso de múltiplas técnicas pode gerar uma discussão sobre se a Combinação pode ou não ser feita. Vale aqui o bom senso e o mais importante de tudo: A palavra do Mestre é a última!

4.3 Movimentação

Um combate é decidido por muito mais do que poder e capacidades físicas. A estratégia de batalha pode ser decisiva se empregada com sabedoria. Para executar uma estratégia satisfatória, todos os envolvidos em um combate devem levar a movimentação no campo de batalha como um fator preponderante.

As regras de movimentação permitem trazer para a mecânica de jogo uma variedade de situações interessantes, por exemplo:

- Se um lado quer impedir o outro de abrir uma porta, quem se mover primeiro poderá ficar em frente a ela e obstruir o caminho.
- Um personagem muito ferido quer sair do combate.
- Se um companheiro puder se movimentar a tempo, ele poderá escapar enquanto o amigo faz frente ao seu inimigo.

A distância que um personagem é capaz de movimentar-se no campo de batalha no decorrer de uma rodada de 15 segundos é medida pelo atributo secundário Velocidade Base (VB). Ele é igual ao número de metros que é possível mover-se sem tornar-se um alvo fácil para seus inimigos.

A VB pode ser considerada um atributo consumível. Todo personagem possui um estoque de VB que é igual a sua VB máxima. Cada metro percorrido pelo personagem durante a rodada consome 1 ponto deste estoque. Quando seu atributo chega a 0 ele não é mais capaz de se deslocar nesta rodada. A VB volta ao seu valor máximo no início da próxima rodada.

Para explorar todo o potencial das regras de modificadores de combate, recomenda-se o uso de uma grade quadriculada para o combate. No entanto, seu uso é facilmente dispensável. Fique à vontade se preferir desenvolver seus combates todos na sua imaginação. Nesse caso, considere as áreas e distanciamentos apresentados neste capítulo como orientações para a narrativa a fim de possibilitar bônus ou penalidades aos envolvidos no combate.

Obs.: A Velocidade Base está escrita na Ficha do Personagem.

Movimentação e Posicionamento na Grade de Combate

O uso da grade quadriculada auxilia Mestre e jogadores a estabelecerem com precisão a posição dos envolvidos em um combate. Ao empregá-la, o campo de batalha passa a ser dividido em quadros com 1 cm de lado, cada um representando 1 metro. Cada personagem envolvido na batalha ocupa um ou mais quadrados.

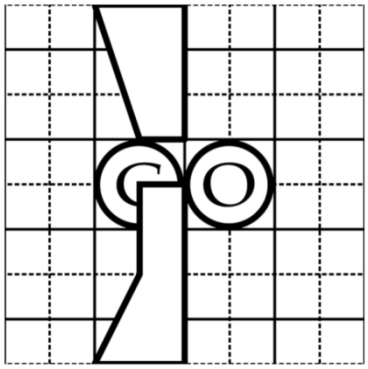
Este mapa pode ser desenhado em um papel quadriculado comum, onde a posição pode ser anotada com um lápis. Outra opção é usar um mapa especial para uso com miniaturas (onde cada quadrado tem 2 cm). O "Kit do Mestre de Jogo" (disponível para download em www.Tagmar.com.br) possui este dois tipos de quadriculados para uso em jogo.

Os mapas das aventuras oficiais do Tagmar são desenhados para uso com miniaturas.

Obstruções e Penalidades

Personagens humanos, elfos e anões são capazes de combater com eficiência quando ocuparem 4 quadrados (2x2 metros). Se qualquer um dos quadros ocupados por eles no momento do ataque estiver sendo preenchido por outro personagem ou objeto, eles sofrerão 2 colunas de penalidades em todas as ações para cada quadrado obstruído. Reduza a penalidade final do ataque em 2 se o personagem estiver utilizando apenas armas leves e aumente em mais 4 se estiver utilizando armas pesadas. Pequeninos são imunes a todas essas penalidades.

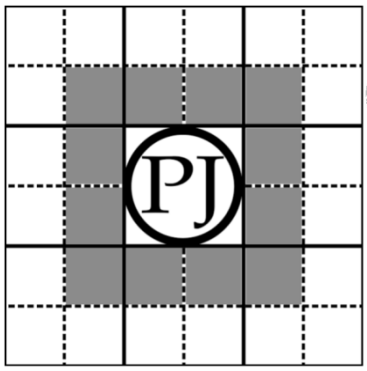
Assim como os ataques, a defesa também fica comprometida se o personagem não tiver espaço suficiente. Assim, se qualquer quadrado ocupado pelo personagem estiver ocupado, ele recebe 1 ponto de penalidade em sua defesa ativa contra ataques corpo a corpo. Pequeninos sofrem a mesma penalidade apenas se pelo menos 2 dos 4 quadrados que ocupam estiver obstruído.



Exemplo*: Corbak tenta obstruir a passagem de seu adversário colocando-se sob a abertura do portal, conforme imagem ao lado. Corbak é um humano empunhando uma espada montante. Ele precisa de 2x2 metros para sua movimentação ideal, então sofrerá 6 colunas de penalidade em seus ataques e 1 ponto de penalidade em sua defesa ativa contra ataques corpo a corpo. A composição dos 6 pontos de penalidade é:*

- -2 por ter 1 quadrado obstruído.
- -4 por estar empunhando uma espada montante, que é pesada e grande demais para manipular com eficiência máxima juntamente com qualquer obstrução.

Trajeto e Distanciamento



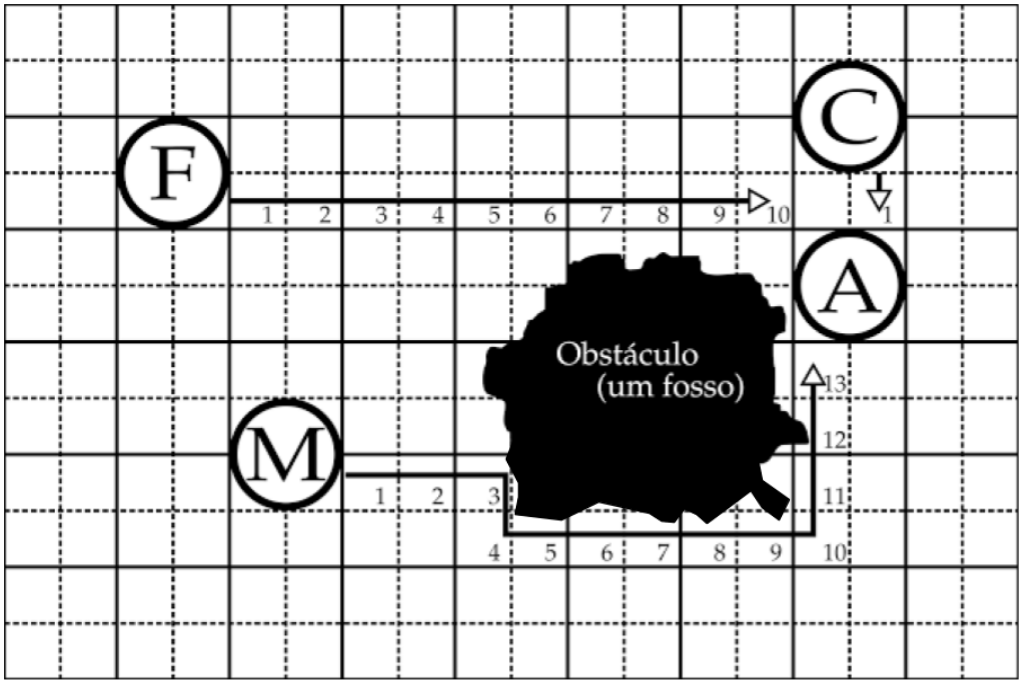
As orientações abaixo serão úteis para determinar corretamente o custo em VB para a realização do movimento.

- A distância de um personagem até outro deve ser medida a partir de qualquer quadrado adjacente de um personagem até qualquer quadrado adjacente do outro. Na figura abaixo, os quadrados hachurados são os adjacentes da área ocupada pelo personagem (PJ). Personagens que ocupam áreas maiores possuirão mais áreas adjacentes.
- Os movimentos sempre serão na horizontal ou vertical. Para deslocamentos em diagonal, deve-se utilizar sucessivos movimentos horizontais e verticais para se fazer a trajetória.
- O ponto inicial, ponto final e caminho adotado é escolhido pelo jogador, mas limitado pelos obstáculos.
- Deve-se considerar que um "personagem está encostado a outro personagem" quando uma aresta ou vértice de seu espaço encosta direto no vértice ou aresta de outro. Nesse caso, não há necessidade de movimentação para se realizar um ataque de perto.
- É possível que dois ou mais personagens ocupem um mesmo quadrado na grade de combate. No entanto, todos sofrerão as penalidades descritas em “Obstrução e Penalidades”.

Exemplos: A Figura abaixo ilustra uma situação na grade de combate. Finx (F) se desloca até seu amigo Aliam (A) que está inconsciente e gravemente ferido. A distância que Finx “gasta” para chegar ao seu destino são 10 quadrados (10 metros). Em jogo o personagem terá percorrido uma linha reta como mostrado pela seta.

Uma opção seria no mesmo turno, Corbak (C) tentar socorrê-lo por estar mais próximo. Ele precisa andar apenas 1 quadrado na grade de combate. O "gasto" em velocidade base é de 1 quadrado (1 metro), e o deslocamento é uma linha reta como mostrado pela seta.

Uma outra opção seria Miriam (M) a sacerdotisa, ir em socorro, mas no caminho há um obstáculo (um fosso), para isto ala desvia do obstáculo percorrendo 13 metros (13 quadrados).



Penalidades Aplicadas ao Movimento

A Velocidade Base (VB) representa quantos metros um personagem é capaz de se deslocar em um intervalo de 15 segundos. Ela considera que o personagem esteja sob condições ideais: terreno plano e sem obstáculos, sem muita carga, dedicado inteiramente ao movimento, etc. Para outras situações, o mestre deverá atribuir uma penalidade ao movimento.

A penalidade de movimento aumenta o custo em VB para o deslocamento de 1 metro. Assim, um quadrado que implique em penalidade de 1, consumirá 2 pontos do estoque de VB do personagem.

As penalidades devem ser aplicadas metro a metro. Assim, se na situação abaixo Corbak deseja percorrer os 4 metros que o separam de Lila, mas há um riacho fundo com 2 metros de largura no caminho, que implica em 1 ponto de penalidade em cada metro, ele deverá gastar 6 pontos de seu estoque de VB.

Existem três categorias de penalidades de movimento:

- Terreno
- Visibilidade
- Carga.

ATENÇÃO: É possível acumular penalidade de categorias diferentes. Porém, se mais de uma penalidade de uma mesma categoria for aplicável, apenas a pior deverá ser considerada.

A situação de baixa visibilidade implica em penalidade por considerar que o personagem está se movimentando com prudência. Ele pode ignorar a penalidade se optar por agir de forma inconsequente. Contudo, se fizer isso, o personagem falha automaticamente em qualquer teste para detectar a presença de armadilhas ou inimigos na região penalizada, além de ficar sujeito a esbarrar em objetos e desníveis do terreno e cair.

As penalidades nunca podem impedir o personagem de se deslocar pelo menos 1 metros em seu turno, desde que ele possua VB maior do que 0 e não realize qualquer outra ação na mesma rodada. A Tabela a seguir mostra as penalidades mais comuns.

Terreno	Penalidade
Piso inclinado 30º	1
Piso inclinado 45º	2
Piso inclinado 60º (Pode necessitar de apoio para escalada).	3
Piso inclinado 90º (Apenas com algum apoio para escalada).	4
Mata muito fechada, com vegetação que obstrua a visão e arranhe o corpo.	1
Obstáculo, teto na altura do ombro.	1
Obstáculo, teto na altura do abdômen.	2
Obstáculo, teto na altura da cintura.	3
Obstáculo, teto na altura da coxa.	4
Obstáculo, terreno irregular (buracos, superfície estreita, frágil, etc.)	1 ou 2
Líquido até os joelhos	1
Líquido até a cintura	2
Líquido até o peito (acima desse ponto é necessária a habilidade natação)	3
Areia solta ou neve.	1

Visão	Penalidade
Visibilidade baixa	1
Visibilidade muito baixa	2
Visibilidade nula	4

Carga	Penalidade
Medianamente Carregado	1
Muito Carregado	2
Totalmente Carregado	3

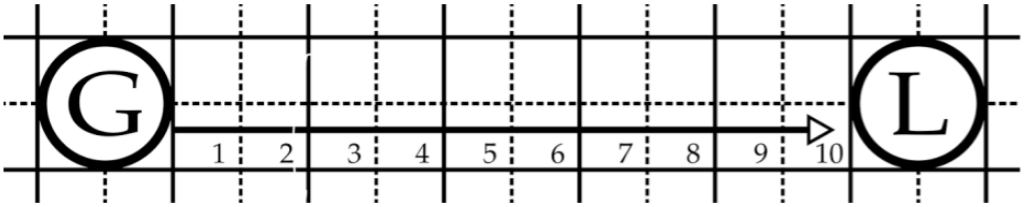
Penalidades Especiais

As penalidades especiais se aplicam sobre qualquer outra penalidade existente. Algumas delas ainda diferem das já apresentadas por aplicarem-se por todo o movimento e não em metros individuais.

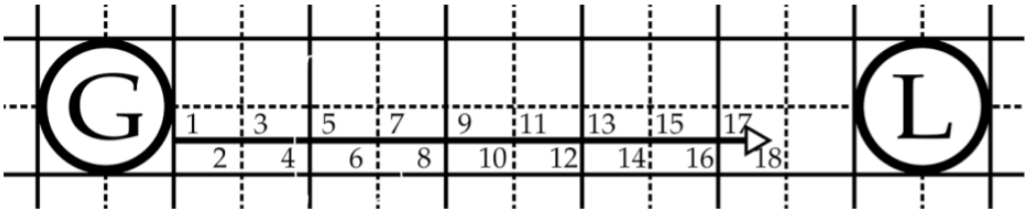
Situações	Penalidade
Movimentar e atacar (ou atacar e movimentar)	1
Movimentar e executar uma magia instantânea (ou fazer a magia instantânea e movimentar)	1
Movimentar e executar uma habilidade (ou atacar e executar uma habilidade)	1
Personagem estava caído e teve de se levantar para se locomover	1
Personagem caído e locomovendo-se sem levantar	3
Personagem ferido (a critério do mestre)	1 a 3
Personagem sob efeito de veneno ou magia específica	1 a 3
Área ocupada por personagem hostil	2
Piso escorregadio, a altas temperaturas, etc.	1
Correnteza, dependendo da intensidade.	1 ou 2
Vento, dependendo da intensidade e do tamanho e peso do personagem	1 ou 2
Condição extrema de temperatura	1
Líquido muito viscoso (uma pasta, como a lama)	1

Exemplo 1: O orco Grogi persegue a pequenina Lila. Grogi tem Velocidade Base 18, portanto tem 18 quadrados para se deslocar se não tiver nenhuma penalidade.

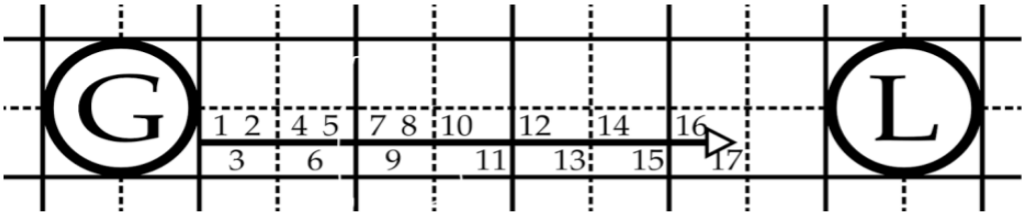
Na situação ilustrada abaixo, Grogi se desloca 10 quadrados em linha reta e chega a Lila sem gastar todo o seu movimento da rodada. Mas neste caso ele apenas se desloca (sem atacar).



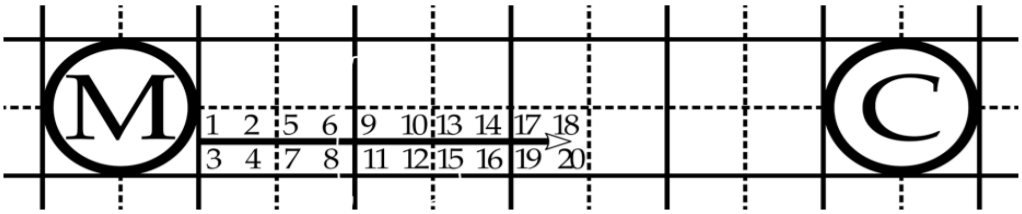
Exemplo 2: Se Grogi, que persegue a pequenina Lila, desejasse se mover e atacar no mesmo turno, ele receberia 1 de penalidade para cada quadrado. Grogi então só se deslocaria 9 quadrados, pois cada quadrado custaria 2 e ele não completaria o último, não podendo atacar.



Exemplo 3: Grogi está a 8 metros de Lila. No entanto, no caminho há 3 metros de uma ladeira com 30° de inclinação. Assim, o orco percorrerá os primeiros 3 metros com penalidade 2 (1 da inclinação de 30° + 1 porque deseja atacar) e os 5 metros restantes com penalidade 1 (porque pretende atacar). Ele não chegará perto o suficiente para atacar Lila.



Exemplo 4: O rastreador elfo Mélor quer resgatar uma criança que se afoga no rio a 8 metros dele. A água alcança a sua cintura, portanto sua penalidade normal seria de 2, mas a correnteza dificulta ainda mais o resgate, elevando a penalidade em 1. Assim Mélor se desloca com penalidade 3. Como sua VB é 20, ele seria capaz de se mover 20 quadrados, mas com a penalidade em todo o seu movimento ele se só pode deslocar-se 20/4 =5 metros. Ele vai chegar na criança apenas na segunda rodada.



Correndo

Correr durante o combate não é uma ação comum, pois expõe demasiadamente o personagem e o fatiga rapidamente. Quando se opta por realizar uma corrida, nenhuma outra ação é permitida durante a rodada, exceto se especificado o contrário pelo mestre ou na ação.

Há dois tipos possíveis de corrida:

- Corrida Curta: o personagem realiza um grande esforço para obter uma alta velocidade, mas cansa rápido. O tempo máximo para esta corrida é 2 rodadas (30 segundos);
- Corrida de Fundo: o personagem não faz tanto esforço, não cansando muito, mas também obtém uma velocidade menor. O tempo máximo para esta corrida é 40 rodadas (10 minutos).

A Velocidade de corrida é uma multiplicação da Velocidade Base, conforme a Tabela abaixo. A primeira coluna é o valor da maior penalidade aplicada ao movimento.

Maior penalidade	Corrida de Fundo	Corrida Curta
0	X3	X6
1	X2	X3
2	X2	Não pode
> 2	Não pode	Não pode

Obs.: a habilidade Corrida pode ser usada para aumentar a velocidade do deslocamento durante uma corrida. Veja os detalhes no capítulo III.

Outras Ações de Movimentação

- Movimentar e atacar (ou atacar e movimentar) tem penalidade 1, conforme tabela de Penalidades especiais. Isso ocorre porque a VB considera que o deslocamento ocorre durante todos os 15 segundos. Se o Personagem pretende atacar, ele obviamente não irá passar todo o seu turno se deslocando.
- Correr em combate expõe a defesa, tornando fácil para seus adversários alvejá-lo. Todos os atacantes recebem +2 colunas de resolução para atacar corpo a corpo um personagem que correu nesta rodada. O bônus pode ser substituído pela técnica de combate ataque oportuno. O alvo da técnica de combate carga não recebe o bônus contra seu atacante.
- Cruzar uma área ocupada por um personagem hostil exige cuidado. Cada quadrado ocupado possui 2 pontos extras de penalidade, conforme tabela de penalidades especiais. Além disso, o ocupante da área pode tentar impedir a passagem. Se o fizer, aquele que deseja transpor a área precisa ser bem-sucedido em um teste médio de Acrobacias. Não é possível terminar o movimento em uma área ocupada por um personagem hostil.
- Largar, sacar ou guardar uma arma não afeta o movimento. Porém, o personagem deve abdicar da iniciativa para fazer uma troca de arma e atacar.
- É necessário abdicar da iniciativa para recuperar, na mesma rodada, uma arma caída próxima ao personagem (em quadrados adjacentes).
- É possível se mover enquanto se lança uma magia que seja instantânea, desde que não seja especificado o contrário em sua descrição. Magias com tempo de evocação em rodadas ou rituais exigem que o evocador não se mova. Ao se mover e executar uma magia instantânea deve se aplicar a penalidade especificada.
- É possível executar habilidades em conjunto com a movimentação, mas, nesse caso, a mesma deve ser coerente e deve-se aplicar a penalidade especificada. Ao se fazer isso, não é possível executar outra ação (atacar ou evocar magias). O mestre é que deve determinar se é possível se mover e executar uma habilidade. Por exemplo: é possível ao se movimentar usar a habilidade Acrobacias ou Usar os Sentidos, mas não é possível se movimentar e aplicar Medicina.

4.4 Modificadores de Combate

Esta regra visa dar mais realismos aos combates, definindo modificadores os quais irão dar bonificações ou penalidades tanto para os atacantes, como para os defensores.

Ataques em Situações Vantajosa

A posição vantajosa do atacante ou desvantajosa do defensor concede +2 colunas de resolução ao atacante, nas seguintes situações:

- Atacante em posição acima do defensor (numa escada, montado).
- Atacante sobre um terreno normal e defensor em terreno desvantajoso (água na altura do joelho, lama).
- Atacante escondido, defensor em surpresa parcial ou total.
- Outras situações vantajosas: Para demais situações táticas que possam ser criadas, sugere-se o bom-senso do Mestre para decidir quando ceder o modificador.

OBS: Todas as situações acima podem acumular com quaisquer técnicas de combate, exceto ataque Oportuno e Ataque Surpresa.

Atacante caído

Quando o atacante está caído, ele se utiliza de apenas 50% do total das colunas de resolução para atacar, arredondando-se para baixo.

Defensor Flanqueado

Quando um defensor está flanqueado cada atacante recebe +1 coluna de resolução, caso não esteja usando a técnica Ataque Oportuno.

FE	F	FD
E	Defensor	D
CE	C	CD

Para flanquear, é necessário no mínimo dois atacantes e eles devem estar em lados opostos (180º). Mais de dois atacantes podem flanquear, desde que estejam de lado opostos. Para facilitar o entendimento, visualize a situação a seguir:

Exemplo*: Se um atacante estiver no flanco FE e o outro no flanco CD, ambos ganham o bônus +1. Se outro atacante entrar no quadrante FE ou CD, ele também ganha o mesmo bônus; mas se o novo atacante entrar no quadrante F ele não receberá o bônus de flanquear a menos que um novo atacante fique no flanco C.*

Ataques à distância

A tabela a seguir define as penalidades para o ataque à distância de acordo com o nível de cobertura.

Situação	*Penalidade*
Alvo andando	0
Alvo em corrida de fundo	-4
Alvo em corrida curta	-7
Pouca cobertura (até 40%)	-2
Mediana cobertura (até 75%)	-4
Muita cobertura (até 95%)	-10
Quase no limite do alcance (75% da distância máxima)	-3
No limite do alcance	-6

Exemplos de coberturas:

100% escondido totalmente atrás de uma pedra.

95% olhando através de uma brecha de um portão.

75% escondido entre escombros, onde parte do tórax ou um braço pode ser visualizado.

40% em pé dentro de um tambor, onde se está protegido da cintura para baixo.

Obs: Os modificadores de movimento e cobertura são cumulativos. Estas penalidades podem ser anuladas ou diminuídas com o uso da Técnica de Combate Direcionamento.

Tentar acertar algo ou alguém no meio de um grupo em combate

Ao tentar acertar algo ou alguém que esteja no meio de um grupo em combate, para cada combatente envolvido no combate dá uma penalidade de -2 colunas de resolução ao atacante. Para falhas críticas (verde), deve-se sempre contar que o ataque foi no alvo errado, devendo-se fazer um ataque em um dos outros envolvidos. O Mestre deve sortear em quem foi o ataque. O uso da técnica Mira reduz as consequências do erro crítico, o qual deve ser rolado normalmente.

Clima e Terreno

É possível travar combates em quase todo tipo de terreno, mas cada um possui vantagens e desvantagens, assim como o clima. Os modificadores de Clima e terreno são cumulativos entre si e com qualquer outro.

Terrenos

Plano e com pouca ou sem vegetação: Não fornece modificadores.

Plano com vegetação abundante: Combatentes montados -2.

Plano com vegetação densa: Combatentes montados -4, ataques à distância -2.

Irregular e com pouca ou sem vegetação: Combatentes montados -2.

Irregular e com vegetação abundante: Combatentes montados -4, ataques à distância -2.

Irregular com vegetação densa: Combate montado impossível, ataques à distância -4.

Pantanoso: Impossível ataque de Carga ou montados.

Desértico: Combatentes Montados -2.

Navegando: Combate montado impossível, combate à distância -2.

Dentro da água: Combate a distância e montado impossíveis, corpo-a-corpo só possível com armas de perfuração com penalidade de -4 para ataques.

Clímas

Poucos ventos e sem precipitação: não fornece modificadores.

Vento forte: -2 para ataques à distância.

Precipitação leve (chuva ou neve): -2 para todos os combatentes.

Precipitação pesada (granizo): -4 para todos os combatentes.

Precipitação com ventos fortes (Nevascas, tempestades): Combate à distância impossível e -4 para todos os combatentes.

4.5 Outras Situações de combate

Muitas situações estranhas podem aparecer durante o combate. Mesmo que tentássemos, não seria possível falar sobre todas as possibilidades. Portanto, falaremos apenas das situações mais comuns. Caso apareçam outros casos, o Mestre deverá decidir como resolvê-los.

Armaduras, Elmos e Escudos Mágicos

Esses objetos mágicos têm uma bênção dupla: não somente têm magias e poderes especiais como também se unem ao seu possuidor fazendo com que sua absorção (que sempre é maior que o normal) seja contada mesmo contra um golpe Crítico. Cada Armadura, Elmo e Escudo mágico possui bônus numérico indicado na sua descrição (+ 1, +2, +3, +4, +5) e uma indicação se ele deve ser somado na Defesa e, dependendo do item, também dá bônus na Absorção.

Armas Mágicas

Além de qualquer mágica que venha a possuir, uma grande vantagem das armas mágicas é que elas possuem bônus que aumentam a Coluna de Resolução e o dano causado. Cada arma mágica possui bônus numérico indicado na sua descrição (+ 1, +2, +3, +4, +5). Este número é somado a cada categoria de dano (100%, 75 %, 50% ou 25%), e às Colunas de Resolução (Ataque x Defesa), podendo ser somado diretamente ao seu Total da arma, indicado na ficha, para refazer a tabela de acordo com o novo valor.

Exemplo: *um Guerreiro tem na sua tabela de armas a seguinte situação:*

Arma	Total	L	M	P	100	75	50	25
Gládio	*4*	*7*	*4*	*0*	*19*	*15*	*11*	*7*

Se ele estiver usando um gládio +2 ficará o seguinte:

Arma	Total	L	M	P	100	75	50	25
Gládio+2	*6*	*9*	*6*	*2*	*21*	*17*	*13*	*9*

Ataque Desarmado

Utilizar seu próprio corpo como arma não é muito eficiente, pois em Tagmar não há artes marciais para o combate desarmado. Mesmo podendo-se comprar nível no grupo Combate Desarmado (CD) todo Crítico causado é tratado em uma tabela especial de Crítico.

Combate às Cegas

Incluem-se no combate às cegas 3 situações:

- O combatente está lutando na Escuridão Parcial (pouca luz);
- O combatente está lutando cego ou em Escuridão Total (nenhuma luz);
- O combatente está lutando com alguém invisível.

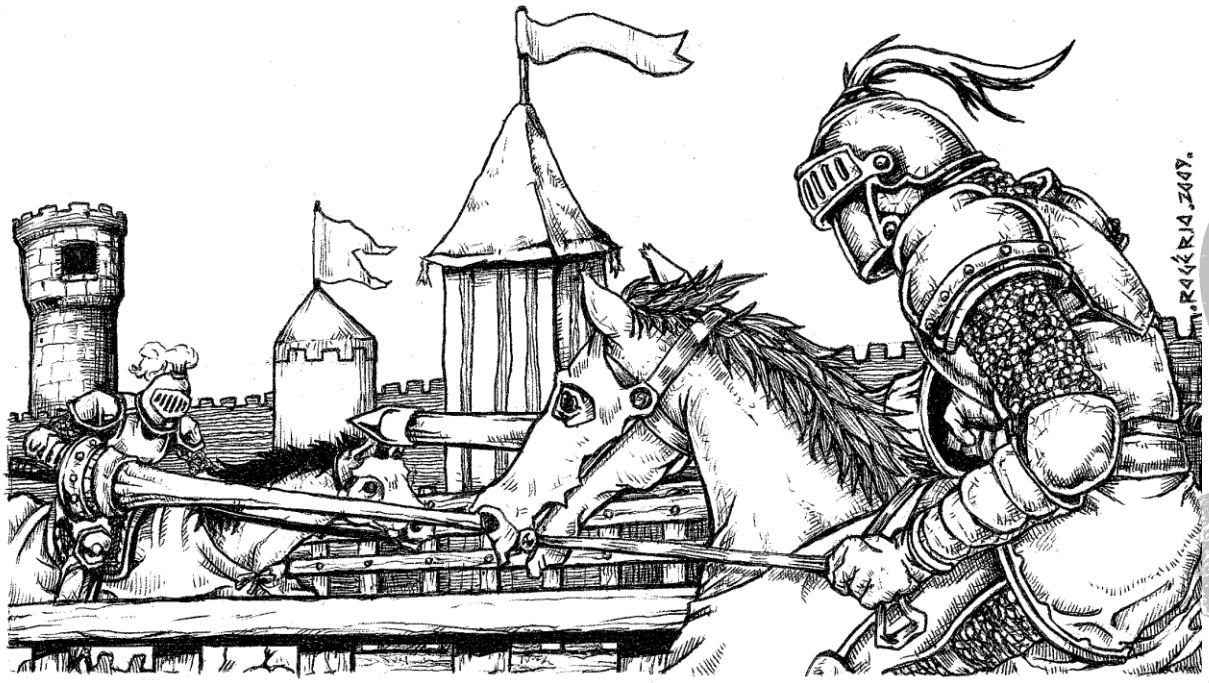
No primeiro caso, a Coluna de Resolução do combatente recebe um ajuste de -7. No segundo caso, o combatente tem um ajuste de -10 na Coluna de Resolução. No terceiro caso o ataque também é feito com um ajuste de - 10, mas o resultado Falha (cor Verde) ocorrerá apenas caso o atacante obtenha "1" no rolamento do dado no seu ataque. O uso da técnica de combate Luta às Cegas permite reduzir estas penalidades.

Combate Montado

Lutar enquanto se monta um animal pode ser tanto uma vantagem quanto uma desvantagem.

Comecemos pelas desvantagens. Animais não treinados para o combate se assustam facilmente. No começo de cada rodada, o cavaleiro precisa tentar usar a Habilidade Combate Montado com a Dificuldade Fácil. Caso ele não tenha esta Habilidade ele deve então usar a Habilidade Montar Animais com Dificuldade Média. Caso falhe, não terá ação nessa rodada. Além disso, a Coluna de Ataque nunca poderá ser maior que o total do personagem na Habilidade Montar Animais (exceção para a Carga).

Combater montado em um animal tem também suas vantagens, mas somente se for usada à técnica de Combate Montado. Caso contrário o ataque não ganha nenhum bônus.



EH em criaturas incorpóreas

Para alguns seres sem vida e vigor - ou seja, não possuem EF tal como um fantasma - a EH se traduz na sua vontade de permanecer, na sua consciência. Ou seja, neste caso não se traduz na capacidade de não receber um dano profundo. Justamente ao contrário, ela será a resistência do próprio ser a manter-se coeso no plano.

Por exemplo: *Um homem morre assassinado em seu castelo. Este homem era muito vingativo e tinha uma força de vontade enorme. Sua alma atormentada pelo desejo de vingança oscila entre o plano material e o plano astral. Essa força de vontade, desejo e objetivo se traduzem na EH do fantasma e é o que o mantém no plano material.*

Esquiva no Combate

Neste item falaremos mais sobre a técnica de combate Esquiva, pois você já conhece os elementos do combate. Como foi dito na Técnica de Esquiva quando você a usa não lhe é permitido nem movimento, nem qualquer outra ação (ataque, magia, etc). Em compensação, todos os ataques feitos contra você têm a coluna de Resolução diminuída de um número igual ao seu total na Habilidade Esquiva.

Apesar desta grande vantagem, torna-se claro para o oponente que você está totalmente na defensiva. Com isso, ele não precisa se preocupar com ataques de sua parte e, portanto, seus golpes serão mais cuidadosos não havendo chance de ele cometer uma Falha (cor Verde). Caso ocorra a Falha, ela será tratada apenas como se fosse um ataque que não acertou (cor Branca).

Moral – Como e quando fazer o teste

A moral é uma medida da coragem, experiência, lealdade e orgulho de uma criatura. Durante a violência dos combates, os seres muitas vezes intimidam-se, acovardam-se ou a autopreservação fala mais alto. Cada criatura (ou qualquer Personagem não Jogador) tem seu Moral mostrado na tabela de criaturas (ou ficha). A Moral é um número que indica a coluna básica de resolução na qual se determina a fuga ou não de personagens ou monstros.

Um teste de Moral é necessário quando algum evento possa provocar a deserção da tropa, como a chegada de um novo pelotão ou o efeito de medo, por meios mágicos ou não; e em combates simples, quando estiver em clara desvantagem ou ferida. O primeiro dano recebido na Energia Física deve, necessariamente, ter um teste de moral como consequência. A moral também será exigida em testes resistidos contra a intimidação, embora o mecanismo neste caso seja diferente (Veja a técnica de combate Intimidação). Os níveis de dificuldade do teste são dados pela situação, conforme a seguir:

Rotineiro: Perdas leves (menos de 5 % do grupo está fora de combate), inimigo claramente inferiorizado e/ou energia física completa e energia heroica ainda presente (caso a possua).

Fácil: Perdas médias (entre 5 % e 20% do grupo está fora de combate) e/ou energia física completa.

Médio: Perdas médias, inimigo superior e/ou energia física pouco afetada.

Difícil: Perdas pesadas (entre 20% e 50% do grupo fora de combate), inimigo igual ou superior e/ou energia física pela metade.

Muito Difícil: Perdas pesadas, inimigo claramente superior e/ou menos de ¼ da energia física.

Absurdo: Sendo esmagado (mais de 50% de perdas), sem chance de vitória e/ou quase caindo.

Caso o teste de Moral seja bem-sucedido os comandados manterão a sua posição. Caso falhem, eles abandonarão sua posição e provavelmente tentarão fugir ou se render. Diversos modificadores podem ser aplicados:

- Inimigo odiado: -2 níveis de dificuldade.
- Defendendo seu território natal ou covil: - 1 nível de dificuldade.
- Rendição é morte certa: -3 níveis de dificuldade.
- Presença de personagens famosos com cinco ou mais estágios acima da moral da tropa: Ex: -1 nível de dificuldade/6 estágios de diferença (por exemplo, um guerreiro de 14º Estágio em combate ao lado de soldados de moral 2 concede -2 níveis de dificuldade aos seus testes). Considere apenas o personagem de nível mais alto presente para determinar o modificador.
- Desmotivado: +1 nível de dificuldade.
- Já foi derrotado pelo mesmo adversário: + 1 nível de dificuldade.
- Faminto, doente ou muito fatigado: + 1 nível de dificuldade.
- O líder foi morto: +2 níveis de dificuldade.

OBS: teste de Moral não se aplica aos personagens dos jogadores, somente a Personagem do Mestres

Exemplos do uso da Moral

1) Férs é um comandante bárbaro das terras selvagens de Estágio 8. Sob seu comando servem 400 soldados de estágio 2. É um grupo temido por seu grande talento com as armas. Eles estão prestes a invadir a vila de Línim, que é defendida por uma tropa com 150 soldados de estágio 1, comandada pelo guerreiro Olam, de 6º estágio. Porém, eles têm a presença de um herói famoso, Pol, de 13º estágio.

O teste de moral para os comandados de Férs é fácil, pois, apesar de os defensores estarem protegidos por uma paliçada de madeira, eles estão em um número muito menor.

O teste de moral para os comandados de Olam sofre o seguinte modificador:

Naturalmente é um teste difícil. Eles estão com uma clara inferioridade numérica, mas as condições da defesa auxiliam. -1 nível de dificuldade devido a estar defendendo o território. Línim é o lar dos soldados, e eles não a entregarão facilmente; -2 níveis de dificuldade devido a presença do herói. Pol já

salvou o povo de Línim e de outras partes do mundo várias vezes, dando esperanças e confiança aos soldados. O teste de moral realizado tem -3 níveis de dificuldade de modificador, ou seja, rotineiro.

2) Um grupo de personagens jogadores de 5 pessoas se depara com um grupo de orcos inimigos. Os orcos são 10 e possuem moral 3 cada um, exceto seu líder, que possui moral 5. Um combate se desenrola. Um teste de moral deve ser realizado por cada orco no momento em que sua EF for atingida. Cada soldado orco testa moral com um valor de 3. Caso seu líder possua liderança esse número sobe para 8. Se o líder do grupo morre o mestre pode realizar um teste de moral imediatamente para cada um e verificar quem permanece no combate. O teste nesta situação estaria submetido a um modificador de +2 níveis de dificuldade (e o bônus de liderança fornecido pelo líder obviamente não se somaria, caso existisse).

3) Um personagem jogador e seu guia NPC estão sozinhos em uma caverna. O guia é de 4 estágio, portanto possui moral 4. Em certo momento ouvem ruídos e uma criatura com uma capa preta se materializa em sua frente. Antes de identificar a criatura, o mestre determina que o guia se assusta e realiza por ele um teste de moral. O mestre julga que o teste comum seria fácil, pois ele é um guia que conhece a região e não está ferido. Além disso, o personagem jogador é uma figura famosa na região (guerreiro de 10 estágio), concedendo um bônus de -1 nível de dificuldade ao teste. O teste então possui dificuldade rotineira para verificar se o guia abandona o jogador.

Interpretando a Moral: Qualquer criatura inteligente em desvantagem fugirá de um combate que não precise terminar. Os testes de moral são aplicáveis quando a criatura precisa da vitória por algum motivo (seja fome, defender seu território ou qualquer outra necessidade). Muitas vezes o orgulho é a única exceção à regra: esses seres lutarão até o limite antes de admitir derrota, mesmo que o combate seja desnecessário. Para essas criaturas, faça o teste de moral normalmente em qualquer situação não extrema.

Quando a Energía Física NÃO Pode Ser Utilízada?

Há algumas situações onde o Personagem se encontra totalmente indefeso, e nelas não é possível se defender (usar EH), e nem mesmo a pode-se contar com a EF. Isto acontece quando o personagem está inconsciente ou totalmente imobilizado (ou numa outra situação semelhante).

Nesses casos, o Mestre deve julgar conforme o contexto e deve assumir as seguintes opções:

1) qualquer ataque feito de perto fará acerto automático e dano máximo;

2) se o ataque puder ser direcionado sem empecilhos contra um ponto vital (coração, cérebro, artérias, etc.) significa que será um golpe mortal, levando a morte do personagem.

Esta regra deve ser usada com parcimônia, para que não haja injustiças, mas use-a sempre que a situação dispensar rolagens de ataque que levarão invariavelmente a morte certa.

Quando a Energía Heroíca Não Pode Ser Utilízada?

Há alguns casos em que a EH não pode ser usada para evitar danos na Energia Física do indivíduo. São situações em que o personagem não tem chance de reagir ou não pode usar do seu heroísmo para evitar um dano. Os casos abaixo descrevem essas situações:

- **Queda**: Quando um personagem sofre uma queda, caso não possa escapar magicamente, ele irá a sofrer danos diretamente na sua Energia Física. Como não se pode desviar ou escapar do chão, a Energia Heroica é inútil neste caso. Note que não é possível se esquivar do chão, mas o uso da Habilidade Acrobacias (conforme a regras para quedas) permite que se reduza o dano sofrido na EF;
- **Crítico**: O dano Crítico é um dano certeiro, por isso todo o dano sofrido em um Crítico atinge diretamente na EF do adversário, não importando quanto de EH o personagem possua;
- **Surpresa Completa**: Quando o agressor executa um ataque no qual a vítima não tem condições de perceber o atacante (falhou no teste de Usar os Sentidos) é considerado uma Surpresa Completa. O ataque é resolvido normalmente, mas o dano é feito na EF. A EH não serve para este primeiro ataque;
- **Personagem Indefeso**: Outro caso de que a EH não pode ser usada, é quando o personagem está indefeso. Pode haver vários motivos para que ele esteja nesta situação podendo estar inconsciente,

atordoado, todo amarrado, ou numa outra situação semelhante. Nesses casos, o personagem não tem a menor chance de se defender do ataque, então, o dano irá diretamente à EF, sem usar a EH.

Exemplo: *Um Guerreiro correndo de uma criatura escorrega e cai de uma altura de 5 metros, vindo a sofrer 5 de dano. Apesar de ele ter 50 de EH, esta permanece inalterada e é retirado os 5 pontos da EF que de 14 ficou em 9 (14 – 5 = 9).*

Resistência Física

O perigo para os personagens vem de muitas formas: combates mortais, armadilhas perigosas, venenos e doenças, etc. Quando o personagem sofre a ação dos venenos ou doenças, ele pode tentar a Resistência Física, que se dá da seguinte maneira:

- Primeiro o Mestre lhe dirá qual o nível do ataque que corresponde ao veneno ou à doença que está sendo usada. Este número é a Força do Ataque contra seu organismo e quanto maior, mais terrível será o ataque;
- Sabendo a Força do Ataque, você precisa descobrir a sua Resistência Física, escrita na Ficha do Personagem. Este é o valor da sua Força de Defesa, ou seja, a capacidade de não ser atingido, ou de minimizar o efeito do veneno ou da doença;
- Tendo ambos os valores, você deve pegar a Tabela de Resistência (constante no encarte) e descobrir o número na interseção da coluna da Força do Ataque com a linha da Força da Defesa;
- Você precisa obter, em um rolamento de 1d20, este número ou mais para resistir. Caso contrário, você falhou na resistência e receberá todos os efeitos resultantes. Obter sucesso na resistência não significa que nenhum efeito acontece. Isto depende da doença e do veneno usado, podendo assim o efeito, não ocorrer ou ser reduzido a uma intensidade menor.

Segurando a Ação de Combate

Os jogadores poderão segurar a sua ação sempre que desejarem. Isso é feito quando se deseja atacar só após o ataque do oponente, só sendo isso possível para os que ganharem a iniciativa. Segurar a ação quando se perde a iniciativa implica em não fazer nada na rodada, mas permite que se ganhe automaticamente a iniciativa da próxima. Quando dois oponentes seguram a ação ao mesmo tempo surge um impasse onde os dois não se atacam. Segurar a ação não implica em não se defender (o ataque sobre este personagem se desenvolve normalmente).

Surpresa Completa

Para poder sofrer Surpresa Completa, a vítima não pode ter nenhuma consciência da presença do atacante, não pode saber que vai ser atacada, nem sequer saber que existe alguém querendo atacá-la.

O agressor executa um ataque no qual a vítima não tem condições de reagir. O ataque é resolvido normalmente, mas o dano é feito na EF, a EH não serve para este primeiro ataque.

A técnica de combate **Ataque de Oportuno** pode ser usada para aumentar sua Coluna de Resolução. O agredido não revida no primeiro ataque, pois foi uma situação de surpresa total. Logo depois, começa uma nova rodada normalmente.

Indivíduos incapazes de se defender (acorrentados à parede, inconscientes, etc.) sofrem efeitos iguais aos de uma Surpresa Completa.

Surpresa Parcial

Caso uma pessoa ou grupo consiga emboscar outro, atacando de surpresa (saindo do meio do mato, se escondendo atrás da porta ou dentro de um armário, etc.), a Surpresa Parcial é obtida. Nesse caso, a pessoa ou grupo vence a iniciativa da primeira rodada automaticamente e tem direito a usar a técnica de combate **Ataque de Oportuno** .

Usando o seu Total em uma Arma Como Habilidade.

Deve-se ter em mente que as Habilidades de combate podem ser usadas em situações não conflituosas como, por exemplo: acertar um alvo com uma flecha, um espadachim tentar apagar uma chama sem tocar na vela, fazer malabarismo com um montante, etc.

Esta regra ainda pode ser usada para o desarme de um adversário em combate, isto é, arrancar sua arma das mãos (como visto nos filmes). Nestes casos, usa-se a regra normal de Habilidades, sendo o total do personagem seu total na arma. Podemos ver abaixo alguns exemplos:

Rotineiro: Arremessar um punhal numa porta (ou outro alvo grande) estando a 5 metros da mesma;

Fácil: Acertar um alvo a uma distância de 20 metros com uma flecha;

Médio: Acertar próximo ao centro de um alvo com uma flecha;

Muito difícil: Desarmar um indivíduo cuja Energia Heroica tenha sido reduzida a zero, ou não a tenha (desde que este indivíduo seja de um peso e tamanho aproximado ao do personagem. Não há sentido em um Humano tentar desarmar um gigante);

Absurdo: Tentar desarmar um oponente que ainda tenha EH.

Utilização de Armas sem Nível

Se alguém tentar usar uma arma na qual não possui Nível vai descobrir que isto é algo bastante perigoso.

Como a pessoa não tem treinamento nem técnica com a arma, qualquer ataque feito utilizará a coluna de ataque -7, sem somar ajuste. Porém, o dano deve ser calculado normalmente (com ajuste de Força).

Regras para Criaturas

Quando um combate envolve criaturas há uma serie de situações que exigem regras diferencia, tais como:

- Hálitos Encantados
- Críticos para Criaturas Grandes ou Imateriais
- Ataques especiais
- Carga de animais quadrúpedes
- Ataques Múltiplos
- Bote
- Invulnerabilidade a Armas não Mágicas

Mesmos sendo situações de combate, elas não serão tratadas neste livro. Para estas situações deve-se consultar estas regras no Livro de Criaturas.

4.6 Descrição das Técnicas de Combate

Nesta seção, encontra-se palavras-chave que estarão frequentemente descritas no corpo das técnicas e o que elas representam.

Abreviações: As abreviações vieram com a finalidade de diminuir os textos e tornar a leitura mais dinâmica. Abaixo estão algumas abreviações usadas no texto e seus significados:

- EF = Energia Física
- EH = Energia Heroica
- FA = Força de Ataque
- FD = Força de Defesa.

Efeitos: Alguns efeitos podem não ser aplicáveis, e cabe ao mestre a decisão. Um exemplo de efeito não aplicável: Uma técnica diz que um de seus efeitos é causar sangramento, mas a criatura atacada é um Golem, que não possui sangue. Logo, o efeito não se realizada. Outra técnica pode ter como efeito o medo; mas, se a criatura for imune ao medo, o efeito não se realiza.

Aumento e Redução: técnicas que porventura digam **apenas** que existe um aumento ou redução em seus rolamentos (dano, dificuldade, nível, etc.) **de forma** alguma fazem um resultado Verde (Falha) tornar-se Branco (Rotineiro), Branco (Rotineiro) tornar-se Verde (Falha), Azul (Muito Difícil) tornar-se Cinza (Crítico), ou Cinza (Crítico) tornar-se Azul (Muito Difícil). O aumento ou redução de rolamentos descritos nas técnicas também não afetam resultados especiais como Verde (Falha) ou Cinza (Crítico) e nem suas resoluções.

Dano Máximo: é o termo usando para explicar que o jogador atingiu a maior quantidade de dano que seria capaz.

Exemplo**:** *Na tabela de resolução, na coluna 11, o* **Dano Máximo** *é 125% para alguém que não recebe penalidades em porcentagens. Para um usuário da técnica Ambidestria , por exemplo, o dano máximo na mesma coluna seria 100%, pois ele sofre redução de -25% de dano em seus ataques.*

Aprimoramento: Todas as técnicas possuem Aprimoramentos, pode-se encontrá-los no fim do texto de cada técnica.

O Aprimoramento nada mais é do que a capacidade de extrair as características mais particulares de cada técnica. O conhecimento e o treinamento para serem executadas em suas performances máximas são restritos aos Guerreiros e aos Ladinos. Por isso, só estas profissões podem fazer uso dos Aprimoramentos.

Ignorar a Iniciativa: Esta técnica pode ser usada a qualquer momento na rodada sem necessidade de um anuncio prévio, desde que respeite as condições citadas em seu texto.

Imperícia: Para que a técnica funcione sem receber penalidades nos ataques será preciso que o combatente possua um nível "Nesta Técnica" igual ou maior do que o nível que possuir no Grupo de Armas usado (CmE, CmM, Em, etc.). Se o nível for inferior, uma penalidade será aplicada a(os) ataque(s). A penalidade será igual a diferença entre os dois níveis.

Exemplo: *Possuo Ambidestria (10) e Grupo de Armas CME (15), então, 15-10=5. Toda vez que for atacar com uma arma do grupo CME, usando a técnica Ambidestria, eu receberei -5 colunas de ataque como penalidade.*

Obs.: Caso o combatente esteja usando duas armas e elas sejam de grupos diferentes, o combatente deverá fazer esse comparativo para as duas armas.

Intermitência: Esta técnica deve respeitar o intervalo de uma rodada após o seu uso para poder ser usada novamente.

Requisitos: Algumas técnicas de combate possuem requisitos e só podem ser aprendidas após o personagem ter em sua ficha todos os requisitos descritos nas técnicas.

Ajustar Disparo

Atributo: Percepção

Categoria: Precisão ⊙

Efeito: Quando um arqueiro erra um disparo, este é capaz de ajustar o próximo para fazê-lo com mais precisão.

Requisitos: Imprevisibilidade e Mira.

Mecânica: Depois de errar um alvo, o arqueiro soma seu total em Ajustar disparo nas colunas do próximo Disparo.

Obs: O tempo de intervalo entre o disparo perdido e o disparo ajustado não pode ultrapassar a rodada após o uso da técnica para que o combatente receba os benefícios desta técnica

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica podem usá-la após uma técnica defensiva do inimigo que tenha tornado inefetivo (anulado) completamente um ataque seu.

Ambidestria

Atributo: -

Categoria: Ataque ϑ

Efeito: Ambidestria é uma técnica que tem como sua de sua finalidade principal permitir que o combatente utilize duas armas de baixo peso (Combate Desarmado, Grupos Leves e/ou Médios) para atacar com as duas mãos de forma quase simultânea.

Requisitos: nenhum.

Mecânica: O jogador deve rolar dois ataques e reduzir (1) nível de cada resultado. Caso um dos ataques ou ambos sejam feitos com Combate Desarmado e/ou outros Grupos Leves o(s) resultado(s) obtido(s) não deve(m) ser reduzido(s).

Obs: Esta técnica possui **Imperícia**.

Quadro de Rolagens: -

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica conseguem refinar as capacidades de utilizar as duas mãos (fora do combate) de forma concomitante para qualquer finalidade corriqueira como (desenhar, escrever, prestidigitar etc.).

Animosidade

Atributo: Físico

Categoria: Perícia

Efeito: Seja pela sua postura em combate, temperamento natural, ideais e/ou outros fatores, alguns guerreiros possuem um fulgor instintivo que vem à tona durante a possibilidade de cada nova batalha. Essa técnica é utilizada para treinar e avivar essa(s) característica(s) fisicamente durante o combate, através de uma explosão de energia e adrenalina.

Requisitos: -.

Mecânica: Sempre que o guerreiro estiver em iminência de combate ou em combate, seu total na técnica animosidade será duplicado e adicionado em sua EH. Esta energia adicional continuará vigente enquanto existir iminência e perdurará até o fim do combate e não poderá ser recuperada com encantos.

Obs: Esta técnica possui **Limite Diário**.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica conseguem triplicar o total ao invés de duplicar.

Aparar

Atributo: Força

Categoria: Proteção🛡

Efeito: Aparar é uma técnica brutal, que visa o contrapor de forças, a fim de reduzir o dano recebido, podendo até mesmo chegar a anular o golpe sofrido.

Requisitos: -

Mecânica: No início da rodada, o jogador deve anunciar para o mestre que irá usar esta técnica para defender-se. Nessa rodada, enquanto aguarda os golpes, o combatente só poderá fazer ações de movimento. Ao receber um golpe, o combatente deverá fazer um rolamento em seu total nesta técnica simulando um ataque. O resultado definirá o dano reduzido, ou seja, o dano que seria causado pela arma diminuirá o dano causado pelo golpe do oponente. Se o rolamento for um Cinza (Crítico), o adversário será desarmado imediatamente.

Caso o personagem consiga causar mais dano do que recebeu, e este esteja em um combate corpo a corpo, o adversário deverá rolar um teste fácil no atributo Força para não ser desarmado. Ataques de cor Cinza (Crítico) só podem ser aparados por esta técnica se o personagem que está aparando conseguir um resultado Cinza (Crítico).

Obs[1]: Caso o jogador perceba que será atacado e não esteja em um combate, este poderá usar esta técnica sem necessidade de anúncio.

Obs[2]: Esta técnica possui Ignorar à Iniciativa.

Quadro de Rolagens: -

Aprimoramento: Aprimorados em Aparar conseguem causar (1) nível a mais de dano no uso da técnica.

Aprimorar

Atributo: -

Categoria: Perícia

Efeito: Através de um treinamento aprimorado, cada movimento é exaustivamente aperfeiçoado, desenvolvendo uma habilidade descomunal no manuseio de seu grupamento preferido, conferindo-lhe vastos benefícios, tanto no combate corpo a corpo, quanto à distância, aumentando sua precisão nos golpes, letalidade e ritmo de combate.

Requisitos: -.

Mecânica: Na prática, o combatente precisa escolher um único grupo de armas para se dedicar. Em combate, a cada três rodadas atacando com a mesma arma o personagem poderá fazer um único ataque extra proveniente desta técnica. A cada nível ímpar nesta técnica as armas do grupo escolhido recebem em seus danos ou em suas colunas um bônus de +1. O bônus deve surgir de forma alternada, começando no primeiro nível ímpar pelo dano e no segundo nível ímpar em sua coluna e assim por diante.

Exemplo: 1º Nível na técnica: Bônus de +1 no dano, 3º Nível na técnica: Bônus de +1 na coluna de ataque, 5º Nível na Técnica: Bônus de +1 no dano, e assim por diante. Desta forma um guerreiro que tivesse o 5º nível nesta técnica receberia um bônus total de +2/+1 onde respectivamente o +2 representa o dano e o +1 a coluna de ataque.

Obs.: O grupo de armas escolhido passa a custar 2 pontos extras.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica podem escolher um segundo grupo de armas e têm o intervalo para o golpe extra diminuído de três rodadas para duas rodadas.

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção

Categoria: Precisão ⊙

Efeito: O ataque oportuno maximiza a efetividade e os danos causados, visando acertar pontos vulneráveis da defesa de adversários que estejam em situações desvantajosas.

Requisitos: -

Mecânica: Esta técnica pode ser usada sempre que o alvo tenha e/ou esteja sob as seguintes condições: Caído, desequilibrado, desprevenido, ter obtido um resultado Verde (Falha) em um ataque, fugindo, surpreendido, e outras situações a critério do mestre.

Caso a vítima esteja indefesa ou em surpresa completa, o ataque será diretamente na EF. Ao usar esta técnica o usuário deverá somar seu total em "Ataque Oportuno" a coluna de ataque do golpe aplicado.

Quadro de Rolagens: -

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica ganham bônus de mais (1) nível em qualquer rolamento em conjunto com esta técnica.

Atirar em Movimento

Atributo: Agilidade

Categoria: Suporte ♖

Efeito: Com esta técnica o combatente será capaz de efetuar ataques em qualquer direção enquanto estiver movimentando-se rapidamente.

Requisitos: -.

Mecânica: Qualquer combatente que não possuir esta técnica só conseguirá atacar enquanto estiver movimentando-se de forma mais lenta: Andando, cavalgando, etc.

Quadro de Rolagens:

Verde: A imprecisão dos movimentos impede de efetuar seus ataques durante esta rodada.

Branco: É possível efetuar seus ataques somente para frente e com -4 colunas durante qualquer tipo de corrida.

Amarelo: É possível efetuar seus ataques em qualquer direção à frente e/ou lateral durante uma corrida de fundo.

Laranja: É possível efetuar seus ataques em qualquer direção à frente e/ou lateral durante uma corrida curta.

Vermelho: É possível efetuar seus ataques em qualquer direção durante uma corrida de fundo.

Azul: É possível efetuar seus ataques em qualquer direção durante uma corrida curta.

Cinza: É possível efetuar um ataque para qualquer lado e usar sua velocidade de movimento total (sem redutores) nesta rodada.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica ganham (1) nível nos resultados de suas rolagens e podem fazer qualquer habilidade na área de **Manobra** concomitantemente aos seus ataques.

Atravessar o Oponente

Atributo: Físico

Categoria: Ataque ✧

Efeito: Quando seu adversário estiver atordoado, caído, desequilibrado, incapacitado, sonolento, tiver tropeçado e outras situações a critério do Mestre, o guerreiro pode na mesma rodada se movimentar e efetuar um ataque extra em um alvo próximo.

Requisitos: -.

Mecânica: Quando o guerreiro acertar um ataque em um oponente que esteja em uma das situações anteriormente citadas, este pode optar por efetuar um ataque adicional em um alvo próximo. O personagem precisa ter VB suficiente para chegar ao próximo oponente e não pode trocar de arma. É importante ressaltar que todos os oponentes extras devem estar nas condições descritas na técnica.

Quadro de Rolagens:

Verde: O guerreiro não consegue avançar para usar a técnica.

Branco: O guerreiro consegue avançar e acertar um oponente extra com -4 colunas no seu ataque.

Amarelo: O guerreiro consegue avançar e acertar um oponente extra.

Laranja: O guerreiro consegue avançar e acertar até dois oponentes extras.

Vermelho: O guerreiro consegue avançar e acertar até três oponentes extras.

Azul: O guerreiro consegue avançar e acertar até quatro oponentes extras.

Cinza: O guerreiro consegue avançar e acertar até cinco oponentes extras.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica adicionam um alvo extra a cada rolagem.

Brutalízar

Atributo: Força

Categoria: Agressão☠

Efeito: O combatente é capaz de maximizar a potência de seus golpes abdicando de sua precisão.

Requisitos: -.

Mecânica: Na prática, no momento que precede o ataque, o Jogador pode escolher converter uma quantidade de colunas de ataque para uma quantidade de dano, na proporção de 2 para 1.

Ex: O combatente está utilizando como arma um Gládio (16 de dano máximo) e iria efetuar um ataque em seu alvo na coluna 10. Este escolhe converter 8 colunas de ataque em 4 pontos de dano, assim sendo, agora efetuará o rolamento de ataque na coluna 2 e o seu dano de espada será 20/16/12/8 respectivamente nos resultados 100%/75%/50%/25%.

Obs: A quantidade de colunas que se pode converter com esta técnica deve ser igual ou menor que o total que se possui na mesma.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica dobram a quantidade de pontos de dano após a conversão.

Carga

Atributo: Físico

Categoria: Precisão⊙

Efeito: Uma das técnicas mais usadas pelos combatentes da antiguidade é a Carga, que consiste em utilizar o impulso da corrida para desferir um violento golpe.

Requisitos: -.

Mecânica: O combatente deve percorrer uma distância (em metros) que seja equivalente à metade da sua velocidade base. Em seguida, soma-se o seu total nesta técnica em sua coluna de ataque. Caso o ataque em carga atinja a EF ou obtenha resultado **100%** ou maior na EH, a vítima deverá passar em um teste **Laranja (Médio)** no atributo "Físico" ou será derrubado no chão e ficará levemente tonto pelo impacto, contudo não perderá sua ação, entretanto poderá sofrer os efeitos da técnica Ataque de Oportuno até o fim da próxima rodada. Obviamente, alvos com mais que o **Dobro** do peso do atacante não podem ser derrubados. Essa técnica não pode ser usada com armas leves ou projéteis.

Obs[1]: Esta técnica possui **Intermitência**.

Obs²: Criaturas quadrúpedes atacando com armas naturais recebem os bônus em dobro nesta técnica e o teste de Físico da vítima passa a ser Vermelho (Difícil).

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica tem os termos **100%**, **Dobro** e **Laranja (Médio)** respectivamente substituídos por **75%**, **Triplo** e **Azul (Muito Difícil)**.

Carga de Arremesso

Atributo: Força

Categoria: Precisão ⊙

Efeito: Esta técnica permite ao combatente aproveitar-se das técnicas "Carga" e "Carga Montada" para projetar armas arremessáveis com uma força e precisão maiores que a normal.

Requisitos: Carga ou Carga Montada.

Mecânica: Na prática, soma-se como colunas de ataque o total desta técnica ao total da técnica Carga utilizada.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica têm (1) nível a mais em seus arremessos.

Carga Montada

Atributo: Físico da Montaria

Categoria: Precisão ⊙

Efeito: A Carga Montada consiste em aumentar o impacto do ataque ao conduzir a montaria a toda velocidade em direção a seu oponente e golpear aproveitando o impulso da corrida.

Requisitos: A montaria deve percorrer uma distância (em metros) que seja equivalente à metade da sua velocidade base; não pode ser usado com armas leves ou projéteis.

Mecânica: Soma-se o seu total desta técnica nas colunas de ataque de ambos. Caso o ataque do cavaleiro atinja a EF ou obtenha resultado **100%** ou maior na EH, a vítima deverá passar em um teste **Vermelho (Difícil)** no atributo "Físico" ou será derrubado no chão e ficará levemente tonto pelo impacto, contudo não perderá sua ação, entretanto poderá sofrer os efeitos da técnica Ataque de Oportuno até o fim da próxima rodada. Obviamente alvos com mais que o **Dobro** do peso do atacante somado ao da montaria não podem ser derrubados por esta técnica.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica tem os termos **100%**, **Vermelho (Difícil)** e **Dobro** respectivamente substituídos por **75%**, **Azul (Muito Difícil)** e **Triplo**.

Centaurizar

Atributo: Percepção

Categoria: Suporte ♖

Efeito: Alguns talentosos cavaleiros passam por um treinamento incomum e aprendem como nortear com perfeição suas montarias em combate, conduzindo-as com uma maestria invejável. Esses nobres cavaleiros recebem o título de “Centauros” em seus grupamentos como honraria.

Requisitos: Carga Montada e Combate Montado.

Mecânica: Enquanto o cavaleiro estiver sobre a sua montaria, esta receberá bônus em suas Colunas de Ataque e Dano equivalentes a 1/3 do total nesta técnica arredondando pra cima e o dobro do total como EH extra. A EH deve ser contada de forma separada, será a primeira energia gasta pela montaria e só se renovará ao início de um novo combate. É importante ressaltar que: a EH dada a montaria pela técnica não serve para incorporar a EH do guerreiro com técnicas como (Combate Montado, etc.).

Obs¹: Montarias que **não** são treinadas para a guerra só podem receber o bônus na EH.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica conseguem dobrar os bônus de Colunas, Dano e EH concedidos a montaria através desta técnica.

Combate com Arco

Atributo: Agilidade

Categoria: Postura✋

Efeito: Esta técnica permite ao combatente efetuar disparos em um combate corpo a corpo.

Requisitos: -.

Mecânica: Para utilizar esta técnica o arqueiro deve realizar antes de cada disparo, um teste no total que possuir nesta técnica, devendo conseguir no mínimo, o rolamento **Amarelo (Fácil)**. Caso o arqueiro obtenha um rolamento Branco (Rotineiro), ele perderá a possibilidade de efetuar aquele disparo. Se o rolamento for Verde (Falha), o arqueiro perde a possibilidade de efetuar todos os possíveis disparos nesta rodada. A cada novo disparo, um novo teste nesta técnica deve ser feito, exceto na ocorrência de um resultado Cinza (Crítico), neste caso todos os possíveis disparos durante esta rodada não precisaram de novos testes.

Obs: Não é necessário usar esta técnica para efetuar disparos em alvos fora da zona de um combate corporal mesmo que o combatente esteja em um combate corpo a corpo com outro inimigo.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica tem os termos em negrito no texto **Amarelo (Fácil)** respectivamente substituídos por Branco (Rotineiro).

Combate com Escudo

Atributo: Força

Categoria: Proteção🛡

Efeito: Esta técnica permite que o combatente use o escudo com maior eficácia, possibilitando-o atacar com o mesmo e defender-se de forma aprimorada.

Requisitos: -.

Mecânica:

Atacar: Usa-se o método convencional de ataque, com uma única diferença: o total nesta técnica será equivalente ao total na arma. Os valores referentes aos escudos estão descritos na tabela abaixo:

Defender: No início da rodada, o jogador deve anunciar para o mestre que irá usar esta técnica para defender-se. Nessa rodada, enquanto aguarda os golpes, o combatente só poderá fazer ações de movimento. Para saber o quanto de dano proveniente de um ataque pode ser reduzido por técnica, o combatente deverá fazer um rolamento em seu total nesta técnica simulando um ataque e comparar com a tabela. Adicionalmente, o resultado conseguido no "Ataque" deve ter seu valor **Duplicado**. Sempre que o combatente efetuar um bloqueio com escudo estando corpo a corpo, ele poderá automaticamente revidar imediatamente o ataque recebido usando Combate com Escudo para atacar.

Com o escudo é possível defender-se de variados tipos de ataques **não mágicos**. É importante ressaltar que esta técnica não depende de o escudo ter absorção e não reduz a absorção do mesmo.

Obs¹: Ataques críticos (Cinza) só podem ser absorvidos por esta técnica se o jogador que está usando esta técnica conseguir um resultado crítico (Cinza).

Obs²: Caso o jogador perceba que será atacado e não esteja em um combate, este poderá usar esta técnica sem necessidade de anúncio nesta rodada.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica têm a Defesa Base do seu escudo duplicado.

Exemplo: *"Valerie está usando um Escudo Médio (Defesa Base +1). Ao se aprimorar nesta técnica o Escudo de Valerie passa a conceder +2 na sua Defesa Base ao invés de +1".*

Escudo	Força	Leve	Média	Pesada	25%	50%	75%	100%	P	A	E	M	H
Escudo Pequeno	-1	2	-1	-3	1	2	3	4	1m	1m	1m	1m	1m
Escudo Médio	0	1	1	-2	2	4	6	8	2m	1m	1m	1m	1m
Escudo Grande	1	0	1	2	3	6	9	12	x	1m	1m	1m	1m

Combate Montado

Atributo: Físico

Categoria: Perícia

Efeito: Combater sobre uma forte montaria é uma tática usada desde o 2º Ciclo e confere ao combatente experiente grandes benefícios, permitindo-lhe efetuar ataques corpo a corpo ou à distância, estando a montaria parada ou em movimento. Entretanto, lutar enquanto se monta um animal também pode ser uma desvantagem, pois animais não treinados para o combate se assustam facilmente.

Requisitos: -.

Mecânica: Uma das vantagens de combater montado é que, se a montaria for treinada para a guerra, ela pode atacar na mesma rodada que o cavaleiro ou sozinha se este decidir apenas comandá-la. Entretanto, a grande vantagem desta técnica é: na iminência do combate, adiciona-se a EH total e não a vigente da montaria na EH do combatente; contudo, os pontos serão restringidos a "dez vezes o total que possuir nesta técnica".

Os pontos adicionais devem ser contados de forma separada ao lado da própria EH. Todo dano recebido é removido primeiro da EH Adicional. Esta vantagem dura até que: o combate acabe, o combatente ou a montaria morra e/ou combatente saia da montaria. No caso de o cavaleiro, dentro de um mesmo combate, sair da montaria por algum motivo e depois decida retornar, os pontos adicionais manter-se-ão iguais aos que existiam no exato momento em que saiu da montaria pela última vez. A cada novo combate a mecânica da técnica deve ser refeita.

Exemplo: *"O Cavaleiro Modernel Bender, que possui total 3 em Combate montado, pode receber 25 pontos de EH de seu Cavalo de Guerra Pesado que tem EH 25), entretanto, receberia 30 pontos se estivesse montando um Pégaso (EH 50), pois 30 de EH é o máximo permitido pelo nível 3 de Combate Montado (3 x 10 = 30EH). A EH adquirida pelo combatente nunca poderá extrapolar a EH total da montaria.*

Para receber os benefícios desta técnica sobre uma montaria não treinada para guerra, o cavaleiro precisa obter um teste Laranja (Médio) na Habilidade Montar Animais antes do combate começar; contudo, a montaria não poderá atacar. Se o resultado for Branco (Rotineiro), nada acontece e um novo teste deve ser feito na próxima rodada, entretanto se o resultado for uma Verde (Falha), a montaria entra em pânico. O cavaleiro precisará perder uma rodada para descer da montaria.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica não precisam efetuar rolamentos da habilidade **Montar Animais** para fazer uso desta técnica.

Combate não Letal

Atributo: Percepção

Categoria: Agressão☠

Efeito: Esta técnica confere ao combatente a capacidade de subjugar um oponente sem matá-lo.

Cada tipo de arma exige uma perícia diferente para a aplicação desta técnica. Os machados e espadas têm a lâmina virada na hora exata do contado com o corpo do adversário para não cortá-lo. As lanças são usadas com a parte lateral para não perfurar, e as armas de esmagamento são aplicadas em pontos não letais.

Requisitos: -.

Mecânica: Esta técnica é utilizada no momento em que o golpe levará a EF do oponente a valores menores que -15. A dificuldade é dada pela força deste golpe. Caso obtenha sucesso, o oponente fica inconsciente e estável com EF -15, sem risco de morte.

Obs.: O efeito de deixar seu alvo inconsciente sobrepõe qualquer efeito **(não mágico)** que permita ou fosse permitir o contrário.

Quadro de Rolagens:

Verde: O Uso da técnica é malsucedido e a vítima morre imediatamente.

Branco: Impede que a EF do alvo seja levado a valores entre -16 e -20.

Amarelo: Impede que a EF do alvo seja levado a valores entre -21 e -25.

Laranja: Impede que a EF do alvo seja levado a valores entre -26 e -30.

Vermelho: Impede que a EF do alvo seja levado a valores entre -31 e -35.

Azul: Impede que a EF do alvo seja levado a valores entre -36 e -40.

Cinza: Estabiliza a vítima que teria sua EF levada a qualquer valor.

Aprimoramento: Aprimorados em Combate não Letal ganham (1) nível nos resultados de suas rolagens e o resultado Azul (Muito Difícil) torna-se Cinza (Crítico).

Concentração

Atributo: Intelecto

Categoria: Perícia

Efeito: Esta técnica demonstra o ápice do controle da mente sobre o corpo, permitindo ao usuário manter-se focado em suas evocações e/ou testes mesmo sobre as situações mais adversas, desfavoráveis e perigosas possíveis.

Mecânica: Esta técnica, adicionalmente, pode ser usada para remover efeitos negativos que possam prejudicar evocações na proporção de (1) nível na técnica por (1) coluna de resolução. Também pode recuperar níveis perdidos na proporção de (10) níveis na técnica para (1) nível de dificuldade. Os demais efeitos estão descritos nos níveis de dificuldade abaixo:

Quadro de Rolagens:

Verde: O usuário da técnica perde a concentração e a evocação é quebrada.

Branco: É possível falar uma palavra por rodada durante o intervalo de cada palavra proferida no encanto, andar usando toda sua VB e/ou usar habilidades e testes mentais e sensoriais.

Amarelo: É possível falar frases de três palavras por rodada durante o intervalo de cada palavra proferida no encanto e/ou terminar uma evocação sobre tremores.

Laranja: É possível falar frases de cinco palavras por rodada durante o intervalo de cada palavra proferida no encanto e/ou terminar a evocação mesmo usando habilidades.

Vermelho: É possível falar frases de sete palavras por rodada durante o intervalo de cada palavra proferida no encanto, efetuar uma corrida de fundo e/ou terminar a evocação mesmo que tenha recebido 100% ou mais na EH.

Azul: É possível falar frases de nove palavras por rodada durante o intervalo de cada palavra proferida no encanto, efetuar uma corrida curta e/ou terminar a evocação mesmo que tenha sido atingido na EF.

Cinza: É possível terminar a evocação sobre qualquer situação.

Aprimoramento: esta técnica não possui Aprimoramentos.

Conduzir o Oponente

Atributo: Percepção

Categoria: Suporte ♜

Efeito: Por meio de uma postura impositiva, passos de ajuste, desvios, golpes pesados ou ágeis, um combatente estrategista consegue, pouco a pouco, mudar o seu oponente de lugar, levando-o a uma posição desfavorável, em uma espécie elegante de dança envolvendo a postura de seus pés, equilíbrio, e suas armas.

Requisitos: -.

Mecânica: Esta técnica pode ser utilizada com outras técnicas de combate. Mas, para isso, o personagem perde duas colunas em cada outra técnica usada em conjunto. Após usar as técnicas, o combatente faz o teste de Conduzir Oponentes com as dificuldades apresentadas no quadro de rolagens. Para evitar ser conduzido o alvo precisa passar num teste de RF contra FA igual ao nível do combatente nesta técnica.

Quadro de Rolagens:

Verde: É impossível conduzir o oponente e este pode se mover até quatro metros para onde quiser.

Branco: Conduzir o oponente por até um metro para frente ou para trás (exceto buracos ou precipícios).

Amarelo: Conduzir o oponente por até dois metros para frente ou para trás (exceto buracos ou precipícios).

Laranja: Conduzir o oponente por até três metros para qualquer direção (exceto buracos ou precipícios).

Vermelho: Conduzir o oponente por até quatro metros para qualquer direção (exceto buracos ou precipícios).

Azul: Conduzir o oponente por até dois metros para trás (inclusive em direção a buracos ou precipícios), ou derrubar o oponente no chão (fazendo-o tropeçar).

Cinza: Conduzir o oponente por até quatro metros para qualquer direção (inclusive em direção a buracos ou precipícios) e ainda derrubá-lo o oponente no chão (fazendo-o tropeçar).

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica têm suas rolagens aumentadas em (1) nível e mais 2 metros em todos os resultados funcionais.

Contra-Ataque

Atributo: Agilidade

Categoria: Precisão ⊙

Efeito: Usando astúcia, audácia, flexibilidade, rapidez e oportunismo, alguns combatentes aproveitam-se habilmente das brechas criadas e/ou fornecidas por seus oponentes, sendo considerados mestres na arte de contra-atacar.

Requisitos: -.

Mecânica: Sempre que um oponente obtiver um resultado Branco (Rotineiro) ou Verde (Falha) em um ataque contra o combatente, este pode somar o seu total nesta técnica em forma de bônus de coluna ao seu próximo ataque contra o oponente. O bônus perdura até o próximo ataque, ou até o fim da próxima rodada.

Obs.: Esta técnica possui **Intermitência**.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Esta técnica pode ser usada após outras manobras ou técnicas defensivas que tenham levado o oponente a um resultado Verde (Falha), Branco (Rotineiro) ou tenham reduzido totalmente o dano recebido.

Dano Agravado

Atributo: Força

Categoria: Agressão☠

Efeito: Com a experiência de inumeráveis batalhas, todo guerreiro acaba convertendo seu aprendizado em conhecimento. Alguns aprimoram essa experiência de modo a desferir golpes mais efetivos e mortais. Essa técnica é a síntese de toda essa sabedoria.

O usuário dessa técnica aumenta em um grau o dano causado por todos os seus golpes. Essa técnica pode se manifestar fisicamente de diferentes formas. Alguns relatam que o guerreiro parece ficar radiante, outros afirmam uma presença ameaçadora contida em cada golpe, isso varia conforme a personalidade do guerreiro. Verdade ou mito, essa técnica aprimora o poder do usuário de uma maneira notável.

Requisitos: -.

Mecânica: Essa técnica aumenta o dano de suas rolagens de ataque em (1) nível, porém, só funciona se o combatente conseguir, em seu rolamento, um resultado que seja pelos menos igual a **(1) nível a menos** da maior rolagem que ele poderia efetuar. Toda vez que o guerreiro conseguir usar esta técnica, ele fica impedido de usar novamente durante a próxima rodada.

Exemplo: "Fábio, após definir em que coluna vai atacar, percebe que seu resultado máximo na décima primeira coluna de ataque seria um 125%. A técnica só irá funcionar se Fábio acertar um resultado que seja igual a 100% ou 125%".

Obs[1]: Esta técnica possui **Intermitência**.

Obs[2]: Está técnica só pode ser usada se o total nela for igual ou maior que o estágio do personagem.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica tem os termos em negrito no texto **(1) nível a menos**, respectivamente substituídos por **(2) níveis a menos**.

Defletir Ataque

Atributo: Percepção

Categoria: Ataque✠

Efeito: Algumas vezes, quando uma pessoa passa muito tempo estudando um ser vivo, acaba por entender os padrões de movimento e de dobras de suas articulações. Com um treinamento mais severo, aliado a uma acuidade visual acima do senso comum, é possível controlar através da expressão corporal os movimentos instintivos de outros, por uma fração de segundo. Esse curto intervalo de tempo é o suficiente para desestabilizar o equilíbrio do alvo.

Embora essa rara condição de acuidade visual possa ser imitada em uma forma menos efetiva por alguém sem tantos talentos naturais. A técnica Defletir Ataque é o resultado dessa aplicação. Seu princípio básico utiliza o movimento feito pela postura de combate do oponente, juntamente com uma imposição de movimento feita pela postura do usuário, para assim fazer com que o ataque do alvo seja desviado para uma direção desejada, seja ela um aliado do alvo ou simplesmente um objeto com dureza maior para causar danos à arma.

Requisitos: -.

Mecânica: No início da rodada, o jogador deve anunciar ao Mestre que o Personagem irá usar esta técnica em conjunto com alguma técnica defensiva que utilize uma arma ou um escudo, pois isso será necessário para efetuar essa técnica. Em seguida, na rodada, enquanto aguarda os golpes, o combatente só poderá fazer ações de movimento. Ao receber um golpe, o combatente deverá fazer um teste de resistência com FD igual ao seu total na técnica, a FA será igual ao total na arma do adversário. Caso

seja bem-sucedido , o ataque poderá ser redirecionado para um alvo a sua escolha dentro do alcance do golpe defletido com sua efetividade reduzida em -25%. Este alvo nunca pode ser o próprio adversário que fez o ataque. O alvo pode ser um ser, uma construção. Entretanto, caso não seja bem-sucedido no uso desta técnica, o Jogador deverá usar a técnica que escolheu como apoio para se defender.

Obs.: Esta técnica só funciona corpo a corpo com alvo e não pode ser usada contra armas que tenham sido arremessadas, projéteis de besta ou arco.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica convertem um terço do total que se possuem nesta técnica será adicionado a sua FD.

Desequilibrar

Atributo: Força

Categoria: Suporte ♜

Efeito: Esta técnica permite ao combatente aplicar um forte golpe em seu adversário desequilibrando-o.

Requisitos: -.

Mecânica: Na prática, o jogador deve anunciar ao Mestre que o Personagem irá usar está técnica. Nesta rodada, se o guerreiro acertar um ataque em seu oponente, este deve fazer um teste de RF contra FA igual ao total nesta técnica, se o resultado for um fracasso, o adversário receberá penalidades iguais ao total nesta técnica em Habilidades que usem o equilíbrio e/ou em suas colunas de ataque em seus próximos ataques nesta ou na próxima rodada.

Esta técnica só pode ser usada corpo a corpo, com armas médias ou pesadas de combate corpo a corpo e não afeta oponentes com mais que o **Triplo** do peso do usuário.

Obs: Está técnica possui **Intermitência**.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica têm os termos em negrito no texto **Triplo** respectivamente substituído por **Quádruplo**.

Desviar

Atributo: Agilidade

Categoria: Proteção🛡

Efeito: Esta técnica visa utilizar o golpe do adversário a seu favor, desviando a trajetória do ataque com sua própria arma.

Requisitos: -.

Mecânica: No início da rodada, o jogador deve anunciar para o mestre que irá usar esta técnica para defender-se. Nessa rodada, enquanto aguarda os ataques, o combatente só poderá fazer ações de movimento. Ao receber um ataque, o combatente deverá fazer um rolamento em seu total nesta técnica simulando um "Ataque". O resultado obtido reduzirá a mesma quantidade em porcentagem ao invés do dano, ou seja, a porcentagem conseguida pelo usuário diminuirá a porcentagem alcançada pelo ataque do oponente. Caso o jogador desvie completamente o ataque do adversário, o adversário deverá rolar um teste Fácil no atributo agilidade para não ser desarmado. Se o rolamento for um Cinza (Crítico), o adversário será desarmado imediatamente.

Obs[1]: Ataque Cinza (Crítico) só pode ser defendido com um rolamento Cinza (Crítico).

Obs[2]: Caso o jogador perceba que será atacado e não esteja em um combate, este poderá usar esta técnica sem necessidade de anúncio.

Obs[3]: Esta técnica possui **Ignorar a Iniciativa**.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados em Desviar conseguem (1) nível a mais na rolagem desta técnica.

Direcionamento

Atributo: Percepção

Categoria: Suporte ♖

Efeito: Alguns combatentes são conhecidos pela sua capacidade de acertar um alvo mesmo nas condições mais adversas, e a técnica Direcionamento é o que lhes valeu esta fama. Chuva, ventos, tremores, distância ou mesmo alvos sob proteção não são empecilhos para aqueles que dominarem esta técnica, a qual consiste em prever e anular quaisquer efeitos que possam desviar a trajetória da flecha. Enquanto um combatente comum dispararia uma flecha em uma tempestade e o vento a jogaria para longe, um combatente treinado desvia um pouco a mira e usa o vento para atingir o alvo que queria.

Requisitos: -.

Mecânica: Na prática, o total que se possuir nesta técnica reduzirá até anular as penalidades adquiridas em função das condições adversas.

Exemplo: Considera-se que todo nível que Jorginho possuir em Direcionamento irá anular 1 coluna de penalidade. Assim, se um forte vendaval impõe penalidade de –3 Colunas para Ataque (como a magia Aeromanipulação), um combatente com Direcionamento 2 terá somente –1 coluna de penalidade.

Não é possível, em nenhuma hipótese, ganhar colunas a mais com esta técnica. Ela serve apenas para anular penalidades. Dessa forma, se o combatente do exemplo anterior possuísse total 10 em Direcionamento, ele não sofreria nenhuma penalidade, mas também não ganharia nenhuma coluna extra.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica anulam duas colunas de penalidade para cada ponto nesta técnica.

Disparo Certeiro

Atributo: Percepção

Categoria: Ataque ♁

Efeito: Com esta técnica, o arqueiro pode fazer com que o oponente fique imobilizado parcialmente, tropece ou mesmo pode causar um ferimento grave.

Requisitos: -.

Mecânica: toda vez que o arqueiro acertar um oponente na EH, além do dano normal, ele deve fazer um rolamento no total da técnica e verificar o ocorrido no quadro de rolagem abaixo.

Quadro de rolagens:

Verde - O Arqueiro se descontrola e perde o seu próximo ataque.

Branco - O Arqueiro não consegue usar a sua técnica.

Amarelo - O Arqueiro não consegue usar a sua técnica.

Laranja - Sua flecha fica encravada na roupa/armadura do oponente e causa a este uma penalidade de -2 no combate e em qualquer habilidade/técnica que requeira movimentação.

Vermelho - Sua flecha fica encravada na roupa/armadura do oponente e causa a este uma penalidade de -4 no combate e em qualquer habilidade/técnica que requeira movimentação.

Azul - Sua flecha fica encravada na roupa/armadura do oponente e causa a este uma penalidade de -6 no combate e em qualquer habilidade/técnica que requeira movimentação.

Cinza - Sua flecha fica encravada na roupa/armadura do oponente e causa a este um penalidade em -6 no combate e em qualquer habilidade/técnica que requeira movimentação e adicionalmente faz com que tropece e caia largando o que estiver segurando.

Caso o acerto seja na EF a flecha se crava no corpo do oponente e além dos efeitos do rolamento, faz que ele perca 1 pondo de EF por rodada até que a flecha seja retirada.

Obs: Esta técnica possui Intermitência. As penalidades desta técnica são cumulativas com ela mesma, mas as penalidades impostas para um mesmo oponente são limitadas a -8.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica ganham mais um nível no rolamento. Verde (falha) torna-se vira branco (rotineiro), branco (rotineiro) torna-se amarelo (fácil), e assim por diante.

Disparo Rápido

Atributo: -

Categoria: Ataque

Efeito: Esta técnica permite efetuar rapidamente um disparo após outro disparo. Este novo disparo é muito menos efetivo por conta da pouca pressão da corda, entretanto, o disparo pode ser efetuado em outra direção.

Requisitos:-.

Mecânica: Após efetuar seu primeiro disparo, o usuário desta técnica pode efetuar rapidamente um segundo disparo com uma única flecha. Este disparo receberá **(2) níveis a menos** no resultado do rolamento.

Obs.: Está técnica possui **Imperícia**.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica tem os termos em negrito no texto **(2) níveis a menos**, respectivamente substituídos por **(1) nível a menos**.

Escolta

Atributo: Percepção

Categoria: Proteção

Efeito: O guerreiro se posiciona de forma estratégica, próximo a até dois aliados com o objetivo de protegê-los.

Requisitos: -.

Mecânica: O Jogador deve avisar ao Mestre que usará esta técnica, escolhendo até dois alvos; estes **não poderão** se afastar mais do que dois metros do guerreiro. Após isso, deve-se realizar um teste no total que possuir nesta técnica; caso seja bem-sucedido, o resultado do teste adicionará um valor extra na defesa de seu protegido e ficará vigente até que o guerreiro se afaste, decida cessar a proteção, ou refazê-la.

Enquanto a técnica estiver vigente, o guerreiro poderá fazer uso de técnicas defensivas como Aparar, Combate com Escudo, Defletir Ataque, Desviar, Imprevisibilidade e/ou Postura Defensiva para auxiliar ambos.

A EH do guerreiro deverá ser usada no lugar da do protegido quando: o guerreiro tentar usar uma das técnicas defensivas citadas anteriormente e não conseguir evitar o golpe completamente ou se posicionar completamente a frente de um ou de seus protegidos impedindo que estes sejam diretamente atacados. O bônus na defesa do(s) protegido(s) podem ser visto no quadro de rolagem.

Obs.: Sempre que o protegido do guerreiro for atacado por alguém, a defesa que será usada para o ataque é a defesa do protegido, acrescida do bônus conseguido pela rolagem.

Exemplo: O Cavaleiro Hector está escoltando o Rei Fenrir, que possui defesa L0. Hector conseguiu um rolamento Laranja e agora o Rei Fenrir possui defesa L2. Se o Rei Fenrir fosse atacado, a defesa usada

seria a dele (L2), pois ele é o alvo do ataque, mesmo que Hector usasse, por exemplo, Combate com Escudo.

Quadro de Rolagens:

Verde: A técnica falha e o usuário perde seu total em Agilidade na sua defesa durante esta rodada.

Branco: Os protegidos receberão um ajuste de +1 nas suas defesas.

Laranja: Os protegidos receberão um ajuste de +2 nas suas defesas.

Vermelho: Os protegidos receberão um ajuste de +3 nas suas defesas.

Azul: Os protegidos receberão um ajuste de +4 nas suas defesas.

Cinza: Os protegidos receberão um ajuste de +5 nas suas defesas.

Aprimoramento Aprimorados nesta técnica ganham (1) nível em seus resultados.

Esquíva

Atributo: Agilidade

Categoria: Proteção🛡

Efeito: O combatente se põe em uma posição extremamente defensiva visando se prevenir de todos os ataques inimigos.

Requisitos: -.

Mecânica: O combatente não pode fazer qualquer ação ofensiva, podendo apenas movimentar-se livremente na rodada em que anunciar a Esquiva e usar outras técnicas defensivas em conjunto como (Aparar, Combate com Escudo, Desviar, Imprevisibilidade, etc.). Se já tiver agido ofensivamente não poderá usar Esquiva nessa mesma rodada.

Apesar de todas estas limitações, Esquiva é uma defesa muito eficiente, pois todas as Colunas de Ataque dos que atacam o personagem são diminuídas do total que este possui nesta técnica. Note que não é possível esquivar-se de um ataque que não se vê, mas é possível desviar de um ataque Cinza (Crítico), porém, isso só pode acontecer se o personagem obtiver um rolamento Cinza (Crítico) fazendo um teste em seu total nesta técnica.

Enquanto estiver fugindo, os adversários recebem redutores iguais à metade do total desta técnica em seus ataques.

Obs¹: Esta técnica possui **Ignorar a Iniciativa**.

Obs²: Esta técnica não pode ser usada em conjunto com **mais de duas** técnicas defensivas em uma mesma rodada.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica recebem (1) nível a menos de dano e não recebem Ataques Oportunos enquanto estiverem em fuga.

Estilhaçar

Atributo: Força

Categoria: Suporte♜

Efeito: Esta técnica visa criar pequenas fissuras em armas e escudos com a finalidade de inutilizá-los.

Requisitos: Aparar e/ou Golpe Letal.

Mecânica: Esta técnica deve ser usada em um ataque ou em conjunto com as técnicas Aparar e/ou Golpe Letal. Para danificar uma arma ou equipamento visando inutilizá-lo, serão necessárias 15 fissuras. No momento do impacto o usuário desta técnica deve avisar ao Mestre que a utilizará, após isso deve fazer um teste em seu total em "Estilhaçar" e comparar com o quadro de rolagem abaixo:

Obs: Equipamentos danificados por essa técnica usam a regra de conserto de equipamentos.

Quadro de Rolagens:

Verde: Sua própria arma quebra, ficando inutilizada.

Branco: Erro na efetuação da técnica, cria uma fissura na própria arma.

Amarelo: Cria uma fissura na arma ou no equipamento do adversário.

Laranja: Cria duas fissuras na arma ou no equipamento do adversário.

Vermelho: Cria três fissuras na arma ou no equipamento do adversário.

Azul: Cria quatro fissuras na arma ou no equipamento do adversário.

Cinza: A arma ou equipamento do adversário se quebra e/ou fica inutilizado.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica têm uma fissura adicional em cada resultado do amarelo em diante. Com o aprimoramento também é possível danificar estruturas e armaduras naturais (criaturas), contudo, a possibilidade de destruir completamente e a quantidade de fissuras, nesses casos, fica a critério do Mestre.

Expectativa

Atributo: -

Categoria: Precisão ⊙

Efeito: Com esta técnica, o usuário assume uma posição de expectativa, com sua arma ou escudo empunhado(s), esperando o próximo passo do inimigo para retorquir de forma violenta. Para isso, o jogador deve anunciar ao Mestre que irá usar a técnica e contra qual oponente ele usará. Como o personagem fica na expectativa do ataque para poder então revidar, ele perde a iniciativa automaticamente e só poderá atacar após o seu oponente. Se, por algum motivo, o oponente não o ataque na rodada, o com batente então perde a ação de ataque na rodada.

Requisitos: Leitura da Batalha e Postura Defensiva.

Mecânica: No início da rodada, o Jogador deve escolher um alvo para usar a técnica e uma técnica defensiva que simule um ataque. Após isto, quando o combatente for atacado pelo adversário, este receberá um bônus em sua coluna de ataque, para o seu primeiro ataque da rodada igual a metade do total que possuir nesta técnica arredondado para baixo.

Obs[1]: Está técnica possui **Intermitência**.

Obs[2]: Qualquer dano recebido diretamente na EF do combatente impede-o de efetuar esta técnica nessa rodada.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica podem usar todo o bônus na técnica como coluna de ataque ao invés de metade.

Explorar Fraqueza

Atributo: Percepção

Categoria: Precisão ⊙

Efeito: Através de uma breve análise sobre as ações recentes de um inimigo, especialmente a partir de seus gestos, comportamentos combativos e emoções notórias, o perspicaz combatente consegue obter uma vantagem momentânea em um confronto.

Requisitos: -.

Mecânica: No início da rodada, o jogador deve anunciar que o Personagem vai analisar um adversário que esteja em combate. No final da rodada, após ter feito o seu turno normalmente, o Personagem tem direito a uma rolagem no total que possuir nesta técnica. O resultado dirá se o adversário deixou ou não alguma brecha que pudesse ser explorada na próxima rodada. Note que o combatente pode até falar para os seus amigos qual a falha ele encontrou no adversário; contudo, se o adversário conseguir

compreender o que está sendo dito o guerreiro e seus amigos perderão aquela vantagem naquela rodada e deverão esperar outra oportunidade para explorar.

Obs¹: Está técnica possui **Intermitência**.

Obs²: As brechas observadas não dão direito ao uso da técnica Ataque Oportuno.

Quadro de Rolagens:

Verde: O personagem não consegue se concentrar para usar esta técnica pelas próximas 2 rodadas.

Branco: O personagem não consegue se concentrar para usar esta técnica pela próxima rodada.

Amarelo: A brecha observada dá um bônus de +1 na coluna de ataque na próxima rodada.

Laranja: A brecha observada dá um bônus de +1 na coluna de ataque nas próximas 3 rodadas.

Vermelho: A brecha observada dá um bônus de +3 na coluna de ataque nas próximas 3 rodadas.

Azul: A brecha observada dá um bônus de +3 na coluna de ataque nas próximas 5 rodadas.

Cinza: A brecha observada dá um bônus de +5 nas colunas de ataque nas próximas 5 rodadas.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica recebem a seguinte vantagem: após ser bem-sucedido no uso desta técnica, se o combatente optar por atacar, o seu 1º ataque contra o alvo, após receber o bônus dessa técnica, acontece primeiro na próxima rodada (independente do resultado da iniciativa).

Flechadas Múltiplas

Atributo: -

Categoria: Ataque

Efeito: Esta técnica permite efetuar um disparo com duas flechas ao mesmo tempo.

Requisitos: -.

Mecânica: O Personagem efetua um único disparo. Após isto, deve rolar dois ataques normalmente e reduzir (1) nível de cada resultado obtido. Esta mecânica não se aplica para resultados de cor Verde (Falha), Cinza (Crítico) e nas resoluções de ambos.

As flechas podem ser disparadas contra um só alvo, ou direcionadas a dois alvos distintos, desde que estes estejam na frente do atirador e não formem um ângulo superior a 30º graus com a posição inicial do disparo.

Obs: Está técnica possui **Imperícia**.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica podem optar entre usar um disparo com duas ou três flechas. No caso do uso de três flechas, cada projétil terá redução de (2) níveis.

Força Interior

Atributo: Físico

Categoria: Agressão

Efeito: Esta técnica permite ao guerreiro utilizar o potencial máximo de sua Força temporariamente, mesmo nas piores condições (O guerreiro foi surpreendido; A luta ocorreu em um momento inesperado, etc.).

Requisitos: -.

Mecânica: O Jogador deve anunciar ao Mestre, antes de qualquer ação ser realizada na rodada, que ativará a técnica. Como custo, o Personagem será o último a agir na primeira rodada de efeito desta técnica, independentemente de seu valor de iniciativa. Como benefício, o guerreiro terá seu valor de força dobrado até que a técnica seja desativada. Além disso, pelo mesmo tempo, ele passa a provocar 2 pontos de dano para cada 1 ponto em força, em vez do 1 ponto normal.

Exemplo: Magner possui Força 3 e está usando uma arma de 16 de dano. Seu dano normal seria 19/15/11/7 respectivamente para 100%/75%/50%/25%. Após usar a técnica, ele passa a ter 6 de força e dobra potência de sua força causando agora 28/24/20/16.

O tempo máximo de uso (dentro ou fora de combate) por dia é de uma rodada para cada 1 ponto que possuir no total nesta técnica. Esses usos podem ser fracionados quantas vezes o guerreiro julgar necessário, respeitando o limite.

O uso desta técnica geralmente resulta em grande desgaste, levando o usuário sentir-se fraco e com fortes dores nas articulações e músculos devido ao esforço. Toda vez que Força Interior for deixar de ser usada ou o tempo máximo se esgotar, o personagem deverá fazer um rolamento no total da técnica e verificar o resultado no quadro de rolagem a seguir. É importante ressaltar que os efeitos negativos desta técnica são cumulativos.

Obs: Está técnica possui **Limite Diário**.

Quadro de Rolagens: -.

Verde: O desgaste provoca 5 colunas de penalidade em qualquer atividade física por 24 horas.

Branco: O desgaste provoca 5 colunas de penalidade em qualquer atividade física por 8 horas

Amarelo: O desgaste provoca 4 colunas de penalidade em qualquer atividade física por 7 horas.

Laranja: O desgaste provoca 3 colunas de penalidade em qualquer atividade física por 6 horas.

Vermelho: O desgaste provoca 2 colunas de penalidade em qualquer atividade física por 5 horas.

Azul: O desgaste provoca 1 colunas de penalidade em qualquer atividade física por 4 horas.

Cinza: O guerreiro não é prejudicado pelo desgaste de utilizar Força Interior.

Aprimoramento: Os Aprimorados são capazes de direcionar toda a sua força interior para provocar dano. Assim, eles podem, em um único ataque, consumindo todas as rodadas que lhes restam e, com isso, soma-se ao dano final de qualquer ataque ao número de rodadas de uso que restam da técnica multiplicado pela Força do personagem. Este efeito só pode ser usado uma vez e, após isto, além de ter que fazer o rolamento para ver as consequências, a técnica não pode ser mais usada no dia.

Por exemplo: Magner possui Força 3 e é aprimorado em Força Interior, que possui em nível 7. Após utilizar o benefício por 2 rodadas, ele decide que optará por usar movimento especial da técnica. Como lhe restam 5 rodadas de uso, ele multiplica 5 x 3 = 15. Esse é o dano que deve ser somado ao ataque que ele realizará, que terá dano 100%/75%/50%/25% iguais a, respectivamente, 43/39/35/31.

Fúria

Atributo: Percepção

Categoria: Postura

Efeito: Esta técnica conferirá ao combatente a capacidade de mudar seu comportamento em combate, entrando em um estado de frenesi, ignorando qualquer tipo de emoção, tendo como único objetivo matar seus inimigos.

Durante as guerras com Bárbaros das terras selvagens, os soldados da Levânia notaram que os selvagens lutavam como se fossem possuídos por demônios. Golpes mortais pareciam não surtir efeito, suas faces não demonstravam nenhuma expressão a não ser ódio e, neste estado, eles golpeavam com mais energia do que se podia imaginar. No entanto, sua loucura os levava até mesmo a se atacarem quando não havia mais inimigos.

Tempos depois, os mercenários da Levânia descobriram que alguns Bárbaros conheciam uma forma de invocar uma fúria extrema em seus corações, que faz com que se tenha como único objetivo matar os inimigos. Durante os jogos de sangue, Bárbaros capturados foram colocados nas arenas da Levânia e de Verrogar para lutarem. Durante uma longa convivência entre os Bárbaros e os demais Gladiadores, a técnica foi aos poucos sendo aprendida pelos que lutavam nas arenas. A técnica foi disseminada entre os Gladiadores que acabaram por dominar este conhecimento que eles passaram a chamar de Fúria. Entretanto, mesmo eles relutavam em usar todo poder desta técnica e raramente a ensinavam.

Séculos mais tarde, a Ordem de Crezir entrou em contato com as aldeias bárbaras em busca do conhecimento que os Gladiadores não queriam ensinar. Hoje a Fúria é considerada uma bênção de Crezir e é ensinada aos combatentes mais dedicados à deusa.

Requisitos: -.

Mecânica: No início da rodada, o Jogador deve anunciar ao Mestre que vai usar a técnica. Após isto, o guerreiro fará uma breve pausa perdendo o direito a rolagem da iniciativa, sendo assim, o último a agir na rodada. O nível de dificuldade depende da situação que o personagem esteja enfrentando.

Os benefícios são: Imunidade ao **medo**, à **covardia** e a **efeitos similares (mesmo mágicos)**. **Imunidade à dor**, **mesmo causada por magia**, não perdendo rodada(s) ou recebendo redutor(es). Aumento de 3 Colunas de Ataque e Dano. Continuará lutando mesmo que fique com –10 pontos de EF, ficando inconsciente após isso. Os benefícios cessam ao término do combate.

Após os inimigos que foram alvos de sua fúria terem sido derrotados, será necessário um teste **Amarelo (Fácil)** em seu total na técnica para sair do estado de frenesi. Caso não consiga, o Personagem terá como seu novo alvo qualquer um que possa atacar. Na rodada seguinte, poderá fazer um novo teste com o mesmo nível de dificuldade. Note que o guerreiro, quando está sob o efeito dessa técnica, não pode fugir do combate em hipótese alguma.

Quadro de Rolagens: -.

Verde: Entra em frenesi contra todos os que estiverem próximo no momento em que usou a técnica.

Branco: Entra em frenesi contra inimigos pessoais odiados (alguém que matou sua família, amigos, aldeia, etc.).

Amarelo: Entra em frenesi durante uma batalha contra inimigos declarados (soldados de um reino inimigo, membros de clãs rivais, orcos, etc.).

Laranja: Entra em frenesi durante uma batalha contra oponentes neutros ou desconhecidos (gladiadores em uma arena, animais selvagens, assassinos que atacam sem falar nada); Entrar em frenesi fora de combate contra pessoas odiadas (soldados de um reino inimigo, membros de clãs rivais, etc.).

Vermelho: Entra em frenesi fora de combate contra um completo desconhecido (um guarda, um mendigo, um camponês, etc.).

Azul: Entra em frenesi contra uma pessoa querida (parentes, amigos, amantes, etc.).

Cinza: Entra em frenesi em qualquer situação.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica podem optar por usar a Fúria Bárbara. A Fúria Bárbara têm o dano e coluna da Fúria dobrados e além disso o guerreiro agora pode lutar até a -15. Entretanto, o teste para sair do estado de frenesi é **Vermelho (Difícil)** ao invés de **Amarelo (Fácil)**.

Golpe Duplo

Atributo: -

Categoria: Ataque

Efeito: O golpe duplo é uma técnica de combate que tem enfoque no manuseio das armas com as duas mãos, a fim reunir a força necessária para executar dois golpes. Para se ter êxito no uso dessa técnica, aproveita-se a velocidade gerada no balanço do primeiro movimento ofensivo para usá-la em um segundo ataque com maior efetividade.

Requisitos: -.

Mecânica: O jogador deve rolar dois ataques normalmente e reduzir (2) níveis do primeiro resultado obtido.

Obs¹: Está técnica possui **Imperícia**.

Obs²: Não é possível usar esta técnica com armas do grupo leve ou duas armas ao mesmo tempo.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica conseguem encontrar sinergicamente o ponto exato de equilíbrio das armas **possuindo o dobro da força** necessária para a execução dos movimentos, por isso, conseguem efetuar esta técnica usando **armas de uma mão**, sem precisar usar as duas mãos, entretanto, não é possível usar outra arma na mão livre.

Golpe Giratório

Atributo: Agilidade

Categoria: Ataque

Efeito: Esta técnica permite ao usuário efetuar um único ataque e acertar múltiplos alvos que estejam em um combate corpo a corpo consigo.

Requisitos: -.

Mecânica: Antes de atacar, o Jogador deverá anunciar ao Mestre que irá usar a técnica. Ao utilizar esta técnica, o combatente faz um movimento horizontal de forma circular, porém, não precisa necessariamente girar 360º. A técnica só funciona contra até 3 vítimas que estejam corpo a corpo, em sequência e dentro do seu alcance de ataque.

Obs: Está técnica possui **Intermitência**.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica conseguem atingir todos que desejarem, dentro de seu alcance, ao invés de apenas 3 vítimas.

Golpe Letal

Atributo: Força

Categoria: Agressão

Efeito: O usuário desta técnica consegue potencializar sua Força aplicando um golpe devastador. As posições especiais para o uso desta técnica são sua maior característica e variam de arma para arma: machados são posicionados acima da cabeça, espadas muito grandes como montantes costumam ser usadas em um golpe diagonal que vem de trás do ombro de apoio, espadas mais leves são retiradas diretamente da bainha, aproveitando a velocidade conseguida com o deslizamento.

Requisitos: -.

Mecânica: Ao realizar um ataque, o combatente pode optar por fazer uso desta técnica somando metade do total que possuir em seu dano. Caso o golpe seja forte suficiente para ultrapassar a EH, o excedente atingirá a EF de seu oponente. O dano excedente não pode ultrapassar o total nesta técnica.

Obs¹: Esta técnica possui **Intermitência**.

Obs²: Esta técnica só pode ser usada estando corpo a corpo e usando armas de combate corpo a corpo.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica podem somar todo o dano ao invés da metade.

Heroísmo

Atributo: Físico

Categoria: Suporte

Efeito: Uma das técnicas muito usadas pelos mais heroicos combatentes da antiguidade, que consiste em utilizar o máximo de sua capacidade física, unida a força de vontade, a fim de recuperar o ânimo perdido em batalha. Entretanto, forçar seu corpo ao limite pode trazer uma grande exaustão pós-combate.

Requisitos: -.

Mecânica: No início da rodada, o Jogador anuncia ao Mestre que usará a técnica, a partir deste momento, o guerreiro não pode se mover mais do que metade de sua velocidade base durante a rodada, não pode correr, atacar ou receber qualquer dano diretamente na EF ou receber o **Dano Máximo** que seu adversário seria capaz de causar impedem o uso desta técnica, no final da rodada, se os requisitos foram cumpridos, o Jogador fará um teste no total que possuir na técnica. Caso seja bem-sucedido , o Jogador deverá fazer um cálculo simples para descobrir quanto de EH Recuperou.

Porcentagem Adquirida na Rolagem (%) x Energia Heroica Perdida (EH) ÷ por 100. (% x EH ÷ 100).

Ex[1].: "Arturius é um Anão, com estágio 1 e físico 2. Arturius possuí 20 EH Total. Em um combate, Arturius recebe um golpe feroz de espada e perde 10 de EH na primeira rodada, na segunda rodada Arturius recebe mais um golpe, porém este não foi tão bom e ele perde 5 EH. Na terceira rodada Arturius decide efetuar a técnica e consegue um rolamento que lhe confere recuperação de 40% da EH Perdida em combate. Arturius deve fazer o seguinte cálculo (40 x 15 ÷ 100 = 6). No fim da terceira rodada, a técnica faz seu efeito e Arturius restaura 6 pontos de sua EH".

Após ser bem-sucedido no uso desta técnica, cada novo uso aumenta a ineficiência de forma cumulativa em (-20%), podendo até mesmo anular os níveis. Ao longo do dia, o limite de usos desta técnica deve ser igual ao valor do atributo Físico do usuário ou 5 vezes, caso o atributo Físico seja 5 ou maior. Outro fator importante é que esta técnica só pode ser usada uma vez por combate e se o seu total for igual ou maior que o estágio do personagem

Ex[2]: "João possui físico 3, logo João só pode usar esta técnica 3 vezes, porém se João tivesse físico 6, ele só poderia usar a técnica 5 vezes. Para se recuperar, o guerreiro deve passar um dia de descanso (fazendo ações leves que não comprometam o seu corpo) ou tendo uma noite de sono (Cerca de 6 horas)".

Obs.: É importante ressaltar que o valor de **EH Perdida** que pode ser recuperado por esta técnica deve ser igual ao valor de EH que o usuário possuía ao iniciar o combate atual.

Quadro de Rolagens:

Verde: A técnica falha, deixando o guerreiro nauseado; na prática, aplica-se um redutor de -3 colunas para qualquer atividade nas próximas 5 rodadas.

Branco: Impossível efetuar a técnica nesta rodada.

Amarelo: O guerreiro Recupera 10% da EH Perdida.

Laranja: O guerreiro Recupera 25% da EH Perdida.

Vermelho: O guerreiro Recupera 40% da EH Perdida.

Azul: O guerreiro Recupera 55% da EH Perdida.

Cinza: O guerreiro Recupera 75% da EH Perdida.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica recebem um bônus cumulativo de +5% nos resultados funcionais (de cor Amarela, Laranja, Vermelho, Azul e Cinza) a cada nível ímpar que adquirirem nesta técnica. O acréscimo de bônus cessará quando o resultado Cinza chegar ao valor de 100%.

Imprevisibilidade

Atributo: Percepção

Categoria: Postura✋

Efeito: Movimentos inconstantes e, ao mesmo tempo, efetivos dão ao combatente uma vantagem contra seus inimigos, tornando incerta a leitura de seus movimentos pelo adversário, tanto em combate, quanto se evadindo.

Requisitos: -.

Mecânica: Sempre que o personagem estiver em combate ou em fuga, este poderá fazer um teste em seu total na técnica para adicionar temporariamente um valor fixo descrito na tabela abaixo em sua Defesa Ativa. O teste deve ser feito ao término da rodada, caso seja efetivo, perdurará por um número de rodadas igual ao total que possuir em sua percepção.

Obs: Esta técnica não acumula bônus com ela mesma.

Quadro de Rolagens:

Verde: O combatente não consegue perceber a forma correta de se portar. Todos os seus adversários ganham mais 3 colunas de ataque contra ele até o fim da próxima rodada.

Branco: O combatente não consegue perceber a forma correta de se portar. Todos os seus adversários ganham mais 2 colunas de ataque contra ele até o fim da próxima rodada.

Amarelo: A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 1 ponto.

Laranja: A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 2 pontos.

Vermelho: A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 3 pontos.

Azul: A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 4 pontos.

Cinza: A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 5 pontos.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica reduzem a efetividade dos ataques adversários em (1) nível enquanto ela estiver ativa.

Inibir Ataque

Atributo: Percepção

Categoria: Proteção🛡

Efeito: Uma das técnicas mais estratégicas voltadas a inibição dos ataques dos inimigos, através da mensuração de distância correta, golpes certeiros e movimentação primorosa, impossibilitando parcialmente uma reação ofensiva de seus adversários.

Requisitos: -.

Mecânica: O guerreiro deve escolher um único alvo, em qual ataque utilizará a técnica. Após isto, caso acerte este ataque, o guerreiro cria uma zona de segurança para si em relação ao adversário até a próxima rodada. Qualquer golpe do adversário que não obtenha um resultado que seja uma porcentagem de 1 nível inferior, igual ou maior que a do acerto do guerreiro não consegue ser completamente desferido, causando dano algum.

Exemplo: Junior escolhe usar a técnica Inibir Ataque em um de seus ataques. Após isto, acerta um golpe 75% nesta rodada. Qualquer ataque efetuado por seu adversário tem que ser de pelo menos (50%,75%,100%, etc.) caso contrário o golpe não terá sido efetivo contra o Guerreiro Junior.

Obs¹: Está técnica possui **Intermitência**.

Obs²: Está técnica só pode ser usada se o total nela for igual ao estágio do personagem.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica agora só podem ser acertados se o golpe do oponente for de mesma porcentagem ou de porcentagem superior.

Intimidar

Atributo: Carisma

Categoria: Suporte♜

Efeito: A determinação, segurança e força de vontade de alguns ferozes combatentes são tão poderosas que podem, por si só, servir como arma contra seus inimigos. Uma presença intimidadora é a manifestação máxima do temor que um combatente com vontade de ferro causa apenas com o olhar, muitas vezes, pode definir uma luta antes mesmo desta começar.

Entrar em um combate contra um guerreiro que possui a técnica Intimidar é um momento incrivelmente tenso, durante o qual o guerreiro fitará seu(s) oponente(s) de maneira extremamente agressiva, procurando convencê-lo(s) que é impossível ser derrotado. Na maioria das vezes, os

guerreiros proferem algumas palavras de agressão, desafio e/ou intimidação. Não é incomum aqueles que permanecem em silêncio, de forma imponente, demonstrando sua superioridade.

Requisitos: -.

Mecânica: Ao entrar em combate com o guerreiro, rola-se um teste de Resistência entre o adversário e o combatente. A FA será o total que o combatente possuir na técnica "Intimidar" e a FD será a Moral do alvo. Para Jogadores considere que Moral é igual a Estágio + Carisma. Este teste deve ser feito por cada adversário que entrar em um combate com o guerreiro, mas só afeta o alvo uma vez por combate.

Caso a vítima falhe no teste ela será intimidada pelo combatente, perdendo parte de sua confiança (EH Perdida = Total na técnica Intimidar) no combate e atrasando sua primeira ação e o tornando mais receoso (-4 iniciativa e na moral durante o combate).

Exemplo: "O Gladiador Raphael irá duelar contra o criminoso Nero. Nos instantes antes da primeira ação combativa, Raphael usa Intimidar, fitando Nero duramente enquanto diz que a derrota dele será rápida e vergonhosa. Raphael possui total 8 na técnica Intimidar enquanto a moral de Nero é 6. Nero falha no teste ao obter resultado 10 no d20. Intimidado por Raphael, Nero desvia o olhar e recua dois passos, tempo o suficiente para Raphael assumir a ofensiva."

Obs¹: A iniciativa dos envolvidos deverá ser rolada individualmente.

Obs²: Alvos sem mente ou imunes a covardia e/ou a medo não sofrem os efeitos desta técnica.

Obs³: Se o alvo desta técnica resistir ao teste, este ficará imune a um novo uso desta técnica até que o usuário o derrote em um combate.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica têm o efeito da técnica dobrado e ganham automaticamente a iniciativa contra seus adversário intimidados.

Leitura da Batalha

Atributo: Percepção

Categoria: Suporte ♖

Efeito: Um guerreiro extremamente treinado consegue adaptar-se a um estilo de luta, mantendo a cadência do combate ao seu favor. A técnica Leitura da Batalha permite ao guerreiro tirar vantagens em cima de seus inimigos, podendo até antever alguns relances da batalha.

Requisitos: -.

Mecânica: Anula o uso de uma técnica completamente que um adversário esteja usando contra o personagem e que o total seja igual ou menor ao total que o guerreiro possuir nesta técnica.

O Guerreiro só pode anular uma técnica de cada adversário por vez, contudo, a cada início de rodada, o usuário pode substituir a técnica anulada anteriormente. A limitação desta técnica é que: o adversário deve ter efetuado a técnica que se deseja anular **neste combate** e que só se pode anular uma técnica por adversário. O limite de alvos sobre o efeito desta técnica deve ser igual a um terço do total que se possuir na técnica arredondado para baixo.

Obs: Esta técnica **não** impede o adversário de usar suas técnicas em outros alvos.

Quadro de Rolagens: -.

Técnicas Não Anuláveis: Ambidestria, Animosidade, Aprimorar, Combate Montado, Combate Não Letal, Concentração, Dano Agravado, Disparo Rápido, Flechadas Múltiplas, Força Interior, Fúria, Golpe Duplo, Heroísmo, Intimidar, Luta às Cegas, Remover Debilitação, Resistência à Dor, Resistência Extrema, Retalhar, Ricochetear e Sangramento.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica adicionam um quinto do total desta técnica como bônus nela mesma.

Luta às Cegas

Atributo: Percepção

Categoria: Suporte ♖

Efeito: Com esta técnica, o personagem aguça seus outros sentidos (Audição, Olfato e Tato), permitindo lutar na escuridão ou contra inimigos que não podem ser vistos, podendo até anular as penalidades.

Requisitos: -.

Mecânica: Na prática, o total que o personagem possuir nesta técnica será reduzido da penalidade recebida dentro das seguintes situações: Escuridão Parcial; Escuridão Total e/ou Inimigo Invisível.

Exemplo: "Helena possui a capacidade de enxergar na escuridão parcial (-7) e tem total 5 em Luta às Cegas. Helena está em um combate, porém se encontra nas profundezas de uma caverna onde não à luz alguma, configurando uma situação de Escuridão Total (-10). Helena terá o redutor de (-10) somado com seu total em Luta às Cegas que é (5) totalizando (-5) colunas de penalidade. Note que Helena em nenhum momento pode somar a capacidade de enxergar na escuridão parcial ao seu total de Luta às Cegas. Se Helena fosse capaz de usar a magias Manipulação de Luz e seu inimigo estivesse usando a magia Invisibilidade, Helena faria o mesmo cálculo acima, pois um Inimigo Invisível e Escuridão Total dão a mesma quantidade de redutores. Não é possível em nenhuma hipótese ganhar colunas a mais com esta técnica. Ela serve somente para anular penalidades. Dessa forma, se a combatente do exemplo anterior possuísse Luta às Cegas 12 ela não sofreria nenhuma penalidade, mas também não ganharia nenhuma coluna extra".

Obs¹: O fato de saber lutar no escuro não faz com que o usuário possa ver no escuro, o que implica que essa Técnica não dá qualquer bônus em Habilidades ou outros testes que precisem da visão.

Obs²: Esta técnica foi desenvolvida para lutas corpo a corpo e não diminui penalidades para ataques ou magias que estejam fora de um combate corpo a corpo.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica conseguem combater à distância devido a sua alta percepção sensorial, podendo atacar qualquer alvo que esteja a no máximo 15 metros, contudo, ainda recebem redutores causados pela escuridão e têm 1 nível de dificuldade a menos para qualquer habilidade ou teste de atributo que ajude a encontrar seus adversário sem usar a visão.

Míra

Atributo: Percepção

Categoria: Precisão ⊙

Efeito: Antigos mestres em arquearia treinaram a capacidade de antecipar movimentos, visando disparos de alta precisão, sempre focando os pontos vitais de suas vítimas. Para isso, analisam o padrão de movimentação dos alvos.

Requisitos: -.

Mecânica: Esta técnica adiciona seu total como colunas de ataque no próximo disparo e funciona de duas formas:

1) Alvo Fixo: O Arqueiro perde uma rodada para mirar fixamente em um alvo. Este alvo pode ser tanto um guarda em posição de sentinela (parado), quanto em um objeto inanimado (como um alvo de treino).

2) Alvo em Movimento: Após o término de sua rodada, se o arqueiro efetuou um disparo contra o alvo desejado, ele conseguirá prever o padrão de movimentação do seu alvo na próxima rodada.

Obs¹: Esta técnica possui **Intermitência**.

Obs²: Caso o combatente decida mudar de alvo, este deverá fazer todo o processo descrito na técnica novamente.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica conseguem usá-la em quantos alvos tiverem atacado na rodada passada.

Posicionamento

Atributo: Percepção

Categoria: Postura✋

Efeito: Esta técnica permite ao usuário defender-se de mais de um adversário por meio de (passos de ajuste, desvios, fintas etc.), em uma espécie elegante de dança, envolvendo sua postura, equilíbrio e perceptividade conseguindo, assim, pouco a pouco, mudar seu posicionamento, levando seus inimigos a posições desfavoráveis para acertá-los, protegendo-se de múltiplos atacantes.

Requisitos: -.

Mecânica: No início da rodada, o Jogador deve anunciar ao Mestre o uso desta técnica. Após isso, será necessário um rolamento para descobrir quantos adversários não conseguirão acertá-lo nesta rodada. Não é possível para o usuário desta técnica ficar livre de todos os inimigos, devendo sempre restar pelo menos um adversário; e também não é permitido ao usuário que ataque alvos que tenham ficado impedidos de atacá-lo.

Quadro de Rolagens:

Verde: Os seus adversários ganham mais três colunas contra você.

Branco: Os seus adversários ganham mais uma coluna contra você.

Amarelo: Impede que um dos seus adversários lhe ataque.

Laranja: Impede que dois dos seus adversários lhe ataquem.

Vermelho: Impede que três dos seus adversários lhe ataquem.

Azul: Impede que quadro dos seus adversários lhe ataquem.

Cinza: Impede que cinco dos seus adversários lhe ataquem.

Obs: Esta técnica possui **Intermitência**.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica têm 1 nível a mais em seus rolamentos nesta técnica.

Postura Defensiva

Atributo: Percepção

Categoria: Postura✋

Efeito: Através de movimentos extremamente calculados e uma excelente percepção combativa, é possível amenizar os danos causados pelo combate.

Requisitos: -.

Mecânica: No início da rodada, o Jogador deve anunciar ao Mestre que vai usar a técnica. Após isso, deverá fazer uma rolagem no total que possuir na técnica. Caso o resultado seja Verde (Falha), o Jogador não poderá efetuar esta técnica, neste combate. Se o resultado for Branco (Rotineiro), o Jogador deverá esperar uma rodada para poder efetuar outro teste. Entretanto, caso tire um resultado Amarelo (Fácil) ou maior, poderá fazer suas ações normalmente e todo dano causado pelo e ao personagem sofrem redução de (1) nível, e sua Defesa Ativa recebe um acréscimo de pontos iguais a metade do seu atributo Percepção arredondado para cima.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica recebem um bônus de (1) nível em rolagem de qualquer outra técnica defensiva enquanto esta técnica estiver ativa.

Postura Ofensíva

Atributo: Agilidade

Categoria: Postura✋

Efeito: A imprudência aliada a um ímpeto devastador são marcas fortes destes destemidos combatentes, em contrapartida, brechas em sua postura podem ser exploradas por seu inimigo.

Requisitos: Contra-Ataque.

Mecânica: No início da rodada, o Jogador anuncia ao Mestre que irá usar esta técnica e efetua um rolamento em seu total para verificar os malefícios que sofrerá contra o alvo da técnica. Após isso, até o final da rodada, o usuário terá um acréscimo de (1) nível em seus rolamentos de ataque.

Obs: Esta técnica só funciona em um combate corpo a corpo.

Quadro de Rolagens:

Verde: Aumenta em (1) nível o dano causado pelo inimigo até o final da rodada.

Branco: O inimigo ganha 5 colunas de ataque contra o combatente até o final da rodada.

Amarelo: O inimigo ganha 4 colunas de ataque contra o combatente até o final da rodada.

Laranja: O inimigo ganha 3 colunas de ataque contra o combatente até o final da rodada.

Vermelho: O inimigo ganha 2 colunas de ataque contra o combatente até o final da rodada.

Azul: O inimigo ganha 1 colunas de ataque contra o combatente até o final da rodada.

Cinza: O combatente efetua uma investida perfeita e ganha (1) nível de dano extra.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica têm (1) nível a mais nos rolamentos desta técnica.

Pressíonar o Oponente

Atributo: Força

Categoria: Precisão⊙

Efeito: O guerreiro usa sua movimentação em combate aliada ao uso de armas pesadas e/ou escudo para forçar oponente a recuar criando uma desvantagem para o oponente.

Requisitos: -.

Mecânica: Esta técnica só pode ser usada em um combate corpo a corpo e depende de que o oponente possa ser pressionado a recuar. Para isso, o oponente deverá ter alguma dificuldade em sua movimentação como uma posição mais baixa (terreno em declive), em um corredor estreito, em um terreno acidentado ou o combatente está formando fileira com dois ou mais aliados. Nessas situações, o jogador deve fazer um rolamento da técnica a cada rodada que estiver usando a técnica e o bônus que recebera é determinado pelo quadro de rolagens abaixo:

Quadro de Rolagens:

Verde: O combatente se descontrola, não consegue efetuar a técnica e o adversário ganha um bônus de +3 no próximo ataque.

Branco: O combatente se desequilibra, não consegue efetuar a técnica.

Amarelo: O combatente recebe bônus de +1 coluna de ataque e o oponente é obrigado a recuar.

Laranja: O combatente recebe bônus de +2 coluna de ataque o oponente é obrigado a recuar.

Vermelho: O combatente recebe bônus de +3 coluna de ataque o oponente é obrigado a recuar.

Azul: O combatente recebe bônus de +4 coluna de ataque o oponente é obrigado a recuar.

Cinza: O combatente recebe bônus de +5 coluna de ataque o oponente é obrigado a recuar.

OBS: Caso haja um aliado fazendo formação com o combatente e ambos usarem a técnica Pressionar o Oponente, então basta 1 aliado ao invés de 2.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica podem usá-la sem que o oponente tenha algo que esteja dificultando sua movimentação e sem a necessidade de fazer formação com um aliado.

Provocar

Atributo: Carisma

Categoria: Suporte ♖

Efeito: Provocar é a técnica de campo de batalha empregada especialmente por combatentes fanfarrões, ousados e/ou perspicazes. Ela é utilizada de forma estratégica para atrair a atenção ao atingir em cheio com palavras, gestos e/ou movimentos o(s) ego(s) e/ou(s) instinto(s) do(s) adversário(s). Com isso, as vítimas da provocação perdem momentaneamente a concentração em outros alvos, não sendo capazes de se concentrar em nenhum outro inimigo além do provocador e sentem-se compelidas a atacá-lo até o fim da rodada.

Requisitos: -.

Mecânica: No início da rodada, o jogador anuncia ao mestre que usará a técnica, então o jogador deverá fazer uma rolagem com seu total na técnica e comparar com o quadro de rolagens e escolher seus alvos que devem ser capazes de ver o combatente. Cada alvo deve fazer um teste de resistência com FA igual ao total na técnica e FD igual à sua moral. Os alvos provocados que falharem no teste devem atacar o combatente, caso escolham atacar outro alvo recebem uma penalidade em suas colunas de ataque igual ao total nesta técnica

Quadro de Rolagens:

Verde: O usuário desta técnica atrai a atenção dos inimigos para o seu aliado mais vulnerável naquele momento. O mestre deve escolher quem é infortunado.

Branco: O usuário desta técnica não consegue atrair a atenção de ninguém.

Amarelo: O usuário desta técnica atrai a atenção de um adversário.

Laranja: O usuário desta técnica atrai a atenção de dois adversários.

Vermelho: O usuário desta técnica atrai a atenção de três adversários.

Azul: O usuário desta técnica atrai a atenção de quatro adversários.

Cinza: O usuário desta técnica atrai a atenção de cinco adversários.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica têm (1) nível a mais em suas rolagens nesta técnica.

Pugílato

Atributo: Agilidade

Categoria: Ataque ♆

Efeito: Através desta técnica é possível utilizar o grupo Combate Desarmado de forma mais eficiente contra qualquer tipo de adversário.

Requisitos: -.

Mecânica: Na prática, rola-se um dado no total desta técnica. O resultado da rolagem deve ser conferido no quadro de rolagens abaixo.

Obs: Os ataques devem ser realizados com grupo Combate Desarmado.

Quadro de Rolagens:

Verde: A falha na investida impossibilita ataques e deixa o combatente em uma posição desfavorável (porém não permite o uso da técnica Ataque Oportuno). Caso o adversário acerte o próximo ataque, no intervalo de até uma rodada, este ataque terá um adicional de 1 nível de dano.

Branco: Golpe ruim, erra adversário.

Amarelo: Permite um golpe com 1 nível a mais de dano, caso acerte.

Laranja: Permite desferir dois golpes.

Vermelho: Permite desferir dois golpes, sendo o segundo com 1 nível a mais de dano, caso acerte.

Azul: Permite desferir três golpes.

Cinza: Permite desferir três golpes sendo o primeiro um acerto crítico.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica têm 1 nível a mais em seus resultados nos rolamentos desta técnica e o Azul pode virar Cinza. Resultado Falha (Verde) não é afetado.

Remover Debilitações

Atributo: Físico

Categoria: Perícia

Efeito: O guerreiro consegue anular gradativamente as debilitações impostas a sua mobilidade e também geradas por seus equipamentos defensivos ao usar habilidades.

Requisitos: -.

Mecânica: Esta técnica funciona anulando penalidades geradas por seus equipamentos defensivos na proporção de 1 ponto no total desta técnica para cada ponto de penalidade; contudo, essa possibilidade só estará disponível para a profissão Guerreiro. A cada dez pontos no total desta técnica, é possível anular uma penalidade de 1 nível de dificuldade a mais em qualquer habilidade que seja consequência do peso dos equipamentos defensivos do combatente. Adicionalmente, esta técnica pode anular penalidades geradas pela movimentação usando o quadro de rolagens, no qual cada ponto de penalidade refere-se a uma penalidade específica descrita no capítulo de Movimentação. Logo abaixo será exibido um exemplo onde constam alguns problemas de debilitação gerados pelo exemplo e mais abaixo o quadro de rolagens relativo a esse tipo de problema.

Exemplo: Durante uma nevasca, Guimarães está subindo uma montanha coberta por neve e pedras quando um grupo de orcos do gelo o surpreende e ele não tem tempo de descarregar seus equipamentos. O combate começa e ele vai calcular as penalidades aplicadas a sua VB:

- Piso inclinado 45º: 2
- Obstáculos: 1
- Resistência à Locomoção (Areia, Neve, Pântano, Etc.): 1
- Visibilidade Muito Baixa: 2

A penalidade total é de 6, o que significa que cada metro percorrido custarão 7 pontos de sua Velocidade Base (1 do custo básico por metro + 6 de penalidade). Como Guimarães tem uma VB de 20, ele se moverá apenas 2 metros (7+7=14, 6 são perdidos), o que não é nem de longe suficiente para colocá-lo numa posição melhor em relação aos orcos. Ele decide usar sua técnica de combate Remover Debilitações para melhorar essa condição e faz o lançamento na coluna de seu nível de técnica. Com o resultado vermelho que obtém ele é capaz de anular 3 pontos de penalidade. Portanto a nova penalidade é 6-3 = 3. Agora cada metro percorrido por ele custam-lhe 4 pontos de VB, o que lhe permite se deslocar 5 metros (4+4+4+4+4=20).

Quadro de Rolagens:

Verde: O guerreiro tropeça e cai.

Branco: O guerreiro não anula as penalidades.

Amarelo: O guerreiro anula 1 ponto de penalidade.

Laranja: O guerreiro anula 2 pontos de penalidades.

Vermelho: O guerreiro anula 3 pontos de penalidades.

Azul: O guerreiro anula 4 pontos de penalidades.

Cinza: O guerreiro anula todas as penalidades.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica recebem 1 ponto em cada rolagem funcional nesta técnica.

Resguardar

Atributo: Agilidade

Categoria: Proteção🛡

Efeito: Protege os aliados e permite que eles tenham segurança em seus movimentos para alcançar posições desejáveis ou taticamente favoráveis. É uma boa estratégia para alcançar a vitória final em uma batalha. Resguardar cumpre essa tarefa com disparos ou arremessos precisos em momentos cruciais, criando uma ameaça vital aos atacantes de seus protegidos.

Requisitos: Atirar em Movimento e Flechadas Múltiplas.

Mecânica: No início da rodada o Jogador deverá anunciar ao Mestre que usará esta técnica e quais serão os seus alvos. Após isso, toda vez que um alvo desta técnica for atacar alguém protegido, o arqueiro poderá efetuar um ataque antecipando o movimento do alvo. Caso o arqueiro acerte, o ataque do alvo em seu protegido sofrerá uma redução em suas colunas. A redução será igual ao total que o combatente possuir nesta técnica, dividido por **Quatro** e arredondado pra cima. O disparo deve acontecer instantes antes do ataque do adversário. Caso esta técnica seja usada contra alguém que estiver usando Ambidestria, Flechadas Múltiplas, Golpe Duplo ou Retalhar, causará redução em todos os rolamentos provenientes dessas técnicas nesta rodada.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica tem o termo **Quatro** respectivamente por **Três**.

Resistência à Dor

Atributo: Físico

Categoria: Perícia

Efeito: Alguns combatentes acreditam que o ápice da força é não se deixar derrubar e que cada um é seu pior inimigo. Com o mais árduo treinamento em resistência e concentração alguns lutadores desenvolveram a capacidade de resistir a todo tipo de dor, mantendo o corpo completamente subjugado pela mente.

Requisitos: -.

Mecânica: Na prática, com essa técnica, os combatentes podem resistir às penalidades causadas pela dor extrema e são capazes de continuar lutando mesmo quando já deveriam estar inconscientes. Para continuar lutando com a EF negativa o personagem deve ser bem-sucedido em um teste no total desta técnica, caso falhe perderá os sentidos normalmente. Para continuar de pé com 0 EF até –5 EF é necessário passar em um teste Amarelo (Fácil), de –6 a –10 o teste se torna Laranja (Médio) e de –11 a –15 o teste se torna Vermelho (Difícil).

Caso o personagem sofra penalidades devido à dor extrema ele pode realizar um teste de "Resistência à Dor" para ignorar esse efeito e agir normalmente. A dificuldade do teste fica a critério do mestre.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica não sofrem penalidades que seriam causadas pela dor, não precisam fazer testes para resistir a dor e tem um quinto do total nesta técnica convertido como resistência física extra para o personagem.

Resistência Extrema

Atributo: Aura

Categoria: Perícia

Efeito: Durante o segundo ciclo, os reis-feiticeiros governaram como semidivindades. Com seus poderosíssimos encantos, moldavam a seu bel-prazer o mundo ao seu redor. No entanto, seus domínios

não eram pacíficos, pois sempre houve bravos rebeldes a enfrentá-los. Durante esse período, os mestres da arte da guerra desenvolveram e aperfeiçoaram uma forma de melhorar suas chances contra as vontades mesquinhas dos grandes místicos. Usando métodos de meditação, foram capazes de doutrinar seus corpos, suas mentes e seus espíritos para não sucumbir aos encantos, contudo até mesmo esta técnica tinha um grande revés, a perda irreversível temporariamente de parte da sua vitalidade.

Requisitos: -.

Mecânica: Toda vez que o personagem não for bem-sucedido em um teste de resistência à magia e o efeito lhe for nocivo, o seu corpo fará um grande esforço perdendo um terço de sua EF para anular os efeitos. Esta técnica tende a deixar o corpo do combatente enfraquecido, não sendo possível o seu uso por mais de uma vez por dia, mesmo que seu corpo seja curado por qualquer meio. Outro fator importante é que esta técnica só pode anular encantos que tenham força de ataque menor ou igual ao seu total.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica tem um quinto de seu total convertido como resistência à magia extra para o personagem.

Retalhar

Atributo: -

Categoria: Ataque♁

Efeito: O guerreiro efetua dois ferozes golpes de forma simultânea a fim de utilizar todo o seu potencial de seus golpes e minimizando a efetividade de algumas formas de defesa.

Requisitos: Ambidestria e Fúria.

Mecânica: O Personagem deve efetuar uma única rolagem para os dois ataques.

As técnicas defensivas que simulem ataques ou reduzam colunas de ataques do combatente, caso sejam usadas contra esta técnica, receberão redução em suas colunas de resolução igual ao total desta técnica. A redução não pode levar as colunas das técnicas a colunas negativas e não permite que outros se beneficiem desta redução.

Obs[1]: Esta técnica possui **Imperícia** e **Intermitência**.

Obs[2]: Esta técnica não pode ser usada com armas do Grupo Pesado.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica podem optar por fazer um único ataque com colunas de ataque extras iguais ao total que se possuir nesta técnica ao invés de reduzir as colunas.

Ricochetear

Atributo: Percepção

Categoria: Ataque♁

Efeito: Para alguns, um disparo retilíneo ou parabólico é a única solução. Para outros, ângulos de deflexão são a melhor saída. A técnica ricochete reúne todas as experiências de um mestre em arquearia com uma pontaria e o controle de trajetória lendários. Com essa técnica, o usuário pode fazer disparos que acertam locais antes impossíveis, utilizando somente sua percepção espacial, arco e flecha.

Requisitos: -.

Mecânica: Permite ao arqueiro acertar alvos que não poderiam ser acertados normalmente, mas que o arqueiro tenha ideia de onde estão. Usando o ricochetear de suas flechas em superfícies que estejam a até três metros do(s) alvo(s). Os ataques recebem **2 níveis** a menos de dano.

Obs: Esta técnica possui **Imperícia**.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica tem os termo **2 níveis** substituído por **1 nível**.

Sangramento

Atributo: -

Categoria: Agressão☠

Efeito: Com uma expertise inigualável no combate, certos guerreiros desenvolveram formas de causar parte do dano de seus ataques nos pontos vitais de seus adversários. A técnica sangramento é o resultado desse esforço para aperfeiçoar esses ensinamentos. A técnica tem esse nome pela característica peculiar de causar o rompimento interno de alguns vasos sanguíneos mais expostos do alvo, causando leves sangramentos pelos olhos e ouvidos, assim como em determinadas partes dos membros superiores e inferiores. Embora o dano não seja notável no começo, com o tempo os efeitos podem ser devastadores para o alvo.

Requisitos: -.

Mecânica: Toda vez que o combatente conseguir causar dano a EF ou o **Dano Máximo** que seria capaz, ele aplica um sangramento ao seu adversário. O sangramento corresponde a **1 de dano** por rodada e perdura por rodadas iguais as descritas no quadro de rolagem. Caso o adversário esteja usando armadura, a técnica causará o dano total que seria resultante a todas as rodadas de uma única vez na absorção concedida pela armadura.

Obs¹: Está técnica possui **Intermitência**.

Obs²: No caso de uso cumulativo, o dano extra não é somado e mantém-se apenas a maior duração.

Quadro de Rolagens:

Verde: O combatente desequilibra-se e 1 de dano na EF.

Branco: O combatente não consegue causar o sangramento.

Amarelo: Sangramento dura 1 rodada.

Laranja: Sangramento dura 2 rodadas.

Vermelho: Sangramento dura 3 rodadas.

Azul: Sangramento dura 4 rodadas.

Cinza: Sangramento dura 5 rodadas.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica tem o termo **1 de dano** respectivamente substituído por **2 de dano**.

Segundo Fôlego

Atributo: Físico

Categoria: Suporte♖

Efeito: O combatente é capaz de recuperar um pouco de sua EH perdida na rodada passada ao aproveitar-se da cadência da batalha para reavivar um pouco do seu fôlego.

Requisitos: -.

Mecânica: Entre o fim da rodada anterior e o começo da nova, o combatente faz uma breve pausa que o fará perder a iniciativa, contudo, ainda poderá fazer suas ações normalmente.

Obs¹: Esta técnica possui **Intermitência**

Obs²: Esta técnica não pode ser usada enquanto o usuário estiver com danos em sua EF, com sua EH em zero ou fora de combate.

Obs³: Esta técnica não pode extrapolar a EH total do personagem e nem a EH que este possuía na rodada em que fez uso dela.

Quadro de Rolagens:

Verde: O combatente fez uma pausa muito brusca e sofre um desconforto até o fim da próxima rodada, recebendo um redutor de -3 colunas para qualquer atividade física.

Branco: O combatente fez uma pausa muito brusca e sofre um desconforto até o fim da próxima rodada, recebendo um redutor de -1 coluna para qualquer atividade física.

Amarelo: O combatente recupera 2 pontos de energia heroica.

Laranja: O combatente recupera 4 pontos de energia heroica.

Vermelho: O combatente recupera 6 pontos de energia heroica.

Azul: O combatente recupera 8 de energia heroica.

Cinza: O combatente recupera 10 de energia heroica.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica podem ignorar a primeira rolagem de qualquer teste relativo a atividades físicas ou resistência física que tenham o cansaço como base e adicionam mais 1 minuto ao tempo de uma corrida curta e 3 minutos no tempo de uma corrida de fundo.

Voz de Comando

Atributo: Percepção

Categoria: Perícia

Efeito: Alguns combatentes são capazes de antever os passos iniciais de um combate, desenvolvendo uma rápida, porém eficiente, estratégia de batalha. Quando tais combatentes são reconhecidos como líderes de um grupo, suas instruções possibilitam que todos se posicionem estrategicamente, ganhando vantagem no combate por vir.

Requisitos: -.

Mecânica: No início da rodada, antes do rolamento das iniciativas, o combatente deve realizar um teste do seu total em Voz de Comando, o resultado determinará um modificador a ser somado na iniciativa do grupo. O grupo não pode ter mais que seis pessoas, contando o próprio combatente.

Note que esta técnica pode prejudicar todo o grupo caso seja usada com inabilidade, o que pode abalar a reputação do combatente com seus liderados. Voz de Comando não pode ser usada após ataques de surpresa.

Quadro de Rolagens: -.

Verde: O grupo recebe uma penalidade de –2 em sua iniciativa.

Branco: O grupo recebe uma penalidade de –1 em sua iniciativa.

Amarelo: O grupo recebe um ajuste de +1 em sua iniciativa.

Laranja: O grupo recebe um ajuste de +2 em sua iniciativa.

Vermelho: O grupo recebe um ajuste de +3 em sua iniciativa.

Azul: O grupo recebe um ajuste de +4 em sua iniciativa.

Cinza: O grupo recebe um ajuste de +5 em sua iniciativa.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica podem distribuir 3 pontos extras de iniciativa da maneira que acharem melhor entre os beneficiados.

4.7 Aprendendo a Combater (Criação 3a Parte)

Cada profissão, quando da criação ou mudança de Estágio, ganha certo número de Pontos nas Habilidades de Combate. A tabela a seguir mostra esta quantidade de pontos. Aconselhamos a anotar este número na ficha.

Profissão	Pontos para Grupos de Armas
Bardo	3
Guerreiro	10
Ladino	7
Mago	1
Rastreador	5
Sacerdote	5

As armas são divididas em pequenos grupos de uso semelhante, eles são chamados de Grupos de Armas. Cada Grupo é considerado uma Habilidade separada, e quanto mais difícil é o manuseio das armas, maior é o custo do grupo. O jogador usa os seus Pontos de Combate para adquirir as Habilidades nos grupos de armas que lhe agradem. Como nas Habilidades (capítulo III), certos grupos podem custar mais pontos do que você tenha. Neste caso, o personagem pode acumular pontos de um Estágio para outro. Caso sobre algum ponto, este também pode ser acumulado para ser gasto depois. O seu nível em um grupo, contudo, não pode ser maior que o seu Estágio.

Note que as armas possuem uma Força Mínima para utilização. Personagens com Força menor do que esta Força Mínima, não conseguem usar a arma. Isto porque a arma é pesada e/ou grande demais para ser usada efetivamente pelo personagem.

O tamanho das raças também deve ser considerado no manuseio de armas. De uma maneira geral, quanto maior a altura da raça mais armas ela terá acesso ou poderá usar com mais facilidade (com apenas uma mão ao invés de duas). As restrições de tamanho podem ser vistas na própria tabela de armas.

Os grupos foram separados para que as armas que os compõem sejam as mais parecidas possíveis. Se você não identificou alguma arma, veja no desenho das armas presente neste capítulo. Ao escolher um grupo, verifique se você tem a Força Mínima e a altura necessária para a utilização da arma desejada. Anote na ficha o nível atual nos grupos de armas.

Na Tabela a seguir, estão descritos todos os custos para cada grupo de armas, o nome dos grupos existentes, a Força e a Altura Mínima, e mais algumas Informações que serão vistas mais à frente.

Um "X" significa que alguém nesta faixa de altura não pode usara arma, "2m" significa que ela tem de ser usada com duas mãos e "1m" significa que pode ser usada com uma mão. A espada de mão e meia é uma exceção, pois pode ser usada das duas formas, com estatísticas diferentes.

É permitida a compra de mais de um nível de uma só vez, em um mesmo grupo, desde que o nível não fique maior que o Estágio do personagem.

Tendo terminado esta fase, anote o total de todos os grupos de armas na ficha. Não se esqueça que o fato de saber usar uma arma não significa que você a possua, para isso passe para o próximo item "Posses Iniciais (parte 2)".

Posses Iníciais (parte 2)

O personagem, quando inicia suas aventuras, normalmente já sai com uma determinada quantidade de dinheiro e de equipamento. Independentemente da raça, da origem ou classe social, os aventureiros começam sua vida de aventuras com uma arma simples. O jogador é livre para escolher a arma que ele sabe utilizar (tenha nível no grupo). Consulte a tabela a seguir para ver os danos que cada arma faz.

Fazendo sua Tabela de Armas

Após escolher e comprar os Grupos de Armas, e de saber quais armas o personagem possui, deve-se determinar as "Colunas de Ataque" para cada uma de suas armas. Não é necessário fazer isto para todas as armas que se saiba usar, devendo-se apenas fazer isto para as armas que possuir. Deve-se então anotar o nome delas na ficha.

Para cada arma anotada, deve-se somar o valor do seu atributo conforme a coluna "Bônus" com o seu nível no grupo de arma correspondente. Esse valor é chamado de Total na Arma ou simplesmente Total. Anote-o na ficha.

Depois, procure na tabela a seguir os valores da Defesa na linha correspondente à arma. O Total na Arma é então somado a cada um dos números das colunas **L**, **M** e **P**. Anote-os nos espaços correspondentes na ficha.

Para cada arma que foi anotada na ficha, deve-se anotar também o dano que cada uma faz. Procure na tabela de armas os valores de dano (100%, 75%, 50% e 25%) para cada arma. Some a cada percentual o atributo Força. Anote esses valores na ficha.

Por exemplo*: se um personagem de Força 3 tiver um Machado de Guerra deve ser anotado (23/18/13/8) que é dado pelo cálculo: 20+3, 15+3, 10+3 ,5+3, onde 20, 15 ,10, 5 são os percentuais do Machado de Guerra e 3 é o Atributo Força.*

Tipo	Custo	Arma	Alcance	Força Min.	Bônus	L	M	P	25	50	75	100	Pq	An	El	ME	Hu
CD	1	Combate Desarmado	-	-2	AGI	3	-1	-4	1	2	3	4	1m	1m	1m	1m	1m
		Manopla	-	-1	AGI	2	0	-4	2	4	6	8	1m	1m	1m	1m	1m
CI	1	Boleadeira	20m	-1	AGI	-1	1	3	X	X	X	X	2m	2m	2m	2m	2m
		Rede	5m	-1	AGI	0	2	3	X	X	X	X	1m	1m	1m	1m	1m
CL	1	Faca	-	-2	AGI	3	-2	-3	1	2	3	4	1m	1m	1m	1m	1m
		Punhal	20m	-2	AGI	3	-2	-3	2	4	6	8	1m	1m	1m	1m	1m
CLD	1	Bumerangue	40m	-1	PER	2	0	-4	1	2	3	4	1m	1m	1m	1m	1m
		Bumerangue de Corte		-1	PER	2	0	-4	2	4	6	8	1m	1m	1m	1m	1m
		Funda Projétil de Pedra	60m	-1	PER	2	-1	-3	1	2	3	4	1m	1m	1m	1m	1m
		Funda Projétil de Metal		-1	PER	2	-1	-3	2	4	6	8	1m	1m	1m	1m	1m
EL	1	Malho	-	-1	AGI	1	0	-3	1	2	3	4	1m	1m	1m	1m	1m
		Cajado	-	-1	AGI	2	-1	-3	2	4	6	8	2m	2m	2m	2m	2m
		Porrete	-	-1	AGI	1	0	-3	2	4	6	8	1m	1m	1m	1m	1m
CmE	2	Gládio	-	0	AGI	2	1	-3	3	6	9	12	1m	1m	1m	1m	1m
		Rapieira	-	0	AGI	4	0	-4	3	6	9	12	1m	1m	1m	1m	1m
		Cimitarra	-	1	AGI	2	1	-3	4	8	12	16	2m	1m	1m	1m	1m
		Espada	-	1	AGI	3	0	-3	4	8	12	16	2m	1m	1m	1m	1m
		Sabre Élfico	-	1	AGI	3	0	-3	4	8	12	16	2m	1m	1m	1m	1m
CmM	2	Machado	-	0	AGI	0	3	-3	3	6	9	12	1m	1m	1m	1m	1m
		Machadinha	25m	0	AGI	1	2	-3	3	6	9	12	1m	1m	1m	1m	1m
		Machado Crescente	-	1	AGI	0	3	-3	4	8	12	16	2m	1m	1m	1m	1m
		Machado de Batalha	-	1	AGI	1	2	-3	4	8	12	16	2m	1m	1m	1m	1m
EM	2	Clava	-	0	AGI	1	1	-2	3	6	9	12	2m	1m	1m	1m	1m
		Maça	-	0	AGI	-1	1	0	3	6	9	12	2m	1m	1m	1m	1m
		Martelo de Guerra	25m	0	AGI	0	1	-1	3	6	9	12	1m	1m	1m	1m	1m
		Maça de Armas	-	1	AGI	-2	1	1	4	8	12	16	2m	1m	1m	1m	1m
		Mangual Leve	-	1	AGI	-1	1	0	4	8	12	16	2m	1m	1m	1m	1m

Tipo	Custo	Arma	Alcance	Força Min.	Bônus	L	M	P	25	50	75	100	Pq	An	El	ME	Hu
PmA	2	Arco Simples	120m	0	PER	3	1	-4	3	6	9	12	2m	2m	2m	2m	2m
		Arco Composto	200m	0	PER	3	1	-4	4	8	12	16	X	2m	2m	2m	2m
PmL	2	Lança Leve	40m	0	AGI	3	-1	-2	3	6	9	12	2m	1m	1m	1m	1m
		Arpão	30m	0	AGI	2	1	-3	3	6	9	12	1m	1m	1m	1m	1m
		Lança de Guarda	-	1	AGI	2	0	-2	4	8	12	16	2m	1m	1m	1m	1m
		Lança Pesada	-	1	AGI	-1	2	-1	4	8	12	16	2m	1m	1m	1m	1m
		Tridente	30m	1	AGI	2	-1	-1	4	8	12	16	2m	1m	1m	1m	1m
CpE	3	Espada de Mão e Meia	-	1	FOR	3	0	-2	5	10	15	20	X	1m	1m	1m	1m
		(Com Duas Mãos)	-		FOR	-2	1	3						2m	2m	2m	2m
		Montante	-	2	FOR	-2	2	3	6	12	18	24	X	X	X	2m	2m
CpM	3	Machado de Guerra	-	1	FOR	0	3	-2	5	10	15	20	X	1m	1m	1m	1m
		(Com Duas Mãos)	-		FOR	-2	3	1						2m	2m	2m	2m
		Axa de Armas	-	2	FOR	-2	3	2	6	12	18	24	X	X	X	2m	2m
EP	3	Mangual	-	1	FOR	-1	1	1	5	10	15	20	X	1m	1m	1m	1m
		(Com Duas Mãos)	-		FOR	-2	1	3						2m	2m	2m	2m
		Marreta de Guerra	-	2	FOR	-3	2	4	6	12	18	24	X	X	X	2m	2m
PP	3	Lança de Justa	-	1	FOR	1	1	2	5	10	15	20	X	1m	1m	1m	1m
		Lança de Cavalaria	-	2	FOR	0	2	3	6	12	18	24	X	X	1m	1m	1m
PpA	3	Arco de Guerra	160m	1	PER	0	1	2	5	10	15	20	X	2m	2m	2m	2m
		Arco Longo Élfico	300m	2	PER	-2	2	3	6	12	18	24	X	X	2m	2m	2m
PpB	3	Besta	80m	1	PER	0	1	2	5	10	15	20	2m	1m	1m	1m	1m
		Besta Pesada	140m	2	PER	-1	1	3	6	12	18	24	2m	2m	2m	2m	2m

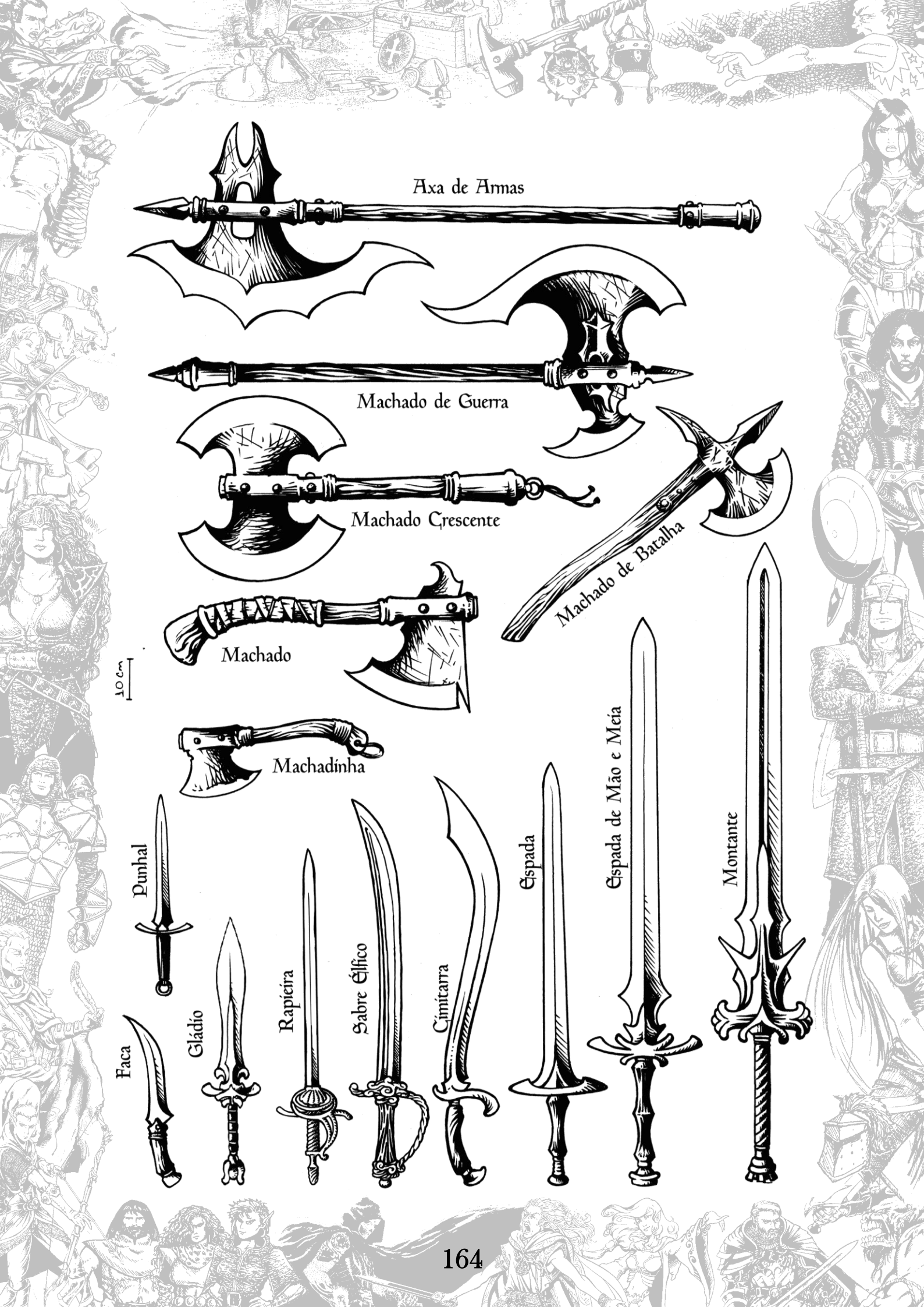
Legendas: ' X ' = não permitido,' - '= Não se aplica, Pq= Pequenino, An = Anão, El = Elfo, ME = Meio-Elfo, Hu = Humano, 1m = Uso com uma mão, 2m = Uso com duas mãos.

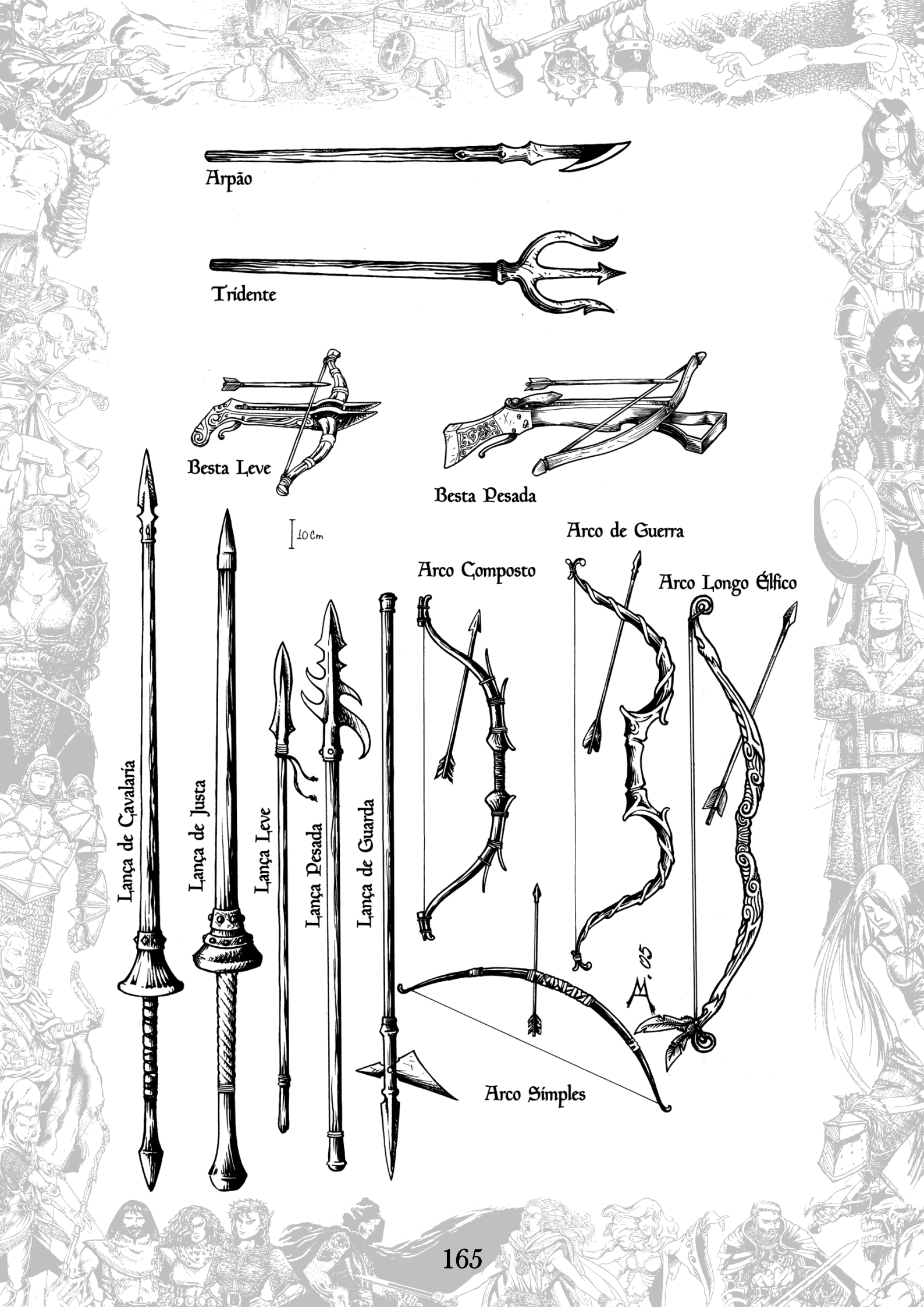
Legendas dos Grupos: CD = Combate Desarmado, CI = Combate de Imobilização, CL = Corte Leve, CLD = Combate Leve à Distância, EL = Esmagamento Leve, CmE = Corte Médio Com Espadas, CmM = Corte Médio Com Machados, EM = Esmagamento Médio, PmA = Penetração Média Com Arcos, PmL = Penetração Média Com Lanças, PpA = Pentração Pesado Com Arcos, PpB = Pentração Pesado Com Bestas, CpE = Corte Pesado Com Espadas, CpM = Corte Pesado Com Machados, EP = Esmagamento Pesado, PP = Penetração Pesada.

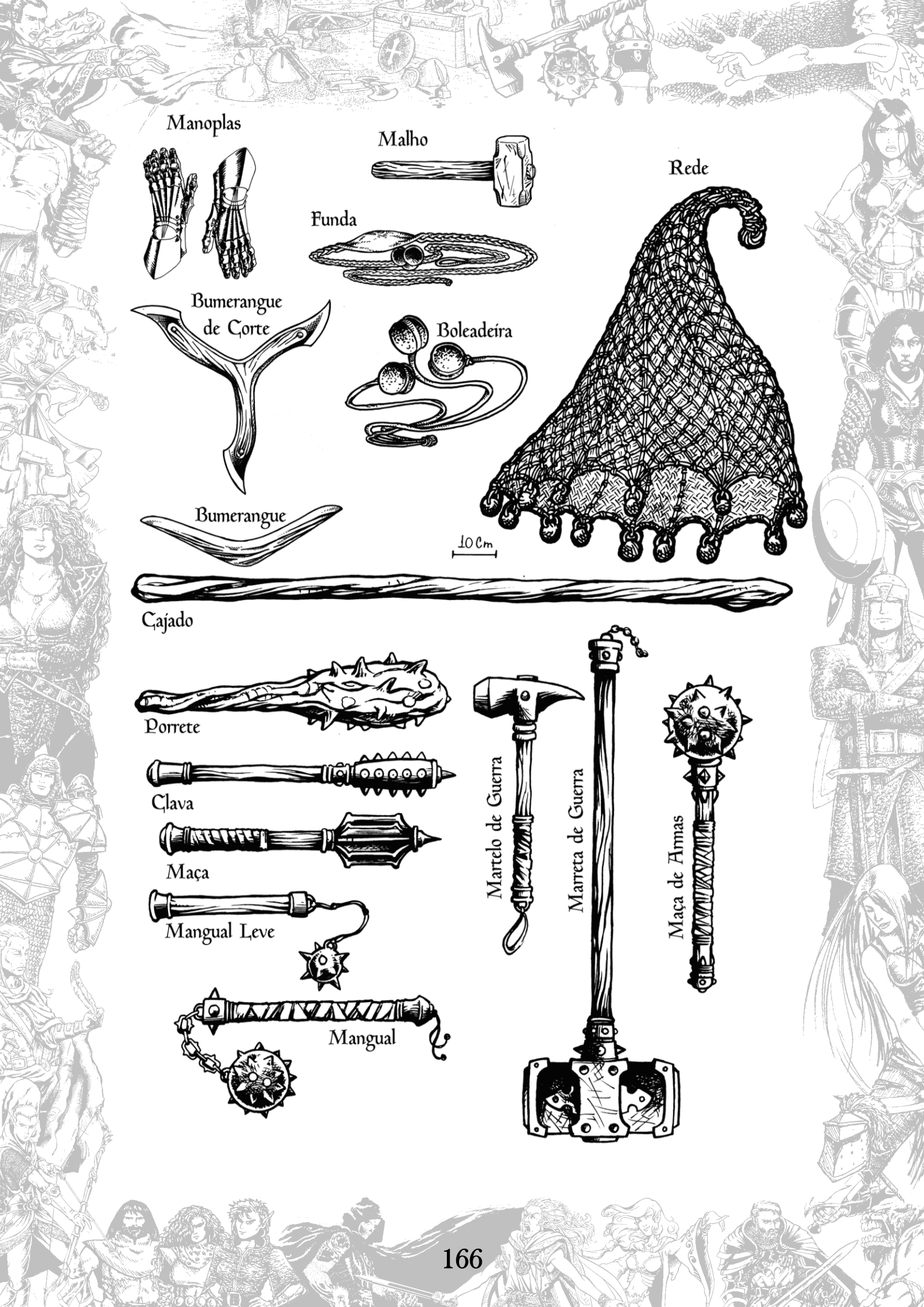
Alcance

Provavelmente, algumas armas dentre as que você possui podem ser usadas para atacar à distância. Elas foram projetadas especificamente para isso, tendo assim estabilidade no voo. Qualquer arma pode ser arremessada contra alvos a 2 metros ou menos, mas apenas algumas têm alguma chance de atingir o alvo além desta distância e a capacidade de dar um dano efetivo. Consulte a tela de armas e veja o alcance de cada arma que possua. Anote-os na ficha

Couro Leve
Couro Rígido
Cota de Malha Parcial
Escudo Pequeno
Escudo Grande
Escudo Torre
Elmo Aberto
Elmo Fechado
Cota de Malha Completa
Couraça Parcial
Couraça Completa


Axa de Armas
Machado de Guerra
Machado Crescente
Machado de Batalha
Machado
10 cm
Machadinha
Punhal
Faca
Gládio
Rapieira
Sabre Élfico
Cimitarra
Espada
Espada de Mão e Meia
Montante


Arpão
Tridente
Besta Leve
Besta Pesada
10 Cm
Arco de Guerra
Arco Composto
Arco Longo Élfico
Lança de Cavalaria
Lança de Justa
Lança Leve
Lança Pesada
Lança de Guarda
Arco Simples


Manoplas
Malho
Rede
Funda
Bumerangue de Corte
Boleadeira
Bumerangue
10 Cm
Cajado
Porrete
Clava
Maça
Mangual Leve
Mangual
Martelo de Guerra
Marreta de Guerra
Maça de Armas

Adquirindo Técnicas de Combate

Além das Habilidades de Combate nas armas, os personagens também podem aprender várias Técnicas de Combate. Estas Técnicas de Combate acrescentam mais diversidade aos Combates e traz uma boa personalização e individualização para os personagens.

A aquisição das Técnicas de Combate pode acontecer em duas situações: quando você estiver criando um personagem novo, ou quando seu personagem (criado ou arquétipo) subir de Estágio.

O procedimento é o seguinte: todas as profissões compram Técnicas de Combate pagando pontos por elas, a quantidade de Pontos de Aquisição que cada profissão ganha se encontram na tabela ao lado.

Profissão	Pontos de Aquisição
Bardo	6
Guerreiro	12
Ladino	12
Mago	3
Rastreador	9
Sacerdote	9

Para adquirir as Técnicas de Combate, "compre" as que lhe interessam da seguinte forma:

Pontos de Aquisição: Os pontos de aquisição podem ser gastos livremente para “compra” de qualquer Técnicas de Combate independente da Categoria a que pertença. Na tabela há a indicação do custo de cada técnica e a cada nível comprado em uma técnica deve se descontar o custo do total de pontos disponíveis para a aquisição.

Profissão/Especialização: Na lista dos Ladinos e Guerreiros algumas Técnicas de Combate estão marcadas com o nome da Especialização da Profissão (nome da Academia ou Guilda) isso significa que somente personagem com a Especialização da Profissão indicadas poderão adquirir a técnica. As técnicas que estão marcadas com o nome da Profissão (Ladino ou Guerreiro) podem ser adquiridas livremente pelos Ladinos ou Guerreiros de acordo com sua lista.

Custo: Em cada tabela, a coluna "Custo" informa a quantidade de pontos de aquisição que deve ser gasta para se adquirir 1 nível na técnica. A cada nível obtido deve-se gastar este custo.

Custo Reduzido em 1: Nas tabelas dos Ladinos e Guerreiros algumas técnicas passam a custar 1 ponto a menos quando eles entram para uma especialização (Guilda ou Academia). A coluna "Custo Reduzido em 1 indica qual especialização ganha esse bônus de redução. **Atenção**: caso uma técnica seja comprada antes de entrar para uma especialização e posteriormente seja adquirida com custo reduzido, os pontos devem ser recalculados de acordo com o menor custo como se a técnica tivesse sido comprada desde o primeiro Estágio com aquele custo reduzido.

Categoria: As técnicas de combate são divididas em categorias funcionais semelhante às Habilidades. A Categoria não influencia na aquisição, mas ajuda o jogador a compreender qual a principal utilidade das Técnicas de Combate, o que é útil durante a escolha.

Pré-requisito: Algumas técnicas possuem como pré-requisito a aquisição de outras técnicas. Assim, não é possível adquiri-las sem antes ter comprado a técnica indicada. A grande maioria das técnicas não possui pré-requisitos; todavia, algumas possuem um ou até dois. Nos casos que uma técnica possui duas técnicas como pré-requisito, as duas poderão ser obrigatórias se estiver indicado uma técnica "e" outra. Quando indicado uma técnica "ou" outra, basta que se tenha uma que o pré-requisito será atendido.

Na criação do personagem: só é possível comprar 1 Nível em qualquer técnica, então deve-se anotar na **Ficha do personagem** a técnica comprada e na coluna "Nível" deve-se colocar "1". Em seguida, deve-se somar o Bônus do Atributo relacionado à Técnica e este será o seu Total na Técnica de Combate. Anote este valor na coluna "Total" ao lado das Técnicas de Combate na ficha do personagem. Nem todas as técnicas possuem bônus de atributo, então o seu Total será igual ao seu Nível.

Na passagem de Estágio: é possível comprar mais de 1 nível em uma técnica, mas deve-se obedecer as seguintes regras:

- Para cada nível comprado deve-se descontar o custo multiplicado pela quantidade de níveis comprados o que dará a quantidade total de pontos gastos. Por exemplo: se uma técnica custa 2 e o jogador comprar 3 níveis, ele gastará 6 pontos de aquisição.
- Não é permitido ter uma técnica em nível maior que o Estágio do personagem.
- Não é obrigatório a cada passagem de estágio comprar novas técnicas ou que suba de nível as já existentes. Esta é uma escolha do jogador.
- O Total da técnica deve ser recalculado sempre somando o novo nível na técnica com o Bônus do atributo (se houver).

Acumulando Pontos de Aquisição: não é obrigatório gastar todos os pontos de Aquisição tanto na criação do personagem como na passagem de Estágio, mas nunca se podem gastar mais pontos do que possui. Pontos não gastos podem ser acumulados para serem gastos nos próximos Estágios.

Aprimoramento das Técnicas de Combate

Todas as técnicas possuem **Aprimoramentos**, você pode encontrá-las no fim do texto de cada técnica.

O Aprimoramento nada mais é do que a capacidade de fazer uso de todo potencial de uma técnica extraindo suas características mais particulares. O conhecimento e o treinamento para serem executadas em suas performances máximas é guardado pelos **Guerreiros** e **Ladinos** como segredos valiosíssimos. Por isso, só estas profissões podem fazer uso dos **Aprimoramentos** nas técnicas. Na prática, nos níveis 2;5;8;... O jogador pode escolher uma técnica dentre as que possui e utilizar o seu **Aprimoramento**. Sinalize na sua ficha quais técnicas estão aprimoradas.

Lista das Técnicas de combate

Nas tabelas a seguir, estão relacionadas todas as técnicas de combate que existem com seu Custo, Restrição para Aquisição, Pré-requisito, Categoria e Atributo que concede Bônus.

Há três tipos de lista:

- **Básica**: A lista básica é a lista que contém técnicas que estão acessíveis a todas as profissões desde o primeiro estágio.
- **Restrita**: A lista restrita de cada seguimento contém técnicas que estão acessíveis desde o primeiro estágio. Esta lista é uma lista a parte e somente às profissões Guerreiro e Ladino tem esta lista.
- **Avançada**: As listas Avançadas são listas específicas das profissões do Guerreiro (Arqueiro, Cavaleiro, Gladiador, Infante) e do Ladino (Assassino, Ladrão, Pirata). As técnicas que ali estão só podem ser adquiridas quando o Guerreiro e o Ladino entram respectivamente em sua Academia e Guilda.

Por questões de praticidade estas 3 listas foram reagrupadas em 3 tabelas de acordo com técnicas que as profissões tem acesso:

- Bardos, Magos, Rastreadores e Sacerdotes (somente a Lista Básica)
- Ladinos (Lista Básica + Lista Restrita de Ladino + Lista Avançada das Especializações)
- Guerreiros (Lista Básica + Lista Restrita de Ladino + Lista Avançada das Especializações)

Bardo, Mago, Rastreador e Sacerdote

Técnicas	Custo	Ajuste	Categoria
Aparar	2	Força	Proteção
Ataque Oportuno	1	Percepção	Precisão
Carga	1	Físico	Precisão
Combate Montado	2	Físico	Perícia
Combate não letal	1	Percepção	Agressão
Concentração	1	Intelecto	Perícia
Desviar	2	Agilidade	Proteção
Esquiva	1	Agilidade	Proteção
Imprevisibilidade	2	Percepção	Postura
Luta às Cegas	1	Percepção	Suporte
Provocar	2	-	Suporte
Resistência à Dor	2	Físico	Perícia

Ladinos e suas especializações (Guildas)

Profissão/Especialização	Técnicas	Custo	Custo Reduzido em 1	Ajuste	Categoria
Ladino	Ambidestria	2	Guilda dos Ladrões	-	Ataque
	Aparar	2	-	Força	Proteção
	Aprimorar	2	-	-	Perícia
	Ataque Oportuno	1	-	Percepção	Precisão
	Atirar em Movimento	2	-	Agilidade	Suporte
	Carga	1	-	Físico	Precisão
	Combate Montado	2	-	Físico	Perícia
	Combate não Letal	1	-	Percepção	Agressão
	Concentração	1	-	Intelecto	Perícia
	Desviar	2	-	Agilidade	Proteção
	Disparo Rápido	2	Guilda dos Assassinos	-	Ataque
	Esquiva	1	-	Agilidade	Proteção
	Golpe Duplo	2	Guilda dos Piratas	-	Ataque
	Imprevisibilidade	2	Guilda dos Assassinos	Percepção	Postura
	Luta às Cegas	1	-	Percepção	Suporte
	Provocar	2	-	-	Suporte
	Remover Debilitações	1	-	-	Perícia
	Resistência à Dor	2	-	Físico	Perícia
	Resistência Extrema	2	-	Aura	Perícia
Guilda dos Assassinos	Dano Agravado	2	-	-	Agressão
Guilda dos Ladrões	Posicionamento	1	-	-	Postura
	Postura Defensiva	2	-	-	Postura
Guilda dos Piratas	Contra-Ataque	1	-	-	Precisão
	Postura Ofensiva	2	-	-	Postura

Guerreiros e suas especializações (Academias)

Profissão/Especialização	Técnicas	Custo	Custo Reduzido em 1	Ajuste	Categoria
Guerreiro	Ambidestria	2	Academia dos Gladiadores	-	Ataque
	Aparar	2	Academia de Infantaria	Força	Proteção
	Aprimorar	2	Academia dos Gladiadores	-	Perícia
	Ataque Oportuno	1	-	Percepção	Precisão
	Atirar em Movimento	2	Academia dos Arqueiros	Agilidade	Suporte
	Atravessar o Oponente	1	-	Físico	Ataque
	Carga	1	-	Físico	Precisão
	Carga de Arremesso	1	-	Força	Precisão
	Combate com Escudo	2	Academia dos Cavaleiros	Força	Proteção
	Combate Montado	2	Academia dos Cavaleiros	Físico	Perícia
	Combate não Letal	1	-	Percepção	Agressão
	Concentração	1	-	Intelecto	Perícia
	Conduzir o Oponente	1	-	Percepção	Suporte
	Contra-Ataque	2	Academia dos Gladiadores	Agilidade	Precisão
	Dano Agravado	2	Academia de Infantaria	Força	Agressão
	Desviar	2	Academia dos Gladiadores	Agilidade	Proteção
	Disparo Rápido	2	Academia dos Arqueiros	-	Ataque
	Escolta	1	-	Percepção	Proteção
	Esquiva	1	-	Agilidade	Proteção
	Golpe Duplo	2	Academia de Infantaria	-	Ataque
	Heroísmo	2	Academia dos Cavaleiros	Físico	Suporte
	Imprevisibilidade	2	Academia dos Arqueiros	Percepção	Postura
	Leitura da Batalha	2	Academia dos Cavaleiros	Percepção	Suporte
	Luta às Cegas	1	-	Percepção	Suporte
	Provocar	2	-	-	Suporte
	Pugilato	1	-	Agilidade	Ataque
	Segundo Fôlego	1	-	Físico	Suporte
	Remover Debilitações	1	-	-	Perícia
	Resistência à Dor	2	-	Físico	Perícia
	Resistência Extrema	2	Academia de Infantaria	Aura	Perícia
	Voz de Comando	1	-	Percepção	Perícia
Academia de Infantaria	Estilhaçar	2	-	Força	Suporte
	Força Interior	1	-	Físico	Agressão
	Golpe Giratório	2	-	Agilidade	Ataque
	Golpe Letal	2	-	Força	Agressão
	Inibir Ataque	2	-	Percepção	Proteção
	Posicionamento	1	-	Percepção	Postura
	Pressionar o Oponente	2	-	Percepção	Precisão

Profissão/Especialização	Técnicas	Custo	Custo Reduzido em 1	Ajuste	Categoria
Academia dos Arqueiros	Ajustar Disparo	2	-	Percepção	Precisão ⊙
	Combate com Arco	1	-	Agilidade	Postura ✋
	Direcionamento	1	-	Percepção	Suporte ♜
	Disparo Certeiro	1	-	Percepção	Ataque ⚔
	Flechadas Múltiplas	2	-	-	Ataque ⚔
	Mira	2	-	Percepção	Precisão ⊙
	Resguardar	2	-	-	Proteção ♡
	Ricochetear	2	-	Percepção	Ataque ✦
Academia dos Cavaleiros	Animosidade	1	-	Físico	Perícia
	Carga Montada	2	-	Físico	Precisão ⊙
	Centaurizar	2	-	Percepção	Suporte ♜
	Defletir Ataque	2	-	Percepção	Ataque ✦
	Expectativa	2	-	-	Precisão ⊙
	Explorar Fraqueza	1	-	Percepção	Precisão ⊙
	Postura Defensiva	2	-	Percepção	Postura ✋
Academia dos Gladiadores	Brutalizar	2	-	Força	Agressão ☠
	Desequilibrar	1	-	Força	Suporte ♜
	Fúria	2	-	Percepção	Postura ✋
	Intimidar	1	-	Carisma	Suporte ♜
	Postura Ofensiva	2	-	Agilidade	Postura ✋
	Retalhar	2	-	-	Ataque ✦
	Sangramento	2	-	-	Agressão ☠

Magias

5 Magía

Uma definição formal (e um pouco pomposa) de magia é: "A arte de se provocar mudanças de acordo com a vontade". Ela é dita uma arte porque envolve grandes porções de emoção em seu uso. As magias também podem ser chamadas de conhecimentos mágicos. Cada uma possui uma área de atuação, mas seus efeitos são tão diversos como seus vários níveis.

Elas consistem de uma função básica (curar ferimentos, criar um raio elétrico, tornar algo invisível etc.) e diversos efeitos dispostos em ordem de poder (primeiro você cura pouco, depois cura cada vez mais; no início o raio elétrico é pequeno, depois ele se toma devastador etc.).

Cada uma das 4 profissões místicas possui ênfase própria no uso da magia. Assim sendo, as magias de que cada profissão dispõe são, em geral, bastante diferentes entre si. Existem, no entanto, pontos em comum nessas ênfases, que se refletem em magias que podem ser aprendidas por profissões diferentes. Estas são conhecidas como Magias Básicas.

Quanto maior é o seu conhecimento da magia, mais poderoso é o efeito que se pode criar. Da mesma forma, quanto mais poderoso o efeito criado, mais exaurido ficará o místico, pois terá de gastar mais de sua Força Mágica, chamada Karma.

As magias têm características muito variáveis. Elas se diferenciam não só em suas funções, mas nos seguintes fatores:

- **Nome**: todo encanto tem um nome pelo qual é conhecido por seu usuário e outros místicos. As magias que o seu personagem conhece devem ficar anotadas na ficha;
- **Evocação**: as magias gastam certo tempo para serem executadas. A pessoa que a estiver usando (chamada de evocador) precisa manipular a energia mágica por algum tempo antes que os efeitos da magia se façam sentir. O intervalo de tempo entre o começo desta manipulação e o momento em que os primeiros efeitos da magia aparecem é chamado de Evocação. O tempo da evocação é gasto em gestos, cânticos, rituais etc. A evocação pode ser instantânea (não levar quase nenhum tempo), demorar determinado tempo (3 rodadas, 2 horas etc.) ou ser um ritual que leva muitas horas para ser completado;
- **Alcance**: é a distância, medida a partir do evocador, que a magia pode alcançar com efetividade. O Alcance pode variar entre pessoal (atinge apenas o próprio evocador da magia), toque (atinge apenas a pessoa tocada) ou uma distância específica (20 metros, 100 metros etc.);
- **Duração**: Diz quanto tempo uma magia permanece em efeito após o término da evocação (ou seja, quanto tempo dura a magia). Pode ser instantânea, durar um tempo limitado (uma rodada, três rodadas, um minuto, duas horas, etc.), ser permanente, durar um rolamento (feito no instante em que a magia é evocada) ou durar até o seu primeiro uso, permanecendo "estocada" por seu evocador.

5.1 Regras para uso de Magías

Magia é a parte mais complexa dentro deste jogo. Faremos, por isso, um roteiro de como usá-la. O roteiro remete a itens específicos deste capítulo que explicam cada passo.

- Escolha do efeito desejado: para isso você precisa saber quais são os seus Conhecimentos Mágicos, quais são as magias que você tem anotadas na ficha;
- Verificação do seu Nível na Magia: você só pode executar um Efeito até (no máximo) o nível que você tem na magia escolhida;
- Verificação do Karma que será gasto na magia;
- Depois de gastar o Karma, começa a Evocação;
- Por fim, ao término da evocação, surge o efeito.

Conhecímento Mágíco

Na ficha do seu personagem já estarão escritas as magias que ele conhece. Leia bem estes encantos, consultando as listas nos Livros de Magias, pois, quando quiser usar mágica, deverá usar uma dessas.

Escolhendo o Efeito

Todas as magias têm efeitos diferentes, cada um deles com funções específicas. Alguns são úteis em combate, outros servem para coletar informações. Por isso, é necessário que se leia cada magia para conhecer a sua utilidade.

Para você, é importante ler apenas as magias que o seu personagem conhece, pois somente elas podem ser usadas por ele.

Nível na Magia e Força do Ataque

Outro fator para se escolher o efeito é o nível na magia. Para cada um das magias que o seu personagem conhece, há escrito um número, que é o nível que o personagem possui nesta magia. O nível indica o grau de conhecimento que se tem da magia. Quanto maior , mais poderoso é o efeito que se consegue criar com ela.

Lendo as descrições das magias, você, pode ver que há um texto básico e diversas subdivisões. No início de cada subdivisão está o nome da magia seguido de um número. É fácil notar que quanto maior o número, maior a potência do efeito (este número é chamado de Dificuldade da magia). Os místicos podem usar apenas os efeitos cujas Dificuldades sejam menores ou iguais ao seu nível na magia evocada. Os efeitos de uma magia que tenham dificuldade maior que o nível do evocador naquela magia são mais complexos do que o personagem pode entender, não sendo possível a sua evocação.

É extremamente importante notar que o nível de um personagem em uma magia nunca pode ser maior do que o seu Estágio. Esta é uma restrição extremamente importante, sem a qual o jogo perderia muito de seu equilíbrio.

Na ficha do personagem está anotado o Nível de cada magia que o personagem sabe evocar, como também ao lado a "Força do Ataque" abreviada com a sigla **FA**. A Força do Ataque representa o quão forte uma magia consegue ser realizada e é usada tanto para resolução das magias de Atuação Direta, como as de Atuação Indireta, visto mais a frente.

Karma

As classes místicas, cada uma com o seu método, conseguem entrar em sintonia com o mana (a substância da magia). Com isso, cada místico consegue o seu poder, sua força mágica, que é chamada "Karma". A quantidade de Karma que um personagem consegue acumular depende de dois fatores: o Estágio e a Aura.

Indivíduos que possuem o atributo Aura mais desenvolvido têm maior potencial de controle sobre o mana, ganhando mais Karma que pessoas de mesmo Estágio que tenham uma Aura mais fraca. Tanto ou mais importante do que a sua Aura é o seu Estágio, pois este indica a sua experiência com o controle de forças sobrenaturais. Cada vez que seu personagem passa de Estágio ele acumula mais Karma. Personagens com Aura menor que 1 não conseguem fazem magias, assim sendo o Karma é igual a zero.

Usando o Karma

Toda magia possui diversos níveis de poder, chamados de dificuldades. Quanto maior for essa dificuldade, maior será o esforço necessário para evocar a magia. Na prática do jogo, o Karma é um número (veja na ficha) que diminui cada vez que se usa uma magia. A redução é maior se um efeito poderoso for usado, ou menor se for um efeito fraco.

O efeito desejado num encanto corresponde a um número, que indica a dificuldade do efeito. Ao usá-lo, você subtrai este número do seu Karma, reduzindo assim a sua força mágica (esse é o custo do efeito). Em alguns casos é útil se gastar mais Karma do que o necessário para gerar o efeito, aumentando com isso o poder do encanto.

O uso de qualquer efeito mágico custa Karma. Não existe efeito mágico "grátis". Quando o Karma chega a zero (pode ser levado a zero, mas nunca a negativo) a sua força mágica se exaure temporariamente. Não é possível usar um efeito mais caro do que os seus pontos de Karma atuais.

Evocação

Após decidir qual efeito deseja usar (e gastar o Karma), o evocador precisa fazer os gestos e entoar os cânticos, que constituem a evocação da magia. É esse conjunto de ações que manipula a realidade, criando os efeitos mágicos. Para alguns efeitos, a evocação é tão rápida que mal pode ser notada, enquanto que para outros pode levar horas. As evocações podem ser classificadas em três categorias com relação ao seu tempo de execução:

- **Instantânea**: evocações nesta categoria não envolvem gestos complicados ou canções demoradas. Quando muito, uma palavra e um gesto simples são suficientes. As evocações são tão rápidas que os efeitos ocorrem imediatamente. Este tipo de magia é ideal para ser usada em combate;
- **Tempo Determinado**: este tipo de evocação tem um tempo definido, seja uma rodada ou uma hora (isso está determinado em cada magia). Os efeitos desse tipo de magia se fazem sentir apenas após o término do tempo de evocação. Usar magias com este tipo de evocação em combate é algo arriscado, pois o evocador pode ser interrompido a qualquer momento durante a evocação, veja os detalhes no item Interrupção de Evocação;
- **Ritual**: Esta lenta evocação se arrasta por horas de cânticos, gestos e sacrifícios. Muitas vezes o sacrifício é, na verdade, de objetos caros ou itens raros, e não de animais ou pessoas, como o nome dá a crer. Outras vezes, o custo é resultado da preparação do ambiente: círculos de pó de diamante, estátuas de marfim que devem ser destruídas no ritual, correntes de prata que desaparecem quando a magia é evocada etc.

Qualquer que seja a forma do sacrifício ou da preparação, o ritual deve ser pago integralmente toda vez que o efeito for usado (não se pode guardar material de um ritual para se usar no próximo). O preço de cada ritual estará escrito na descrição do efeito mágico ao qual ele pertence.

A evocação de magias rituais demora um número de horas igual à dificuldade do efeito que está sendo usado. Os efeitos desta magia se fazem sentir apenas após o término de seu tempo de evocação.

Realização dos Efeitos

Após a escolha do efeito, verificação do nível na magia, gasto do Karma e o término da evocação, surge finalmente o efeito da magia. Neste ponto o jogador lê a descrição da magia o qual então passa a agir.

Entretanto, alguns fatores devem ser observados para que a magia surta efeito: Alcance e Resistência à Magia.

Como já foi dito, toda magia possui um alcance. Por isto, caso o evocador a lance sobre algo que esteja além do seu alcance, a magia será desperdiçado.

O sucesso na execução de uma magia não é garantido. Em vários casos existe a possibilidade de o encantamento falhar, devido principalmente a um fator muito especial chamado Aura.

Atuação direta: Quando uma magia é lançada diretamente sobre algo que possua Aura (seja um objeto ou uma criatura), este ou aquele tem a chance de não ser afetado pelo encanto. A isso se chama "Resistência à Magia". É dito, por definição, que "atuação direta" é quando a magia age diretamente (na sua forma pura) sobre o alvo (vítima). Nesse caso, o alvo da magia passa a ter direito a uma “Resistência à Magia”. Mais a frente, há explicações sobre Resistencia à Magia.

Por exemplo: *um encanto que transforme a vítima em um animal, ou que controle a mente dos outros. É importante observar que objetos e criaturas sem Aura não conseguem resistir a este tipo de encantos.*

Atuação indireta: Quando se cria um efeito físico real, o qual irá afetar algo ou alguém (vítima, alvo) este é chamado de atuação indireta. Assim, ele afeta as vítimas ou alvos indiretamente. Neste caso não há resistência à magia, pois normalmente este tipo de magia faz um Ataque Mágico e é necessário se fazer um sorteio para determinar o efeito. Veja mais a seguir os detalhes sobre os “Ataques Mágicos”.

Exemplo: *A magia Bola de Fogo cria uma bola de fogo que é arremessada sobre um oponente, queimando-o. A magia Relâmpago atrai raios de tempestade sobre sua vítima.*

Ataques mágicos indiretos, resolução e dano

Quando uma magia de atuação indireta é lançada sobre um ou mais oponentes deve-se fazer um sorteio similar ao uso de uma arma, mas neste caso a Defesa do oponente é ignorada e a coluna de resolução será igual a Força do Ataque da magia que é o **Nível** que o personagem possuir na magia **somado** ao atributo Aura. Na ficha do personagem já está anotada a Força do Ataque de cada uma de suas magias e esta conta não precisa ser feita durante o combate.

Como já dito, o rolamento do dado é feito de forma similar ao ataque com armas. Ou seja, lança-se o d20 e obtém-se um resultado ligado a uma cor. A cor indicará o % do dano a ser dado. Na descrição da magia para o efeito escolhido há a indicação do dano máximo que ele pode dar. Deve-se então, de acordo com a cor, calcular o % de dano e a este se soma o valor do atributo **Aura**.

Exemplo: *uma mago de Estágio 9 com Aura 3 lança a magia Raio Elétrico 2. Ele tem nível 4 nesta magia. A sua Força do Ataque será 4+3 = 7. Logo sua coluna de resolução é 7. Ao jogar o dado ele obtém a cor laranja que representa 50% de dano. Como o Raio Elétrico 2 faz 20 de dano máximo ele causou 13 (10 + 3) de dano no oponente.*

Todo dano dado segue as mesmas regras que as armas. Em suma, primeiro atingem a EH do oponente; depois de a EH estar esgotada, atinge a EF. A regra de crítico também se aplica aos ataques mágicos indiretos, mas o crítico é resolvido na tabela de crítico específica para magia.

Se a magia puder atingir mais de uma criatura por vez, é feito um rolamento de ataque diferente para cada oponente. Neste caso se o 1º ataque for uma falha crítica deve-se rolar o efeito da Falha Crítica e os demais ataquem não ocorrem. Em não ocorrendo a falha no primeiro oponente, a partir do segundo oponente, caso ocorra uma falha, essa é considerada apenas como "não acertou" o oponente.

Normalmente a **Força de Ataque** é igual ao Nível que o personagem possui na magia somado ao atributo Aura, mas como este nível na magia pode ser inferior ao Estágio que o personagem possui, é possível se gastar mais pontos de Karma para que a Força do Ataque seja maior, aumentando assim a efetividade da magia.

Exemplo: *o mesmo mago do exemplo anterior resolve gastar 5 pontos de Karma para o mesmo Raio Elétrico 2, logo a sua Força de Ataque será igual ao Karma gasto somado a Aura que será 5+3 = 8. Se ele decidir gastar 9 pontos de Karma a Força de Ataque passará para 9+3=12. O gasto adicional de Karma além do nível que ele possui na magia aumentará as chances de a magia ter sucesso já que sua Coluna de Resolução será maior.*

ATENÇÃO: é impossível gastar mais pontos de Karma do que o número do Estágio de seu personagem.

Ataques mágicos diretos e a Resistência à Magia

Quando algo com Aura (objeto ou ser) é atacado por magia pura (ataque direto), pode-se tentar resistir aos efeitos deste ataque. Mesmo os efeitos benéficos podem ser resistidos, já que esta resistência é um ato voluntário. Isto significa também que, caso um indivíduo o deseje, ele pode falhar automaticamente na resistência.

A Resistência à Magia de um personagem é determinada basicamente pelo Estágio do personagem e pela sua Aura. O estágio do personagem indica o seu poder pessoal, sua compreensão do que o cerca. Enfim, indica o seu desenvolvimento espiritual, aquilo que, aos poucos, o torna mais resistente à magia. A Aura do personagem indica o potencial que este personagem tem para manipular a magia, a sua intimidade com as forças arcanas. Essa mesma intimidade ajuda o personagem a se defender de ataques que usem magia em seu estado puro.

Em um ataque mágico existem dois fatores: a Força do Ataque e a Força da Defesa.

A **Força do Ataque** é igual a Nível que o personagem possui na magia somado ao atributo **Aura** e este já está anotado na ficha. Já a **Força da Defesa** é igual à **Resistência à Magia** indicada na ficha do personagem.

Quando um personagem, criatura ou um objeto com Aura tenta resistir à magia, a tentativa é resolvida da seguinte forma:

- Pegue a tabela de resistência (vista abaixo ou no fim deste livro);
- Veja o número correspondente à interseção da coluna da Força do Ataque com a linha da Força da Defesa;
- Deste cruzamento resultará um número entre 2 e 20;
- O defensor (aquele que estiver sendo atacado) deve jogar 1D20.

Caso o resultado seja maior ou igual ao número do cruzamento, a magia não surte efeito, pois a vítima teve sucesso em sua resistência (ou seja, ela resistiu aos efeitos da magia). Se, porém, o resultado for menor que o número indicado, a magia teve efeito sobre a vítima, de acordo com a descrição do efeito.

Algumas magias desta categoria afetam mais de um indivíduo. Neste caso, cada um destes indivíduos deve tentar resistir aos efeitos da magia separadamente.

Similar ao que foi dito no tópico anterior, normalmente a **Força de Ataque** é igual ao Nível que o personagem possui na magia somado ao atributo Aura, mas como este nível na magia pode ser inferior ao Estágio que o personagem possui, é possível se gastar mais pontos de Karma para que a Força do Ataque seja maior, aumentando assim a efetividade da magia.

Exemplo: *uma maga de Estágio 10 com Aura 2 lança a magia Transformação 2. Ela tem nível 5 nesta magia, então sua Força do Ataque será 5+2 = 7. Para este efeito 2 da magia bastaria gastar 2 pontos de Karma, mas ele decide gastar 6 pontos, logo a sua Força de Ataque será igual ao Karma gasto somado a Aura que será 6+2 = 8. Se ele decidir gastar 9 pontos de Karma a Força de Ataque passará para 9+2=11. O gasto adicional de Karma além do nível que ele possui na magia aumentou as chances da magia ter sucesso.*

Note que é impossível gastar mais pontos de Karma do que o número do Estágio de seu personagem.

Tabela de Teste de Resistência Física / Resistência à Magia

FORÇA DE DEFESA	FORÇA DE ATAQUE 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
-2	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19									
-1	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19								
0	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19							
1	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19						
2	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19					
3	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19		20		
4	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19			
5	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19		
6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	
7	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19
8	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19
9	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18
10	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18
11	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17
12	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17
13	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16
14	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16
15		3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15
16			3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15
17				3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14
18					3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13
19			2			3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12
20							3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11

Recuperando o Karma

Gastar o Karma é algo rápido, tanto que às vezes um místico se vê magicamente exaurido (Karma igual a zero) antes que um combate termine. Recuperá-lo, no entanto, é um processo demorado e, em alguns casos, muito doloroso.

O corpo da maioria dos seres inteligentes não é capaz de absorver o tremendo esforço que ocorre quando a energia mágica é recuperada. A consequência disso é que tentar recuperar o Karma sem proteção certamente mataria o ser antes que ele recuperasse 1 ponto sequer de Karma. Por isso, foram criados vários processos de recuperação de Karma que protegem o evocador de grande parte da tensão que incorre sobre ele. Descreveremos aqui apenas os dois processos mais eficientes: o uso do Focus e o Ritual de Recuperação.

O Focus

O mais eficiente dos processos de recuperação de Karma é o uso do Focus. O Focus é um objeto que possui uma forte ligação mística com o seu proprietário, permitindo que o mesmo recupere a sua Força Mágica através de si, ficando as tensões prejudiciais retidas no Focus. Ele age, então, como um filtro, impedindo que as tensões nocivas atinjam o seu dono, mas deixando passar a energia mágica (o Karma).

O Focus tem formas específicas para cada classe mística. Eles podem ser diferentes até mesmo entre membros de uma mesma classe. Exemplos típicos são: um livro para um Mago, o símbolo do Deus para o Sacerdote, a presa de um animal para o Rastreador e um instrumento musical para o Bardo. O item, no entanto, tem de se relacionar com a profissão.

A princípio, todo místico tem o seu Focus; todos os personagens começam com o Focus apropriado às suas profissões. Certos itens mágicos funcionam como Focus especiais, mas estes são raros e ambicionados. Objetos lendários que aumentam o poder mágico de seus proprietários (não espere conseguir um logo).

Cada místico pode ter apenas um Focus de cada vez, que é ligado ao seu proprietário através de um ritual que demora 5 horas e custa cerca de 2 moedas de prata.

Mesmo usando tal item é preciso dormir ou descansar para se recuperar a Força Mágica. Caso o método escolhido seja o sono, a recuperação se faz da seguinte maneira: Se o descanso for de uma noite bem dormida e sem interrupções abruptas, o Karma será recuperado em 100%. Caso o descanso seja interrompido abruptamente ou caso a noite não seja tranquila a recuperação será de apenas 50%, como por exemplo: *sob pressão de uma batalha iminente, no meio de um local desconhecido e sob perigo de ataque de algo ou alguém*. Caso o descanso seja inferior a 4 horas de sono, nada é recuperado. Valores fracionários resultantes deste cálculo são arredondados para cima.

O simples descanso também permite a reposição da Força Mágica, embora isto se faça de forma muito mais lenta. Enquanto estiver descansando, o místico ganha 1 ponto de Karma a cada 4 horas descansadas.

Em ambos os casos o processo deve ser ininterrupto, pois cada interrupção faz tudo retornar ao começo (não adianta descansar 3 horas, ser interrompido, e depois descansar mais uma hora).

O Ritual de Recuperação

Os processos de recuperação citados no item anterior presumem que o místico esteja próximo de seu Focus (20m de distância, no máximo). Caso não seja este o caso, a forma mais eficiente de se recuperar o Karma gasto (sem morrer no processo) é um ritual longo e doloroso no qual o místico força o seu corpo a entrar em sintonia com o mana. O ritual, que protege o místico do pior da tensão incorrida na recuperação do Karma, dura 12 horas, ao fim das quais 2 pontos de Karma são recuperados. O ritual, porém, não protege o místico completamente, e ao seu final ele recebe 4 pontos de dano na sua EF. O ritual deve ser ininterrupto como todos os demais métodos de recuperação.

5.2 Outros Fatores

Muitas coisas em magia podem criar dúvidas. Nestes casos a opinião do Mestre é decisiva. Outras vezes, porém, aparecem casos que não constam nas regras. Por mais completo que seja um jogo, sempre falta algo. Por isso, certamente ficarão casos especiais pendentes (de qualquer forma, a palavra do Mestre é final).

A seguir mostraremos quatro situações pouco comuns na magia:

Interrupção de Evocação

Para que os efeitos de uma magia se concretizem, é necessário que a sua evocação não seja interrompida. Se, por qualquer motivo, a evocação for interrompida, os pontos de Karma são perdidos e a evocação não pode recomeçar do ponto onde parou. Em termos mais simples, todo o esforço foi em vão.

A interrupção deve ser um efeito físico impossível de se ignorar (terremoto, sacudir-se o evocador, ataque etc.). No caso de um ataque contra o evocador, este deve atingir a EF, ou conseguir 100% de dano na EH. Magias instantâneas não podem ser interrompidas (afinal, elas são instantâneas).

Concentração

Algumas magias dizem, em suas descrições, que o evocador deve se concentrar para que ela funcione e/ou para que ela continue funcionando.

Quando um místico está se concentrando, ele não pode evocar outras magias ou atacar fisicamente, podendo apenas se movimentar (andando). Se for atingido no corpo (na EF ou com 100% de dano na EH) a concentração é quebrada.

Note também que um personagem que está se concentrando em uma magia está muito distraído, não podendo conversar direito ou usar as suas Habilidades.

Evocação de Magías Discretas

Uma vez que uma magia de evocação discreta for lançada, se a vítima passar no teste de Resistência à Magia, a mesma magia não poderá ser lançada discretamente na mesma vítima novamente, sem que tenha decorrido, ao menos, um dia da evocação da primeira vez. Caso o místico tente, a magia será evocada normalmente, mas a vítima saberá que está tentando ser enfeitiçada, ou seja, a magia perde o componente discreto.

Uma observação, no entanto, é que isso só se aplica à mesma magia e, portanto, o místico poderá utilizar normalmente outra magia discreto. Note que magias de ataque que causem dano nunca podem ser evocadas discretamente e qualquer magia que produza efeitos visuais claros também não pode ser discretamente lançada.

Exemplo*: um Bardo evoca discretamente a magia Amizade para influenciar uma pessoa, mas a pessoa passa na sua Resistência à Magia. Caso ele tente evocar Amizade de novo, a discrição da magia será perdida, a não ser que ele espere ao menos um dia. No entanto, caso ele resolva evocar a magia Empatia, que é outra magia discreta, a pessoa não perceberá que o Bardo está tentando enfeitiçá-la. Obviamente a pessoa deverá fazer sua Resistência à Magia.*

Evocação Conjunta

Nas descrições de algumas magias está escrito que é possível fazer uma evocação conjunta com outras magias. Ou seja, duas ou mais magias podem ser evocadas ao mesmo tempo, com o efeito somado.

O caso mais comum é o das ilusões onde o evocador cria uma ilusão junto com outros encantos, obtendo assim um alto grau de perfeição, quase indistinguível da realidade.

A evocação conjunta é de uso opcional, mas se o evocador decidir usá-la, as seguintes regras devem ser seguidas: o Karma de todos os efeitos evocados é gasto ao mesmo tempo e o tempo da evocação é igual

ao da magia mais demorada. Todos os efeitos chegam ao mesmo tempo e cada duração é vista individualmente.

Obs.: Somente magias que admitam em suas descrições a possibilidade de evocação conjunta é que podem ser, obviamente, evocadas em conjunto.

Aura e Objetos

Como já foi dito, todo ser possui uma Aura que o envolve. Esta Aura representa a capacidade mágica do indivíduo. Em alguns ela é bem desenvolvida; em outros, é muito fraca.

Porém, não importando quão forte ou fraca, a Aura sempre permeia os objetos em contato com o seu corpo. Tudo aquilo que você segura, veste ou toca passa instantaneamente a ser envolvido pela Aura, até a um metro de distância.

Observa-se também que o contato contínuo acaba por impregnar os objetos com a Aura do seu dono. Sendo assim, um objeto usado constantemente por dois ou três meses passa a reter a Aura do seu possuidor, mesmo que separado dele. Esta Aura desaparece com o tempo, ou seja, após uma semana sem contato com o dono ela some.

Todo objeto com Aura tem direito a fazer resistência às magias lançadas contra ele (quando for o caso, é claro). A Força de Defesa na Resistência à Magia é igual à do possuidor do item.

Uso de Armaduras, Elmos e Escudos ao evocar uma magia

O uso de armaduras, elmos e escudos podem impedir que alguém evoque uma magia, mas isto depende de cada uma das profissões:

- Magos: ao usarem quaisquer armaduras, elmos ou escudos ficam impedidos de evocar quaisquer magias;
- Bardos: podem usar armaduras de couro, mas não podem usar elmos e escudos ao evocarem suas magias;
- Rastreadores: são limitados ao uso de armaduras de cota de malha parcial, e não podem usar elmos e escudos. Armaduras mais pesadas impedem de evocar suas magias;
- Sacerdotes: não tem limitação no uso de armaduras, elmos e escudos, mas ao entrarem em uma ordem fazem votos que incluem restrições de quais equipamentos de combate podem ser usados.

5.3 Listas de Magia

Neste Livro de Regras não estão relacionadas as magias que cada místico pode aprender e fazer. Para isto deve-se consultar **Livro de Magias**, e lá você poderá encontrar as "Listas de Magias" de cada uma das seguintes profissões e especializações.

Profissão	Especialização
Bardos	Confrarias
Mago	Colégios
Rastreadores	Trilhas
Sacerdotes	Ordens

Além das listas das magias no Livro de Magia também contém todas as descrições de cada uma das magias acessíveis as profissões e especializações descritas acima.

5.4 Adquirindo as Habilidades Mágicas (Criação 4a Parte)

Caso você esteja criando um personagem ou subindo o Estágio de um antigo (arquétipo ou não) leia com atenção estas instruções:

O método de adquirir novas magias e/ou aumentar o nível das já possuídas é semelhante ao visto em Habilidades. Você recebe um número de pontos todo Estágio, os quais são gastos para "comprar" os níveis no encanto que lhe interessa. Porém, aqui se iniciam as diferenças.

O número de pontos para compra de magias que se ganha em cada estágio é igual ao **dobro do valor do Atributo** responsável pela compra de magias somado em **7**. A este valor some os seus pontos acumulados de magia (se você tiver acumulado algum na última vez que passou de Estágio) para saber o seu total. Este é a quantidade de pontos para adquirir novas magias.

Veja na tabela a seguir qual é o atributo usado de acordo com a profissão.

Profissão	Atributo usado para comprar
Sacerdote	Carisma
Mago	Intelecto
Rastreador	Percepção
Bardo	Carisma

Exemplo: *um Rastreador cujo atributo Percepção é 3, ganha 13 pontos por Estágio (2 x 3 + 7).*

O método de compra de magias é igual ao de Habilidades, com uma diferença: você só pode comprar as magias da lista básica da sua profissão. Caso você já tenha conseguido entrar para alguma Ordem ou Colégio, você pode também comprar magias na lista da organização a que pertence. Não se esqueça que as magias possuem custos diferentes. Como em Habilidades, você poderá acumular os pontos de magia que sobrarem.

As magias são como Habilidades, mas nenhuma característica lhes dá ajustes. Portanto, o nível é igual ao total.

No **Livro de Magias** estão listadas todas as magias existentes e disponíveis para os personagens, incluindo as descrições detalhadas de cada uma das profissões místicas. É obvio que as magias dos colégios, trilhas, confrarias e das ordens só podem ser compradas por quem tiver conseguido entrar nelas.

Anotando as Magías na Fícha como se Fossem Armas

Anotar as magias na seção reservadas para as armas apesar de ser algo **facultativo** é uma opção muito útil para o jogador que deseja saber o seu dano de forma pratica, rápida e segura. Para isso vamos usar a parte de **Combate** de sua ficha.

Exemplo: *um Mago que possui Aura 3, Nível 4 na magia Raio Elétrico, e o jogador pretende anotar os efeitos 1, 2 e 4 do encanto.*

Arma	Alcan.	L	M	P	100	75	50	25
Raio Elétrico 1	5m	7	7	7	19	15	11	7
Raio Elétrico 2	15m	7	7	7	23	18	13	8
Raio Elétrico 4	30m	7	7	7	31	24	17	10

No exemplo acima:

- **Arma**: Nome da Magia e Nível Utilizado.
- **Alcance**: Distância máxima que a magia alcança no nível usado.
- **L/M/P:** Nestes campos você anota o nível que possuir na magia somado com a Aura (4+3). Note que é o mesmo independente da defesa.
- **Dano (%)**: Porcentagem + Aura. Para cada efeito:
  - Raio Elétrico 1 = 16+3 / 12+3 / 8+3 / 4+3
  - Raio Elétrico 2 = 20+3 / 15+3 / 10+3 / 5+3
  - Raio Elétrico 4 = 28+3 / 21+3 / 14+3 / 7+3

Magías Básícas e Especíalízações

Cada uma das 4 profissões místicas possui sua ênfase própria no uso da magia. Assim sendo, as magias de que cada profissão dispõe são em geral bastante diferentes entre si. Existem, no entanto, pontos em comum nessas ênfases, que se refletem em magias que podem ser aprendidas por profissões diferentes.

Existem listas básicas de magia para cada uma destas profissões, totalmente diferentes e independentes (uma profissão não pode usar a lista das outras). Estas magias são como as Habilidades: você possui um nível, e quanto mais alto for o seu nível, mais capaz você é com ela. A cada estágio, você aumenta o nível nas que já tem ou "compra" novas Habilidades (no caso, magias). As listas básicas são como tabelas de Habilidades mágicas para cada profissão.

Além das listas básicas, os Sacerdotes possuem as Ordens. Estas instituições ensinam segredos trancados a sete chaves pelos mestres da religião. No caso dos personagens dos jogadores, a eles é ensinada uma técnica de se aproximar ainda mais de sua fonte de poder. Na Ordem vivem não só aqueles que usam magia, mas também teólogos, Guerreiros dedicados ao Deus, historiadores e sábios em geral. Um personagem nunca começa pertencendo a uma Ordem, pois este é um privilégio recebido quando se é famoso. O momento em que você muda de Estágio é a sua grande chance de entrar em uma Ordem.

Os Colégios de magia foram criados por Magos poderosos que descobriram formas especializadas de se manipular o mana. Estes conhecimentos levaram as magias de enorme potência (mais poderosas que as das listas básicas).

Para proteger seus segredos estes Magos criaram instituições, geralmente chamadas de Colégios, nas quais indivíduos selecionados recebem instrução em técnicas secretas. Uma cadeia hierárquica rígida e lealdade ao Colégio fizeram com que eles sobrevivessem até hoje, muitas vezes escondidos de tudo e de todos. Os principais Colégios são os Colégios Elementais, os Colégios da Ilusão, Colégio Naturalista e os Colégios Necromânticos.

Existem diversas instituições para cada um destes ramos de magia, algumas maiores, outras menores, quase sempre competindo umas com as outras. Assim, podem existir vários Colégios Necromânticos completamente independentes, cada um sediado em um lugar, por exemplo.

As técnicas de um estilo de magia (elemental, ilusão, necromântico, naturalista) são completamente opostas umas às dos outros estilos. Por isso, só se pode fazer parte de um tipo de Colégio.

Já as Confrarias não chegam a ser instituições, mas sim uma associação na qual os Bardos se reúnem para trocar experiência, conhecimento, além de proporcionar uma troca de cultura.

Os Rastreadores não formam associações, mas sim assumem o papel de Mentor transmitindo o conhecimento na mais tradicional forma oral de mestre para pupilo.

Entrando para um Colégio, Ordem, Confraria ou Trilha

A admissão em uma Ordem Sagrada, Colégio de Magia, Confraria de Bardos ou ser aceito por um Mestre Rastreador é sem dúvida nenhuma um dos grandes momentos da história do personagem. Este deve ser um ponto de grande relevância na crônica que o Mestre se propõe a narrar, e que não deve ser em hipótese alguma negligenciado, com pena de comprometer grande parte da diversão e da fantasia a que o RPG se dispõe a proporcionar.

Da identificação de um possível membro, à admissão às suas fileiras, há um mundo de histórias, ganchos e oportunidades que podem e devem ser exploradas pelo Mestre por meio de aventuras que forçosamente devem (ou ao menos deveriam) ser jogadas. Recomenda-se ainda que se façam algumas sessões individuais para tratar separadamente da admissão de cada personagem, até por que a evolução destes dificilmente ocorre de forma homogênea.

Em termos de jogo cada personagem ao alcançar o 5º estágio adquire automaticamente o direito de adentrar a uma Ordem ou Colégio, porém a admissão do personagem antes do mesmo pode acontecer, até mesmo como uma forma de premiação devido a uma ótima atuação em termos de interpretação. Deve-se manter em mente que uma Ordem ou Colégio só buscará membros que se afinem com a sua filosofia e que demonstrem potencial para agregar algo à mesma, assim sendo pessoas ordinárias não chamarão a atenção nem tão cedo, e talvez nem tão tarde. Mas de qualquer forma a admissão a uma Ordem ou Colégio antes do 5º estágio bem como as condições e pré-requisitos para a mesma, se devem única e exclusivamente à vontade do Mestre, que possui então 4 estágios para fazer com que o personagem interaja com a sua futura Ordem ou Colégio.

Ritual de Conformidade

O espírito que se abre para uma nova vertente jamais retrocede ao seu estado natural.

- Azurius Lefar, Arquimago Elementalista

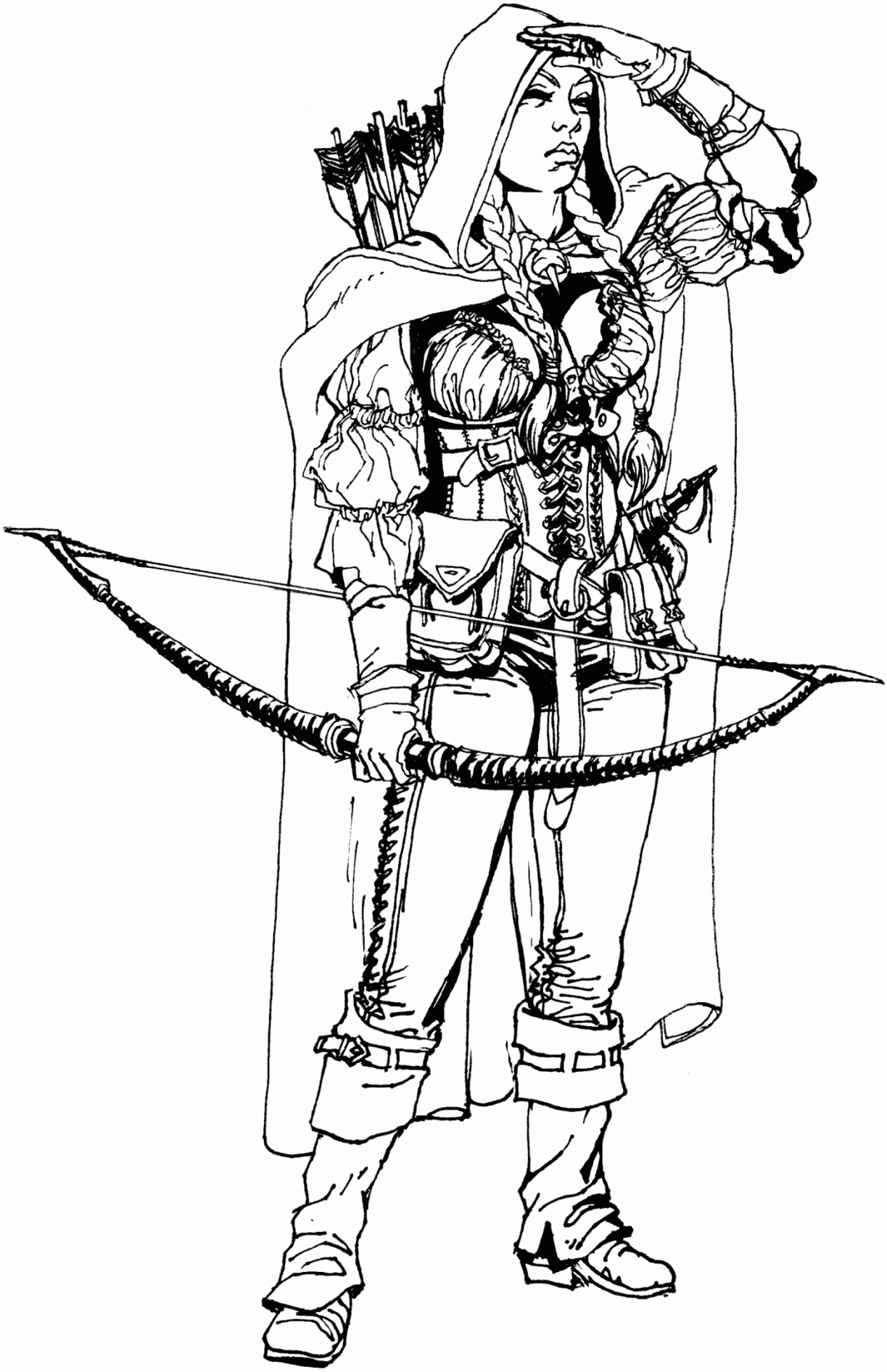
Este ritual consiste em envergar e selar a aura, para que o místico possa usar os encantos de sua profissão. Quanto mais profundo o elo energético criado mais difícil de ser desfeito. Este importante ritual é o que difere os que têm aptidões místicas, dos que podem usá-las.

Todo místico já nasce fadado a ter sua alma impregnada por algum tipo de energia. Qual caminho escolherá, depende apenas do próprio místico, e a sua afinidade com a energia que escolheu para reger seu espírito por toda a sua existência. Esta decisão é pessoal e intransferível. **Este ritual não pode de forma alguma ser imposto ao místico, nem por meios mágicos.**

Cada tipo de energia possui uma sintonia diferente com o ambiente, e é exatamente por isso que um Mago não pode adicionalmente ser um Bardo, Sacerdote ou Rastreador. Isto vale também para as outras profissões místicas. O mesmo se aplica para as Especializações, assim sendo um **Mago Elemental** não pode ser adicionalmente um **Ilusionista**. Mesmo tendo ambos a mesma opção como escolha básica (Mago), existe uma tênue separação entre as duas energias.

A forma com que a aura do místico interage com o ambiente é única, intransferível e inadaptável.

Caracterizações



6 Caracterizações

As caracterizações são características que os personagens possuem que os diferenciam dos demais. Elas concedem capacidade ou incapacidades únicas e diversas, mas é importante que cada uma delas tenha a ver com as condições, circunstâncias e/ou antecedentes da história do personagem para ser autêntica e coerente.

As caracterizações são divididas em **Caracterizações positivas**, quando trazem vantagens ao personagem, e **Caracterizações negativas**, quando trazem desvantagens ao personagem.

No texto estão marcadas com uma estrela ☆ e representa Caracterizações Iniciais que são caracterizações que só podem ser obtidas no momento da criação do. Há também Caracterizações Muito Raras que estão marcadas com um Ⓤ. Isto indica são consideradas muito raras. Assim, é proibido que mais de um personagem de um mesmo grupo de jogadores possua aquela caracterização.

As Caracterizações estão agrupadas em seis tipos diferentes:

- Caracterizações de fé
- Caracterizações de origem
- Caracterizações físicas
- Caracterizações de personalidade
- Caracterizações sociais
- Caracterizações de histórico

6.1 Caracterizações de Fé

A fé é o combustível que move o mundo de Tagmar. A crença nos 13 deuses do panteão tagmariano é hoje difundida em todo o continente, embora em alguns lugares, especialmente nas Terras Selvagens, existam deidades conhecidas por outros nomes.

Os deuses já demonstraram seu poder diretamente aos seus filhos quando surgiram sobre o mundo no Cataclismo. Hoje, apenas raríssimos elfos podem gabar-se de terem presenciado aquele tempo nebuloso. Principalmente em raças menos longevas, em que as tradições mudam rapidamente, a crença e as evidências sobre a presença divina no mundo é alicerçada nos milagres sacerdotais e nos objetos mágicos abastecidos pelo poder dos deuses.

Os deuses abençoam seus sacerdotes por razões que apenas eles conseguem interpretar. Embora todos eles tenham fé na divindade que o abençoou - ela é a fonte de seus poderes - alguns indivíduos conseguem atrair para si uma ínfima parte dessas bênçãos quando a fé é verdadeira. Outros, ao contrário, são capazes de negar ou duvidar das manifestações divinas, inevitavelmente influenciando suas auras a ponto de rejeitar ou reduzir a influência que os milagres exercem sobre eles.

Observe que a fé nos deuses de Tagmar é uma tendência padrão para todos os habitantes do continente. Mesmo aqueles que não são devotos fiéis a uma determinada deidade seguem as doutrinas dos deuses mais comuns ou influentes de sua região, oferecendo presentes e orações na espera de receber dádivas e evitar maldições por seus pecados.

Aqueles que duvidam da presença ou do poder divino são sempre vistos com muita desconfiança pelo cidadão comum. Há um século uma horda de demonistas governava a maior parte do continente. Esse governo tirano e sanguinário deixou máculas que foram transmitida pelas gerações e ainda hoje inspiram medo daqueles que não seguem os preceitos divinos, mesmo que apenas superficialmente.

As caracterizações abaixo listam opções para os personagens que são ou não sacerdotes. Elas apresentam modificações que o karma divino sofre ao ter contato com o personagem. Algumas significam que o Jogador deverá interpretar um personagem mais fiel, outras indicam que o personagem deve ser menos.

Caracterizações de fé	-4	-2	1	3	4
Fé	Ateu	-	Fiel	-	-
Relação com os deuses		Perseguição divina	-	-	Proteção dos deuses
			-	Deus(a) patrono/matrona	-

Fé {-4 ou 1}

Como dito acima, a fé é um alicerce para o indivíduo comum. No entanto, alguns se destacam em suas dedicações particulares aos deuses.

O **ateu** não crê em nenhum dos deuses, e se negará a acreditar mesmo quando presencia um milagre, tratando o feito como um mero truque ou acaso. Os Deuses, por sua vez, impedem que qualquer magia divina beneficie o personagem.

Observe que essa caracterização é muito mal vista pela sociedade. Um personagem que seja descoberto ser ateu pode ser queimado vivo como demonista, especialmente em reinos como a Levânia e Verrogar. Esta caracterização também impede que qualquer outra caracterização de fé aja sobre o personagem.

O **fiel** é um indivíduo que eleva sua fé para um patamar acima dos comuns. Ele abraça as doutrinas com dedicação e ora para a divindade que é fiel com mais fé do que para as outras. Devido a isso, o Fiel recupera 1 ponto a mais de EF quando é alvo de magias de cura de um sacerdote da sua divindade escolhida. Quando a magia recuperar EH, o aumento será de +1 ponto de cura para cada nível da magia lançada sobre ele.

É preciso que o personagem siga as doutrinas do deus que é Fiel com um rigor razoável para manter essa caracterização. Também é possível ser Fiel a mais de um deus ao mesmo tempo, mas é preciso seguir todas as doutrinas de todos os deuses a quem se dedica está fé.

Relação com os deuses {-2 a 4}

Os deuses de Tagmar possuem interesses e personalidades próprias. Assim, às vezes um indivíduo é visto com diferenciação em relação aos seus pares. As razões não precisam ser claras para os mortais, como não precisam ser claros os desígnios divinos.

Perseguição Divina: Um Deus adquiriu antipatia pelo personagem. Eventos relacionados às áreas de influência do Deus quase sempre irão prejudicá-lo.

Isto pode se manifestar de diversas formas: o personagem falha automaticamente em um rolamento de Habilidade de algo relacionado ao deus (sedução para Lena, um ataque para Blator, persuasão para Cambu, etc.) ou algo que seja de uma área de influência do deus pode prejudicar o personagem (as plantações são destruídas por Sevides, seu cavalo o joga da sela por Maira, seus soldados o desertam por Selimom, etc.). Isto irá ocorrer uma vez por sessão de jogo e de preferência em um momento crítico. Sacerdotes do Deus sentirão uma animosidade instintiva em relação ao personagem, se comportando de acordo.

Deus Patrono/Deusa Matrona: O personagem é benquisto por algum(ns) Deus(es) ou Deusa(s). Sacerdotes do(s) Deus(es) irão instintivamente perceber a conexão que o personagem possui com a divindade e verão isso como um alento. Assim, o personagem recebe +4 em testes de Primeira Impressão contra sacerdotes de seu Patrono.

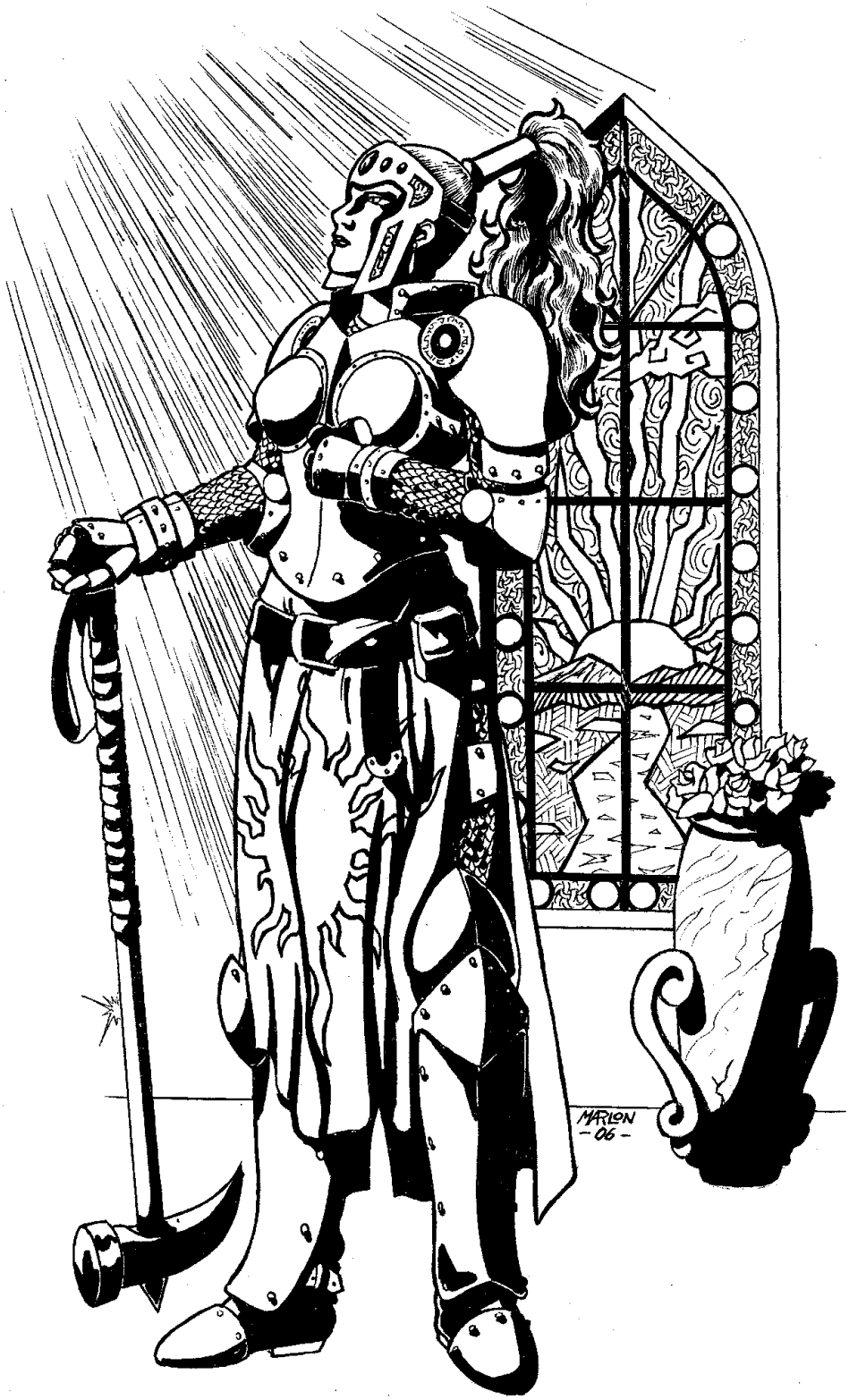
Além disso, uma vez por aventura, a critério do Mestre, o personagem pode receber uma graça de sua divindade patrona. Esta sempre será uma coisa simples, mas que de alguma forma ajudará o personagem em uma situação difícil. Note que não adianta orar por ajuda ao deus, pois é o Mestre que determinará quando, o que e de que forma a ajuda virá.

O fato dos Sacerdotes já serem agraciados pela divindade não significa que também sejam escolhidos para patronagem. Ter uma divindade patrona indica que é uma pessoa especial para a entidade. Por isso o personagem deve respeitar, homenagear e viver as doutrinas da divindade tanto quanto um sacerdote, ou perder os benefícios desta caracterização até ser perdoado. Isso pode requerer uma missão sagrada, a critério do Mestre. Para cada Deus e/ou Deusa essa caracterização custará 3 pontos adicionais.

Proteção dos Deuses☆Ⓤ: Raros são os que nascem sob a proteção dos Deuses. Os protegidos são agraciados com uma intervenção divina salvadora sempre que sua vida está em risco por uma causa nobre ou ato valoroso.

A proteção se manifesta na forma de uma barreira tênue que surge no momento derradeiro em que o protegido seria colocado em situação fatal. Em outras palavras, quando o personagem sofrer dano de um acerto crítico ou sua EF for reduzida abaixo de zero por qualquer outra ação hostil, o personagem poderá utilizar sua EH para evitar o dano (considera-se o dano dos acertos críticos como 100% na EH e o personagem não sofre o efeito especial).

Para surtir efeito, o personagem deve possuir EH maior do que 0. Além disso, ela só funciona 1 vez ao dia.



6.2 Caracterizações de Histórico

As caracterizações de histórico são uma ampla categoria que englobam fatores externos ao personagem, que ele adquiriu de outras pessoas ou herdou por razões desconhecidas. Cabem aqui também algumas caracterizações de cunho sobrenatural que acompanham o personagem sem explicação aparente.

Caracterizações de Histórico	-5	-4	-3	-2	-1	1	2	3	4	5
Dependente de habitat	Endêmico	-	Restrito	Amplo	Comum	-	-	-	-	-
Herança	-	-	-	-	-	Mínima	Pequena	Média	Grande	Enorme
	-	-	-	-	-	-	-	Item mágico menor	-	Item mágico maior
Memória	-	-	Senil	-	Memória fraca	Memória eidética	-	-	-	-
Objeto amaldiçoado	-	-	Objeto dominante	Objeto prejudicial	Objeto inoportuno	-	-	-	-	-
Ressonância energética	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Magia ressonante
Sexto sentido	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Reação ao perigo
Sorte	-	-	Azarado extremo	-	Azarado	-	-	Sortudo	-	-
Talento	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Mestre de armas
	-	-	-	-	-	-	-	Especialista nato	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	Gênio arcano	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	Gênio militar	-
Treinamento	-	-	-	-	-	-	Pouco ortodoxo	-	-	-

Dependente de Habitat {-1 a -5}☆

O personagem tem um forte elo com um certo tipo de ambiente. Ele pode ser físico (Ex: o personagem precisa mergulhar o corpo em água periodicamente para não se desidratar) ou sobrenatural (Qualquer coisa sem razão explicável).

É possível permanecer afastado do seu ambiente de conforto durante um número de dias igual a sua resistência física. Passado esse tempo, o dependente de hábitat enfraquece e/ou perde a vontade de viver e começa a sofrer a perda de 1 ponto de EF por dia que se mantiver afastado. Esta EF só é recuperada ao retornar ao seu ambiente de conforto. A EF perdida em razão da privação retorna na razão de 1 ponto por hora em que o personagem esteja em seu habitat.

É necessário que o Jogador especifique e escreva na ficha do personagem qual é seu ambiente de conforto. O Mestre deve aprovar o texto e dizer quantos pontos a caracterização valerá.

Área de abrangência do ambiente de conforto:

- Comum: {-1}. Exemplo: Longe de aglomerações de pessoas (cidades, prisões, etc.).
- Amplo: {-2}. Exemplo: Florestas.
- Restrito: {-3}. Exemplo: Dentro d'água.
- Endêmico: {-5}. Exemplo: Rio Odem.

Herança {1 a 5}

A herança é um item ou propriedade que você recebeu de um amigo ou parente. Ela pode ser um item mundano que o personagem consiga carregar consigo (como uma arma, armadura ou joia, por exemplo, propriedades (como residências ou embarcações), dinheiro em espécie, na forma de moedas ou barra, ou ainda itens mágicos, que não podem ser representados na forma de valores monetários.

Seja qual for o objeto da herança, ela sempre deve ter algum tipo de valor sentimental para o personagem, fazendo com que ele não deseje desfazer-se dele. Mas também uma recordação (exceto quando o dinheiro vier em espécie, obviamente). Quando o personagem tiver herdado uma propriedade, esta virá acompanhada de toda a documentação necessária para provar que ele é o dono legítimo, em uma única cópia, autenticada pelo rei ou regente local (se houver).

Se a herança for um item mágico, o personagem deve descrever em detalhes do porquê ter recebido ele como herança. Poderia ser a espada herdada do pai ex-aventureiro ou um cajado recebido como presente quando o personagem completou o aprendizado como Mago.

Livrar-se de uma herança de forma proposital, seja vendendo-a ou mesmo doando-a, pode desapontar enormemente aquele que presenteou o personagem. O mestre deve avaliar se esta desfeita não deva ser punida com o acréscimo de um Inimigo ou uma dívida na ficha do personagem.

Herança Mínima: Um item ou propriedade no valor máximo de 4 m.o. ou 2 moedas de ouro em espécie.

Herança Pequena: Um item ou propriedade no valor máximo de 12 m.o. ou 6 moedas de ouro em espécie.

Herança Média: Um item ou propriedades no valor máximo de 50 m.o. ou 25 moedas de ouro em espécie.

Herança Grande: Propriedades no valor máximo de 100 m.o. ou 50 moedas de ouro em espécie.

Herança Enorme: Propriedades no valor máximo de 200 m.o., mais 50 moedas de ouro em espécie.

Item mágico menor: Um item mágico na forma de um objeto (espada, escudo, anel, etc.) com um poder pequeno. O Jogador deve discutir com o mestre que poder é esse, levando em consideração que:

- Uma arma pode ter um bônus mágico de até +2.
- Um item de proteção pode conceder até +3 em absorção e +1 em defesa.
- Uma anel, amuleto ou outro item não empregado em combate pode conceder até +2 em testes de um grupo inteiro de habilidades.
- Um anel, amuleto, cajado ou outro item pode realizar o efeito de uma magia de até nível 2 de qualquer magia comum ou perdida uma vez ao dia.

Item mágico maior: Um item mágico na forma de um objeto (espada, escudo, anel, etc.) com um poder intermediário. O Jogador deve discutir com o mestre que poder é esse, levando em consideração que:

- Uma arma pode ter um bônus mágico de até +3.
- Um item de proteção pode conceder até +9 em absorção e +2 em defesa.
- Uma anel, amuleto ou outro item não empregado em combate pode conceder até +4 em testes de um grupo inteiro de habilidades ou reduzir a dificuldade em 1 grau de todos os testes de uma habilidade específica.
- Um anel, amuleto, cajado ou outro item pode realizar o efeito de uma magia de até nível 5 de qualquer magia comum ou perdida uma vez ao dia.

Memória{-3 a 1}☆

A capacidade de recordar do personagem é diferente do restante. Se possuir a **memória eidética**, ele é capaz de lembrar detalhadamente coisas que viu e que de alguma forma tenha dedicado seu interesse ou que tenha lhe chamado a atenção. Uma vez por sessão o jogador pode reivindicar sucesso automático em qualquer tarefa que tenha o objetivo de lembrar de alguma coisa.

Por outro lado, o personagem pode ter a **memória fraca**, esquecendo facilmente de tudo aquilo que não lhe pareça interessante. Ele recebe -2 colunas de resolução em qualquer teste de intelecto que tenha relação com memória e -2 colunas de resolução em testes de habilidade cujo intelecto seja o atributo base. Já um personagem **senil**, seja qual for a razão, possui tanto a memória quanto o raciocínio debilitado. Ele recebe -4 colunas de resolução em testes de intelecto relacionados à memória, -4 colunas de resolução em testes de habilidades cujo intelecto é o atributo base e -2 em iniciativa. Adicionalmente, o personagem troca e esquece de nomes com muita facilidade.

Objeto Amaldiçoado {-1 a -3}

O personagem tem um objeto mágico amaldiçoado. A magia no objeto lhe traz alguns benefícios leves, que devem se manifestar na forma de bônus de 1 coluna de ataque até 4 vezes ao dia, +2 em alguma habilidade específica até 4 vezes ao dia ou o efeito 1 de alguma magia básica de mago uma vez ao dia.

No entanto, a maldição no objeto lhe traz muito mais prejuízo do que os benefícios que carrega.

Primeiro, o personagem nunca é capaz de se desfazer do item amaldiçoado por vontade própria. Se o item lhe for tirado a força, ele deve se empenhar ao máximo em recuperá-lo como se possuísse uma compulsão. O desejo em recuperá-lo desaparece se ele permanecer afastado do item por 7 dias.

As demais consequências ruins podem vir na forma de alterações repentinas de personalidade (em ocasiões inoportunas), perda da capacidade de realizar algumas habilidades, busca por algo em particular (desejo de colecionar ovos de grifo, por exemplo), ou outras ações a critério do mestre.

O Jogador deve acertar com o Mestre o quanto o personagem conhece da história do item amaldiçoado. A maldição foi colocada nele por alguma razão, e Mestre e Jogador devem combinar se o personagem tem ou não conhecimento sobre ela. O custo do item depende da frequência com que seus efeitos negativos prejudicam o personagem:

- A consequência prejudica o personagem a cada 4 sessões: {-1}.
- A consequência prejudica o personagem a cada 2 sessões: {-2}.
- A consequência prejudica o personagem em todas as sessões: {-3}.

Ressonância Energética {5} Ⓤ

O personagem possui conhecimentos arcanos que o permitem fazer a energia de encantos ressoarem por mais tempo. Na prática, uma vez por sessão, o personagem consegue dobrar o tempo de um encanto se empregar o dobro de karma quando lançá-lo.

Sexto Sentido {5} ☆Ⓤ

O personagem é dotado de uma capacidade incomum de antecipar os acontecimentos e sempre obterá proveito disto.

O personagem tem uma intuição forte e que beira o sobrenatural sempre que algo hostil ou perigoso está prestes a acontecer com ele. Isso lhe permite sempre reagir a tempo para evitar uma surpresa completa (considera-se uma surpresa parcial). Por ser algo instintivo, o personagem não terá tempo de avisar aos demais o que está prestes acontecer.

Observe que esta capacidade não garante ao personagem a chance de refazer suas escolhas impulsivas e ruins, pois o sexto sentido funciona de forma antecipada, mesmo que com uma antecedência tão curta que pareça uma previsão. Assim, se o jogador disser "eu vou puxar a alavanca", o sexto sentido não lhe será útil, mesmo que a consequência da ação seja desastrosa. Por outro lado, se a abordagem for "eu toco na alavanca e, devagar, vou puxá-la", o mestre pode lhe garantir o benefício da caracterização. No primeiro caso, o personagem até pode ter alertado seu sexto sentido, mas sua ação foi tão repentina que ele não teve tempo de revertê-la.

Sorte ☆{-3 a 3}

Alguns indivíduos possuem uma sina inexplicável que lhes conduz a serem atores de acontecimentos mais ou menos favoráveis com uma frequência incomum. Se acontecimentos favoráveis são mais frequentes ao personagem, então ele é sortudo. Se o contrário for verdadeiro, então ele é azarado.

Existem dois graus possíveis para a má sorte. Um personagem é **azarado** quando tem o dobro de chance de ser a vítima de acontecimentos indesejados comparado àqueles que lhe acompanham. Por exemplo, se o mestre determina que os jogadores lancem 1d10, e aquele com o número igual a 1 será vítima de um acontecimento ruim, o azarado será esta vítima se obtiver um número de 1 ou 2. O personagem também tem azar no dia a dia: suas roupas sempre se rasgam com facilidade, ele sempre acaba ficando com o cavalo mais mau humorado, ao andar de noite ele sempre pisa em coisas desagradáveis, etc.

Um personagem é **extremamente azarado** se os acontecimentos ruins quase sempre acontecem com ele. Em um sorteio, ele terá 50% de chances totais de ser o escolhido quando algo ruim deve assolar alguém do grupo. Se este evento ruim for atingir a mais de um personagem, então ele deverá obrigatoriamente ser um deles. O azar do personagem também se estende ao dia a dia, geralmente de forma espetacular. Por exemplo, se ele estiver andando a noite, ele não irá apenas pisar em algo desagradável; ele irá escorregar e cair sentado sobre esse algo. Ao comprar um cavalo, não só esse será o mais mau humorado do curral, mas gostará de morder cavaleiros distraídos.

Além disso, em ambos os casos e respeitando o grau de má sorte, o Mestre deve sentir-se livre para, uma vez a cada aventura, colocar um evento de azar no caminho do personagem. Esse evento poderá ou não afetar o resto do grupo.

Ao contrário de ser azarado, o personagem pode ser **sortudo**. Uma vez em cada sessão o Jogador pode pedir ao Mestre um evento de sorte. Esses eventos podem ser:

- Que o Mestre exclua o personagem de um sorteio.
- Que outro personagem em vez do sortudo seja atacado no início de um combate em que eles teriam chances iguais de serem escolhidos.

A critério do mestre e no máximo uma vez por sessão, o personagem também tem mais chances de ser beneficiado por acontecimentos positivos, como ser pago com moedas raras, ou abrir aquele tomo de 5000 folhas exatamente na página que precisava.

Talentoso{3 a 5} ☆

O personagem nasceu com uma talento nato em uma única área específica. O Jogador deverá escolher entre as opções abaixo:

- Combate {5}: Ganha um ponto em Grupos de Armas por nível.
- Habilidade {3}: Ganha dois pontos de Habilidade por nível.
- Magia {4}: Ganha um ponto de aquisição de Magia por nível (apenas para personagem místicos)
- Técnicas de Combate {4}: Ganha um ponto de aquisição de Técnicas de Combate por nível.

Treinamento pouco ortodoxo {2}☆Ⓤ

O personagem é um dos raros que não foi educado dentro dos conceitos tradicionais de sua profissão. Com isso, ele possui uma habilidade aprimorada e diferente daquela indicada na tabela. A nova habilidade não pode pertencer a um grupo penalizado para a profissão do personagem.

6.3 Caracterizações de Origem ☆

A divisão política atual de Tagmar começou a ser traçada há séculos atrás, após o grande cataclismo. As misturas dos povos invasores, como os Moldas e os povos que já habitavam as regiões, aliadas a todos os desafios enfrentados nos últimos 1500 anos, conferiram características únicas a cada um dos reinos de Tagmar.

Ao escolher o reino de origem de seu personagem, consulte a lista de caracterizações para verificar se você deseja carregar em seus traços os benefícios ou prejuízos característicos de cada nacionalidade.

Para fazer jus à caracterização, o personagem deve ter passado a maior parte de sua criação sob educação da cultura daquela nação.

Caracterizações de Origem	Nome	Custo
Abadom	Conhecedor de dragões	1
	Escambista	1
	Sobrevivente	1
	Trauma de dragões	-1
Acordo	Carrancudo	-1
	Duro de negócio	1
	Minerador nato	1
	Muito desconfiado	-1
Âmien	Bênção de Palier	2
	Mateiro	1
	Pouco adaptável	-1
	Prestígio em Âmien	1
	Tradição élfica	1
Azanti	Inconformado	-1
	Preparado para a guerra	1
	Simpatias contra magias	2
Calco	Educação refinada	1
	Multicultural	1
	Teórico	-1
Cidades-Estado	Bravo piense	2
	Carpintaria torbelina	1
	Enderiano abastado	2
	Estrangeirismos novoportenhos	1
	Mercador quizano	1
	Revoltoso estepano	1
Conti	Homem do mar	1
	Malandragem mulina	1
	Mateiro	1
	Mequinho	-1
Dantsem	Cavaleiro de criaturas	1
	Desapropriado	-1
	Mestre de feras	1
	Multicultural	1
	Treinamento precário	-1

Eredra	Experiente em apostas	1
	Ligado a terra	1
	Povo de fé	1
	Rebelde	1
	Supersticioso	-1
Filanti	Formalidade filantiana	1
	Histórias de Gironde	1
	Simpatias contra magias	2
Levânia	Artesão Brual	1
	Beduíno	1
	Justiça implacável	1
	Mácula Bankdi	-1
Ludgrim	Bilíngue	1
	Mateiro	1
	Sempre alerta	1
	Tolerância	1
Luna	Artista lunense	2
	Assolado pela Peste	-1
	Medicina lunense	1
	Sob a lâmina da Navalha	1
Marana	Culinária pequenina	1
	Desiludido	-1
	Educação refinada	1
	Retórica maranense	1
Plana	Comerciante nato	1
	Defensor representante	1
	Negociante sem fronteiras	2
	Trapaceiro	1
Portis	Conhecimento histórico	1
	Magia runense	1
	Supervaloriza magos	-1
	Tradição portiana	2
Porto Livre	Bandidagem no sangue	1
	Boemia bandida	1
	Pirataria	1
	Procurado	-2
Verrogar	Mentalidade de soldado	-1
	Preparado para servir	1
	Tradição belicosa	1
	Treinamento militar	2

Abadom

O abadrim típico é calejado pela dura vida que teve de encarar em seu reino. Há oitenta anos atacado e destruído pelos dragões, Abadom já não possui uma estrutura organizada e segura. Seus habitantes vivem em pequenas comunidades que geralmente tem organização tribal.

Características para os abadrins:

Conhecedor de dragões {1}: Você passou a infância ouvindo histórias sobre o quanto os dragões foram cruéis com seus ancestrais. Você já ouviu sobre seus poderes e temperamento, embora a tradição oral possa confundir uma espécie com outra. Como consequência, você tem alguns conhecimentos extras sobre o comportamento dos dragões imperiais e de essência, recebendo +2 colunas de resolução em qualquer tarefa de Sabedoria ou Seguir Trilhas sobre estas criaturas.

Escambista: {1}: Vivendo em uma comunidade tribal, as moedas tem pouca utilidade ou eram raras durante sua criação. Sempre que você estiver em uma transação que envolva troca de mercadorias sem o uso de moedas, você soma +2 colunas de resolução às tarefas.

Sobrevivente {1}: Você está acostumado a ter que lutar para sobreviver no seu dia a dia. Todos os testes de sobrevivência recebem +2 colunas de resolução.

Trauma de dragões {-1}: O trauma da derrota para os dragões foi passado para sua geração, lhe conferindo -2 colunas em todos os testes de ataque direto ou indireto contra dragões imperiais e de essência.

Também é comum aos abadrim fora de Abadom a característica Escravo.

Acordo

O acordiano típico é trabalhador e desconfiado com estrangeiros(?)estranhos. O reino tem apenas 135 anos e foi formado por um acordo entre humanos e anões, que até hoje convivem harmoniosamente neste reino. São uma população extrativista com sobrevivência baseada na pesca e, principalmente, na exploração mineral, em que são os mais bem sucedidos do continente.

Características para os acordianos:

Carrancudo {-1}: Você é como a maioria de seu povo: muito trabalhador e desconfiado com estranhos. É difícil um acordiano que consiga permanecer poucas horas sem inventar um serviço para fazer. Você recebe +1 coluna em todos os testes do grupo profissional. Por outro lado, sua desconfiança lhe confere -2 coluna na habilidades de empatia e etiqueta.

Duro de negócio {1}: Devido a desconfiança característica do seu povo, você não é facilmente ludibriado em transações comerciais. Você recebe +4 colunas de resolução em qualquer teste de negociação que tenha o objetivo de comprar ou vender um item.

Minerador nato {1}: Quase todo o minério utilizado nos reinos de Tagmar é extraído de Acordo. O conhecimento e as técnicas de lapidação de pedras e metais são passadas oralmente para todo nativo, concedendo +2 colunas de resolução em todas os testes de Trabalhos em metais e em todas as tarefas de negociação ou sabedoria que envolva conhecimento sobre joias ou metais.

Muito desconfiado {-1}: Sua desconfiança extrapola os limites do razoável, mesmo para um acordiano. Seu carisma nunca pode ser superior a 2 e você não confia em estranhos até que eles lhe deem um bom motivo para fazê-lo (critério seu e do mestre).

Âmiem

Âmiem é um reino de elfos. Os amienses aceitam meio-elfos em seus domínios, mas não se tem conhecimento de outras raças nativas deste reino e, mesmo que existam, eles não compartilham da mesma cultura.

Desde há muito tempo a governante de Âmiem é a rainha Enora. A elfa milenar é detentora de uma dos maiores poderes mágicos de Tagmar e já foi capaz de subjugar um príncipe infernal em pessoa. Por isso a quase totalidade dos amienses tem orgulho da governante que possuem.

Características para os amienses:

Bênção de Palier {2}: Criados por Palier, muitos elfos são propensos a desenvolverem magias. O convívio com seus compatriotas de Âmiem lhe favoreceu para desenvolver sua aura a fim de ampliar sua capacidade de realizar magias. Você recebe 1 ponto extra de karma a cada estágio ímpar, inclusive o primeiro.

Mateiro {1}: Florestas são a sua casa. Você recebe +2 colunas de resolução em testes de navegação e sobrevivência quando estiver em florestas naturais.

Pouco adaptável {-1}: Você foi criado no meio das florestas de Âmiem, um reino próspero, com recursos em abundância e tão integrado ao ambiente que nenhuma outra raça é capaz de replicar. Por isso você sente-se desconfortável quando está em sociedades não élficas. Você é incapaz de tecer qualquer elogio a uma cidade ou comunidade não élfica com sinceridade e sempre que é questionado a respeito você precisa ser bem sucedido em um teste difícil de persuasão para não ficar evidente o seu desdém quanto a questão.

Prestígio em Âmiem {1}: Entrar e sair de mien sem autorização é uma tarefa quase impossível para qualquer não elfo. Mesmo os elfos tem dificuldade de conceder acesso a estranhos devido a xenofobia do povo do reino. Contudo, você goza de um prestígio diferenciado e pode entrar com convidados no reino quando desejar. Ou pelo menos até que seus convidados façam algo errado.

Tradição élfica {1}: Os amienses são alegres, festivos, orgulhosos de suas conquistas e muito desconfiados de não elfos. Você recebe +4 colunas em testes de sabedoria élfica.

Seu prestígio também pode ser útil se você precisar de ajuda oficial de mien.

Azanti

O azantiano tem características físicas muito semelhantes ao filantiano, como cabelos loiros ou ruivos, olhos claros e estatura acima da média tagmariana. O povo de Azanti é disciplinado e fiel especialmente a Crizagom. A maior parte dos cidadãos recebem algum treinamento militar. Eles também temem os magos e proíbem colégios no reino.

Características comuns nos azantianos:

Inconformado {-1}: Azanti é um protetorado de Filanti, mas nem todos estão satisfeitos com essa condição. Essas pessoas desejam a liberdade, e você é um deles. Contudo, a Mesa de Prata não se agrada com esse pensamento e considera esses idealistas como rebeldes. Você tem -1 grau em testes de primeira impressão se for reconhecido (pelo nome ou características físicas) por soldados, autoridades ou a nobreza azantiana (considere como um modificador estabelecido de Fama).

Preparado para a guerra {1}: O serviço militar é muito comum em Azanti, e seus cidadão são estimulados a participar. O treinamento é rigoroso e, aliado a disciplina natural do povo, forma bons soldados. Você é um soldado da reserva e possui 1 ponto extra em grupos de armas. Contudo, você pode ser convocado para o exército a qualquer momento. Negar uma convocação é considerado traição e tornaria você procurado em Azanti, cuja pena é a morte. Uma recompensa por sua cabeça pode ser colocada em outros reinos.

Simpatias contra magias {2}: Azanti tem uma cultura popular de receio e repúdio contra a magia não divina. Por essa razão, os azantianos possuem inúmeras simpatias que fazem para afastar os perigos que "a bruxaria" é capaz de fazer com o corpo e com a mente. Você realiza rituais não mágicos estranhos para afastar os perigos místicos. Embora os magos e bardos zoem de seus costumes, alguma coisa deve estar correta, porque você tem +1 ponto em RM.

Também é comum ao Azantiano possuir a característica Grande Estatura.

Calco

O calci vive no reino mais desenvolvido do continente e tem conhecimento disso. A biblioteca de Saravossa é uma referência que mesmo o aldeão mais sem instrução já ouviu falar. O reino de Calco tem suas origens nos Moldas, que chegaram na região depois do cataclismo e criaram um império duradouro, afastando ameaças de orcos. No entanto, há muito tempo os calcis não enfrentam a guerra.

Características comuns nos calcis:

Educação refinada {1}: Mesmo o mais simples calci possui conceitos de etiqueta que o fazem refinado quando comparado a seus pares de outros reinos. Você recebe +1 coluna em testes do subgrupo conhecimento.

Multicultural {1}: Devido a grande variedade de pessoas presentes no reino, você se acostumou a lidar com indivíduos de diferentes raças e nacionalidades. Você recebe +4 colunas em testes de etiqueta.

Teórico {-1}: Embora Calco tenha sido o centro de comando do Mais Sábio na guerra contra a Seita, os habitantes deste reino pouco viram a morte e o desespero que os demonistas provocaram, pois as fronteiras de Calco não foram conquistadas pelo inimigo. Antes disso, havia muito tempo que os calcis não enfrentavam um desafio externo. Devido ao pouco contato prático que este povo tem com a guerra, sua tradição é deficiente em detalhes importantes, lhe concedendo -4 coluna em testes de Operações de Cerco e -4 em tarefas de Liderança sobre atividades militares.

Cídades-Estado

Apesar do povo das Cidades-Estado de Ender, Quízes, Pino, Novo Porto, Torbel e Estepe serem diferentes, eles tem muito mais semelhanças entre eles do que com os reinos vizinhos. Todas as cidades são governadas por oligarcas que controlam desde os impostos até as condenações pelos crimes mais comuns. As cidades permitem e fazem uso de escravos e convivem com a seca em boa parte de seu território. Um rígido sistema de castas engessa a mobilidade social que é aceita como natural pelo aldeão comum.

O cidadão de uma Cidade-Estado vai se referir a ele mesmo pelo gentílico de sua cidade natal: enderiano, quizano, piense, novoportenho, torbelino ou estepano.

Características comuns nas Cidades-Estado:

Bravo piense {2}: Pino é a mais belicosa entre todas as Cidades-Estado. Seus habitantes tem o militarismo inserido em sua cultura. Você recebe +2 colunas em testes de Operações de Cerco e +1 em todos os ataques que realiza com uma arma em que é treinado (possui pontos no grupo de armas para utilizá-la).

Carpintaria torbelina {1}: Técnicas de construção de navios e como trabalhar com madeira são tratadas nas ruas e tavernas em Torbel. Por isso você soma 2 colunas em qualquer teste de Carpintaria que realize. Você também soma 2 colunas em testes de Arte (Desenhos) para representar embarcações.

Enderiano abastado {2}: Ender vive um momento de muita prosperidade, o que lhe confere ¼ a mais de dinheiro inicial. Além disso você tem abrigo em Ender, caso precise.

Estrangeirismos novoportenhos {1}: Novo Porto é um dos locais de Tagmar que sofre mais influência das Ilhas Independentes e dos marinheiros que por lá se aventuram. Os idiomas exóticos que circulam pela cidade aguçam seu talento para compreender sotaques, lhe conferindo +4 colunas em testes de idiomas para compreender uma conversa.

Mercador quizano {1}: Mesmo se for um servo, você aprendeu com seus conterrâneos o trato para o comércio e o talento no artesanato e recebe +2 colunas de resolução em qualquer teste de negociação e tarefas de Trabalhos Manuais que não lidem com armaduras.

Revoltoso estepano {1}: Você cresceu sob a opressão da oligarquia de Estepe e aprendeu a se virar, mesmo que eventualmente com pessoas bastante suspeitas. Acrescente 1 coluna em qualquer teste de ações furtivas que realizar.

Conti

Conti possui diferenças marcantes entre seus habitantes do norte e do sul. Em Muli e no resto das terras do norte do reino, o contês típico é oportunista e inescrupuloso. Ao sul das Montanhas de Virena, o contês típico é supersticioso e contemplativo. A fé na deusa Ganis é o que une essas duas faces tão diferentes do povo contês.

Melgundi é uma das maiores formações florestais de todo o continente. Existem comunidades de elfos florestais estabelecidas há muito tempo na região que possuem características próprias.

Características comuns nos contêses:

Homem do mar {1}: A tradição oral contêsa de marinagem está espalhada por todo o continente. Você aprendeu muito sobre ela e recebe +2 coluna em testes de Náutica e Sabedoria de Águas.

Malandragem Mulina {1}: Dois terços dos habitantes de Conti vivem em Muli, uma cidade populosa e repleta de tavernas e homens do mar. A experiência do contês mulino lhe confere +1 coluna em testes de jogatina, enganação e furtar objetos.

Mateiro {1}: A floresta prepondera no sul de Conti, mesmo fora dos limites de Melgundi. Você recebe +2 colunas de resolução em testes de navegação e sobrevivência quando estiver em florestas naturais.

Mesquinho {-1}: Honra não é sua prioridade e você trocaria seu irmão por um barril de vinho, se isso fosse lhe trazer lucro. Você recebe -1 grau em testes de primeira impressão (modificador estabelecido de cultura) sempre que um interlocutor perceber ou conhecer seu temperamento, exceto se ele também for mesquinho.

Dantsem

Dantsem é um reino com uma grande mistura incomum de raças e povos. A guerra com Verrogar já dura cinco anos, e os habitantes desta terra já sentem os trágicos efeitos do cerco.

Características comuns nos dantsenianos:

Cavaleiro de criaturas {1}: Montar criaturas estranhas é o que você faz de melhor, recebendo +4 colunas em todos os testes de Montar Animais para montar em criaturas místicas ou monstros.

Desapropriado {-1}: Você cresceu nas terras que hoje estão ocupadas por Verrogar. Sua família está na miséria ou morta e você não tem um lar para retornar. Você odeia Verrogar como um povo (embora possa apreciar alguns indivíduos) e isso fica evidente em qualquer interação social. Você recebe 1 grau de penalidade (modificador estabelecido de cultura) em testes de primeira impressão contra verrogaris.

Mestre das feras {1}: O exército dantseniano se obriga a utilizar um grande número de feras em suas fileiras. Você passou um bom tempo em contato com o treinamento destas criaturas, e por isso recebe +4 coluna em testes de Lidar com Animais.

Multicultural {1}: Devido a grande variedade de pessoas presentes no reino você se acostumou a lidar com indivíduos de diferentes raças e nacionalidades. Você recebe +2 colunas em testes de etiqueta.

Treinamento precário {-1}: Até o início da guerra, há cinco anos, Dantsem não possuía academias de combate bem estruturadas. O treinamento com armas era realizado de forma precária em academias simples ou por mestres independentes. Seu treinamento foi deficitário e por isso você tem 1 ponto a menos em técnicas de combate.

Eredra

Eredra é um reino basicamente agrícola, mas a presença Volin está aos poucos alterando o temperamento típico do povo, que passa de pacífico e conformista para cada vez mais interessado nos espetáculos sangrentos vistos nas arenas, estrelado por gladiadores e monstros. O povo de Eredra também possui muita fé e superstição.

Características comuns nos eredris:

Experiente em apostas {1}: Os Volins praticamente obrigaram os eredris a assistirem os jogos das arenas assim que tomaram o reino. No entanto, alguns cidadãos mais jovens até gostam e muito até mesmo tem sangue Volim. Você cresceu ouvindo e assistindo as lutas e por isso sabe melhor como identificar um bom gladiador ou um monstro em bom estado. Você recebe +4 colunas em testes de jogatina para apostar em arenas. Você recebe +2 colunas em tarefas ligadas a identificar um lutador ou criatura prejudicado por qualquer razão.

Ligado a terra {1}: Você foi criado nos férteis campos de Eredra e aprendeu com seus compatriotas o trato com os animais e a terra. Você faz qualquer teste de agricultura com +4 colunas. Você também soma 2 coluna em tarefas de Lidar com Animais que tem o propósito de trabalhar com animais domésticos.

Povo de fé {1}: Você recebe +4 colunas em testes de Religião, exceto se for uma tarefa vinculada a conhecimento sobre demônios.

Rebelde {1}: Você compõe a rede de informantes que reúne forças para expulsar os volins de Eredra. A experiência adquirida no contato com seus companheiros lhe conferem +2 colunas em testes de enganação e códigos.

Supersticioso {-1}: Você é supersticioso demais e possui inúmeras simpatias para "afastar a maldição divina". Pense em pelo menos cinco ações que você não realiza para evitar a fúria de Sevides, Quiris, Líris, Lena ou Ganis e ponha elas em prática diariamente. Alguns exemplos são: não pisar em raízes; jamais esquecer de regar uma planta pela manhã; não deixar um dia sequer de cuidar da própria aparência e higiene; se estiver cozinhando, dedicar-se inteiramente a tarefa; não desperdiçar comida; nunca deixar um estranho cuidar de suas mudas; sempre carregar e cuidar uma muda de uma planta nascida em sua terra natal.

Filanti

O povo de Filanti é muito parecido fisicamente com o povo de Azanti, seu protetorado. Homens e mulheres são mais altos do que a média tagmariana e possuem cabelos loiros ou ruivos e olhos claros. O filantiano tem um temperamento frio, mas cortês. No entanto, eles temem a magia arcana como poucos outros povos e por isso abominam os magos.

Características comuns nos filantianos:

Formalidade filantiana {1}: O filantiano é muito formal quando lida com hierarquias diferentes. Existem muitas famílias nobres no reino e até os plebeus aprendem noções de como se comportarem frente à nobreza. Você recebe +2 colunas em testes de etiqueta. O bônus deve ser de +4 se o objetivo do teste foi identificar a heráldica da nobreza.

Histórias de Gironde {1}: A Floresta de Gironde é cercada de mistérios. Você cresceu ouvindo os boatos de lenhadores e aventureiros que disseram ter se aventurado floresta adentro e se deparado com criaturas estranhas. Devido a isso, você recebe +2 colunas em testes de carpintaria e sabedoria apenas quando o objetivo for identificar madeira ou criaturas.

Simpatias contra magias {2}: Assim como em Azanti, Filanti tem uma cultura popular de receio e repúdio contra a magia arcana. Por essa razão, eles possuem inúmeras simpatias que fazem para afastar os perigos que "a bruxaria" é capaz de fazer com o corpo e com a mente. Você realiza rituais não mágicos estranhos para afastar os perigos místicos. Embora os magos e bardos zoem de seus costumes, alguma coisa deve estar correta, porque você tem +1 ponto em RM.

É comum o filantiano apresentar a característica **Grande Estatura**.

Levânia

O povo *leva* está acostumado com a vida nos desertos arenosos de seu reino. Formado principalmente por humanos, o povo sofre com disputas internas pelo poder e com diferenças marcantes de ideologia entre os governantes das três maiores tribos: os Brual de Ingru, os Blirga de Sika e os Moncúria de Sadom.

A Levânia foi a origem do clã cujo nome depois tornou-se sinônimo de demonista: os Bankdis.

Características comuns nos levas:

Artesão Brual {1}: Você herdou a destreza e o talento tradicional do clã Brual para a arte e adiciona +2 colunas em todos os testes de Trabalhos Manuais e Arte (Artes Visuais).

Beduíno {1}: Os levas são criados sobre as areias do deserto. Você aprendeu a procurar comida sobre a areia seca e a se proteger do calor escaldante durante o dia e do frio mortal durante a noite, recebendo +4 em testes de sobrevivência no deserto.

Justiça implacável {1}: O leva é severo na condenação de transgressores. Esse costume é passado para grande parte da população, que está acostumada a presenciar diversos métodos de fazer um bandido confessar seus pecados. Você testa Extrair Informação com +4 colunas.

Mácula Bankdi {-1}: Você carrega traços do povo maldito dos Bankdis, seja na forma de falar, nas características físicas ou no seu nome. Os levas percebem os detalhes facilmente isso lhe concede -1 grau em testes de primeira impressão (modificador estabelecido de cultura). Fora da Levânia a penalidade é a

mesma, mas você dificilmente será reconhecido. No entanto, como para os que não são da Levânia o nome Bankdi não representa o nome de um clã, mas uma tradição, você provavelmente será condenado a morte se reconhecido...

Ludgrím

Ludgrim concentra a maior população de meio-elfos do continente O ludgriano típico é o povo mais tolerante quanto a raças ou profissões entre todos os outros povos civilizados de Tagmar. O rei de Ludgrim, Darniar, é um meio-elfo carismático e com talento ímpar para a diplomacia.

Características comuns nos ludgrianos:

Bilíngue {1}: A convivência entre elfos e humanos passou o conhecimento dos idiomas gerações a frente. Seus idiomas nativos iniciais, além do Malês Meridional, são o Lud e o Élfico.

Mateiro {1}: Ludgrim é coberto de florestas altas. Você recebe +2 colunas de resolução em testes de navegação e sobrevivência quando estiver em florestas naturais.

Sempre alerta {1}: A história de Ludgrim ensinou seus habitantes a manter um olho aberto e o outro também. Você recebe +2 em testes de Usar os Sentidos e navegação.

Tolerância {1}: Ensinados desde cedo a darem valor às individualidades sem olhar para a raça, os ludgrianos são um povo muito tolerante. Você segue os mesmos ensinamentos e recebe +4 colunas em testes de empatia.

Luna

Luna era um reino de um povo alegre e altivo, com uma cultura artística reconhecida em todo o continente. Com a chegada da peste, grande parte do povo fugiu ou se isolou em comunidades afastadas. Mesmo vivendo sob a tragédia, o lunense típico é receptivo e alegre.

Características comuns nos lunenses:

Artista lunense {2}: Você herdou o talento artístico de seus compatriotas e recebe +2 colunas em qualquer teste de Arte. O bônus se aplica também para Acrobacia e Malabarismo quando você reproduz ações artísticas já ensaiadas.

Assolado pela peste {-1}: A peste de Luna varreu meio reino. Mesmo alguns não afetados sofreram com a disseminação de pragas e com a falta de alimentos. Você tem a saúde debilitada e possui -1 em RF.

Medicina lunense {1}: A medicina em Luna se viu obrigada a avançar rapidamente para tratar das chagas deixadas nos sobreviventes. Você realiza todas os testes de Medicina (Cura) com +4 colunas.

Sob a lâmina da Navalha {1}: Os anões são os principais exploradores de minas na hostil Cordilheira da Navalha, mas não são os únicos. Você cresceu sobre os ensinamentos de mineradores experientes e recebe +2 colunas de resolução em testes de Trabalhos em Metais e Sobrevivência nas montanhas.

Marana

O maranense típico é gentil e acolhedor. As doutrinas de Selimon e Palier são as predominantes no reino, embora nos últimos 4 anos, desde que o atual governo assumiu, tenha se percebido uma rápida militarização, com consequente aumento de influência das doutrinas dos deuses da guerra.

Não há outro reino em Tagmar no qual existam mais pequeninos ou que sua influência seja tão sentida na cultura popular da nação.

Características comuns nos maranenses:

Culinária pequenina {1}: A culinária dos pequeninos se espalhou por todo o reino e hoje se confunde com as tradicionais comidas maranenses. Você absorveu essa tradição e recebe +2 em tarefas de culinária. Além disso, você soma 4 colunas em testes de primeira impressão contra todos que provarem de sua comida (modificador de situação de ação).

Desiludido {-1}: Você foi criado em meio ao apogeu maranense. Quando jovem você viu estradas serem construídas, filósofos palestrando em praças e jovens contemplando a natureza. Mas tudo mudou desde que Augusto Zeneri VI, "o Tirano" assumiu o trono. Ver os jovens empunhar armas, os filósofos serem

caçados e os impostos serem todos gastos com armas e armaduras lhe provocam confusão e dão desgosto, concedendo -2 colunas em qualquer teste de liderança e sabedoria.

Educação refinada {1}: Por décadas o reino de Marana viveu seu apogeu em termos de cultura e desenvolvimento, chegando a ser comparada a magnífica cidade de Saravossa. Você usufruiu dessa cultura e recebe +1 coluna em testes do subgrupo conhecimento.

Retórica maranense {1}: A tradição de Selimon ensinou os maranenses a serem pacientes e contemplativos, tornando a retórica e a diplomacia parte da cultura da nação. Some 2 colunas em todos os testes de Persuasão e nas tarefas de Liderança que exercem sua eloquência.

Plana

O planense típico é devoto de Cambu, deus do comércio e da diplomacia. O comércio faz parte do cotidiano de todo planense que, seja qual for a raça, aprende os princípios básicos de uma r comercial.

Características comuns nos planenses:

Comerciante nato {1}: Viver em plana é um aprendizado sobre comércio. Você aproveitou cada ensinamento que escutou e por isso recebe +4 colunas em testes de negociação.

Defensor representante {1}: Você foi criado por um defensor representante, uma pessoa contratada para defender alguém de uma acusação frente a justiça. Ouvir suas histórias e presenciar suas defesas lhe ensinou a como convencer as pessoas, concedendo-lhe +4 colunas em persuasão.

Negociante sem fronteiras {2}: Você viajou com caravanas para muito reinos diferentes e aprendeu a se comunicar com muitas pessoas. Inicialmente você já conhece 4 idiomas humanos diferentes, além do Malês.

Trapaceiro {1}: Nem todo comerciante de plana é bem intencionado. Você aprendeu muito com esses trapaceiros e recebe +4 colunas em testes de Enganação.

Portís

O humano portiano típico não teme a magia. Pelo contrário, eles a veneram. Os magos são considerados seres superiores em Portis e o misticismo é mais disseminado nestas terras do que em qualquer outra no continente. Mesmo aqueles incapazes de manipular o karma - a grande maioria da população - tem noções de misticismo e repete rituais supersticiosos a fim de "fortalecer sua aura".

Características comuns nos portianos:

Conhecimento histórico {1}: Embora Portis como um reino seja relativamente novo, a cidade de Runa é ancestral. Existem muitos artefatos de segundo ciclo perdidos pelo território portiano e existem igualmente muitos pesquisadores tentando descobrir suas antigas funções e rituais. Você conviveu com eles e testa Sabedoria (runa) com +4 colunas.

Magia runense {1}: Runa é a capital humana da magia. Por muito tempo uma cidade-estado, a capital portiana espalhou sua cultura por centenas de quilômetros e até hoje sua tradição mágica é sentida em todo o território de Portis. Você tem forte influência dessa cultura e testa misticismo e sensitividade com +2 colunas.

Supervaloriza magos {-1}: Ser criado em um reino em que os magos são considerados entidades acima de reles mortais o tornou mais sujeito a manipulação destes indivíduos. Você sempre acredita na palavra e na autoridade de um mago se não tiver um bom motivo para desconfiar (critério do mestre). Além disso, todos os testes de empatia com objetivo de detectar intenções ou perceber mentiras realizados contra alguém que você acredita ser um mago recebem 4 colunas de penalidade.

Tradição portiana {2}: Apenas uma minoria pode manipular a magia em Portis. No entanto, todos sabem o que ela significa e respeitam, admiram e temem aqueles que são capazes de dominá-la. Você faz qualquer teste que envolva tarefas para reconhecimento de magias, compreensão de textos antigos ou reconhecimento de lendas arcanas com +2 colunas. Além disso, você sempre tem a chance de 1 em 1d20 de encontrar um pergaminho com uma magia perdida aleatória (critério do mestre) quando pesquisa em uma biblioteca abandonada.

Porto Livre

Não existe uma fisionomia típica para o portolivrense, pois sua população é originada de cidadãos exilados de todo o mundo conhecido. No entanto, é possível afirmar com segurança que o povo de lá, de forma geral, prefere os atalhos da vida do que o árduo caminho da recompensa pelo próprio trabalho. Assim, Porto Livre é o lar dos piratas e dos bandoleiros, os primeiros protegidos pelos recifes de Gandara e do Tubarão e os segundos pela quase intransponível Cordilheira da Navalha.

Características comuns nos portolivrenses:

Bandidagem no sangue {1}: Aqui em Porto Livre algumas técnicas são aprendidas na rua. Você recebe +2 em testes de Furtar Objetos e Destrancar Fechaduras.

Boêmia bandida{1}: O sonho de todo pirata é viver com brigas, bebida, comida, luxúria e moedas sobrando. Você tem essa filosofia e se esforça desde jovem para alcançá-la. Some 2 colunas em todos os testes de jogatina e +1 nos testes quando utiliza o grupo de armas combate desarmado.

Pirataria {1}: Você aprendeu o básico para se virar em um navio. Você até mesmo aprendeu a nadar! Some 2 colunas de resolução em testes de natação e náutica.

Procurado {-2}: Não importa se você realmente admite que cometeu um crime, o fato é que você é procurado em todos os reinos de Tagmar. Um retrato falado seu estampa as tavernas de todas as cidades portuárias dos reinos e há uma recompensa estimulante pela sua cabeça. Quem paga pela recompensa é um ou um grupo de vários governos.

Também é comum em Porto Livre a característica **Inimigo**

Verrogar

O verrogari típico é extrovertido, fala alto e com orgulho em seu tom de voz. A nação verrogari está em guerra com Dantsem e há pelo menos mais um punhado de reinos com os quais as relações não são nada amistosas. O verrogari típico apoia essa situação, pois acredita que sua nação foi criada para dominar todas as outras.

Características comuns nos verrogari:

Mentalidade de soldado {-1}: A disciplina é a essência de um exército poderoso. Você foi instruído desde jovem a entender que um soldado obedece ordens sem questionamento. Isso lhe concede -2 colunas em testes de Liderança. Você também precisa ser bem sucedido em um teste difícil de carisma se desejar reunir coragem para questionar ou contrariar publicamente uma autoridade ou superior.

Preparo para servir {1}: Não é apenas o serviço militar que faz do verrogari um bom soldado. Muitos jovens percebem que nenhuma outra carreira concede tanto prestígio em Verrogar como a carreira militar e se preparam desde cedo para os duríssimos testes das academias. Tendo ou não tornado-se um homem de armas, você exercitou o corpo por muito tempo e soma 2 colunas de resolução em todos os testes de corrida e aplicar esforço.

Tradição belicosa {1}: A guerra sempre é a pauta de discussões em tavernas, mesmo nas cidades mais afastadas do fronte, perdidas no enorme reino verrogari. Você ouvia esses assuntos com atenção e testa operações de cerco com +4 colunas de resolução.

Treinamento militar {2}: Verrogar possui um dos exércitos mais bem treinados do continente. Muitos jovens são convocados a servir e passam grande parte de sua infância e juventude praticando o uso de armas. Alguns até morrem durante o aprendizado rigoroso. Você passou por isso e possui 1 ponto a mais em técnicas de combate.

6.4 Caracterizações de Personalidade

A personalidade de um personagem é definida por comportamentos complexos que tem influência de sua vida pregressa, de sua índole e de sua saúde física e mental. A seguir são apresentadas diversas listas de caracterizações que ajudam o jogador a definir a personalidade do personagem em termos de regras.

Observe que algumas delas são auto impostas. Isso significa que é o próprio personagem que decide segui-la ou não. O mestre deve ficar atento em jogadores que decidem ignorar oportunamente uma característica de personalidade e penalizá-los em pontos de experiência. Ocasionalmente, mesmo com o jogador desejando contrariar o desejo de seu personagem, o mestre pode exigir um teste difícil de carisma para que o personagem consiga superar o anseio oriundo de uma caracterização de personalidade.

Não existem caracterizações de personalidade iniciais e as características abaixo são adquiridas ou superadas durante uma aventura. No entanto, observe que tanto adquirir quanto superar uma característica não ocorre de uma hora para outra e pode exigir várias sessões de jogo.

Caracterizações de personalidade	-4	-3	-2	-1	1	2	3
Atenção	-	-	-	Distraído	Vigilante	-	-
Auto-representação	-	-	-	Fanfarrão	Modesto	-	-
Código de conduta	Vida pela honra	Penitente	Honrado	Palavra de valor	-	-	-
Coragem	-	Covardia 3	Covardia 2	Covardia 1	Bravura 1	Bravura 2	Bravura 3
Fobia	-	Fobia comum	Fobia ocasional	Fobia incomum	-	-	-
Humor	-	-	Ranzinza	Mal-humorado	Bem-humorado	Contagiante	-
Mentalidade	-	-	-	Inconstante	Persistente	-	-
Noção	-	-	-	Imprudência	Bom senso	-	-
Ódio	-	-	Incomum ou grupo pequeno	Comum ou grupo grande	-	-	-
Perfeccionista	Insuportável	Exigente	Chato	Seletivo	Requintado	-	-
Temperamento	-	Esquentado	Coração mole	-	-	Coração de pedra	Frieza lógica
Visão de mundo	-	Pessimista	-	-	Otimista	-	-
Compulsão	-	-	Alcoólatra	-	-	-	-
	-	-	Arrogante	-	-	-	-
	-	-	Cleptomaníaco	-	-	-	-
	-	-	-	Ganancioso	-	-	-
	-	-	-	Guloso	-	-	-
	-	-	-	Mentiroso	-	-	-
	-	-	Mitomaníaco	-	-	-	-
	-	-	-	Preguiçoso	-	-	-
	-	-	-	Vingativo	-	-	-
Outras caracterizações	-	-	Crédulo	-	-	-	-
	-	-	Curioso	-	-	-	-
	-	-	Fanático	-	-	-	-
	-	-	Galanteador	-	-	-	-
	-	-	-	Impaciente	-	-	-
	-	-	-	Maluco	-	-	-

Atenção {-1 ou 1}

Representa os extremos de personagens que não possuem o nível de atenção compatível com seu valor em Percepção. Ela varia entre o Distraído e o Vigilante.

O Distraído devaneia e costuma acabar em situações inesperadas. Pelo menos uma vez por aventura, em um momento escolhido pelo Mestre, o personagem falha automaticamente em um teste de Usar os Sentidos que seja de algo importante, mas que não ponha sua vida em risco. Ele também recebe -1 coluna em todos os testes de habilidades cuja Percepção é o atributo base. Já o Vigilante é atento e recebe +2 colunas de resolução em qualquer teste de habilidade cuja percepção é o atributo base.

Auto representação {-1 ou 1}

Esta característica representa como o personagem expõe suas competências e realizações para outras pessoas. O fanfarrão é capaz de chamar a atenção facilmente, mas logo acaba deparando-se com desafios difíceis de superar. O modesto aparece pouco e é facilmente esquecido quando, mas desperta interesse uma vez que demonstra habilidade.

O Fanfarrão {-1} está sempre a contar vantagens sobre seus feitos. Normalmenteexagera ou conta uma mentira. Isto com frequência o coloca em situações difíceis onde é desafiado a provar suas façanhas. Com frequência desperta inveja ou antipatia. Quando desafiado, normalmente não recusará o desafio, mas caso a derrota seja óbvia tentará arranjar alguma desculpa convincente. O personagem testa persuasão com -4 colunas de resolução quando tenta convencer alguém que o conheça sobre uma de suas façanhas.

A Modéstia {1}, ao contrário da fanfarronice, impede o personagem de tecer elogios sobre suas próprias competências e realizações. Isso normalmente lhe traz algumas desvantagens, como ser preterido quando comparado com aqueles que sabem expor suas qualidades. No entanto, o personagem modesto recebe +4 colunas em testes de impressão quando tiver a chance de surpreender alguém com alguma habilidade qualquer em que tenha se apresentado como menos competente do que de fato o é. Além disso, pessoas que conhecem o personagem tendem a elogiá-lo e a recomendá-lo positivamente naquilo em que ele for bom, uma vez que sabem que ele não faria isso por si só. Essa recomendação também concede um bônus de +4 colunas em testes de impressão.

Coragem {-3 a 3}

Esta caracterização representa o quanto o personagem é suscetível a medos. Enquanto a caracterização negativa Fobia representa um medo de uma ou muitas coisas, a caracterização positiva Bravura representa a resistência ao abalo da moral. A covardia é um tipo de caracterização negativa que aumenta a dificuldade para o personagem resistir ao medo.

Com Bravura, o personagem é audacioso e não se assusta com facilidade. Quanto mais alto o nível da caracterização, mais difícil será para ele fracassar em testes de resistência contra medo. Com o gasto de 1 ponto, todos os testes de resistência contra o medo recebem +1 em sua Força de Defesa ou +3 colunas de resolução. Com o gasto de 2 pontos, todos os testes de resistência contra o medo recebem +3 em sua Força de Defesa ou +6 colunas de resolução. Com o gasto de 3 pontos de caracterização, o jogador pode optar por ter sucesso automático em um teste de resistência contra o medo 1 vez por sessão de jogo. Além disso, todos os testes são realizados com +3 em Força de Defesa ou +6 colunas de Resolução, como o nível 2.

A Covardia faz com que o personagem sempre tema pela vida e se esforce para evitar qualquer situação de perigo. Com o nível 1, o personagem recebe 3 pontos de penalidade na Força de Defesa de qualquer teste de resistência contra o medo. Com o nível 2, o mestre pode decidir que o personagem fracassa automaticamente em um teste de resistência contra o medo até uma vez por sessão de jogo. Com o nível 3, o personagem sempre fracassa automaticamente em testes de resistência contra o medo.

Humor {-2 a 2}

O Ranzinza está sempre de cara amarrada e reclamando de alguma coisa. Dificilmente um ranzinza esboça um sorriso ou acha graça em qualquer coisa que normalmente seria classificado como divertido. Todos os testes dos subgrupos subterfúgio ou influência que busquem divertir são realizados com um

nível de dificuldade a mais. Além disso, há uma penalidade de -4 colunas em testes de primeira impressão (modificador de situação) porque sua presença sozinha já é capaz de estragar uma boa piada. Qualquer tentativa de fazer outras pessoas rirem ou se animarem em uma cena sofre -2 coluna de penalidade enquanto o ranzinza estiver presente.

O Mal-humorado reclama de tudo e raramente é capaz de ser engraçado, mesmo quando conta uma boa piada. Todos os testes dos subgrupos subterfúgio ou influência que busquem divertir são realizados com um nível de dificuldade a mais.

O Bem-humorado está sempre disposto a ouvir e tem muita facilidade para tirar sorrisos daqueles à sua volta. Todos os testes que busquem divertir são realizados com +4 colunas de resolução.

O Contagiante emana uma aura de alegria. Além dos benefícios de bem-humorado, o Contagiante estende seu bônus para outras pessoas ao seu redor que tentam contar piadas ou divertir de qualquer forma. Ele também pode usufruir do bônus quando testa com o objetivo de distrair através de descontração.

Mentalidade {-1 ou 1}

A mentalidade é a forma como o personagem encara os desafios. Além do normal, ela pode variar entre o Vacilante, que é aquele que tem dificuldades de insistir em uma tarefa na qual já não tenha conseguido e, por isso, as dificuldades para tentar de novo as tarefas em que tenha falhado são aumentadas em 3 níveis de dificuldade por nova tentativa; e o Persistente, que é o personagem com uma grande capacidade de insistir mesmo quando frustrado. As dificuldades para ele tentar de novo as tarefas em que tenha falhado aumentam em apenas 1 nível de dificuldade por nova tentativa.

Noção {-1 ou 1}

Esta característica representa o quanto o personagem é propenso a realizar ações imprudentes ou estúpidas.

Bom senso {1}permite ao mestre solicitar um teste rotineiro de intelecto quando acreditar que o jogador está interpretando de forma incoerente seu personagem ou arriscando a si e/ou o resto do grupo com ações imprudentes ou desnecessárias. Com um sucesso, o mestre pode advertir o Jogador sobre as ações de seu personagem e as possíveis consequências ruins que elas podem trazer. Se o Jogador resolver persistir no curso de ação... Bem, o personagem é dele. Essa caracterização não é nenhum tipo de oráculo ou um antídoto para todos os problemas.

Imprudência {1} permite ao mestre tomar o controle do personagem do jogador em uma ação a cada sessão de jogo. O mestre deverá realizar uma ação impulsiva em um momento em que o jogador pudesse desejar pensar nas consequências.

Temperamento {-3 a 3}

O temperamento mostra o quanto que o personagem é capaz de manter a calma em situações de tensão e agir com a razão em vez da emoção. Em resumo, quanto mais a direita na escala Esquentado → Frieza lógica mais no controle de suas ações o personagem estará quanto submetido a situações de estresse psicológico. Observe que temperamentos mais emotivos são considerados fraquezas para muitos povos de Tagmar, geralmente implicando em uma penalidade de -1 grau na escala de impressão.

O Esquentado {-3} é muito propenso a ceder a provocações. Ele deve ser bem sucedido em um teste difícil de intelecto para não reagir quando for desafiado ou insultado. Se for bem sucedido no teste, o personagem não irá perder o controle novamente para a mesma pessoa ou grupos de pessoas neste dia. Observe que uma reação de cabeça quente tende a ser direta e sem muita estratégia. Para satisfazer sua ira momentânea o personagem deve reagir com a mesma intensidade com a que foi provocado. Povos que prezam pela estratégia, que são basicamente todos os reinos que tem forte cultura no culto a Crizagom ou Blator, consideram esta característica uma grande desvantagem.

O Coração mole {-2} não suporta ver ninguém sofrer, nem mesmo seus inimigos. Ele jamais aceitará torturas ou agressões gratuitas e sempre estará disposto a oferecer a ajuda se isto não for lhe trazer prejuízo imediato. Culturas belicosas, especialmente aquelas com forte presença das doutrinas de

Crezir, repudiam indivíduos de coração mole. Por outro lado, sacerdotes de Lena e Selimon tendem a vê-los com bons olhos.

Um Coração de pedra {2} não comove-se com o sofrimento alheio. Tais indivíduos geralmente são cruéis, embora às vezes eles simplesmente não se importam ou não são capazes de demonstrar sentimentos. Esta característica é positiva porque concede +4 colunas de resolução e em testes de resistência que envolva provocações ou seja uma tentativa de tirar vantagem de suas emoções de qualquer forma (como sedução).

A Frieza lógica {3} é uma característica rara de conseguir separar as informações dos fatores emocionais que as acompanham. Assim, o personagem é capaz de tomar atitudes baseadas apenas na razão sem a necessidade de testes. Diferente de coração de pedra, o personagem com frieza lógica é capaz de demonstrar sentimentos. A diferença é que ele tem total controle sobre eles.

Em alguns exemplos extremos o personagem seria capaz de fazer coisas como: Escolher qual vida é mais importante dentre seus critérios; Amputar um membro sem hesitar se esta for sua única saída; Entregar um amigo que tenha cometido um delito; etc.

Um benefício adicional é que o personagem é capaz de testar enganação, jogatina ou persuasão com +4 colunas de resolução sempre que blefa ou tenta resistir a intimidação, além dos benefícios de coração de pedra.

Visão de Mundo {-3 ou 1}

Uma caracterização que reflete como o personagem encara o mundo a sua volta. Para que a visão de mundo fuja do normal é preciso que o jogador apresente alguma razão no histórico do personagem. Geralmente alguns acontecimentos afetam de forma positiva ou negativa a vida de um indivíduo, fazendo-o otimista ou pessimista.

O Otimista {1} encara a vida de forma muito positiva. Ele consegue ver um lado bom em tudo e todos e por isso recebe +4 colunas em testes de primeira impressão enquanto se mantiver otimista (modificador de situação). Além disso, uma vez por sessão de jogo, o Jogador do otimista poderá conceder a qualquer teste de habilidade, de qualquer personagem presente na cena em que o otimista está, um modificador de +1 coluna de resolução.

Já o Pessimista {-3} encara a vida de forma muito negativa. Ele sempre vê um lado ruim em tudo e em todos. Seu pensamento negativo faz com que duvide de si mesmo e dos outros e isso traz empecilhos para a sua vida:

- Uma vez por aventura, em uma situação complicada, o personagem poderá perder uma ação (a critério do Mestre) por não acreditar que pode realizá-la.
- O personagem recebe -4 colunas de penalidade em todos os testes de Liderança.
- O personagem recebe -2 de penalidade adicional em qualquer teste de habilidade que já tenha falhado ou visto um companheiro falhar pelo menos uma vez.

Fobia {-3 a -1}

Um personagem com Fobia {-1 a -3} sofre de um medo terrível de uma ou mais coisas, sentimentos ou situações. Pode ser medo de espaço fechados, espaços abertos, aranhas, mortos, magia ou qualquer outra coisa. É possível ser corajoso e possuir fobias, uma vez que esta caracterização pode ter origem em traumas ou danos psicológicos.

Quando entrar em contato com o objeto de seu medo o personagem deverá fazer um teste médio de Carisma. O resultado permanece até que ele se afaste para algum local em que se considere seguro de seu medo. Um sucesso significa que ele conseguiu controlar o medo temporariamente. Mesmo assim receberá um ajuste de -3 para todas as suas ações enquanto estiver em contato com a fonte de seu medo. Uma falha fará o personagem entrar em pânico e tentar fugir da causa do medo o mais rápido que conseguir. Caso não seja possível, ele tentará atacar a fonte de seu medo a fim de liquidá-la.

Mesmo após livra-se do que lhe causa medo, o personagem precisará de cerca de 5 minutos para se acalmar. Durante esse tempo ele irá receber um ajuste de -1 para todas as ações.

O valor desta caracterização depende de quão frequente a fobia do personagem aparece na aventura. Obviamente essa freqüência depende dos estilos de campanha que o grupo enfrenta. Assim se o comum é o grupo explorar as terras selvagens e a fobia for ter medo de espaços fechados ela não valerá muito. Por outro lado, se as campanhas envolvem explorar as cavernas perdidas do reino de Blur ela pode valer muito mais.

- Aparece 1 vez por sessão: {-3}.
- Aparece a cada 2 sessões: {-2}.
- Aparece a cada 4 sessões: {-1}.

Código de Conduta {-4 a 0}

O personagem tem uma forma de comportamento que sempre ou na maioria das vezes segue ou tenta seguir de forma consciente e por vontade própria.

O valor desta caracterização depende de dois fatores: O quão fortemente o personagem irá aderir ao seu código de conduta e de quanto isso irá influenciar a sua interação com o mundo em geral.
O Jogador deve descrever para o Mestre o código de seu personagem e o quão rigidamente ele o segue. A seguir o Mestre deve decidir, de acordo com a descrição do Jogador, qual a importância do código na vida do personagem.

Note que é possível ter códigos de conduta que são completamente inofensivos para o personagem. Estes códigos devem ter apenas os seus "nomes" e descrições anotados. Um exemplo deste tipo de código seria: Um personagem nobre que goste de vestir o brasão da família, mas aceite sair sem ele quando necessário.

Frequência:

- O personagem frequentemente adere ao código: {-1}.
- O personagem sempre adere ao código:{-2}.

Modificadores:

- O código raramente influencia negativamente na vida do personagem : {+1}.
- O código influencia negativamente a vida do personagem: {-1}.
- O código influência muito negativamente a vida do personagem: {-2}.

Compulsão {-1 ou -2}

Existem determinados comportamentos que o personagem não é capaz de se impedir de realizar. Ele os realiza compulsivamente sempre que tiver a oportunidade.

Caso o jogador queira que seu personagem ignore uma compulsão em algum momento,
o Mestre deverá julgar se existem argumentos suficientes para que o personagem lute contra seu desejo. O Mestre deve penalizar com perda de experiência um jogador que insista em fazer seu personagem ignorar sua compulsão.

Caso o Jogador queira criar uma compulsão, o Mestre deve analisar e, se julgar coerente, autorizar e dar valor.

Alcoólatra{-2}: O personagem não consegue resistir ao apelo de um bom copo. Ele sempre sentir-se-á tentado a beber quando colocado frente à bebidas alcoólicas. Se houver uma boa razão para o personagem não beber naquele momento, há uma chance dele resistir se bem sucedido em um teste de RF contra FA 6.

Uma vez iniciado, ele continuará até ficar inconsciente ou a bebida acabar, o que acontecer primeiro. Um personagem está bêbado com o [Físico] uso de bebida alcoólica. A quantidade que representa o uso depende do tipo de bebida e é um critério do mestre. Por exemplo, o consumo da cerveja é uma caneca grande, enquanto o consumo de aguardente é um copo de 50 mL.

O álcool é considerado uma Droga Tipo I, com ciclo de 1 dia, uso viciante de 8 e força de ataque 6. O efeito do uso dura 30 minutos e concede +1 coluna em testes de carisma e as habilidades em que este é

o atributo base. O período de abstinência traz malefícios apenas se o personagem ficou bêbado. Ele dura 1 hora e consiste em dores de cabeça que fornece penalidade de 2 colunas em todos os testes que o personagem realiza, inclusive teste de ataque.

Arrogante {-2}: O personagem é muito arrogante, sendo incapaz de realizar mesmo ações simples de humildade, como pedir desculpas, admitir um erro ou se dizer incapaz de alguma tarefa. O arrogante trata pessoas de classes sociais inferiores a sua com total desprezo. Ele não dá valor aos interesses ou a vida dessas pessoas. Ele sempre busca se colocar em um patamar superior em termos de poder, conhecimento ou influência quando lida com pessoas da mesma classe social. Ao lidar com pessoas de classe social superior, o personagem tentará impressioná-las usando todos os seus artifícios, tentando demonstrar sua superior inteligência, educação ,etc.

óbvio problemas que isso pode trazer ao personagem, todos que tiverem o desprazer de conversar com o personagem terão -1 grau na escala de impressões (modificador estabelecido de Fama).

Cleptomaníaco {-2}: O personagem não resiste em tentar roubar qualquer coisa pelo simples prazer de roubar. Normalmente o Mestre deverá determinar quando o evento ocorrerá independente da escolha do Jogador.

Ganancioso {-1}: O personagem adora dinheiro e é quase incapaz de resistir ao seu apelo, mesmo que saiba que isso causará problemas mais tarde. Caso alguém ofereça dinheiro ao personagem para alguma coisa, ele irá sempre aceitar, a não ser que ele tenha algum motivo claro e forte para não fazê-lo. Mesmo nesse caso ele terá de fazer um teste Difícil de Intelecto para recusar a propina. Caso falhe ele irá aceitar, mesmo sabendo dos problemas que isso irá causar. Além do mais, ele não precisa fazer o que combinou, precisa?

Guloso {-1}: O personagem não resiste a qualquer comida que seja bonita ou cheirosa, mesmo que saiba que pode conter alguma coisa que o faça mal ou que não tenha dinheiro para pagá-la. Ele sempre gastará além da conta pedindo os pratos mais caros e requintados, ou então comendo muito mais que o normal.

Mentiroso {-1}: O personagem é um mentiroso inveterado. Ele precisa se esforçar para dizer uma frase que seja completamente honesta. Porém, ele falará uma mentira escabrosa sempre que tiver a oportunidade. O Jogador deve ficar atento ao talento do personagem para mentir. Em geral, quanto melhor a habilidade Enganação do personagem, mais verossímil será a mentira contada.

Mitomaníaco {-2}: O personagem mente de tal maneira, que ele mesmo passa a acreditar no que diz. Não confunda essa caracterização com a caracterização Mentiroso. O mitomaníaco mente para compensar e confortar suas frustrações.

Preguiçoso {-1}: O personagem é e sempre foi tão preguiçoso que evita qualquer coisa que julgue ser trabalhosa. Ele está sempre tentando convencer os outros a adiar o máximo possível qualquer tarefa que não seja de suma importância ou que não(?) seja de seu interesse. Ele realiza todos os testes do grupo profissional com -1 coluna de resolução.

Superconfiante {-2}: O personagem tem uma opinião exagerada de suas próprias capacidades. Ele se acha mais forte, mais bonito e mais habilidoso do que é na realidade e age de acordo com essa auto avaliação. Veja que essa caracterização nada tem a ver com arrogância, pois o personagem não sente nenhuma compulsão de humilhar os outros. Ser superconfiante pode ser bastante perigoso, pois o personagem voltará a se enfiar em enrascadas maiores do que pode se livrar depois.

Vingativo {-1}: O personagem nunca pode deixar um insulto sem uma resposta e agressões ou ataques nunca podem passar em branco, mesmo que sua vingança demore um tempo. A vingança deve ser pelo menos igual à intensidade do insulto, embora possa ser maior, dependendo do personagem. A vingança deve ser feita o mais breve possível e o seu alvo informado do porque da mesma.

Passado algum tempo, o mestre pode atribuir penalidades progressivas de -1 até -4 em todas as ações do personagem que não tenham por finalidade cumprir ou aproximar-se de sua vingança.

Crédulo {-2}

O personagem não possui senso crítico e tende a acreditar naquilo que lhe dizem, mesmo quando tem boas razões para duvidar. Ele sempre irá acreditar em mentiras razoáveis ("não, amigo essa espada pertenceu a um comerciante que nunca a usou e...") sem pestanejar. Para duvidar de mentiras mais

fortes o personagem precisa ser bem sucedido em um teste de empatia com penalidade de -8 colunas. A dificuldade é determinada pelo Mestre de acordo com quão ridícula é a mentira ("não, amigo, este montante pertencia a uma velhinha de 92 anos que nunca o usou e...").

Curioso {-2}

O personagem é extremamente curioso, a ponto de colocar a si próprio e a seus companheiros em risco ou situações muito constrangedoras devido a suas perguntas e comportamentos. As perguntas do personagem ignoram a privacidade ou a discrição dos outros se ele ficar com dúvida em alguma conversa. Além disso, ele se arriscará para encontrar objetos misteriosos. Porém, a pior parte desta característica é que o personagem sente uma necessidade irracional de tocar e manipular objetos alvo de sua curiosidade (teste médio ou difícil de carisma para resistir, dependendo do risco conhecido envolvido).

Fanático {-2}

O personagem tem um fanatismo por alguma coisa, seja ela religiosa, a busca por alguma coisa valiosa ou lendária, ou qualquer outra coisa que faça da sua vida ter um objetivo só. O Fanatismo frequentemente o leva a entrar em conflito com todos que discordarem ou forem contra, e muitas vezes forçará a fazer coisas inconsequentes.

O personagem recebe -4 colunas em testes de Impressão contra todos que presenciaram seu fanatismo (Modificador de ação). Além disso, ele irá perder a compostura e irá contrapor sempre que alguém difamar ou hostilizar verbal ou fisicamente o objeto de seu fanatismo. Isso o torna bastante previsível.

Galanteador {-2}

O personagem não é capaz de resistir à tentativa de seduzir pessoas pelas quais se sente atraído. Não importa se a pessoa em questão é casada, influente ou poderosa, o personagem sempre acredita que ela vale o risco.

Impaciente {-1}

Este personagem não suporta perder tempo ou esperar. Ele irá se intrometer em uma tarefa sempre que presenciar alguém fracassar ou estiver levando muito tempo para concluí-la.

O impaciente também tem muitas dificuldades em seguir planos que exijam paciência, como perseguições, disfarces monótonos ou tocaias. Quando estiver nestas situações, ele deve ser bem sucedido em um teste médio de Intelecto na primeira oportunidade que tiver de concluir a missão para não desmanchar a farsa e partir para a ação.

Maluco {-1}

O personagem sugere ideias tão estranhas que é imediatamente considerado maluco pelos que o conhecem pouco. No entanto, aqueles que convivem constantemente com o personagem percebem que, apesar de seus pensamentos confusos e não lineares, o maluco é capaz de sugerir boas soluções para os problemas.

É preciso que as ideias tenham um tom de loucura pra dar vida a essa caracterização. Um bom exemplo disso seria:

O ladino Flar fica preso em um desmoronamento e acende uma tocha. Após procurar uma saída ele encontra uma brecha e avisa para o seu grupo que está do outro lado: Passarei óleo de lanterna em meu corpo para conseguir escapar com mais facilidade por aqui.

Conversar com um maluco não é agradável e pode ser até mesmo assustador. Devido a isso, o personagem também sofre uma penalidade de -4 colunas em testes de primeira impressão se já tiver realizado qualquer ação na cena.

Ódio {-1 ou -2}

O personagem possui um ódio explícito por algo ou alguém. Isto o força a querer prejudicar inconsequentemente o seu objeto de ódio. É necessário que o Jogadorespecifique e escreva na ficha do personagem o motivo e qual é seu objeto de ódio. O custo desta caracterização dependerá de quão comum eles forem:

• O personagem odeia algo incomum ou um grupo pequeno de pessoas (Exemplo: magos elementalistas): {-1}.

• O personagem odeia algo comum ou um grupo grande de pessoas (ex: sacerdotes): {-2}.

Nem sempre essa característica leva o personagem a querer destruir ou matar seu objeto de ódio. Com frequência a intenção pode ser humilhar, desacreditar ou desmerecer. O personagem precisa ser bem sucedido em um teste difícil de carisma para não perder o controle ou a compostura enquanto agride seu objeto de ódio. Caso fracasse, todos os testes de habilidade ou ataque contra ele sofrem -2 colunas de penalidade.

Perfeccionista {-4 a 1}

O personagem não suporta ver erros ou imperfeições em nada. O valor da caracterização dependerá do quanto o personagem sente-se obrigado a corrigir os problemas que encontrar e no quanto isso pode prejudicá-lo.

Observe que um personagem perfeccionista que não conheça as habilidades necessárias para corrigir algo imperfeito ainda sim irá comentar sobre os problemas que encontrar. Dependendo de como e onde ele manifestar suas ideias, essa atitude poderá ser bem recebida ou gerar hostilidade. Além disso, um personagem muito perfeccionista pode levar muito tempo para entregar seus serviços e acabar atrasando seus planos e os planos do grupo.

É comum que Personagens perfeccionistas que dedicam-se a criar objetos ou arte geralmente tenham seu serviço respeitado (se possuírem nível na habilidade necessária).

O custo dessa caracterização é uma composição de fatores. Enquadre o comportamento do seu personagem nos exemplos abaixo e some os valores para determinar o valor final.

Intensidade:

• O personagem não é capaz de entregar um serviço incompleto ou enquanto enxergar qualquer imperfeição {-1}.

• O personagem não é capaz de adquirir ou aceitar qualquer objeto ou serviço que considere imperfeito {-2}.

• O personagem critica, aponta os defeitos e, se tiver condições, se sujeitará a tentar corrigir um serviço ou objeto que encontre defeitos. Ele manterá essa atitude mesmo que possa ofender de alguma forma as pessoas ao redor. {-3} .

Frequência:

• O personagem é capaz de ignorar sua mania quando precisa muito do objeto imperfeito ou quando não há tempo para correção {+2}.

• As vezes o personagem é capaz de ignorar sua mania, mas apenas se precisar muito do objeto imperfeito ou não houver tempo para correção. Para isso o personagem deve ser bem sucedido em um teste difícil de carisma, mas o mestre pode ajustar a dificuldade dependendo do quão importante for ignorar a característica {+1}.

• O personagem nunca consegue ignorar uma imperfeição. Ele se recusa complemente a aceitar objetos imperfeitos, mesmo aqueles que são essenciais para seu sucesso. Ele também não é capaz de entregar ou aceitar um serviço que não esteja perfeito (quando aplicável, isso geralmente significa um resultado azul no teste de habilidade para criar o objeto) {-1}.

6.5 Caracterizações Físicas

A estrutura corporal, a saúde, o tempo de reação e a resistência são fatores afetados pelas caracterizações físicas, bem como alguns dons místicos que afetam o corpo do personagem.

Algumas características físicas são iniciais. Outras, uma vez adquiridas, não podem ser recompradas sem o auxílio de magias poderosas.

Caracterização	-8	-6	-4	-3	-2	-1	1	2	3	4	6	8
Alergia	-	-	-	Comum	Incomum	Raro	-	-	-	-	-	-
Estatura	-	-	-	Nanico	-	Baixo	Grande	-	-	Gigante	-	-
Estrutura corporal	-	-	-	-	Magro | Obeso	Normal	-	Atlético | Robusto	-	-	-	-
Beleza	-	-	-	Horroroso	Muito feio	-	-	Muito belo	Deslumbrande	-	-	-
Característica única	-	-	-	-	-	-	Aspecto inofensivo	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	Marca exótica	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	Pele cadavérica	-	-	-	-	-	-
Deficiência	-	-	-	-	Caolho	-	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	Hipermetropia	-	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	Maneta	-	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	Míope	-	-	-	-	-	-	-
	-	-	Perneta	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	Problemas na fala	-	-	-	-	-	-	-
Dependência	-	-	-	Pesada	Leve	-	-	-	-	-	-	-
Sensibilidade a venenos	Fraqueza I	Fraqueza II	Fraqueza III	-	Fraqueza IV	Fraqueza V	Imunidade I	Imunidade II	-	Imunidade III	Imunidade IV	Imunidade V
Potencial	-	-	Mediocridade	-	Inábil	-	-	-	Hábil	-	Primazia	-
Resistência à dor	-	-	-	-	Hiperalgesia	-	-	Resistência extrema	-	-	-	-
Saúde	-	-	-	Muito deficiente	-	Deficiente	Saúde de ferro	-	Corpo fechado	-	-	-
Sono	-	-	Sonolento	-	Sono pesado	-	Sono leve	-	-	consciente	-	-

Alergia {-1 a -3}

O personagem possui uma alergia a alguma coisa que pode ser uma substância, planta, cheiro de uma criatura, etc. Manter contato físico com o objeto de sua alergia lhe provoca enjoos, tonturas e espirros, acarretando em -3 colunas para quaisquer tarefas físicas e Resistência Física. Os efeitos permanecem por 4 horas depois que o personagem se afasta do objeto de alergia.

Se o personagem ingerir, inalar ou injetar o objeto de sua alergia, é preciso ser bem sucedido em um teste de Resistência Física imediatamente ou ficar incapacitado por 4 rodadas. Ele ainda sofrerá com enjoos, dores e tonturas por um dia, o que lhe acarretam -3 colunas em todas as ações físicas e mentais. É possível evitar estes efeitos com um tratamento usando Medicina (Herbalismo) ou Medicina (Cura).

Exposição prolongada ao objeto da alergia podem causar a perda de EF, a critério do mestre.

- Alergia a algo Raro (aparece a cada 4 sessões).
- Alergia a algo Incomum (aparece a cada 2 sessões).
- Alergia a algo Comum (aparece toda sessão).

Constituição física☆

O porte físico normal de um personagem de acordo com sua raça não lhe concede benefícios ou penalidades. Para faixas incomuns, use as caracterizações abaixo para representar as mudanças nas regras.

Estatura {-3 a 4}: Além da influência narrativa que implica uma estatura fora do comum, ser mais alto ou mais baixo afeta a capacidade do personagem de empunhar armas, conforme as regras apresentadas no capítulo de mecânica de regras. A tabela abaixo mostra a faixa de altura que o personagem com a caracterização se encontra e o texto abaixo dela mostra os modificadores aplicados ao personagem.

Rótulo	Nanico	Baixo	Comum	Grande	Gigante
Custo	-3	-1	0	1	4
Humano	<1,43m	1,44m ~ 1,59m	1,60m ~ 1,94m	1,95m ~2,11m	>2,12m
Meio-elfo	<1,34m	1,35m ~ 1,50m	1,51m ~ 1,85m	1,86m ~2,02m	>2,03m
Elfo	<1,30m	1,31m ~ 1,46m	1,47m ~ 1,79m	1,80m ~ 1,96m	>1,97m
Anão	<1,11m	1,12m ~ 1,24m	1,25m ~ 1,53m	1,54m ~ 1,67m	>1,68m
Pequenino	<0,91m	0,92m ~ 1,02m	1,03m ~ 1,25m	1,26m ~ 1,37m	>1,38m

Nanico: Além das penalidades de baixo, humanos e meio elfos têm que empunhar armas como elfos, elfos como anões e anões como pequeninos. Pequeninos não conseguem segurar mais armas de duas mãos e armas médias de mão única devem ser empunhadas com ambas.

Baixo: Este personagem não recebe o modificador de +1 na coluna P de uma arma média de uma mão ao escolher empunhá-la com as duas. Armas de duas mãos empunhadas com apenas uma tem as penalidades alteradas para -5 colunas P e -2 colunas M. Os requisitos de força não são alterados.

Grande: Este personagem não recebe o redutor de colunas P ao manusear com apenas uma das mãos uma arma que é destinada a ser utilizada com as duas pela sua raça. Os requisitos e penalidade de força se mantém.

Gigante: O personagem é bem maior do que os padrões de sua raça e por isso consegue usar armas maiores do que um indivíduo comum. Pequeninos podem empunhar armas como anões, anões como elfos, elfos como humanos e meio elfos e humanos conseguem empunhar com apenas uma das mãos as armas que indivíduos comuns só empunham com ambas. Todos os testes para esconder-se recebem um nível de dificuldade de penalidade.

Estrutura corporal {-2 a 2}: Uma característica que pode ter influência da natureza do personagem ou ser fruto de sua disciplina e comportamento. Como a altura do personagem tem influência sobre o peso do corpo, o mestre e o jogador devem ter bom senso para determinar se um personagem está leve ou pesado demais para sua raça se ele possuir estatura diferente da comum. A faixa de peso da tabela é para uma pessoa de estatura comum.

Rótulo	Magro	Atlético	Normal	Robusto	Obeso
Custo	-2	2	0	2	-2
Humano	< 44 kg ~ 64 kg	< 44 kg ~ 64 kg	47 kg ~ 94 kg	60 kg ~ 105 kg	> 90 kg ~ 132 kg
Meio-elfo	< 39 kg ~ 57 kg	< 39 kg ~ 57 kg	42 kg ~ 84 kg	54 kg ~ 94 kg	> 80 kg ~ 118 kg
Elfo	< 30 kg ~ 44 kg	< 30 kg ~ 44 kg	33 kg ~ 65 kg	42 kg ~ 74 kg	> 62 kg ~ 91 kg
Anão	< 30 kg ~ 44 kg	< 30 kg ~ 44 kg	33 kg ~ 65 kg	43 kg ~ 74 kg	> 62 kg ~ 91 kg
Pequenino	< 17 kg ~ 25 kg	< 17 kg ~ 25 kg	18 kg ~ 37 kg	23 kg ~ 40 kg	> 25 kg ~ 51 kg

Atlético: Personagens atléticos são esguios, rápidos e flexíveis. Possui Agilidade 2 como pré requisito. Os atléticos possuem ⅕ a mais de VB básica da raça e um bônus de +2 colunas em testes de ações furtivas, acrobacias, montar animais e escapar, mas apenas quando envolverem flexibilidade corporal.

Magro: O personagem é muito magro e leve para os padrões de sua raça, não importa o quanto coma (embora o natural é que seja menos do que o normal). Ele não pode ter o atributo físico superior a 2 e sua EF básica é apenas ⅘ do padrão de sua raça. Além disso, ele faz testes para resistir a quedas devido a choques ou encontrões com 2 colunas de penalidade.

Obeso: O personagem é muito gordo. Sua VB básica é apenas ¾ do padrão para sua raça. Além disso, todas as tarefas de habilidades na área de manobra tem sua dificuldade aumentada em +1 nível de dificuldade.

Robusto: Personagens robustos são grandes e musculosos. Possui como pré requisito força e físico mínimos de 1. Os robustos possuem ¼ a mais de EF básica da raça.

Aparência☆:

A aparência do personagem influencia em como outros indivíduos do mundo irão reagir à ele, especialmente em um primeiro contato.

Beleza {-3 a 3}: Beleza é um critério bastante subjetivo. Por isso, as variações mais brandas da característica tem efeito apenas sobre seres que compartilham culturas semelhantes ou que sejam fisicamente parecidos, como elfos, humanos e orcos, por exemplo. No entanto, alguns extremos de aparência podem ser reconhecidos mesmo por raças muito diferentes, como um dragão.

Rótulo	Horroroso	Muito feio	Feio, Comum ou belo	Muito belo	Deslumbrante
Custo	-3	-2	0	2	3
Impressão	-1 Nv. no resultado	-1 Nv. no resultado	-	+1 Nv. no resultado	+1 Nv. no resultado
Contra	Qualquer	Semelhantes	-	Semelhantes	Qualquer

Deslumbrante: O personagem não é apenas belo, ele é um modelo de beleza exemplar para sua espécie. Outras pessoas o percebem com destaque na multidão e podem acabar se distraindo por prestar atenção nele. Pessoas atraídas de mesma raça ou raça parecida podem acabar se apaixonando à primeira vista. Ele recebe -1 nível de dificuldade em testes de impressão até mesmo contra indivíduos de raças muito diferentes, como um dragão analisando um humano. Ele também testa persuasão e empatia com +2 colunas.

Horroroso: O personagem não é apenas feio, ele é uma abominação que em nada se parece com os outros de sua espécie. Outras pessoas o percebem com destaque na multidão e podem acabar se assustando e se afastando. É inevitável que surjam conversas paralelas sobre o quanto ele é horroroso, desprezível e seria melhor que não tivesse nascido. A pena será um sentimento comum. Ele recebe -1 nível de dificuldade em testes de impressão até mesmo contra indivíduos de raças muito diferentes, como um dragão analisando um humano. Ele também testa persuasão e empatia com -2 colunas.

Muito belo: A beleza do personagem chama a atenção e o destaca em meio a grupos de ambos os sexos. O personagem recebe um bônus de +1 nível de dificuldade em testes de impressão contra indivíduos de raças que conseguem compreender a beleza na raça do personagem. Elfos, anões, humanos, pequeninos e orcos conseguem compreender a beleza e a feiura entre suas raças.

Muito feio: A feiura do personagem chama a atenção e o destaca em meio a grupos de ambos os sexos. O personagem recebe uma penalidade de -1 nível de dificuldade em testes de impressão contra indivíduos de raças que conseguem compreender a beleza na raça do personagem. Elfos, anões, humanos, pequeninos e orcos conseguem compreender a beleza e a feiura entre suas raças.

Características únicas {-1 ou 1}: Estes são detalhes físicos que fazem o personagem diferente dos outros. Geralmente há alguma razão óbvia em sua aparência para que alguma ou algumas destas características sejam aceitáveis. O jogador deve descrever sua característica única em detalhes. É possível ter qualquer combinação entre elas.

Característica	Custo
Aspecto inofensivo	1
Marca exótica	1
Pele cadavérica	-1

Aspecto Inofensivo {1}: O Personagem, por mais estranho que seja, aparenta ser inofensivo. Enquanto não fizer nenhuma demonstração de força ou agir com hostilidade sua presença não será considerada ameaçadora pelos presentes.

Um personagem com aspecto inofensivo recebe um bônus de 2 colunas em testes de persuasão quando explora essa característica. Ele também vence automaticamente a iniciativa na primeira rodada de um combate que ele decide iniciar, contanto que avise o Mestre antes que tentará surpreender os oponentes usando esse ardil. Uma vez empregada, esta estratégia nunca mais voltará a funcionar contra o mesmo inimigo.

Marca Exótica {1}: O personagem possui uma marca em local visível que não é comum em sua raça. Muito comum nos meio-elfos, essa marca pode ser um cabelo colorido naturalmente, um olho de cada cor, a pele muito pálida ou manchada, uma cicatriz de nascença, um princípio de cauda, seis dedos em cada mão, etc. Enfim, é qualquer marca que o destaque em meio aos comuns. Embora as pessoas possam se assustar à primeira vista, esta marca lhe garante notoriedade. Em contrapartida, é muito fácil de identificar o personagem.

Pele Cadavérica {-1}: Sua pele não se regenera completamente quando você sofre algum ferimento. Embora você seja capaz de curar-se até recuperar sua plena funcionalidade (toda a EF), sua pele conserva os cortes, arranhões, buracos e outro tipos de danos que tiver sofrido. Dependendo da natureza do dano a sua recuperação chega a ser duas vezes mais lenta.

Deficiência {-2 ou -4}

O personagem possui alguma forma de deficiência física que o prejudica consideravelmente.

Deficiência	Custo
Caolho	-2
Hipermetropia	-2
Maneta	-2
Míope	-2
Perneta	-4
Problemas na fala	-2

Caolho {-2}: O personagem tem dificuldade de determinar profundidade e recebe -3 colunas de penalidades em ataques a distância. Ele também sofre -3 colunas de resolução de penalidade em tarefas de percepção ou habilidades vinculadas a este atributo relacionadas a visão que ocorram do lado de seu olho cego.

Hipermetropia {-2}: O personagem vê de forma desfocada a curta distância e por isso recebe ajustes negativos de -6 colunas em suas ações combativas e testes visuais em uma distância corpo-a-corpo.

Maneta {-2}: O personagem não tem uma das mãos. Ele não tem como usar escudos no braço sem a mão e não pode usar armas que para ele estejam restringidas ao uso de duas mãos. É possível se adaptar um gancho ou um punhal no que restou do braço ferido, mas nenhuma outra arma pode ser adaptada.

Míope {-2}: O personagem vê de forma desfocada a longa distância e por isso recebe ajustes negativos de (-6) colunas em suas ações combativas e testes visuais a distância.

Perneta {-4}: O personagem perdeu parte da perna, abaixo do joelho, sendo obrigado a usar uma "perna de pau" para andar. A sua VB máxima é reduzida à metade. Além disso, ele recebe um ajuste de +1 nível de dificuldade de dificuldade para qualquer ação que dependa das duas pernas, como corridas, saltos, etc.

Problemas na Fala {-2}: O personagem tem uma deficiência grave na fala devido ao corte de sua língua, ou a um problema nas cordas vocais. Todo teste que envolva a fala terá +1 nível de dificuldade, inclusive a ativação de itens mágicos que necessitem de palavras de poder.

Uma pessoa precisa ser bem sucedida em um teste médio de Línguas no idioma do personagem para ser capaz de compreendê-lo em uma conversa comum ou um teste difícil em uma conversa apressada. O personagem também não é capaz de lançar magias com tempo de evocação ritual por não ser capaz de pronunciar as palavras de poder.

Dependência {-2 ou -3}

O personagem é fisicamente dependente de uma droga e sofre de abstinência se não fizer uso dela dentro de seu ciclo. Veja o capítulo sobre drogas e venenos para ter ideias de como interpretar o

dependente. A Força de Ataque de uma droga oriunda desta característica é sempre o máximo para o seu tipo.

O valor desta característica depende do tipo de droga em que o personagem é viciado. Personagens dependentes ainda podem vencer o vício (veja Vício e Abstinência, na seção de Mecânica de Regras). Porém, se não recomprar a característica, o personagem ainda sentirá o desejo de fazer uso da droga caso tenha contato com ela. Ele só não sofrerá de abstinência caso resista a tentação.

A critério do mestre, dependendo da dependência do personagem, é possível que uma droga de um tipo mais forte do que a de seu vício supra sua necessidade de uso.

- O personagem tem dependência por uma droga tipo 1 ou 2, que tem força de ataque 8.
- O personagem tem dependência por uma droga tipo 3 ou 4, que tem força de ataque 16.

Sensibilidade a Venenos {-8 a 8} ☆

Por alguma razão, o personagem nasceu com uma sensibilidade diferenciada à venenos. Embora essa seja uma característica inicial, o personagem pode melhorá-la ou amenizá-la com os pontos que adquirir com os estágio. Por exemplo, é possível comprar Imunidade a Venenos Tipo I e II no primeiro estágio e pagar a diferença em pontos de caracterização para adquirir Imunidade a Venenos I, II e III quando ele tiver pontos para pagar a diferença (6-3=3, nesse caso).

Imunidade	Custo da Imunidade	Venenos	Custo da Fraqueza	Sensibilidade
Imunidade I	1	Tipo I	-8	Fraqueza I
Imunidade II	2	Tipo II	-6	Fraqueza II
Imunidade III	4	Tipo III	-4	Fraqueza III
Imunidade IV	6	Tipo IV	-2	Fraqueza IV
Imunidade V	8	Tipo V	-1	Fraqueza V

Imunidade a Venenos: Garante que o personagem não sofra nenhum efeito de uma dose dos venenos do mesmo tipo da imunidade. Tipos superiores agem normalmente. Por exemplo, um personagem com imunidade II não sofre nenhum efeito de venenos tipos I e II, mas é suscetível normalmente a venenos tipos III, IV e V.

Fraqueza contra venenos: O personagem nasceu com uma sensibilidade maior a venenos. Todos os venenos do mesmo tipo ou mais fortes do que a fraqueza agem em seu corpo com 8 pontos a mais em sua Força de Ataque. Por exemplo, Fraqueza III significa que todos os venenos dos tipos III, IV e V agem com 8 pontos a mais de Força de Ataque contra o personagem.

Potencial☆ {-4 a 6}

-	Mediocridade	Inábil	Comum	Hábil	Primazia
Custo	-4	-2	0	3	6
Efeito	13 pts.	14 pts.	15 pts.	16 pts.	17 pts.
	Limite racial: Modificador de raça +3	Limite racial: Modificador de raça +4	Limite racial: Modificador de raça +4	Limite racial: Modificador de raça +4	Um atributo com Limite racial +5

Algumas pessoas nascem com um potencial diferente. Enquanto alguns indivíduos são limitados e precisam despender mais esforço para alcançarem os mesmo objetivos, outros são hábeis e realizam a mesma façanha com facilidade. Essas diferenças são representadas pela característica Potencial. Um indivíduo com Primazia possui mais pontos de atributo em seu personagem, enquanto um personagem com Mediocridade possui menos. Níveis extremos de Potencial afetam o limite racial dos atributos de um personagem.

Resistência à dor☆

Resistência Extrema {2}: Qualquer situação relativa a dor que esteja descrito num crítico ou magia não fazem efeito. Isto não quer dizer que o crítico ou magia não funcionem, apenas os efeitos relativos à dor é que não agem.

Hiperalgesia {-2}: O personagem tem uma alta sensibilidade à dor. Ele não é capaz de comprar níveis na técnica de combate Resistência à Dor e todos os testes para resistir a qualquer tipo de dor tem +1 nível de dificuldade.

Saúde☆ {-3 a 3}

-	Saúde muito deficiente	Saúde deficiente	Normal	Saúde de Ferro	Corpo Fechado
Custo	-3	-1	0	1	3
Benefício	-5 RF Morte com -12 de EF.	-4 RF	RF = Estágio + Físico	RF = Estágio + Físico + 4	RF = Estágio + Físico + 10

A resistência contra doenças do indivíduo é medida através de sua Resistência Física. Personagens com nível de saúde diferenciado podem adquirir esta caracterização para serem mais fácil ou dificilmente afetados por estas enfermidades. Cada nível na caracterização concede um bônus na RF para os testes. Além disso, uma saúde muito deficiente faz com que o personagem perca energia física toda vez que falhe em um teste de RF.

Sono☆ {-4 a 4}

A facilidade com que um personagem desperta em uma situação de risco é a vantagem Sono leve. Por outro lado, personagens com sono pesado não conseguem despertar com facilidade nem quando estão sob risco iminente.

-	Sonolento	Sono pesado	Sono leve	Sono consciente
Custo	-4	-2	1	4
Efeito	+1 Nv. Dif. por 1 hora	+1 Nv. Dif.	-1 Nv. Dif.	Teste desnecessário

Sono consciente: O personagem permanece com uma consciência superficial sobre o que acontece ao seu redor e o jogador pode escolher acordar no momento em que desejar. Não é exigido teste para despertar. O personagem que está dormindo é capaz de ter consciência de pessoas ao seu redor (se é apenas uma, se são várias ou se são muitas), se há barulho de conversas ou outros sons, detecta se há algum cheiro forte ou irritante ou se alguém está tocando nele. Se optar por acordar para identificar a origem da interrupção de seu sono, o personagem realiza testes de Usar os Sentidos como se já estivesse acordado, caso contrário os testes são realizados com +2 níveis de dificuldade.

Sono Leve: O personagem costuma acordar com qualquer ruído. Isso pode ser conveniente para frustrar ataques noturnos ou facadas na cama, mas pode ser bastante inconveniente se o personagem tiver que dormir em um local exageradamente barulhento. O personagem faz qualquer teste que tenha por finalidade acordar com -1 nível de dificuldade. Da mesma forma, todos aqueles que tentam realizar tarefas nas proximidades dos personagens tem um nível de dificuldade a mais em seus testes de ações furtivas.

Sono Pesado: O personagem possui uma dificuldade enorme de acordar com barulhos ou solavancos. Enquanto estiver dormindo, todos os testes necessários para acordar devem ter um acréscimo de 1 nível de dificuldade . Após despertar, todos os seus testes perceptivos tem mais um nível de dificuldade até o fim da próxima rodada.

Sonolento: O personagem possui a mesma dificuldade em acordar que um personagem com sono pesado. No entanto, o sonolento tem dificuldade para perceber acontecimentos muito tempo depois de já estar acordado. Sua sonolência aumenta em +1 nível de dificuldade os testes perceptivos por 10 minutos (40 rodadas). Além disso, ele precisa ser bem sucedido em um teste médio de Físico para não adormecer depois de 1 hora em um condição de calmaria, mesmo que ele esteja em pé (como em guarda).

6.6 Caracterizações Sociais

As caracterizações sociais afetam não apenas como outros indivíduos veem o personagem, mas também qual o lugar dele no mundo. Este grupo apresenta duas caracterizações com custo especial: patrono e contatos. O custo destas duas caracterizações irá depender da classe social que o personagem escolher. Veja a descrição de cada uma delas individualmente para descobrir o custo correto da caracterização para o seu personagem.

Caracterização social	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5
Aliança	-	Arqui-inimigo	Inimigo	Rival	Inimigo invejoso	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	Seguidor	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	Aliado	-	-
Classe social	-	-	-	Escravo	Ex-escravo	Pessoa Livre	Pequeno comerciante	Artífice	Grande comerciante	Baixa nobreza	Alta nobreza
Contatos	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial
Dívida	-	-	Dívida eterna	Dívida longa	Dívida curta	sem dívidas	Dívida de honra	Dívida de vida	-	-	-
Fama	-	-	-	-	má fama	desconhecido	boa fama	-	-	-	-
Honra do clã/mestre	-	-	-	clã ou mestre desonrado	-	-	-	Mestre/clã famoso	-	-	Mentor
Patrono	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial

Aliança {-4 a 3}

A aliança reflete uma ligação pessoal e correspondida muito forte que o personagem possua com outro indivíduo racional. Ela pode se manifestar na forma de um aliado, quando este indivíduo auxilia o personagem da melhor forma que conseguir, ou na forma de um inimigo, quando este indivíduo se opõe ao personagem em diferentes possíveis graus.

Inimigo: Um ou um grupo de coadjuvantes desejam mal ao personagem. O valor em pontos final desta caracterização é composto de dois fatores: o grau de hostilidade do inimigo e de seu poder e/ou influência. Escolha um item de cada fator e some os dois para determinar o valor final.

Se o personagem conseguir eliminar seu inimigo ele deve recomprar essa caracterização. Se não o fizer, outro inimigo equivalente surgirá em seu lugar.

Hostilidade:

- Inimigo quer matar o personagem: {-2}.
- Inimigo quer humilhar o personagem: {-1}.

Poder e Influência:

- Inimigo é menos poderoso ou influente do que o personagem: {0}.
- Inimigo é tão poderoso ou influente quanto o personagem: {-1}.
- Inimigo é mais poderoso ou influente do que o personagem: {-2}.

Seguidor: O personagem tem um seguidor leal, não um dos mais brilhantes, mas leal. A ficha do seguidor deve ser construída pelo mestre através do sistema de distribuição de pontos. Contudo, o seguidor tem apenas 10 pontos para distribuir em seus atributos e não possui EH.

O seguidor pode ser de dois tipos: Mundano ou Místico. O mundano possui 3 pontos em grupos de armas e 10 pontos de habilidades por estágio e técnicas de combate como um rastreador. O místico possui 1 ponto em grupos de armas, 3 pontos para aquisição de magias da lista básica de mago ou bardo por estágio e 6 pontos de habilidades por estágio e não possui pontos em técnicas de combate. O

seguidor tem direito a fazer uso de todos os mecanismos que um Jogador normal teria direito em sua ficha.

Aliado: O aliado é um personagem controlado pelo Jogador ou pelo **Mestre**, mas que sempre fará as decisões finais de acordo com a vontade do Mestre. O Mestre deve escolher o estágio do aliado. O Jogador deverá criá-lo usando as regras de criação de personagem. Ele terá ficha própria e no verso dela deve constar uma breve história e suas caracterizações. O aliado ganha experiência como se fosse um Personagem, porém, caso não esteja presente em alguma aventura, fica a cargo do Mestre evoluir ou não o aliado.

Note que o personagem é um aliado, não um empregado ou um seguidor. Ele tem ideias e motivações próprias e não se sujeitará a insultos ou humilhações. Se um personagem abusar ou for insultuoso com seu aliado (critério do Mestre), ele poderá ir embora temporária ou permanentemente (o personagem perde o aliado).

Da mesma forma que o aliado oferece ajuda quando necessário, ele também espera ser ajudado quando precisar. O Mestre deve sentir-se livre para criar situações ou mesmo aventuras onde o personagem deva ajudar o seu aliado.

Recusar ajuda nessas horas é um insulto muito grave e o personagem certamente perderá o aliado caso não tenha uma razão muito boa (do ponto de vista do aliado) para isso. Mesmo assim o aliado irá provavelmente ficar ressentido por um bom tempo.

Obs.: Não é possível ter mais de um aliado por vez. O Jogador deve esperar a caracterização ser encerrada antes de obter outra.

Classe Social {-2 a 5}

A classe social influencia diretamente em como outras pessoas interagem com o personagem. Na maior parte dos reinos de Tagmar, a classe social divide-se em Nobreza, Comerciantes, Pessoas Livres e Escravos. Por padrão, todos os personagens pertencem à classe das Pessoas Livres. Adquirir esta característica atribui uma classe social diferente ao personagem.

Um aspecto importante é que a classe social representa o berço de nascença. Portanto, pelo menos um dos pais do personagem possui a mesma classe social do que ele. No entanto, note que o filho de um nobre não possui, necessariamente, o título dos pais. Em geral esse título é passado apenas ao primogênito, mas há exceções, a critério do Mestre. As classes de Comerciante e Artífice nunca são hereditárias, exceto se o personagem atua no mercado. Um personagem que não participe dos negócios simplesmente não se enquadra na Classe Social e é uma Pessoa Livre.

Um título de nobreza pode ser conquistado pelos personagens durante a campanha. Isso se dá através de compra com moedas (e pontos de caracterização), cuja quantidade exata deve ser estabelecida pelo mestre de acordo com o título desejado, ou concessão por um monarca devido a grandes serviços prestados (e compra com pontos de caracterização).

Pertencer a uma classe social pode gerar uma renda fixa mesmo quando o personagem não está presente (através de impostos, trabalho de empregados ou escravos, etc.). No entanto, observe que a renda é gerada na propriedade e para acessá-la o personagem precisa ir até a propriedade resgatá-la.

Em vez de estarem organizadas em ordem alfabética, as classes sociais listadas abaixo estão apresentadas em ordem de influência social.

Escravo: O personagem é um escravo. Ele pode ser reconhecido por sinais claros (tatuagens, marcas, grilhões, etc). Todo escravo possui um dono que decide seu destino. O personagem pode ser escravo desde que nasceu, ter adquirido esta condição devido a algum crime ou ter sido capturado por inimigos e transformado em escravo.

Aventureiros desta classe são raros e, quando existem, normalmente é porque seus donos tem algum interesse nos produtos que o personagem gera. Estes indivíduos normalmente, por alguma razão, aceitam sua condição de escravo. Um escravo fugido torna-se procurado em todos os reinos, mesmo aqueles que não possuem escravidão.

Todo escravo sofre uma penalidade de 1 nível de dificuldade em todos os testes de primeira impressão (modificador estabelecido), exceto quando interage com outros escravos. Além disso, o tratamento dado

a um escravo é diferente do tratamento dado a uma pessoa livre. Mesmo aqueles com uma impressão positiva não poderão falar ou oferecer a ele o mesmo tratamento que oferecem a pessoas livres, especialmente em público.

O escravo normalmente não detém direito a propriedades. Isso significa que nenhuma de suas posses são realmente dele, podendo serem retiradas de acordo com o desejo de seu dono.

Ex-Escravo: O personagem é um ex-escravo. Teoricamente ele é uma pessoa livre. Porém, sua antiga posição é reconhecida por sinais claros (tatuagens, marcas,etc.). Assim, ele sofre as penalidades de ser um escravo, exceto que não pode ser tornar procurado por fugir, uma vez que é livre, e não possui um dono para lhe dar ordens ou confiscar suas posses.

Pequeno Comerciante: O personagem é um pequeno comerciante. Ele precisa escolher uma mercadoria principal, a qual começará com um pequeno estoque (1 m.o. em mercadorias). Ele pode ter herdado suas mercadorias de seus pais ou tê-las adquirido durante sua caminhada. Ele tem contato com um fornecedor de suas mercadorias principais (a escolha do personagem). O mestre deve criar esse fornecedor como um Personagem do Mestre e reservá-lo para aparições ocasionais.

O personagem soma 1 coluna a todos os testes de negociação que fizer que envolvam sua mercadoria principal.

Artífice: O personagem é um artífice e tem uma especialidade a escolha do jogador. Ele tem acesso a uma oficina e ferramentas complexas (não próprias) em alguma cidade ou vilarejo para trabalhar no objeto de seu emprego (forjas, estaleiros, curtumes, etc.). Ele tem contato com um comerciante para quem fornece mercadorias pelo preço padrão. O mestre deve criar esse comerciante como um Personagem do Mestre e reservá-lo para aparições ocasionais.

O personagem soma 1 coluna em todos os testes de fabricação ou restauro do objeto de seu emprego de artífice.

Grande Comerciante: O personagem herdou ou criou uma pequena fortuna e uma grande influência como comerciante de uma mercadoria específica, a critério do jogador. Ele é muito influente em uma guilda regional e tem conhecimento de rotas comerciais, comerciantes legalizados e itens que podem ser encontrados em sua área de abrangência (em geral um reino inteiro).

O personagem deve possuir uma tenda de comércio em algum lugar de uma cidade média ou grande, na qual ele não precisa trabalhar diretamente. O serviço lhe rende 6 moeda de prata por semana, já descontados todos os custos, mas ele precisa ir até o local resgatar o pagamento.

O personagem soma 4 colunas em todos os testes de primeira impressão para pequenos ou grandes comerciantes. Ele também tem acesso a qualquer item mundano vendido em sua área de abrangência com 10% de desconto (além dos possíveis descontos oriundos de uma boa negociação).

Baixa Nobreza: O personagem é um cavaleiro real, um barão ou um visconde. Ele herdou esse título de seus pais por ser o primogênito ou o conquistou por algum feito que tenha realizado no passado.

O título de nobreza lhe dá direito a possuir um brasão que lhe identifica como nobre. Além disso, o título vem acompanhado de propriedades e vassalos da extensão de um vilarejo no interior de um reino (pessoas livres que lhe pagam impostos). Os impostos lhe garantem uma renda semanal de 12 moedas de prata.

Seu título garante que você faça testes de impressão com bônus no resultado de +1 nível de dificuldade (modificador estabelecido) contra todas as Pessoas Livres, Comerciantes e Baixa Nobreza do seu reino e pela Baixa Nobreza de outros reinos. Além disso, você é a autoridade máxima em sua cidade quando o monarca não está presente.

Alta Nobreza: O personagem é um conde, um marquês, um duque ou detém algum outro título equivalente. Ele herdou esse título de seus pais por ser o primogênito ou o conquistou por algum grande feito que tenha realizado no passado.

O título de nobreza lhe dá direito a possuir um brasão que lhe identifica como nobre. Além disso, o título vem acompanhado de propriedades e vassalos da extensão de um cidade em qualquer lugar de um reino (interior, fronteiras ou litoral). Os impostos pagos pelos seus súditos lhe garantem uma renda semanal de 25 moedas de prata.

Seu título garante que você faça testes de impressão com bônus no resultado de +1 nível de dificuldade (modificador estabelecido) contra todos os habitantes do seu reino e pela Baixa ou Alta Nobreza de outros reinos. Além disso, você é a autoridade máxima em sua cidade quando o monarca não está presente e detém certa autoridade em todas as outras cidade do mesmo reino.

Obs.: Só é permitido escolher uma classe social por vez, contudo, nada impede que esta mude de acordo com o andamento do jogo.

Contatos {0 a 7}

O personagem, através de sua família ou durante a sua infância, fez contatos que até hoje podem ser bastante úteis. Eles devem ser de algum tipo específico: na nobreza, no comércio ou com criminosos. Além disso, o personagem pode ter contatos apenas em uma determinada área, como um país ou diversas cidades importantes do mundo.

O custo desta caracterização depende da classe social do personagem, conforme a tabela abaixo.

Classe social	Contatos comerciais	Contatos Criminosos	Contatos na nobreza
Escravo	3	0	7
Ex-escravo	2	1	6
Pessoa livre	1	2	5
Pequeno comerciante	0	3	4
Artífice	1	4	3
Grande comerciante	2	5	2
Baixa nobreza	3	6	1
Alta nobreza	4	7	0

É necessário que o Jogador descreva como são e quem são contatos. Quando o personagem estiver em um local apropriado, ele pode tentar obter informações, ajuda ou mesmo favores a partir de seus contatos. No entanto, o serviço de um contato não é gratuito. A característica apenas fornece o acesso aos meios de conseguir a informação ou o serviço, não a informação ou o serviço em si.

Contatos Comerciais: O personagem conhece pessoas envolvidas no comércio em uma determinada região ou alternativamente em várias grandes cidades espalhadas pelo mundo. Note que os contatos são comerciantes comuns, sem meios ou índole para ajudar o personagem em missões arriscadas ou ilegais.

Os contatos irão conhecer o local onde vivem e ter acesso aos rumores que correm nas ruas. Eles conhecem rotas comerciais, preços das mais diversas mercadorias e como obter produtos no mercado negro. Eles podem até mesmo ter informações secretas ou, a um preço, colocar os personagens em contato com pessoas importantes na cidade.

Contatos Criminosos: O personagem é conhecido entre os assaltantes, mendigos, contrabandistas, salteadores e outros marginais de uma grande cidade e da região em volta.

Nesta região ele pode contatar todo o tipo de criminosos com muito mais facilidade. Além disso, o personagem irá saber "quem é quem" e ter acesso a esconderijos, mercadoria contrabandeada, informações, etc. mediante pagamento ou favores.

Note que não existe honra entre criminosos e um contato pode trair o personagem sem aviso caso isso se torne vantajoso e razoavelmente seguro.

Contatos na Nobreza: O personagem tem contatos na nobreza de uma região. A região é do tamanho de um ducado ou condado. Bons exemplos são o Ducado de Azanti e a região de A Fronteira.

Ele pode esperar receber acolhida, ser bem tratado e obter a atenção dos nobres desta região. Ele também pode esperar que esses nobres intercedam por ele com problemas legais, autorizações ou garantias especiais, bem como para facilitar o arranjo de encontros com nobres de outras regiões.

Os contatos podem até mesmo fazer favores ao personagem, desde que esses não impliquem em risco para os nobres ou suas famílias e que o personagem se disponha a retribuir o favor mais tarde. A nobreza dificilmente exige dinheiro em troca dos favores. Em vez disso, eles solicitam serviços que podem variar de entregas até assassinatos, passando por cobrança de impostos ou eliminação de grupos de bandidos.

Dívidas {-3 a 2}

O personagem ou sua família possuem um vínculo de favor com um indivíduo ou um grupo de indivíduos. Este vínculo pode ser uma vantagem, quando o personagem deve favores a esta pessoa/grupo, ou uma desvantagem, quando o personagem cedeu favores e esta pessoa/grupo tem um débito de honra com ele.

Um personagem **deve favores** porque uma pessoa, grupo ou organização prestou auxílio em tempo de grande necessidade, retirando você ou sua família de uma situação que não seria possível sair sem a ajuda recebida. Os pontos adquiridos por esta caracterização dependem da quantidade de favores, da complexidade dos mesmos e de quanto esforço é necessário para pagá-la.

Essa característica entra em cena através do Mestre, que deve fazer com que a pessoa, grupo ou organização para quem se devem os favores cobre o personagem. A cobrança pode ser na forma de serviços ou dinheiro e as condições impostas ao Personagem não são negociáveis. Caso o personagem se recuse a pagar os favores devidos, ele ganhará um inimigo ou terá os pontos ganhos por esta caracterização cancelados.

Alta complexidade ou muitos favores- Dívida eterna {-3}

Exemplo de histórico: Sua família foi acusada de traição contra o rei, cuja pena seria a execução de todo o clã e incorporação de seus bens pela coroa. Com a intervenção de um grupo aliado, o rei decidiu não executar a condenação e nem subtrair as posses de sua família.

Média complexidade ou vários favores - Dívida longa

Exemplo de histórico: Você era um escravo gladiador. Por muito tempo, seu treinador lhe ajudou a não participar de lutas impossíveis.

Baixa Complexidade - Dívida curta

Exemplo de histórico: Você estaria preso se um estranho não lhe tivesse pago uma gorda fiança sem lhe pedir nada em troca (ainda). O que você possui que vale tantas moedas para essa pessoa?

Mesmo que o personagem cumpra seus favores, seu credor só irá parar de cobrá-lo se o jogador recomprar a característica.

Em oposição a dever favores, uma pessoa ou grupo pode ter uma dívida de **gratidão** com o personagem. Ela surgiu porque o personagem prestou um grande favor ou salvou a vida ou a honra de alguém ou alguma coisa importante para um determinado grupo. Esta pessoa/grupo não necessariamente é alguém importante e cabe ao Mestre determinar quem ela é. A pessoa sempre estará disposta a ajudar em tudo que for possível de acordo com a dívida que este tem com o personagem, contudo, dependendo de como o personagem interagir, se ele abusar da boa vontade, a pessoa poderá achar que sua dívida foi paga e esta caracterização perderá o efeito.

O jogador pode determinar onde vive a pessoa que lhe deve.

Dívida de Honra: O personagem prestou um grande favor ou salvou a honra de uma pessoa e esta estará sempre disposta a ajudar no que for possível, desde que isto não vá contra sua índole.

Dívida de Vida: O personagem salvou a vida de uma pessoa e ela estará disposta a fazer qualquer coisa para ajudar o personagem.

Fama {-1 ou 1}

Nada viaja mais rápido do que os boatos. A característica fama representa uma reputação boa ou ruim que o personagem adquiriu por algum feito notável que tenha realizado ou por um talento excepcional que tenha demonstrado. A fama pode ser tanto boa quanto má, e ela pode ser em um reino ou em vários.

O valor desta caracterização depende de quão abrangente a fama do personagem é. Ao adquirir esta caracterização o personagem passará a ser benquisto ou malquisto em uma região. Personagens famosos recebem ±1 nível de dificuldade em testes de primeira impressão nos reino se possuem boa/má fama (modificador estabelecido de Fama) sempre que interagirem com pessoas que o reconheçam.

Esta caracterização pode ter múltiplas interpretações. O personagem pode ser odiado em um lugar e amado em outro, ser ajudado ou até mesmo perseguido. Para cada região em que o personagem é famoso ele gasta ou adquire 1 ponto de caracterização. Uma região é uma fração de terra que possui cultura semelhante, sendo exemplos algumas separações que são vistas na habilidade sabedoria (molda, runa, verrogari, leva, etc.). Alternativamente, mestre e jogador podem combinar que a fama do personagem é percebida entre um determinado grupo de pessoas em mais de uma região, como comerciantes do norte de Tagmar, por exemplo.

É necessário que o Jogador especifique e escreva na ficha do personagem o motivo de seu reconhecimento. O Mestre deve aprovar as razões que levaram o personagem a adquirir reputação, especialmente para personagens iniciantes. No entanto, lembre-se que em Tagmar as informações são transmitidas predominantemente de forma oral. Isso significa que o ogro que o personagem matou sozinho com um golpe de sorte para salvar a filha de um duque pode se transformar em um gigante algumas conversas de taverna depois...

Observe também que a fama pode sofrer alterações dependendo das ações do personagem. A reputação de matador de gigantes de um guerreiro não irá durar muito se ele for pego fugindo de uma batalha teoricamente fácil. Essa característica também pode oscilar de um valor positivo para negativo. Por exemplo, o mesmo matador de dragões pode ver sua fama corroída para covarde mentiroso em algumas sessões caso o jogador não o interprete de acordo.

Finalmente, o mestre deve aprovar os motivos e os locais de Fama do personagem para conceder ou cobrar os pontos. Ser famoso em Dantsem de nada adianta se a campanha se passa em Conti.

Honra do clã/mestre {-2, 2 ou 5}

Os personagens criados em Tagmar são heróis e possuem talentos acima da média da população comum. As técnicas ou conhecimentos que foram passados a eles podem ter sido aprendidas de forma autônoma (o personagem é um autodidata) ou, mais frequentemente, podem ter sido ensinadas por um mestre ou proporcionadas por sua família. Por definição, o mestre ou clã do personagem é um indivíduo ou grupo comum, com o qual o personagem não tem mais contato ou, se ainda possui contato, esta pessoa ou grupo não tem interesse, motivo ou influência para se intrometer em sua vida de forma positiva ou negativa. Esta caracterização altera estas condições.

Um **clã ou mestre desonrado** fazem o personagem sofrer com a inimizade ou a indisposição das pessoas, acarretando em -4 colunas em testes de primeira impressão (modificador de situação). Nobres e pessoas importantes dificilmente receberão ou falarão publicamente com o personagem. O clã ou o mestre caiu em desonra por alguma razão grave.

Essa característica sempre vale 2 pontos negativos. No entanto, a frequência e por quem o personagem é reconhecido fornecem duas formas diferentes de adquiri-la. Para fazer jus aos pontos, o personagem não pode esconder sua herança voluntariamente. Elas não são acumulativas.

• Reconhecido apenas metade das vezes, mas em qualquer lugar {-2}. Exemplo: Você não carrega nenhum símbolo de sua família desonrada, mas eles cometeram um crime que seria condenado em qualquer lugar dos reinos.

• Reconhecido sempre, mas em uma única região (alguns reinos ou um povo amplo, como elfos) {-2}. Exemplo: Você traz no seu nome a lembrança de seu mestre desonrado.

Um **mentor {5}** é mais do que um simples professor. Ele é um grande e famoso mestre nas artes de sua profissão. Se ele for um Mago, seu mentor será um feiticeiro poderoso. Se for um Guerreiro, este será um veterano de muitas batalhas. O personagem sempre deve tratar seu mentor com respeito (não necessariamente com formalidade ou adulação).

O mentor estará disponível em algum lugar conhecido do personagem para aconselhá-lo e guiá-lo, mas não irá com ele em aventuras ou o protegerá a não ser, talvez, dentro de sua própria casa (ou castelo, ou torre, ou caverna, ou o que quer que seja). Da mesma forma o mentor dificilmente dará presentes ou dinheiro.

O mentor será de, no mínimo, estágio 20 e terá até 5 conhecimentos extraordinários que poderá transmitir ao seu aluno quando este tiver condições de aprender. No caso de conhecimentos Arcanos, Ancestrais e/ou Especiais, o Mentor dirá quais pré-requisitos o personagem precisa ter para aprender o conhecimento.

Os conhecimentos extraordinários que um mentor possuir dependerão de sua profissão e história pessoal. Assim, um Mago elementalista poderia conhecer algumas magias arcanas relacionadas aos elementos, mas seria ridículo supor que ele saberia Ambidestria. Da mesma forma, um mentor que é um honrado cavaleiro poderia saber todas as Habilidades de Combate, mas jamais iria saber algo tão torpe e vergonhoso quanto manipulação de venenos. Assim como em mestre famoso, o Mentor tem excelente reputação e o personagem poderá gozar de algum prestígio em alguns círculos.

Ter um **mestre ou clã famoso** significa que você foi criado ou educado por uma pessoa ou grupo considerado importante, como um antigo herói cuja reputação e nobreza são admiradas ou vem de uma família com grande tradição, como notáveis exploradores ou uma nobre linhagem de cavaleiros. Note que o personagem não é reconhecido por seus feitos, mas sim por ter sido discípulo de alguém famoso ou carregar a marca de sua família em seu nome.

Aqueles que conhecem ou já tenham ouvido falar do seu mestre/clã e consideram os feitos deste mestre ou a tradição deste clã importantes tratarão o personagem da melhor forma possível. O personagem recebe +1 nível de dificuldade em testes de impressão contra todas essas pessoas (modificador estabelecido de fama). É claro que a fama não atravessa um continente inteiro, por isto quanto mais longe do lugar de morada de seu Mestre ou da origem de seu clã, menor a chance de ser conhecido.

O personagem ainda recebe um bônus de +4 colunas em tarefas de etiqueta relacionada a história de seu clã ou +4 em tarefas de sabedoria relacionadas as realizações de seu mestre.

Patrono {0 a 6}

Alguma pessoa influente tomou interesse pela vida do personagem, tornando-se o seu patrono. É necessário que o Jogador especifique e escreva na ficha do personagem uma história para o patrono, detalhando quem ele é, a sua personalidade e seu objetivo.

Existem três áreas de atuação possíveis para um patrono: guerra, comércio e política. Ele irá interceder e dar apoio ao personagem em sua área de atuação sempre que isso não lhe trazer muitos prejuízos. Assim como contatos, a classe social influencia diretamente a facilidade com que o personagem adquire um patrono. Isso se reflete no custo da caracterização, que varia com a classe social do personagem de acordo com a tabela abaixo.

Classes sociais	Patrono de guerra	Patrono comercial	Patrono político
Escravo	1	4	6
Ex-escravo	0	3	5
Aldeão/ cidadão	1	2	4
Pequeno Comerciante	2	1	3
Artifice	3	0	2
Grande comerciante	4	1	1
Baixa nobreza	5	2	0
Alta nobreza	6	3	1

Patrono de guerra: O patrono de guerra é um nobre ou comerciante que lhe mantém armado com os melhores equipamentos mundanos. Ele não substituirá equipamentos danificados a menos que você os tenha estragado ou perdido em uma missão que ele mesmo solicitou. Este tipo de patrono espera que o personagem o atenda quando ele solicitar auxílio marcial como, por exemplo, duelar em um torneio de justa ou de arco e flecha, defendê-lo em um julgamento por combate ou treinar seus subordinados.

Patrono Comercial: O Patrono Comercial é um comerciante que lhe oferece os menores preços iniciais nas mais variadas mercadorias, seja de seu próprio estoque, seja de seus contatos. Personagens com um patrono comercial sempre possuem alguém para quem vender por um preço justo as joias, obras de arte e até itens mágicos que encontrem em suas aventuras. Patronos comerciais geralmente esperam que seus protegidos lhes atendam quando precisam de serviços de escolta de caravanas, eliminação de concorrentes e proteção pessoal, etc.

Patrono Político: O Patrono Político é um aristocrata que oferece ao personagem cobertura e proteção contra os rigores da lei. Personagens com esse patrono também recebem informação privilegiada sobre as relações políticas entre os vários níveis da aristocracia. Patronos políticos geralmente esperam que seus protegidos lhes atendam quando precisam conseguir informações sobre rotas comerciais, informações pessoais sobre outros aristocratas, informações secretas de uma cidade ou nação, etc.

O patrono deverá sempre ser tratado com respeito e consideração pelo seu protegido, pois seu interesse no personagem não é altruístico. De tempos em tempos o personagem deve fazer um “agrado” ao patrono como forma de compensação pelo trabalho que o personagem causa.

6.7 Adquirindo Caracterizações (Criação 5a Parte)

Um personagem possui 3 Pontos de Caracterização no primeiro estágio. Todo personagem ganha mais 1 ponto de Caracterização em cada estágio ímpar além do primeiro. Portanto, o personagem ganhará 1 ponto no estágio três, mais 1 ponto no cinco e assim sucessivamente.

O custo indica quantos pontos de caracterização são consumidos do personagem quando o jogador a escolhe. Este custo pode ser conferido na tabela que consta logo abaixo da descrição do tipo de caracterização. A adição de caracterizações negativas aumentam o número de pontos disponíveis para o personagem adquirir caracterizações positivas na razão de 1 para 1. Não há limite de quantas caracterizações negativas é possível acumular, mas o mestre deve determinar se o personagem criado é viável e se as combinações são aceitáveis.

Uma caracterização pode ser adquirida durante as aventuras do personagem através do desenrolar da história, independente da vontade do jogador. Por exemplo, o personagem tiver o braço arrancado por um ogro ao sofrer um golpe oriundo de acerto crítico ou ter ficado com sequelas mentais após sofrer o ataque de uma magia Medo. Uma caracterização adquirida pelo desenrolar da história nunca concede ou custa pontos. Elas devem ser anotadas na ficha em um espaço de caracterização, mas seu custo é 0. Da mesma forma que são adquiridas, estas caracterizações só podem ser recompradas através do desenrolar da história.

Acumulando Pontos

É possível acumular os pontos adquiridos na Criação, na passagem de Estágio ou através de uma Caracterização Negativa. Mas o Jogador deve lembrar que há Caracterizações que só podem ser obtidas na criação do personagem (veja abaixo). A decisão de acumular será uma escolha do Jogador.

Caracterizações Iniciais ☆

São caracterizações que só podem ser obtidas no momento da criação do personagem e representam características que o acompanham desde sempre. Elas são diferenciadas das outras no texto pelo símbolo da estrela (☆) ao lado do custo da caracterização. Assim, se a marca da caracterização inicial não estiver presente no título, então ela pode ser adquirida a qualquer momento na evolução do personagem através de pontos de caracterização.

Caracterizações Muito Raras Ⓤ

Algumas caracterizações existem em tão poucas pessoas no mundo que são consideradas muito raras. Assim, é proibido que mais de um personagem de um mesmo grupo de jogadores possua aquela caracterização. Elas estão identificadas na lista de caracterizações com o símbolo de uma letra U circunscrita em um círculo Ⓤ ao lado do custo de aquisição.

Anulando Caracterizações

Há casos que uma caracterização acaba não sendo interpretada pelo Jogador. Se isso acontecer, o Mestre deve adverti-lo, e reduzir os pontos de experiência que serão ganhos pela cena ou aventura. O Mestre tem total poder para retirar a Caracterização da ficha do personagem se o problema persistir.

Os pontos adquiridos por uma caracterização positiva anulada são perdidos. Os pontos adquiridos por uma caracterização negativa anulada serão debitados dos pontos que o Jogador tiver acumulado. Caso o Jogador não tenha pontos, eles serão acumulados negativamente para serem descontados quando o personagem tiver pontos para pagar. O mestre também pode optar por substituir uma caracterização negativa por outra a sua escolha.

Lendo as tabelas de caracterizações

A seguir, abaixo de cada tipo de caracterizações consta uma tabela com uma listagem de todos as caracterizações daquele tipo e suas variações. Através da leitura da tabela é possível descobrir as variações de custo de qualquer caracterização e quais caracterizações são compatíveis com qual.

Todas as caracterizações que se encontram na mesma linha de uma destas tabelas são incompatíveis, ou seja, não podem ser adquiridas em conjunto, ao passo que aquelas que se encontram em linhas diferentes podem ser adquiridas em conjunto.

Por exemplo: a caracterização Ateu é incompatível com Protegido dos deuses, porque ambas estão alinhadas na tabela de Caracterizações de Fé. Por outro lado, é possível adquirir um inimigo e um aliado, porque elas não se encontram na mesma linha na tabela de Caracterizações Físicas. A única exceção a essa regra é a tabela de Caracterizações de Origem.

Lembramos que varias caracterizações são iniciais e outras, uma vez adquiridas, não podem ser recompradas sem o auxílio de magias poderosas.

Caracterizações de Fé

Caracterizações de fé	-4	-3	-2	-1	1	2	3	4
Fé	Ateu	-	-	-	Fiel	-	-	-
Relação com os deuses		-	Perseguição divina	-	-	-	-	Proteção dos deuses
		-		-	-	-	Deus(a) patrono/matrona	-

Caracterizações de Histórico

Caracterizações de Histórico	-5	-4	-3	-2	-1	1	2	3	4	5
Dependente de habitat	Endêmico	-	Restrito	Amplo	Comum	-	-	-	-	-
Herança	-	-	-	-	-	Mínima	Pequena	Média	Grande	Enorme
	-	-	-	-	-	-	-	Item mágico menor	-	Item mágico maior
Memória	-	-	Senil	-	Memória fraca	Memória eidética	-	-	-	-
Objeto amaldiçoado	-	-	Objeto dominante	Objeto prejudicial	Objeto inoportuno	-	-	-	-	-
Ressonância energética	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Magia ressonante
Sexto sentido	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Reação ao perigo
Sorte	-	-	Azarado extremo	-	Azarado	-	-	Sortudo	-	-
Talento	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Mestre de armas
	-	-	-	-	-	-	-	Especialista nato	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	Gênio arcano	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	Gênio militar	-
Treinamento	-	-	-	-	-	-	Pouco ortodoxo	-	-	-

Caracterizações de Origem ☆

Caracterizações de Origem	Nome	Custo
Abadom	Conhecedor de dragões	1
	Escambista	1
	Sobrevivente	1
	Trauma de dragões	-1
Acordo	Carrancudo	-1
	Duro de negócio	1
	Minerador nato	1
	Muito desconfiado	-1
Âmiem	Bênção de Palier	2
	Mateiro	1
	Pouco adaptável	-1
	Prestígio em Âmiem	1
	Tradição élfica	1
Azanti	Inconformado	-1
	Preparado para a guerra	1
	Simpatias contra magias	2
Calco	Educação refinada	1
	Multicultural	1
	Teórico	-1
Cidades-Estado	Bravo piense	2
	Carpintaria torbelina	1
	Enderiano abastado	2
	Estrangeirismos novoportenhos	2
	Mercador quizano	1
	Revoltoso estepano	1
Conti	Homem do mar	1
	Malandragem mulina	1
	Mateiro	1
	Mequinho	-1
Dantsem	Cavaleiro de criaturas	1
	Desapropriado	-1
	Mestre de feras	1
	Multicultural	1
	Treinamento precário	-1
Eredra	Experiente em apostas	1
	Ligado a terra	1
	Povo de fé	1
	Rebelde	1
	Supersticioso	-1
Filanti	Formalidade filantiana	1
	Histórias de Gironde	1
	Simpatias contra magias	2
Levânia	Artesão Brual	1
	Beduíno	1
	Justiça implacável	1
	Mácula Bankdi	-1

Ludgrim	Bilíngue	1
	Mateiro	1
	Sempre alerta	1
	Tolerância	1
Luna	Artista lunense	2
	Assolado pela Peste	-1
	Medicina lunense	1
	Sob a lâmina da Navalha	1
Marana	Culinária pequenina	1
	Desiludido	-1
	Educação refinada	1
	Retórica maranense	1
Plana	Comerciante nato	1
	Defensor representante	1
	Negociante sem fronteiras	2
	Trapaceiro	1
Portis	Conhecimento histórico	1
	Magia runense	1
	Supervaloriza magos	-1
	Tradição portiana	2
Porto Livre	Bandidagem no sangue	1
	Boemia bandida	1
	Pirataria	1
	Procurado	-2
Verrogar	Mentalidade de soldado	-1
	Preparado para servir	1
	Tradição belicosa	1
	Treinamento militar	2

Caracterizações de Personalidade

Caracterizações	-4	-3	-2	-1	1	2	3
Atenção	-	-	-	Distraído	Vigilante	-	-
Auto-representação	-	-	-	Fanfarrão	Modesto	-	-
Código de conduta	Vida pela honra	Penitente	Honrado	Palavra de valor	-	-	-
Coragem	-	Covardia 3	Covardia 2	Covardia 1	Bravura 1	Bravura 2	Bravura 3
Fobia	-	Fobia comum	Fobia ocasional	Fobia incomum	-	-	-
Humor	-	-	Ranzinza	Mal-humorado	Bem-humorado	Contagiante	-
Mentalidade	-	-	-	Inconstante	Persistente	-	-
Noção	-	-	-	Imprudência	Bom senso	-	-
Ódio	-	-	Incomum ou grupo pequeno	Comum ou grupo grande	-	-	-
Perfeccionista	Insuportável	Exigente	Chato	Seletivo	Requintado	-	-
Temperamento	-	Esquentado	Coração mole	-	-	Coração de pedra	Frieza lógica
Visão de mundo	-	Pessimista	-	-	Otimista	-	-
Compulsão	-	-	Alcoólatra	-	-	-	-
	-	-	Arrogante	-	-	-	-
	-	-	Cleptomaníaco	-	-	-	-
	-	-	-	Ganancioso	-	-	-
	-	-	-	Guloso	-	-	-
	-	-	-	Mentiroso	-	-	-
	-	-	Mitomaníaco	-	-	-	-
	-	-	-	Preguiçoso	-	-	-
	-	-	-	Vingativo	-	-	-
Outras caracterizações	-	-	Crédulo	-	-	-	-
	-	-	Curioso	-	-	-	-
	-	-	Fanático	-	-	-	-
	-	-	Galanteador	-	-	-	-
	-	-	-	Impaciente	-	-	-
	-	-	-	Maluco	-	-	-

Caracterizações Físicas

Caracterização	-8	-6	-5	-4	-3	-2	-1	1	2	3	4	5	6	8
Alergia	-	-		-	Comum	Incomum	Raro	-	-	-	-		-	-
Estatura	-	-		-	Nanico	-	Baixo	Grande	-	-	Gigante		-	-
Estrutura corporal	-	-		-	-	Magro | Obeso	Normal	-	Atlético | Robusto	-	-		-	-
Beleza	-	-		-	Horroroso	Muito feio	-	-	Muito belo	Deslumbrande	-		-	-
Característica única	-	-		-	-	-	-	Aspecto inofensivo	-	-	-		-	-
	-	-		-	-	-	-	Marca exótica	-	-	-		-	-
	-	-		-	-	-	Pele cadavérica	-	-	-	-		-	-
Deficiência	-	-		-	-	Caolho	-	-	-	-	-		-	-
	-	-		-	-	Hipermetropia	-	-	-	-	-		-	-
	-	-		-	-	Maneta	-	-	-	-	-		-	-
	-	-		-	-	Míope	-	-	-	-	-		-	-
	-	-		Perneta	-	-	-	-	-	-	-		-	-
	-	-		-	-	Problemas na fala	-	-	-	-	-		-	-
Dependência	-	-		-	Pesada	Leve	-	-	-	-	-		-	-
Sensibilidade a venenos	Fraqueza I	Fraqueza II		Fraqueza III	-	Fraqueza IV	Fraqueza V	Imunidade I	Imunidade II	-	Imunidade III		Imunidade IV	Imunidade V
Potencial	-	-	Mediocridade		-	Inábil	-	-	-	Hábil	-	Primazia		-
Resistência à dor	-	-		-	-	Hiperalgesia	-	-	Resistência extrema	-	-		-	-
Saúde	-	-		-	Muito deficiente	-	Deficiente	Saúde de ferro	-	Corpo fechado	-		-	-
Sono	-	-		Sonolento	-	Sono pesado	-	Sono leve	-	-	consciente		-	-

Caracterizações Sociais

Caracterização social	-5	-4	-3	-2	-1	1	2	3	4	5
Aliança	-	Arqui-inimigo	Inimigo	Rival	Inimigo invejoso	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	Seguidor	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	Aliado	-	-
Classe social	-	-	-	Escravo	Ex-escravo	Pequeno comerciante	Artífice	Grande comerciante	Baixa nobreza	Alta nobreza
Contatos	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial
Dívida	-	-	Dívida eterna	Dívida longa	Dívida curta	Dívida de honra	Dívida de vida	-	-	-
Fama	-	-	-	-	má fama	boa fama	-	-	-	-
Honra do clã/mestre	-	-	-	clã ou mestre desonrado	-	-	Mestre/clã famoso	-	-	Mentor
Patrono	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial

Pertences & Afins

7 Pertences & Afins

O último fator de grande importância para a caracterização dos personagens são os seus pertences. Dizem que a riqueza é por si mesma, um grande poder. Em Tagmar, isto é particularmente correto, pois muitas vezes a sua vida ou a sua capacidade dependerão do equipamento possuído. Um Guerreiro poderoso e experiente que esteja sem armadura e lutando com um porrete pouco poderá fazer contra outro menos poderoso, porém com uma Couraça Metálica e uma Espada de Mão e Meia.

Este é um capítulo que sempre será usado, pois quanto maiores os desafios enfrentados, melhores devem ser os recursos e materiais utilizados pelos heróis. As únicas limitações de um personagem para adquirir qualquer item deste capítulo é o dinheiro e a disponibilidade do item no local aonde se encontra o personagem.

7.1 Sistema Monetário de Tagmar

Em Tagmar, todo o dinheiro circulante é em moedas, que são de 3 tipos: Moedas de Cobre, Prata e Ouro. As dimensões das moedas são de aproximadamente de 2 a 3,5 cm de diâmetro por 1,5 a 3 mm de espessura. A principal moeda em circulação é a de Prata, seguida pela de Cobre e, por último, a de Ouro. Para efeito de conversão, use a fórmula abaixo:

Uma Moeda de Ouro = 10 Moedas de Prata = 100 Moedas de Cobre

Como uma forma de abreviação, será usada as siglas "m.o" para Moedas de Ouro, “m.p”. Para Moedas de Prata e “m.c.” para Moedas de Cobre.

7.2 Lista de Itens

Armas, Armaduras e Afins

A lista a seguir mostra todas as armas e armaduras existentes em Tagmar. O jogador iniciante (nunca jogou uma aventura) poderá comprar qualquer item da lista, se tiver dinheiro, sem nenhuma restrição. Caso o jogador não seja iniciante, este poderá ter algumas restrições, conforme determinação do Mestre.

O jogador não iniciante que deseja comprar algo deverá estar na “História do Jogo” em um local de comércio (geralmente uma cidade). Os Itens caros ou raros (armaduras de cota de malha ou couraças, e algumas armas) normalmente são encontrados em grandes centros comerciais. O jogador, ao fazer uma compra, deverá diminuir da sua ficha o dinheiro gasto.

Armaduras, Elmos e Escudos	Preço
Couro leve	2 m.p.
Couro rígido	10 m.p.
Cota de malha parcial	20 m.p.
Cota de malha completa	60 m.p.
Couraça parcial	15 m.o.
Couraça completa	20 m.o.
Cota de malha para montaria	80 m.p.
Cota de malha completa para montaria (elmo incluso)	15 m.o.
Escudo pequeno	2 m.p.
Escudo grande	15 m.p.
Escudo de torre	30 m.p.
Elmo aberto	2 m.p.
Elmo fechado	5 m.p.

Armas	Preço
Arco composto	20 m.p.
Arco de guerra	25 m.p.
Arco Longo Élfico	12 m.o. (*)
Arco simples	10 m.p.
Arpão	60 m.p.
Axa de armas	50 m.p.
Besta	16 m.o. (*)
Besta Pesada	32 m.o. (*)
Boleadeira	4 m.p.
Bumerangue	20 m.c.
Bumerangue de Corte	12 m.p.
Cajado	5 m.c.
Cimitarra	50 m.p.
Clava	15 m.c.
Espada	40 m.p.
Espada de mão e meia	60 m.p.
Faca	2 m.p.
Flecha (10 unidades)	10 m.c.
Funda	12 m.c.
Gládio	12 m.p.
Lança de cavalaria	60 m.p.
Lança de guarda	17 m.p.
Lança de justa	35 m.p.
Lança leve	8 m.p.
Lança pesada	15 m.p.
Maça	15 m.p.
Maça de armas	30 m.p.
Machadinha	6 m.p.
Machado	10 m.p.
Machado crescente	22 m.p.
Machado de batalha	12 m.p.
Machado de guerra	35 m.p.
Malho	12 m.p.
Mangual	30 m.p.
Mangual leve	25 m.p.
Manopla	2 m.p.
Marreta de guerra	30 m.p.
Martelo de guerra	11 m.p.
Montante	80 m.p.
Porrete	3 m.c.
Projetil de metal/funda	2 m.c.
Projetil de pedra/funda	-
Punhal	5 m.p.
Rapieira	60 m.p.
Rede	80 m.p.
Sabre Élfico	28 m.o (*)
Tridente	8 m.p.

* Bestas e Armas élficas são armas raras na região dos reinos e por isto o personagem não poderá comprar em qualquer lugar. O mestre define onde os personagens podem adquiri-las. Em *Âmiem* e *Lar* as armas élficas podem ser encontradas mais facilmente e por isto custam 1/4 do preço. Em *Acordo* e *Blur* as bestas podem ser encontradas mais facilmente e por isto também custam 1/4 do preço.

ATENÇÃO: os habitantes destes reinos são xenófobos e nunca vendem estas armas para uma raça diferente, e, mesmo para um semelhante existe uma certa dificuldade de comprar sendo um estrangeiro."

Animais

A tabela a seguir mostra todos os animais normalmente encontrados à venda. Animais místicos (Unicórnios, Pégasos, Grifos, etc.) nunca serão encontrados a venda.

Animais treinados custam mais caro e são mais difíceis de serem achados. Cavalos de Guerra já estão treinados para o combate.

Animais	Preço
Águia domesticada	50 m.p.
Boi	10 m.p.
Búfalo	20 m.p.
Burro	2 m.p.
Canários	1 m.p.
Cabra/Bode	5 m.p.
Cão comum	-
Cão de raça (Alão)	10 m.p.
Cavalo Comum	50 m.p.
Cavalo de Carga	75 m.p.
Cavalo de Guerra Leve	20 m.o.
Cavalo de Guerra Pesado	40 m.o.
Cavalo treinado	10 m.o.
Coelho	10 m.c.
Corvo ou Pombo Treinado	2 m.p.
Galinha	3 m.c
Ganso/Pato	1 m.p.
Gato de Raça	1 m.p.
Gavião domesticado	30 m.p.
Lebre	15 m.c.
Mula	10 m.p.
Ovelha/Carneiro	20 m.p.
Pônei	40 m.p.
Pônei de guerra leve	75 m.p.
Porco	10 m.p.
Vaca	30 m.p.

Transportes

São considerados transportes todos os tipos de engenho para facilitar a locomoção (por terra ou mar). Pequenos transportes como Carroças, Canoas, Bigas, etc., são fáceis de serem adquiridos. Transportes maiores, como Barcos, Carruagens, Veleiros, Galeras, etc., são mais difíceis de se encontrar à venda, ou apenas são comprados por encomenda.

Transportes	Capacidade	Preço
Barcaça escravista	45 pessoas + carga	400 m.o.
Barco a remo	2 pessoas	10 m.o.
Barco grande a remo	4 pessoas + carga	20 m.o.
Canoa	1 pessoa + carga	10 m.p.
Canoa de troncos	1 pessoa	5 m.p.
Canoa longa	2 pessoas + carga	50 m.p.
Caravela	60 pessoas + carga	500 m.o.
Carro de boi	2 pessoas + carga 2 TON	20 m.p.
Carroça	4 pessoas + carga 1,5 TON	40 m.p.
Carruagem (p/2 cavalos)	6 pessoas	20 m.o.
Carruagem pesada (p/4 cavalos)	6 pessoas + carga 3 TON	40 m.o.
Charrete rápida (p/2 cavalos)	2 pessoas	10 m.o.
Galera pequena	15 pessoas + carga	100 m.o.
Trenó p/ 10 cachorros	1 pessoa + carga	10 m.p.
Veleiro pequeno	8 pessoas + carga	50 m.o.

Residências

A compra de residências é geralmente um negócio complicado, pois envolve diversos fatores. Grande parte das residências são construídas sob permissão, no terreno de outra pessoa. Assim, o senhor da terra pode não autorizar o negócio. Geralmente, quem possui um pedaço de terra não quer vender por preço nenhum, e os locais onde a terra não tem dono (terra de ninguém) são zonas perigosas. Assim, se o personagem estiver pretendendo adquirir uma residência, ele terá que arrendar um terreno ou se arriscar em terra sem dono, e ainda "bancar" a construção (quanto mais longe de centros comerciais, mais caro será a construção),

Normalmente, só se consegue terras em locais civilizados mediante doação do nobre que tem autoridade sobre aquele local. Estas doações são feitas muito raramente e, mesmo então, apenas para servidores de confiança como recompensa por numerosos serviços relevantes.

Residências	Preço
Barraca de Lona (1 pessoa)	5 m.p.
Casa confortável (5 cômodos)	50 m.o.
Casa de ofício (Galpão, com 1 cômodo extra)	25 m.o.
Casa grande (10+ cômodos)	100 m.o.
Casa simples (3 cômodos)	12 m.o.
Castelo Grande 1000m² x 10km²	100.000 m.o.
Castelo pequeno 500m² x 4km²	25.000 m.o.
Choupana (2 cômodos)	40 m.p.
Farol	1000 m.o.
Fortaleza	10.000 m.o.
Forte	2.000 m.o
Muralha (50 metros)	50 m.o.
Tenda (4 pessoas)	10 m.p.
Torreão	5.000 m.o.

OBS: Não se esqueça do tempo de construção.

Estalagens

Em geral são locais destinados a pernoite ou mediante aluguel por um período curto de tempo.

Estalagens	Preço
Aluguel de uma Casa Confortável	10 m.p.
Aluguel de uma Casa Simples4	5 m.p.
Hospedagem barata (individual)	3 m.c.
Hospedagem boa (banho e cama de casal)	1 m.p.
Hospedagem coletiva (10 pessoas)	1 m.c.
Hospedagem média (individual com banho)	5 m.c.
Hospedagem nobre (cama de casal, banho e serviçal)	5 m.p.

Refeições

A tabela a seguir mostra todos os alimentos normalmente encontrados à venda, não incluído os animais acima transcritos, que também podem ser consumidos, que conforme seu tamanho poderá alimentar mais de uma pessoa.

Refeições	Preço
Água fresca	1 m.c.
Banquete nobre para 5 pessoas c/ bebidas e comidas variadas	60 m.p.
Banquete para 5 pessoas c/ bebidas e comidas variadas	20 m.p.
Barril d'água (5 litros)	5 m.c.
Cesta de frutas	3 m.c.
Condimentos (sal, alho, coentro, temperos diversos e etc)	5 m.p.
Copo de vinho bom	1 m.p.
Copo de vinho comum	2 m.c.
Especiarias (azeite, vinagre, pimenta, alecrim, ervas finas e etc)	20 m.p.
Grãos (500 gramas)	6 m.c.
Hortaliças e legumes	2 m.c.
Insetos comestíveis preparados - fritos ou assados (150 gramas) – aranhas, escorpião, grilos, gafanhotos, larvas e etc.	1 m.c.
Odre de vinho bom (1 litro)	1 m.p.
Odre de vinho comum (1 litro)	1 m.p.
Ração para animais (saco médio de 20 kg) – 3 dias	2 m.c.
Ração Semanal (carne seca e queijo)	3 m.p.
Refeição barata (moídos de frango e porco sem tempero ou peixe, pão e fruta)	3 m.c.
Refeição boa (carne bovina temperada e grãos)	3 m.p.
Refeição cara (carne nobre bovina temperada, carnes exóticas, grãos e etc)	5 m.p.
Refeição Normal (carne de frango ou suína e etc. pouco temperada e grãos)	5 m.c.
Tonel de vinho comum (5 litros)	4 m.p.
Ração para animais (saco grande 40 kg de Feno) – uma semana para um cavalo	4 m.c.

Vestimentas

Vestimentas	Preço
Cachecol de lã	4 m.c.
Capa	3 m.c.
Capa Longa	6 m.c.
Casaco de lã	6 m.c.
Chapéu de Palha	2 m.c
Cinto	2 m.c.
Cinto multiuso	1 m.p.
Cobertor	8 m.c.
Manta de carneiro	1 m.p.
Manto com capuz	8 m.c.
Par de botas	5 m.c.
Par de botas de couro	1 m.p.
Par de botas para Cavalaria	5 m.p.
Par de botas para Infantaria	5 m.p.
Par de luvas	3 m.c.
Par de luvas de couro	5 m.c.
Par de luvas metálicas (manoplas)	2 m.p.
Par de sandálias	2 m.c.
Pele de animal selvagem	5 m.p.
Roupa comum	3 m.c.
Roupa de linho	12 m.c.
Roupa intima	1 m.c.
Roupa para inverno	2 m.p.
Roupa tingida	6 m.c.
Sobretudo	3 m.p.
Tecido bom (1 metro)	5 m.c.
Tecido nobre (1 metro)	5 m.p.
Traje nobre (pronto)	30 m.p.

Material Profissional

Assim como os artífices precisam de equipamentos específicos para realizar suas tarefas, os personagens que possuírem as Habilidades Carpintaria, Trabalho em Metal e Trabalhos Manuais também precisarão de equipamento para usarem as suas Habilidades.

Neste item estarão listados grupos de ferramentas, os quais conterão o material essencial para o uso das Habilidades mencionadas. A maioria destes grupos pode ser transportada sem maiores transtornos. Caso algum deles não seja transportável isto estará escrito em sua descrição.

Materiais Profissionais	Conteúdo	Preço
Estojo de Cirurgia	Anestésico (Feito de Beladona) doses maiores poderiam ser letais, ópio, láudano. Seringa, agulhas, serrote, cateteres, colher de flecha, linha, faca, panos limpos, etc.	50 m.p.
Estojo de primeiros socorros (Recupera 200 de EF)	Bandagens, tala, pomadas cicatrizantes, agulha, fio, sal e etc.	10 m.p.
Estojo para arrombamento	Pé de cabra, martelo, haste de metal.	10 m.p.
Estojo para disfarces	Tinta facial, peruca, pó de arroz, acessórios e etc.	25 m.p.
Estojo para higiene pessoal	Sabonete, pano de rosto, pente, palito de dente, repelente, pinico e etc.	5 m.p.
Estojo para jogos	Dados, cartas, copos, peças e etc.	1 m.p.
Estojo para pesca	Anzol, linha, puçá, faca, tarrafa, rede, vara de pesca e etc.	12 m.p.
Estojo para trabalho em metal	Carvão mineral, fole, fôrmas diversas, jogo de torquês, malho, martelos e pedra de amolar.	50 m.p.

Estojo para trabalhos em madeira	Machadinha, serrote pequeno, cola, pregos, martelo, drena, plaina e etc.	30 m.p.
Estojo para trabalhos manuais	Agulha, barbante, cola, dedal, fios, linhas, martelinho, navalha, tachas e tesoura.	3 m.p.
Material completo para construção, agricultura ou mineração	Pá, balde, picareta, inchada, arado, peneira, vassoura, roldanas, cordas, gancho e etc.	80 m.p.
Material completo para escalada	100 metros de corda, ganchos, 10 pítons, e etc.	20 m.p.
Material completo para laboratório de venefício, herbalismo ou de alquimia.	Almofariz ou pilão; balança; colheres de tamanhos variados; facas de tamanhos diferentes; frascos de vidro, de tamanhos e formas diferentes; fogareiro a óleo; funis; lamparina; panelas de cobre e de barro; tigelas de madeira ou cerâmica; etc.	20 m.p.
Material completo para montaria	Cela, cabresto, ferradura, rédeas e etc.	12 m.p.
Material completo para trabalhos em metais	Bigorna, fornalha e estojo para trabalho em metais. Este conjunto não pode ser transportado.	10 m.o.
Material para Destravar Fechaduras	Gazuas, alicates, serra pequena, lima, pó de chumbo negro, grafite, etc	3 m.p

Instrumentos Musicais

A presente listagem abrange os instrumentos musicais conhecidos em Tagmar, sendo de grande procura principalmente pelos bardos. Para que este consiga evocar um de seus encantos precisará de algum instrumento musical contido nesta listagem.

Fica a critério do mestre a exigência de determinado instrumento para um específico encanto evocado pelo bardo. Exemplo: com um apito não seria prudente permitir a evocação de uma magia Ancestral de bardo, sendo necessário um instrumento melhor elaborado, com diversas notas musicais.

Instrumentos	Preço
Alaúde	30 m.p.
Apito	1 m.c.
Atabaque	6 m.c.
Balalaica	12 m.p.
Bandolim	20 m.p.
Banjo	10 m.p.
Berrante	1 m.p.
Chocalho	3 m.c.
Clarineta	3 m.p.
Flauta de madeira	12 m.c.
Flauta longa de metal	3 m.p.
Gaita	6 m.p.
Harpa	50 m.p.
Pandeirola	5 m.c.
Rabeca	8 m.p.
Sino	2 m.c.
Tambor	1 m.p.
Triângulo de metal	3 m.c.

Gemas e Pedras preciosas

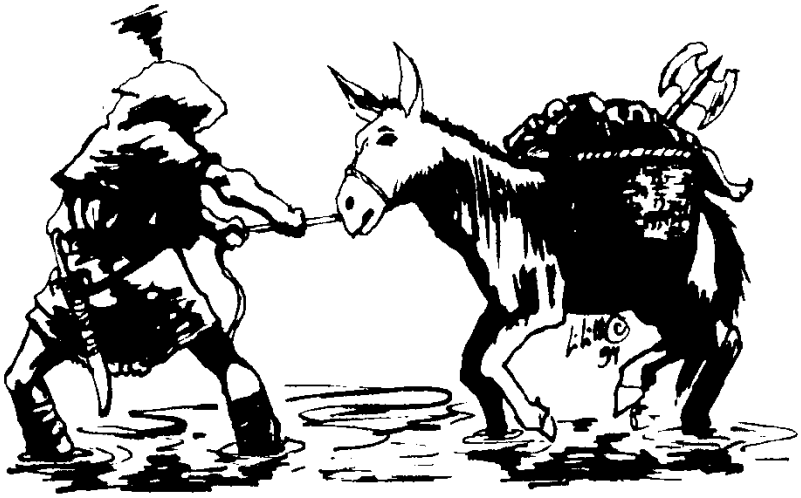
Itens	Raridade	Preço (1g)
Âmbar, Quartzo, Obsidiana	Rotineiro	1 m.p.
Ametista, Topázio, Granada, Citrino	Fácil	5 m.p.
Perola, Opala, Agua Marinha	Médio	20 m.p.
Opala Preta, Perola Negra, Turmalina	Dificil	50 m.p.
Turmalina Bicolor, Safira, Esmeralda	Muito Dificil	20 m.o.
Rubi e Diamante	Absurdo	50 m.o.
Diamante Vermelho	Impossível	500 m.o.

Míscelâneas

Entram nesta lista todos os itens de uso geral. Com exceção de alguns poucos, os itens mostrados na tabela a seguir são facilmente encontrados em qualquer lugar.

Itens	Preço
Água abençoada (250 ml) Causa 1 de dano na EF ou 4 na EH, reduz em 1 a RM "não acumula". Funciona contra demônios e mortos vivos. Este item é feito por Sacerdotes com a magia Sagração.	5 m.c.
Alforje	3 m.p.
Alforje grande p/ montaria	12 m.p.
Algemas	1 m.p.
Algibeira (500 g)	1 m.p.
Aljava	5 m.p.
Ampulheta	8 m.p.
Artesanato	3 m.c.
Bacia para banho	5 m.c.
Bainha para punhais e espadas	12 m.c.
Balança	12 m.p.
Baú c/ hastes de metal	2 m.p.
Baú de madeira (até 10 kg)	5 m.p.
Baú de madeira grande (até 20 kg)	10 m.p.
Barras de Ferro Bruto	10 m.p.
Bengalas e raquete para neve (par)	5 m.p.
Bijuterias e penduricalhos (unidade)	2 m.c.
Cachimbo	3 m.c.
Cadeado grande	3 m.p.
Cadeado médio	1 m.p.
Cadeado pequeno	8 m.c.
Cama de palha	1 m.p.
Caneca de madeira	2 m.c.
Cantil (1 litro)	6 m.c.
Canudo de respiração para mergulho	12 m.c.
Cola natural	1 m.p.
Coleira de couro	8 m.c.
Coleira de metal	2 m.p.
Componentes místicos	10 m.p.
Corda (20 metros)	1 m.p.
Corda trançada (50 metros)	8 m.p.
Corrente de metal (5 metros)	3 m.p.
Corrente de metal grossa (5 metros)	5 m.p.
Escada de madeira de 10 metros	2 m.p.
Escada de madeira de 5 metros	1 m.p.
Espelho de cobre	1 m.p.
Espelho de prata	10 m.p.
Estopa	1 m.c.
Fechadura complexa	5 m.p.
Fechadura normal	1 m.p.
Fechadura simples	5 m.c.
Feno (10 kg)	1 m.c.
Ferradura para neve	8 m.p.
Flores	2 m.c.
Frasco de cerâmica	5 m.c.
Frasco de coco	3 m.c.

Frasco de metal	8 m.p.
Frasco de vidro	5 m.p.
Fumo (300 g)	3 m.c.
Funil	6 m.c.
Gaiola para pássaros	3 m.c.
Gancho	4 m.p.
Gancho de três pontas	10 m.p.
Giz de cera (10 unidades)	5 m.c.
Incensos (10 unidades)	3 m.c.
Lamparina a óleo (100 ml, 4 horas, ilumina 3 m² lugar fechado)	12 m.c.
Lamparina a vela (1 h, 3 m² lugar fechado)	5 m.c.
Lanterna a óleo (1 L = 48 horas)	5 m.p.
Lanterna direcional	8 m.p.
Leque	5 m.c.
Leque ornamentado	8 m.p.
Maca	6 m.p.
Mochila de Aventureiro (50 kg)	12 m.p.
Mochila de Couro (10 kg)	12 m.c.
Mochila de pano fivelada (5kg)	10 m.c.
Mochila grande (20 kg)	5 m.p.
Mochila para provisões (5 kg)	6 m.c.
Navalha	1 m.p.
Odre 1 L	6 m.c.
Óleo de lanterna (500 ml, dura 24 h)	1 m.p.
Papiro (unidade)	3 m.c.
Pederneiras	5 m.c.
Pena e tinta	5 m.p.
Pergaminho (unidade)	8 m.p.
Pítons para alpinismo (10 unidades)	5 m.p.
Porta mapas	3 m.c.
Rédeas para cães puxadores de Trenó	3 m.p.
Remos	2 m.p.
Repelente vegetal	2 m.p.
Saco de dormir	12 m.c.
Saco grande (5 kg)	5 m.c.
Saco pequeno (1,5 kg)	2 m.c.
Sementes para plantio (diversos)	1 m.p.
Símbolo sagrado de ferro	1 m.p.
Símbolo sagrado de madeira	2 m.c.
Símbolo sagrado de ouro	80 m.p.
Símbolo sagrado de prata	8 m.p.
Tábuas de Madeira comum	6 m.c.
Tábuas de Madeira maciça	12 m.c.
Tábuas de pedra	8 m.p
Tábuas de pedra nobre	30 m.p.
Tochas (10 uni. Dura 1 hora)	2 m.p.
Travesseiro de penas de ganso	8 m.p.
Utensílios de cozinha	12 m.p.
Utensílios de limpeza	8 m.p.
Vela (10 uni.)	1 m.p.
Velas coloridas para ritual (10 uni.)	3 m.p.



7.3 Peso Carregado

Não é incomum um Mestre surpreender os jogadores colocando cargas demasiadamente pesadas em seus personagens. Os jogadores querem sempre estar preparados para quaisquer eventos durante uma aventura. O Mestre deve ficar atento para evitar absurdos do tipo: um Guerreiro carregando 4 espadas, 2 escudos, 6 lanças, um arco, além de sua armadura de cota de malha completa e mochila com tochas, ferramentas, rações, etc.

No início da aventura, verifique o que cada personagem está carregando e repita esta verificação regularmente. Aplique imediatamente qualquer penalidade por excesso de carga. Assim, logo os jogadores estarão respeitando estas regras. Este item se dedica a indicar o quanto um personagem estará limitado em seu movimento e habilidades conforme o peso que ele esteja carregando.

O método procura ser o mais simples e rápido possível, no entanto, colocar certo realismo em termos de quanto alguém pode carregar. Este casamento entre realismo e rapidez é extremamente importante para o bom andamento da aventura.

Com o uso deste método, será obtida uma faixa de carga para o personagem. Esta será: pouco, medianamente, muito, ou totalmente carregado. Tal faixa vai influenciar na **Velocidade do personagem (veja a regra de movimentação)** e no uso de **algumas habilidades (veja as descrições das habilidades)**.

A análise será feita por partes. São 5 faixas de peso carregado:

- Pouco carregado;
- Medianamente carregado;
- Muito carregado;
- Totalmente carregado;
- Impossível - o personagem pode até conseguir erguer, mas não consegue carregar (andar com o peso).

Cada tipo básico de armadura confere um peso carregado inicial.

- Armadura Leve - Pouco carregado
- Armadura Média - Medianamente carregado
- Armadura Pesada - Muito carregado

O mestre deve olhar para o equipamento carregado do personagem e determinar um aumento (ou não) de faixa. Armas normalmente pesam pouco e não mudam a faixa, mas se o usuário estiver com armas pesadas, escudo grande e elmo o mestre deve subir uma faixa. Caso ele esteja carregando outras coisas pesadas o mestre deve então subir mais uma faixa. Personagens com força 4 podem reduzir 1 nível a faixa do peso carregado. Com Força 5 ou mais a redução é de 2 níveis.

Exemplo: *Um grupo é formado por um ladino, um rastreador e um guerreiro. O ladino tem Força 1 e está usando uma armadura de couro, uma espada e um pequeno escudo. Com base nisto o ladino está Pouco Carregado. O Rastreador tem Força 3 e usa uma cota de malha parcial, um escudo e uma espada de mão e meia. Ele então está Medianamente Carregado. Já o Guerreiro possui Força 4 e está usando uma armadura pesada, logo ele estaria Muito Carregado, mas ele está carregando também uma arma pesada e um escudo pesado e isto aumenta em 1 nível a faixa de carga, então ele estaria Totalmente Carregado. Mas como o guerreiro possui Força 4, ele desce uma faixa e passa estar Muito Carregado.*

Opcionalmente os Mestres mais exigentes podem usar o peso dos equipamentos (não contando a armadura) para determinar o aumento para além da faixa básica dada pela armadura. A Cada 15 Kg extras (além da armadura) deve-se mudar uma faixa. A cada ponto de força a pessoa pode carregar 15 Kg extra sem mudar de faixa. Personagens com Força -1 não podem usar armaduras pesadas e o aumento da faixa é a cada 10 Kg. Os com Força -2 não podem usar armaduras médias ou pesadas e o aumento da faixa é a cada 5 Kg.

Exemplo: *O mesmo Ladino do exemplo anterior está na faixa de Pouco Carregado, mas decide carregar um baú de 45 Kg. Como ele tem Força 1 ele poderia carregar apenas 15 Kg sem penalidades, e pelos 30 Kg extras, ele então pula duas faixas para cima, ficando Muito Carregado.*

7.4 O Comércio em Tagmar

O comércio em Tagmar é feito basicamente de duas formas: em centros comerciais (cidades) e através de mercadores ambulantes.

O comércio nas cidades é normalmente mais variado e com um preço mais equilibrado, devido à concorrência. Só nos grandes centros (grandes cidades e portos) é que se encontram itens raros e caros, bem como mão-de-obra especializada (artesãos, armeiros, mestres-de-obras, navegadores, etc.).

Os mercadores ambulantes são a única forma de comércio nos locais distantes dos grandes centros, pois nas pequenas cidades e vilarejos pouco comércio há. O jogador deverá lembrar-se que uma boa barganha pode ser obtida, caso o personagem tenha a Habilidade Barganha.

7.5 Variação de Preços - A Lei da Oferta e Procura

Comprar uma refeição em uma estalagem na cidade é algo normalmente fácil e barato. Comprar a mesma refeição no mesmo local após três meses de cerco passa a ser uma aventura por um produto caríssimo. Do mesmo modo, contratar um navegador para viajar para um local conhecido é mais fácil e barato do que contratá-lo para explorar terras desconhecidas.

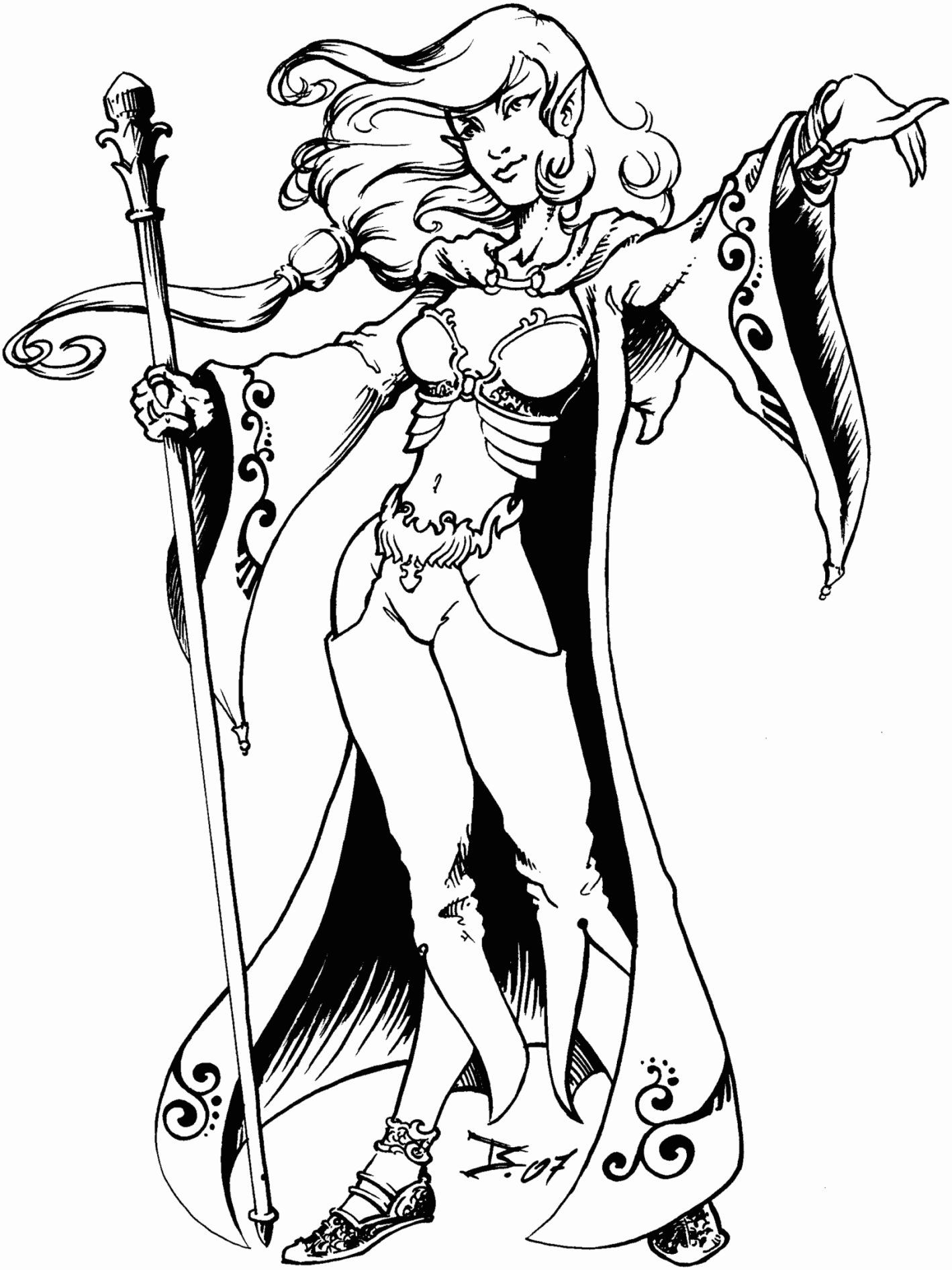
O moral disto tudo é que a Lei da Oferta e da Procura determina o preço de qualquer produto. Devendo sempre ser levada em consideração. O Mestre do Jogo deverá determinar qual das situações abaixo se aplica ao momento:

Normal: é a situação comum; não há secas, guerras, epidemias, etc. que aumentem os preços dos produtos. Os preços dados neste capítulo são usados normalmente;

Difícil: existem dificuldades para se obter o produto; uma guerra entre países vizinhos, situação anormal, mas não necessariamente perigosa (viajar para regiões desconhecidas), etc. O Mestre do Jogo pode exigir que um personagem tente rolar um Comércio Difícil para obter o produto (alternativamente, o Mestre pode exigir que o jogador interprete a busca feita pelo personagem). Mesmo que o produto seja encontrado, ele custará o dobro do preço listado. Obviamente, isto se aplica apenas a produtos que sejam afetados pela crise. Um produto oriundo dos países que estão em guerra é um bom exemplo;

Absurda: a situação é terrível. Isto se aplica a procura de produtos em meio a uma guerra, cerco ou outra situação obviamente muito perigosa, como viajar por uma região cheia de monstros. Pouquíssimas pessoas terão o produto procurado e mesmo essas pessoas não desejarão vender estes produtos. Um Comércio Absurdo (ou a interpretação da situação) é necessário somente para encontrar o produto. Mesmo então, o Mestre pode exigir que uma Persuasão Difícil seja rolada para convencer quem possui o produto a vendê-lo, por fim, o produto custará o quíntuplo do preço listado na tabela.

Evolução



8 Evolução

A aventura terminou e os jogadores devem ser recompensados. Tal "premiação" assume duas facetas: a mais importante é a dos pontos de experiência que permitem ao jogador evoluir seu personagem, tomando-o mais poderoso e hábil.

Muitos jogadores iniciantes se perguntam o que é aquele espaço na ficha do personagem onde diz "Experiência". A Experiência não é somente um número que indica quanto falta para seu personagem passar para o próximo estágio. Esse valor simboliza a soma de todo o aprendizado pelo qual o personagem passou durante suas aventuras. A experiência se divide em dois valores, a experiência atual e a experiência para o próximo estágio.

Atual: É a quantidade de experiência acumulada até o momento pelo personagem.

Próximo Estágio: É o valor de experiência que o personagem precisa ter antes de atingir o próximo estágio. Esse número aumenta a cada estágio alcançado. Para maiores informações, consulte a tabela específica no livro.

8.1 Como distribuir experiência

Para entendermos como distribuir a experiência, vamos falar brevemente sobre o que seria uma cena. Em Tagmar, uma cena é um conjunto de eventos delimitados pelo *Mestre* que avançam algum objetivo da história narrada. Uma cena pode ser um combate somente, uma interpretação dos jogadores ou até mesmo uma combinação de ambas. Isso dependerá da duração desses eventos, e fica completamente a critério do *Mestre*. Normalmente um combate de duração média ou uma interpretação mais demorada já podem ser consideradas uma cena cada.

Ex.: *"Fábio é o Mestre na mesa onde João, Junior e Márcio jogam. Para a sessão de jogo de hoje, Fábio imaginou duas cenas, uma onde o grupo rapidamente investiga um assassinato, terminando em um combate com o assassino, e outra cena na sequência onde o grupo procura pistas sobre o grupo ao qual tal assassino pertence. Ao completar o combate, os personagens de João, Junior e Márcio receberão experiência de acordo com sua participação na cena. Caso decidam jogar mais naquele dia e consigam descobrir pistas sobre o grupo de assassinos, receberão mais experiência. Caso contrário, a experiência da segunda cena fica para a próxima sessão de jogo!"*

Valores de experiência

A cada cena narrada, seja um combate ou simplesmente uma momento de interpretação, os jogadores presentes recebem experiência de acordo com sua participação. O *Mestre* avalia o que cada personagem fez na cena, e soma o total de experiência adquirida.

- Aqueles que participaram da cena interpretando os personagens ou não atrapalhando a cena: +2 pontos de experiência
- Aqueles que tiveram alguma solução criativa para a cena: +1ponto de experiência
- Aqueles que interpretaram muito bem seu personagem: +1 ponto de experiência
- Os exemplos acima são uma base, caso o Mestre seja inexperiente. Ele pode também colocar condições extras para distribuir experiência a seu critério.
- Outros exemplos mais específicos poderiam ser:
- Aqueles que decidiram enfrentar os guardas que tentavam abusar de uma jovem na ruela escura da cidade: +1 ponto de experiência
- Aqueles que decidiram procurar armadilhas na sala principal do templo: +1 ponto de experiência
- Aqueles que conseguiram convencer os guardas a auxiliar o grupo no combate: +1 ponto de experiência

Vamos ver um exemplo na prática?

Ex.: *"O combate que o Mestre Fábio planejou acabou, e com ele a cena que consistia da investigação do paradeiro do assassino e o combate em si. Os personagens de João, Junior e Márcio derrotaram o assassino. Fábio vai distribuir a experiência.*

O personagem de João, o anão guerreiro Adrik, por ser muito irritado não aceitou a provocação sobre sua altura e esmurrou um bardo que cantava na praça da cidade (interpretação muito boa do personagem +1 ponto de experiência), participou do combate (participação +2 pontos de experiência), tomou a decisão de trancar a porta do cômodo onde estavam, impedindo que mais assassinos entrassem (solução criativa +1 ponto de experiência). Adrik recebe portanto +4 pontos de experiência dessa cena.

Já o personagem de Junior, o ladrão El Gato, participou do combate (participação +2 pontos de experiência), durante o combate decidiu se esconder nas sombras para conseguir achar uma saída alternativa daquele local, já que Adrik trancou a porta por onde assassinos tentavam entrar (solução criativa +1 ponto de experiência), e enquanto o grupo fugia, decidiu roubar uma bolsa de moedas do comerciante que passava na multidão (interpretação muito boa do personagem +1 ponto de experiência). El Gato recebe +4 pontos de experiência.

O personagem de Márcio, o pequenino sacerdote Mantis, descobriu a localização da guilda de assassinos (solução criativa +1 ponto de experiência), e participou do combate (participação +2 xp). Mantis recebe +3 pontos de experiência."

Negar experiência, uma atitude a ser evitada

Vamos falar um pouco sobre não dar experiência? Para alguns, essa é uma postura válida no caso de um jogador que não participa. Essa é uma atitude que deve ser evitada. Normalmente, sistemas de RPG aconselham que se o jogador não interpretar o personagem em uma cena ou se recusar a participar de um combate sem justificativa alguma, a experiência não deve ser concedida. Bom, vamos ser sinceros, esse é um jogo para integrar todos na mesa, e essa atitude pode ocasionar em brigas no grupo. Ao invés disso, o grupo ou o *Mestre* devem conversar com o jogador e tentar entender o que está acontecendo, achando um meio termo onde todos ficarão satisfeitos com o desenrolar das mesas. Lembre-se, RPG é um jogo para interação social, e cada sessão deve ser prazerosa para todos.

Finalizando: A distribuição da experiência é subjetiva, seguindo os objetivos e eventos delimitados pelo *Mestre* . O aconselhável é sempre adotar o valor mínimo de 2 pontos de experiência por cena a cada personagem do jogador que esteja na sessão do jogo.

Avanço Sem Experiência

Aqui, deixamos uma regra opcional para o *Mestre* que prefere não controlar a quantidade de experiência do grupo. Essa regra consiste no *Mestre* aumentar o estágio dos personagens dos jogadores quando o grupo alcançar algum ponto importante na campanha. Este ponto de aumento de nível fica a cargo do *Mestre* e de como o mesmo planejou o desenvolvimento da história.

Exemplo: *"Fábio é o Mestre em um grupo onde Junior, João e Márcio jogam. Na campanha de Fábio, o grupo deve descobrir o motivo das pessoas de uma* cidade passarem no momento por surtos de raiva. Na sessão de hoje, os personagens finalmente descobriram que a nascente do rio foi usada para propagar uma poção de ira altamente concentrada. Após o grupo dormir, Fábio avisa aos jogadores que os personagens agora estão no estágio 2."

8.2 Calculando o Estágio do Personagem

Todos os personagens se iniciam no primeiro estágio e, conforme ganhem experiência (participando de aventuras) aumentam pouco a pouco este marcador de poder.

Sempre que um personagem passa de Estágio há uma mudança significativa em seu poder: aumenta sua Energia Heroica, suas Habilidades melhoram, aprimora sua capacidade com armas, novos encantos podem ser aprendidos, etc.

Estas melhorias são chamadas de "evolução dos personagens" e serão vistos em detalhes nos tópicos a seguir.

Ao final de cada aventura, some todos os pontos de experiência ganhos à sua quantidade de pontos anterior, passando este a ser o seu novo total. Agora, veja na tabela à seguir qual o Estágio correspondente a este número de pontos; se você passou de Estágio, vá para o próximo item.

Estágio	De	Até	Estágio	De	Até
1	0	10	21	586	645
2	11	20	22	646	705
3	21	30	23	706	765
4	31	45	24	766	825
5	46	60	25	826	895
6	61	75	26	896	965
7	76	95	27	966	1035
8	96	115	28	1036	1105
9	116	135	29	1106	1185
10	136	165	30	1186	1265
11	166	195	31	1266	1345
12	196	225	32	1346	1425
13	226	265	33	1426	1515
14	266	305	34	1516	1605
15	306	345	35	1606	1695
16	346	385	36	1696	1785
17	386	435	37	1786	1885
18	436	485	38	1886	1985
19	486	535	39	1986	2085
20	536	585	40	2086	2185

8.3 Passando de Estágio

Ao passar de Estágio o jogador deve calcular e escrever na ficha várias coisas:

Atributos

1. Escrever o novo estágio na sua ficha;
2. Verificar se seu personagem recebeu Pontos para aumentar os Atributos; Isto ocorre a cada 2 níveis depois do estágio 2, ou seja: estágios 3, 5, 7, 9, ...
3. Aumentar sua Energia Heroica (veja os detalhes mais abaixo no item 'Energia Heroica');
4. Calcular sua nova Resistência Física = Estágio + Atributo Físico;
5. Calcular sua nova Resistência à Magia = Estágio + Atributo Aura;

Habilidades

1. Receber seus pontos de Habilidades (tabela abaixo);
2. Adquirir suas Habilidades ou aumentar o nível das existentes, os custos estão descritos no capítulo III e também na própria ficha do personagem;
3. Guardar os pontos que sobraram na sua ficha;
4. Determinar os seus novos Totais nas Habilidades. Basta somar o total da habilidade ao atributo associado;

Profissão	Pontos para Aquisição	Grupos Penalizados	Habilidades Aprimoradas
Bardo	16	Nenhum	Arte
Guerreiro	14	Influência	Aplicar Esforço
Ladino	22	Nenhum	Ações Furtivas
Mago	12	Manobra	Misticismo
Rastreador	14	Profissional	Seguir Trilhas
Sacerdote	12	Subterfúgio	Religião

Combate

1. Receber seus pontos de combate e os pontos de Técnicas de Combate (veja a tabela abaixo);
2. Adquirir seus Grupos de Armas ou aumentar o nível dos existentes, os custos estão descritos no capítulo IV.
3. Atualizar sua tabela de armas de acordo com as Grupo de Armas compradas ou que tiveram o seu nível aumentado;
4. Calcular o dano das armas recém-adquiridas;
5. Adquirir suas Técnicas de Combate ou aumentar o nível das existentes, os custos estão descritos no capítulo IV.

Profissão	Pontos para Grupos de Armas	Pontos para Técnicas de Combate
Bardo	3	6
Guerreiro	10	12
Ladino	7	12
Mago	1	3
Rastreador	5	9
Sacerdote	5	9

Magia

1. Verificar o seu novo número de pontos de Karma, no caso de seu personagem pertencer a uma profissão mística que é igual a: (Valor do atributo Aura +1) * (Estágio atual + 1);
2. Ver o número de pontos que seu personagem recebeu para melhorar suas magias ou adquirir novas que é igual a:
   Atributo Correlacionado X 2 + 7. O atributo correlacionado pode ser visto na tabela abaixo:
3. Comprar novas magias, ou melhorar as que já possuía. Consulte no capítulo IV as tabelas específicas para a sua profissão;

Profissão	Atributo usado para comprar
Sacerdote	Carisma
Mago	Intelecto
Rastreador	Percepção
Bardo	Carisma

Energia Heroica

Para o personagem que estiver passando de estágio é muito importante descobrir a sua nova Energia Heroica (EH). Proceda da seguinte forma: jogue 1d10 e verifique qual a sua EH na tabela a seguir na coluna de sua profissão. Some o valor do atributo Físico ao número resultante e a sua EH atual. Esta é a sua nova Energia Heroica

Como uma regra complementar e opcional, o mestre pode conceder um bônus para os personagens que demonstraram bravura em combate ou um redutor para os personagens covardes. Este bônus/penalidade será contado em separado e são chamados de Pontos de Heroísmos e ou de Pontos de Covardia. Aconselha-se o uso do bônus/penalidade de heroísmo levando em conta como o personagem se comportou de uma forma geral nos combates. Não se esqueça que eles influenciam no cálculo da nova Energia Heroica e recomenda-se aos mestres manterem anotações a respeito da participação dos personagens em combate. O mestre autorizando o uso desta regra, os pontos de Heroísmo/Covardia passam a serem obrigatórios de serem aplicados na passagem de Estágio e não podem ser acumulados para o próximo Estágio. O que não for gasto será perdido.

1d10	Guerreiro	Ladino	Sacerdote	Mago	Rastreador	Bardo
1-2	6	4	4	2	5	3
3-4-5	7	5	5	3	6	4
6-7-8	8	6	6	4	7	5
9-10	9	7	7	5	8	6

Bônus:

1 Ponto de Heroísmo Extra: Elimina-se a 1ª Linha do sorteio.

2 Pontos de Heroísmos Extras: Elimina-se a 1ª e 2ª linha do sorteio.

3 Pontos de Heroísmos Extras: Elimina-se a 1ª, 2ª e 3ª linha do sorteio.

Redutores:

1 Ponto de Covardia Extra: Elimina-se a 4ª linha do sorteio.

2 Pontos de Covardias Extras: Elimina-se a 4ª e 3ª linha do sorteio.

3 Pontos de Covardias Extras: Elimina-se a 4ª e 3ª e 2ª linha do sorteio.

Pontos para Aumentar os Atributos

Todo personagem ganha 1 ponto de Atributo a cada 2 níveis evoluídos, podendo estes pontos ser usados para aumentar seus atributos principais (Força, Físico, Agilidade, Carisma, Aura, Intelecto e Percepção) da mesma maneira como se definem os atributos iniciais. Dessa forma, para aumentar um atributo 0 para 1 deve-se gastar 1 ponto de atributo, mas para aumentar um atributo 3 para 4 deve-se gastar 4 pontos. Os pontos de Atributo recebidos ao passar dos níveis podem ser gastos imediatamente ou acumulados em sua ficha para aumentar atributos maiores

As regras para o aumento dos atributos são as seguintes:

- O personagem não poderá ultrapassar o limite racial ao aumentar seus atributos;
- Um mesmo atributo pode ser aumentado, no máximo, duas vezes;
- O personagem só pode aumentar atributos que tenha usado frequentemente (a critério do Mestre de Jogo), não faz sentido o Guerreiro que nunca usa a cabeça aumentar Intelecto ou o Mago que jamais usa Habilidades físicas aumentar Agilidade;
- É permitido amenizar ou mesmo anular atributos negativos, desde que as outras regras sejam seguidas.

OBS: estas regras são válidas tanto para personagens construídos por pontos quanto para personagens criados através de sorteio de atributos.

8.4 Evolução

Ao final de cada aventura, os heróis vividos pelos jogadores incluem mais uma lista de glórias ou tragédias à história de suas vidas.

Aos poucos, eles ganham experiência e vivência. Através das situações de perigo, armadilhas mortais, charadas fantásticas, magias arcanas e criaturas assustadoras (dentre outros fatores) os personagens deixam de ser iniciantes, passando a veteranos, chegando um dia, quem sabe, a mestres lendários em suas categorias (Guerreiros, Magos, Ladrões, etc.).

No jogo, esta evolução é levada em conta, e você verá nos próximos itens como levar a cabo o avanço de seu personagem em direção ao engrandecimento pessoal.

Experiência

Tudo que o seu personagem aprende nas aventuras em que participa é simbolizado pelos pontos de experiência. Este valor começa em zero (o início das aventuras do herói). Conforme o seu desempenho durante a sessão de jogo, o Mestre de logo lhe dará mais ou menos pontos.

O normal é se receber 2 pontos por evento ou fase maior de uma aventura (geralmente, existem de 3 a 6 destas cenas por história jogada). Apesar disto, é possível se receber 1 ou mesmo nenhum ponto de experiência (dependendo da situação), assim como é também possível se receber 3 ou até 4 pontos (sendo este último muito raro).

Vão se somando os pontos recebidos em cada aventura até chegar a um patamar tal que seu personagem sobe um degrau na escala de poder: aumenta um Estágio.

A distribuição dos pontos de experiência é subjetiva, variando de acordo com a situação e o Mestre. Por isto, não se espante se um grupo de Estágio 10 não ganhar nenhum ponto de experiência por derrotar meia dúzia de orcos comuns. Mais detalhes sobre como distribuir Experiência podem ser visto no capítulo X.

Evolução dos Arquétipos

Como você já deve ter lido, um dos objetivos do jogo é aumentar seu estágio. Ele representa sua capacidade, seu poder, e permite a entrada em aventuras mais perigosas, porém mais lucrativas. Enfim, a evolução do personagem é medida pelo seu Estágio.

A evolução é de certa forma um paradoxo, pois o arquétipo perde sua característica de padrão básico, já que você irá modificá-lo de acordo com suas escolhas e sua sorte ou azar. Ou seja, ele irá se personalizar.

Quando houver a passagem do primeiro para o segundo estágio, faça o seguinte: primeiro tire uma cópia da ficha do personagem, pois você passará a usá-la. Transcreva todas as características da folha do arquétipo para o local equivalente na ficha (características básicas, raça, EH, etc.). O nível de todas as Habilidades que o arquétipo possui é 1 (as escritas na ficha do arquétipo). No combate, o nível nos grupos que ele aprendeu (escritos na parte de combate da ficha do arquétipo) também é 1, assim como o nível das magias, que ele conhece.

As lacunas podem ser preenchidas através dos Roteiros de Criação de cada capítulo.

Evolução das Criaturas

Uma queixa bastante comum entre jogadores que gostam muito de ter personagens com companheiros animais é que eles não evoluem, sendo, eventualmente deixados para trás conforme o personagem vai ganhando poder. Esta queixa se aplica principalmente àqueles que se ligam a animais através de magias, como por exemplo: o encantamento Elo Animal.

O Mestre pode aplicar a regra a seguir, caso ache que o personagem tem um verdadeiro afeto ao seu animal. Algumas perguntas que o Mestre pode fazer para ter certeza disto são:

- O personagem manda o animal à frente para investigar o terreno?
- Quer que ele enfrente criaturas que podem matá-lo facilmente?
- Chama o animal pelo nome de sua raça ao invés de dar um nome a ele?
- Deixa o animal para trás caso seja necessário fugir? Não se lembra de comprar alimento especial para o animal?

Caso a resposta a uma ou mais destas perguntas seja afirmativa, então o personagem provavelmente encara a criatura como uma arma, e esta regra não deve ser utilizada. Não se esqueça: **a palavra do Mestre é FINAL!!!**

Pela própria natureza da magia, Rastreadores que tenham usado um dos efeitos de duração permanente do encantamento Elo Animal sempre ganham o benefício desta regra.

Outros personagens também podem ser beneficiados, mas apenas se demonstrarem, ao longo do tempo, verdadeiro afeto por seus companheiros animais, como explicado acima. Isso é possível mesmo que eles não usem magia para se ligarem ao animal.

Caso o personagem ganhe este benefício, o seu animal passa a receber pontos de experiência dados pelo Mestre (exatamente como se fosse um personagem), considerando que ele tem o mínimo para o seu Estágio inicial.

É importante notar que os animais não têm condições de dar grandes ideias ou resolver situações mais intelectuais (afinal, eles têm Intelecto l, não são racionais!). Este fato fará com que eles ganhem menos pontos que os heróis, a não ser em cenas de combate.

Cada vez que ele tiver o bastante em pontos de experiência para passar para um novo Estágio, ele ganhará: um rolamento na tabela de ganho de EH como se fosse um Ladrão, o resultado sendo somado à sua EH; +1 em todas as suas Colunas de Ataque; +1 em sua Resistência Física e à Magia, +1 para o seu Moral. Também poderá se evoluir as suas Habilidades e Técnicas de Combate, mas fica cargo do Mestre.

Uma situação semelhante é a de grupos onde uma criatura se aliou a eles por um longo tempo . Por exemplo: uma Ninfa se apaixona pelo personagem e resolve segui-lo em suas aventuras, ou em uma longa campanha nas florestas de Ludgrim, o grupo ganha apoio de um Guerreiro centauro, chamado Arctus cascos de aço, que acaba se tomando um personagem mais querido (e desenvolvido) que alguns membros do grupo. Obviamente, estes seres podem (e devem) receber experiência do Mestre; caso contrário; em breve eles terão sua EH muito abaixo da média necessária para participar de aventuras.

Aconselha-se que se use a mesma regra acima, tanto de aumento de EH quanto de evolução nas Habilidades, ataques, resistências físicas, à magia e moral. O Mestre deve, no entanto, deve tentar mantê-lo em um estágio sempre abaixo dos heróis, ou ele roubará a cena.

Tesouros

9 Tesouros

Grandes desafios, grandes recompensas. É importante que toda aventura possua, além dos perigos mortais, criaturas estranhas e combates perigosos, urna gratificação à sua altura esperando os bravos heróis, personagens dos jogadores.

Existem diversos modos de recompensá-los. A simples satisfação de completar a aventura (ou simplesmente sobreviver a ela) já é bem-vinda. A experiência recebida com suas ações também é bastante gratificante e avançar um Estágio é um dos objetivos de todo jogador.

Neste capítulo, falaremos sobre algo diferente, aquilo que nos atrai para situações perigosas. Algo que é tão importante nas lendas quanto os monstros e criaturas ameaçadoras: os tesouros! Sejam estes tesouros monetários ou mágicos.

A divisão acima procura diferenciar os itens valiosos pela riqueza material (como moedas, joias, pedras preciosas, etc.) dos objetos mágicos, material raro e valioso pelo poder que dá ao seu possuidor.

Em ambos os casos, cabe ao Mestre de Jogo fazer com que a recompensa não seja excessiva ou muito escassa, mas sim na medida certa. A concessão destas recompensas deve ser subordinada a diversos fatores, como: sucesso na missão determinada pelo enredo, vitórias em combates, as ações individuais dos personagens, etc.

O Mestre deve conceder aos jogadores recompensas de maneira a não deixar o grupo demasiadamente rico ou poderoso. Normalmente, uma recompensa será oferecida aos personagens pelo cumprimento de uma missão. Os jogadores poderão, no decorrer da aventura, encontrar tesouros adicionais; evite apenas que estes ultrapassem de maneira absurda o valor da recompensa oferecida, desvalorizando a missão e retirando o realismo da aventura. Crie os tesouros com antecedência e equilibre-os em função do grupo e da aventura.

Tenha especial cuidado com a concessão de itens mágicos. Eles podem desequilibrar completamente uma aventura ou campanha. Procure adequar os itens ao estágio do grupo. Finalmente, faça com que os jogadores percebam que um tesouro é obtido através de dificuldades; os tesouros obtidos facilmente desmotivam o jogo.

9.1 Tesouros Monetários

A riqueza é sempre bem-vinda e os aventureiros sempre a procuram com muito empenho. Para os heróis, grande parte de suas fortunas são gastos em preparativos para suas aventuras épicas.

Os Guerreiros procuram ter os melhores equipamentos, as melhores armas, as armaduras mais fortes, os cavalos mais garbosos. Enfim, para estar em sua melhor forma é necessária uma pequena fortuna.

Os místicos gastam vultosas somas em muitas de suas magias, rituais milionários, porém recompensadores.

Os Ladrões, então... A fortuna é o objetivo de suas vidas!

Você, como Mestre de Jogo, tem a difícil tarefa de determinar a quantidade de moedas que irão aparecer em sua aventura. Para isso, você deve observar algumas coisas, como, a dificuldade da missão, os inimigos enfrentados e o tipo de lugar que percorreram antes era uma cidade rica, um depósito de tesouros ou se o inimigo tinha o hábito de guardar coisas.

Para facilitar essa avaliação, o Mestre pode usar a fórmula de duas M.O. vezes a soma dos Estágios dos personagens que participarão da missão. Esta fórmula serve para o Mestre ter uma média do tesouro que deve colocar em suas aventuras. O valor obtido é para dividir para o grupo todo.

9.2 Tesouros Mágicos

Mesmo que o dinheiro possa comprar as coisas boas deste mundo, os objetos mágicos estão além do seu alcance; eles são de outro mundo - o mundo das lendas.

Estes itens milagrosos são o maior dos tesouros, podendo facilmente desequilibrar uma aventura ou campanha, ou mesmo tornar um personagem muito mais poderoso que os demais.

Colocando Objetos Mágicos nas Aventuras

De forma incontestável os objetos mágicos são, itens cobiçados pelos jogadores. Mas eles não devem ser utilizados como premiação de uma campanha ou mesmo um motivador para que os personagens realizem uma missão. Devido a dois motivos básicos:

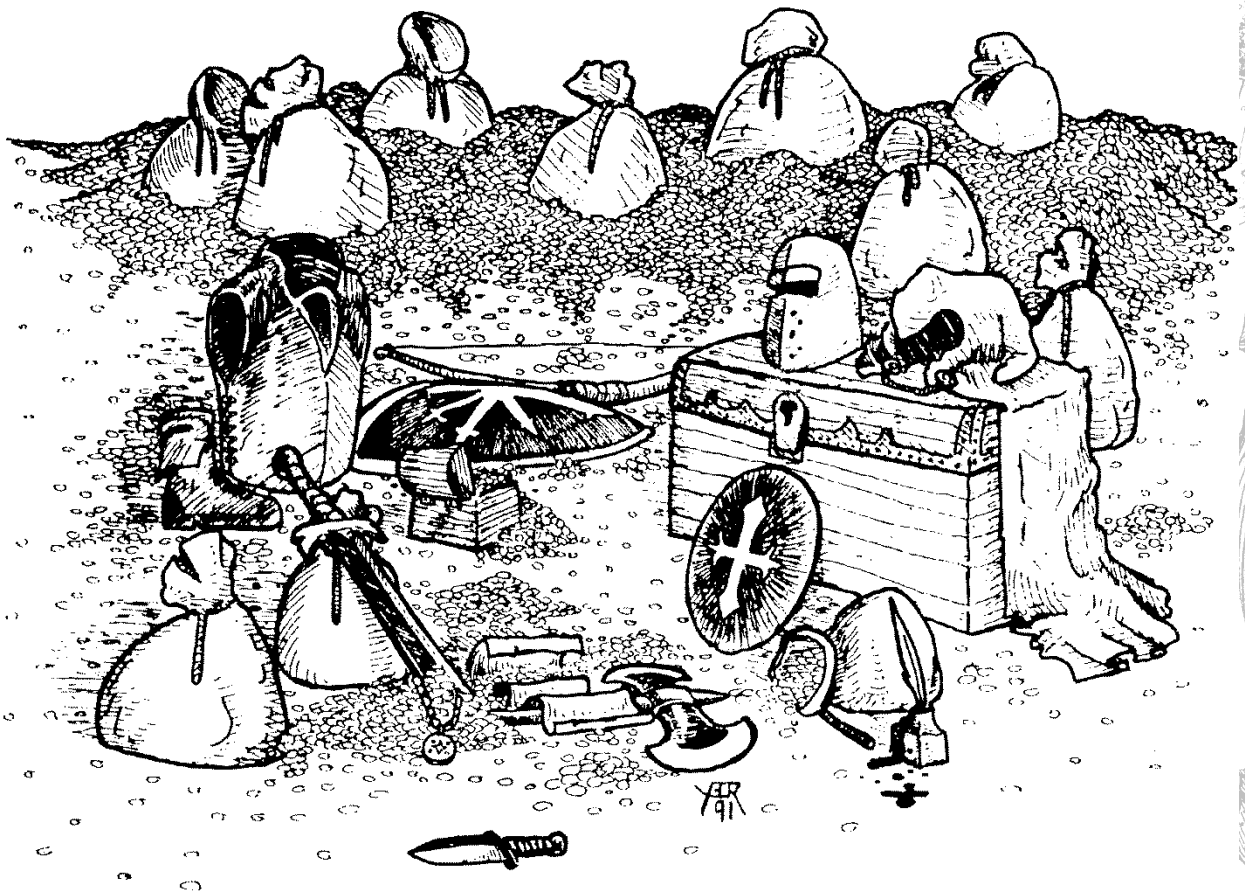
1. Por serem itens raros e não são encontrados a todo momento NÃO podem ser comprados em nenhuma loja ou mercado.
2. Os objetos mágicos em excesso acabam desequilibrando uma campanha.

Não estamos dizendo que esses objetos sejam excluídos das campanhas, mas sim, que o Mestre use o bom senso quando ou não colocá-los , para que mantenha o equilíbrio da campanha .

Os objetos mágicos não são feitos a toda hora. Sua criação é demorada e muito cara. Por isso, seus criadores quando o fazem, é porque eles têm um motivo e uma necessidade para criar tais objetos. Ninguém sai fazendo objetos mágicos para vender, pois eles sairiam muito caros e ninguém compraria ou então não compensaria o gasto de materiais e tempo para sua criação.

Por isso quando são feitos, eles têm uma história, uma razão de terem sido criados e detalhes que serão discutidos a frente para que o Mestre saiba como criar seus próprios objetos mágicos, ou que saiba qual e quando escolher os objetos para colocar em suas campanhas.

Cabe ao Mestre de Jogo controlar os objetos que apareçam em suas aventuras de modo que objetos muito poderosos, não apareçam para personagens muito fracos, para que não haja um desequilíbrio em sua campanha. Outro aspecto importante é que os objetos devem apareçam em lugares condizentes. Se o objeto estiver com um Personagem do Mestre com certeza ele o usará contra o grupo num eventual combate. Caso ele esteja num covil de alguma criatura, arranje uma história apropriada de como o objeto foi parar lá. Coerência é um aspecto muito importante na colocação dos objetos mágicos.



Propósito do Objeto Mágico

Todo objeto mágico, tem um propósito pelo qual foi construído e uma origem. Essa descrição deve ser bem clara de forma que identifique o objetivo pelo qual o objeto foi criado, como é este objeto e os poderes que este objeto possui.

Nome dos Objetos Mágicos

Quando um objeto mágico é criado, ele recebe um nome de seu criador, ou daquele que o recebeu. Esse nome está relacionado geralmente com o poder do objeto (exemplo: anel de mutação, que ao ser usado, transforma a pessoa em um animal específico). Ele pode também estar relacionado com o seu criador (exemplo: espada de Crezir, que foi feito pelo próprio deus e entregue a alguém). Ou pode estar relacionado com quem o usará (exemplo: capa do Ladino – feita para dar bônus de Furtar Objetos a ladrões).

Origem dos Objetos Mágicos

A classificação quanto à origem pode ser muito importante em determinados casos. Por exemplo, um objeto que tenha sido feito por um demonista, normalmente não poderá ser usado por sacerdotes, podendo até mesmo vir a trazer consequências ruins a este.

Um objeto mágico é de origem divina, quando este foi feito por um deus, ou com a ajuda deste. Normalmente esses objetos estarão de posse de sacerdotes muito importantes, ou perdidos em algum lugar. Esses objetos terão poderes relacionados com o próprio deus.

Origem Sagrada

Um objeto mágico é de origem sagrada, quando este foi feito por um sacerdote. Note que diferentemente do primeiro, este não teve a participação de um deus, mas mesmo assim terá algum poder relacionado com o deus que o sacerdote serve. O sacerdote deve conhecer a magia que está colocando no objeto.

Origem Arcana

Um objeto mágico é de origem arcana, quando este foi feito por um Mago. Importante lembrar que para o Mago fazer o objeto mágico, assim como o sacerdote, ele deve conhecer a magia que está colocando no objeto.

Origem Profana

Um objeto mágico é de origem profana, quando este foi feito por um demonista. Em sua maioria têm efeitos destrutivos ou prejudiciais a quem os usa, ou é afetado por eles. O demonista, também deve conhecer a mágica que está colocando no objeto.

Origem Demoníaca

Um objeto mágico é de origem demoníaca, quando este foi feito por um demônio. Esses objetos são muito raros e estarão de posse de um demonista poderoso ou mesmo de um demônio, ou perdido em algum lugar.

Raridade dos Objetos Mágicos

Os objetos mágicos podem se enquadrar em três categorias, muito difícil, raro e único. Essas categorias determinarão o quão difícil é encontrar um item deste tipo.

Muito difícil

Os objetos muito difíceis de serem encontrados, são objetos de relativa facilidade de criação se comparados com outros objetos mágicos. Mas mesmo assim eles demandam bastante tempo e custo de criação.

Nesta categoria se enquadram os pergaminhos mágicos e poções. São objetos que só podem ser usados uma única vez e depois são consumidos ou destruídos.

Eles podem vir de qualquer origem, mas são comumente vindos de origem arcana. Eles são criados para realizar efeitos rápidos como lançar uma bola de fogo, ou abrir uma fechadura. Seus criadores os criaram para ajudar em missões perigosas.

Raros

Os objetos raros devem ser achados e normalmente foram criados com o objetivo específico para serem utilizados por um rei, amaldiçoar um mago, fortalecer as bênçãos de um sacerdote ou qualquer outro motivo que justifique o esforço de criá-los.

Dificilmente serão encontrados algum objeto igual ou com o poder semelhante a este. Existem várias histórias de objetos como estes perdidos ou enterrados, mas pouco se sabe o que é lenda e o que é verdade. Existem muitas histórias sobre o uso desses objetos ainda no segundo ciclo.

Únicos

Os objetos únicos, como o próprio nome já diz, foram feitos apenas uma vez. Esses objetos costumam ser muito poderosos e de origem divina ou demoníaca. Não se sabe da criação de nenhum desses itens recentemente. Todos que já ouviram falar, foram criados no primeiro ou segundo ciclo. Algumas pouquíssimas pessoas contam já terem visto um desses objetos, mas ninguém tem conhecimento de alguém que tenha a posse de algum deles.

Tipos de Objetos Mágicos (mais 'comuns')

Os criadores de objetos mágicos utilizam os mais diversos tipos de objetos para colocarem seus encantos. Alguns objetos são mais fáceis de colocar um encantamento do que outros, fazendo com que tenham menos limitações e, consiga colocar maiores poderes neles.

Para facilitar a criação dos objetos mágicos, eles são criados com pedras preciosas incrustadas neles, pois essas pedras possuem uma facilidade para guardar os encantamentos. Essas mesmas pedras preciosas não conseguem reter o encantamento sozinhas, precisam estar ligadas a um objeto qualquer. As pedras e os objetos dependem um do outro para funcionarem, se separados, perdem o poder.

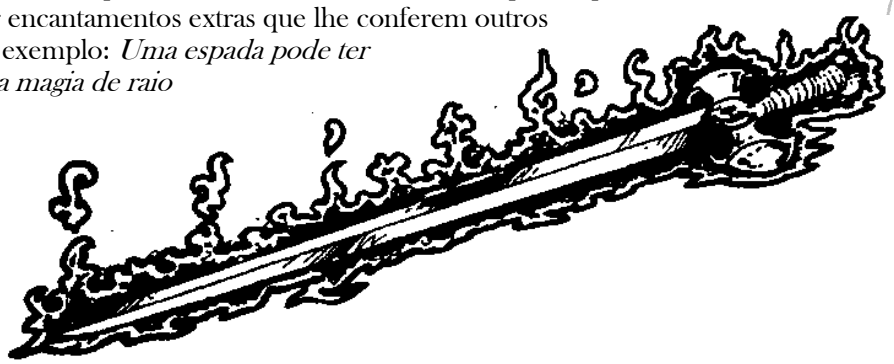
Alguns objetos mágicos são feitos especialmente para que essas joias fiquem em seu interior de forma que visualmente não consigam identificar que é um objeto mágico.

Armas

Normalmente uma arma terá poderes de bonificação a ataques (aumento na Coluna de Resolução) ou danos (aumento do dano). São muito comuns terem limitações quanto a alvos ou a quem pode utilizá-las. São raros os casos em que conseguem colocar uma mágica sobre esses itens.

Exemplo: *Uma espada com dano +2 e ataque +3, o dano da arma será 22, 17, 12 e 7 respectivamente para 100%, 75%, 50% e 25%. Acrescido ainda do ajuste da Força do personagem. Já sua coluna de ataque passará a ser L = 6 (3+3), M = 3 (0+3) e P = 0 (-3 + 3). Sem esquecer o bônus de Agilidade que ainda será somado.*

É Importante lembrar que mesmo que as armas não são materiais adequados para encantamentos, estes objetos mágicos podem ter encantamentos extras que lhe conferem outros tipos de magias, como por exemplo: *Uma espada pode ter além de bônus mágico ter a magia de raio elétrico 2.*



Armaduras, Elmos e Escudos

Uma armadura, um elmo ou um escudo mágico, costumam ter poderes de bonificação de defesa (aumento na defesa) ou aumento de sua resistência natural (aumento da absorção). São muito comuns terem limitações quanto a quem pode utilizar ou contra que tipo de dano. São raros os casos em é possível colocar uma mágica que não seja de proteção sobre esses itens.

Estes objetos mágicos têm uma bênção dupla: não somente têm magias e poderes especiais como também se unem ao seu possuidor, fazendo com que sua absorção (que sempre é maior que o normal) seja contada mesmo contra um golpe crítico.

As armaduras e escudos mágicos têm uma característica especial que é de se regenerarem ao longo do tempo, recuperando um ponto de sua absorção por hora.

Exemplo: *Uma armadura de couro rígido com as mágicas defesa +2 e absorção +1, teria uma defesa M+2 (0+2) e uma absorção de 7 (6 +1). Note que além dessas mágicas, a armadura poderia ter também outra mágica como Piroproteção 1.*

Anéis, Colares e Roupas

Aqui estão classificados qualquer tipo de objeto que seja utilizado sobre o corpo do personagem, como uma capa, uma bota, um bracelete, um colar, um anel, etc. Esses objetos mágicos são mais fáceis de encantar que uma arma ou armadura.

Todos esses objetos precisam de joias preciosas incrustadas neles para que consigam reter o poder mágico.

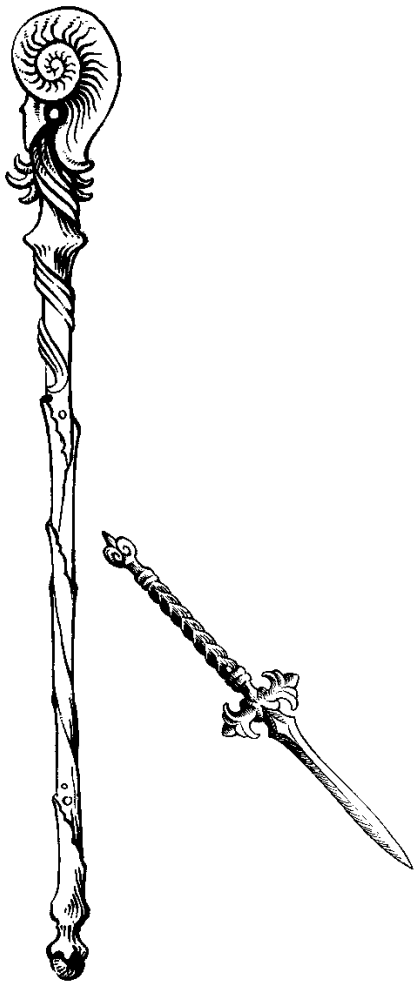
Exemplo: *Uma luva que dá um aumento de +2 no total da Habilidade de Trabalhos Manuais.*

Cetros e Cajados

Esses objetos conseguem ter uma ligação melhor com as joias do que qualquer outro objeto, o que faz com que sejam muito utilizados para criar os encantamentos.

Esse tipo de objeto mágico tem uma característica diferente dos demais objetos. Ele carrega dentro de si, certa quantidade de Karma que pode ser utilizado pelo Mago para realizar as mágicas que estão guardadas nele. O operador não pode utilizar o seu próprio karma para usar as mágicas do cetro ou cajado. Se ela acabar, deve esperar que ela esteja recuperada. Veja mais a frente como o Karma do Objeto é recuperado.

Esses objetos quando encantados, funcionam como se o Mago soubesse aquela magia no nível que está no objeto. Exemplo*: Um cetro com covardia 5 e 10 pontos de Karma, pode realizar 2 vezes a mágica covardia 5, ou 2 vezes o nível 3 e mais 2 vezes o nível 2.*



Objetos Especiais

A lista de objetos mágicos não se restringe aos listados anteriormente. Eles podem ser de qualquer forma tipo ou tamanho. Depende do que o Mestre quer encantar.

Exemplos mais comuns desses objetos especiais seriam portas, baús e chaves que são encantados para dificultar o acesso de estranhos.

Fócus Mágico

Esse tipo de objeto tem grande valor para as profissões místicas (Rastreadores, Bardos, Sacerdotes e Magos), pois eles liberam energia (Karma) para que o personagem possa utilizar como se fossem seus próprios.

O número que acompanha o Fócus (+1, +2, +3, ...) indica o número de pontos de Karma que o item possui. Estes pontos estão disponíveis ao possuidor do objeto para usá-los como se fossem seus próprios pontos. O Karma do item, gasto pelo evocador, volta na razão de 1 ponto por hora (sendo usado ou não o objeto durante este tempo).

No entanto, para que o objeto venha a funcionar como um Fócus, deve haver um ritual de ligação entre o objeto e o seu dono. A ligação entre o místico e o Fócus mágico demora um dia, no qual um ritual de purificação interior forma o laço. Caso o místico já tenha um Fócus este perde sua ligação com o personagem.

OBS: Alguns cetros e cajados, além de terem poderes mágicos, poderão ser um Fócus mágico.

Pergaminhos Mágicos e Poção

Estes objetos mágicos são mais fáceis de serem feitos, mas nem por isso estão perto de serem itens fáceis de achar.

Como o uso dos pergaminhos mágicos e poções serem limitados a uma única utilização, os criadores desses objetos costumam fazê-los em maior quantidade, uma vez que sua criação é muito mais rápida, levando entre 3 e 10 dias.

Pergaminhos Mágicos: Os pergaminhos mágicos são pergaminhos onde o criador escreve um encantamento, utilizando a magia de forma que ao ser lido, será executado aquele poder descrito no pergaminho e o pergaminho se destruirá, virando pó.

Os pergaminhos para funcionarem, devem ser lidos em voz alta, corretamente do início ao fim e na língua que foi escrita. Caso um desses requisitos não seja atendido, simplesmente o pergaminho não funcionará. Note que mesmo que o pergaminho seja ativado de forma correta, não quer dizer que a mágica funcionará perfeitamente.

Ao ler um pergaminho, o evocador ainda precisa ser bem-sucedido num teste de Resistência à Magia contra o nível do Efeito evocado. Caso falhe no teste, a magia não entrará em efeito.

Poção: A poção é mais comum que pergaminho e deve ser bebida para que tenha efeito. Caso a poção tenha algum efeito negativo aquele que foi o alvo da magia pode fazer um teste de Resistência à Magia.

Elixires

Os elixires, assim como os pergaminhos, só podem ser utilizados apenas uma vez e são bem mais raros que as poções, e geralmente mais poderosos. Caso o elixir tenha algum efeito negativo, aquele que usou pode fazer um teste de Resistência à Magia.

Os elixires podem ser encontrados de quatro formas: líquido, pó, unguento ou pastilhas. A forma do elixir não afeta seu poder, mas apenas a utilização.

Pó ou **Líquido**: O elixir tem duas formas de utilização. Ele deve ser engolido ou se especificado, deve ser jogado sobre algo ou alguém.

Unguento: O unguento é uma pasta que deve ser esfregada em algo ou alguém. Mas é importante lembrar que não adianta esfregar ele sobre qualquer parte. (Exemplo: Um unguento que dá a capacidade de falar em élfico, deve ser esfregado na boca. Se for esfregado sobre a barriga, não terá efeito algum). O que determina o local onde ele deve ser usado é o tipo de efeito que produzirá. Aí cabe o bom senso do Mestre para decidir onde ele deve ser esfregado.

Pastilha: As pastilhas para funcionarem, devem ser queimadas, então elas liberarão uma fumaça que ocupará uma área. O Efeito do elixir funcionará em quem estiver sobre o centro da área a critério do Mestre. Ela pode afetar ou não mais de um alvo. A fumaça fica no ar por algum tempo. A área do efeito é determinada na descrição da própria pastilha.

9.3 Limitação de Uso dos Objetos Mágicos

Devido à dificuldade de se fazer um objeto mágico, muitos desses objetos acabam sendo criados com certas limitações que serão mostradas a seguir. Essas limitações ajudam a equilibrar a campanha, uma vez que não serão todos que poderão utilizar ele, ou a toda hora. Essas condições também permitem que sejam criados objetos com poderes maiores sem desequilibrar a campanha.

Limitação de usuário

O objeto mágico que possui esta limitação, só poderá ser utilizado por um tipo de personagem, ou pessoas com determinado comportamento ou que conheçam determinada Habilidade, religião ou qualquer outra situação ligada ao utilizador.

Exemplo*: só pode ser utilizado por Guerreiros, por pessoas boas ou apenas quem saiba cavalgar.*

Limitação de quantidade

O objeto mágico que possui esta limitação estará sujeito a um limite de vezes que poderá ser utilizado num período. Esta limitação não se aplica para cetros e cajados, eles já são limitados pelo Karma.

Exemplo: *só pode ser utilizado duas vezes por dia, ou uma vez a cada semana ou após cinco utilizações o objeto se quebra.*

Gasto de Karma

Esta limitação serve apenas para cajados e cetros. Esses objetos mágicos, apesar de possuírem a magia, elas dependem de uso de Karma que o próprio objeto mágico possui. A grande vantagem é que o utilizador pode dosar a quantidade de Karma, assim pode fazer poucas vezes os efeitos mais altos ou então várias vezes os efeitos mais baixos.

Exemplo: *um objeto que tenha 10 pontos de Karma e a mágica Raio Elétrico 6, pode exigir um gasto de 6 pontos de Karma para fazer uma vez a magia com efeito 6, sobrando 4 pontos que podem ser usados para chamar o efeito 4 ou então 2 vezes o efeito 2 ou 4 vezes o efeito 1 ou mesmo 2 pontos de Karma.*

Na hora de criar um item com esta limitação, o Mestre deve colocar pontos de Karma equivalentes a limitação de quantidade.

Exemplo: Um objeto comum com a mágica análise 4 seria limitado a duas vezes por dia. Já um cetro com essa mesma magia e que tivesse uma limitação equivalente, deveria ter 8 pontos de Karma, de forma que ele gastasse todo o Karma ao utilizar duas vezes o poder máximo da magia nele contido.

Todo o Karma do objeto mágico gasto, será recuperado da mesma forma que no Fócus Mágico.

Efeito seletivo

O objeto mágico que possui esta limitação só funcionará em determinadas condições ou com determinadas pessoas funcionará de formas diferentes. Note que não é igual à limitação de usuário, ele simplesmente funcionará de forma diferente com pessoas de outra classe. Normalmente cajados e cetros não possuem essa limitação.

Exemplo: *só funciona de dia, ou só à noite, ou se usado por fiéis de Cambu, dá bônus em comércio e para outros dá redutores.*

Efeitos incômodos

O objeto pode ter um efeito que incomoda ou mesmo prejudicial ao usuário enquanto o objeto está sendo usado ou enquanto for carregado pelo personagem. Causando algumas situações desagradáveis e que muitas vezes podem acabar sendo engraçadas. Muitos são objetos amaldiçoados, e comumente impedem de seus possuidores se livrem deles.

Exemplo*: Um punhal para ser usado somente por Ladinos que quando for empunhado fica brilhando. Ou um colar que aumenta a Força do Guerreiro, mas enquanto usado, libera um cheiro de ovo podre.*

Os objetos mágicos não precisam e não devem ter apenas uma das limitações descritas acima. Aconselha-se ao Mestre que coloque quantas forem precisas, para evitar que o objeto se torne demasiadamente poderoso.

Exemplo: *um cetro que dispara Bolas de Fogo 3 pode estar limitado a disparar apenas duas vezes por dia e ainda gastar 3 pontos de Karma toda vez que for utilizado.*

9.4 Usando os Objetos Mágicos

Os poderes dos objetos mágicos podem ter o mesmo efeito de uma mágica ou um efeito específico como Aumentar Colunas de Resolução de uma Habilidade, ou aumentar o sucesso de um teste ou mesmo um efeito que não requeira teste. Exemplo: mudar a cor do cabelo de quem usa o objeto.

Ativando o Poder do Objeto Mágico

Mas nem sempre basta ter o objeto mágico em mãos para poder utilizá-lo. Muitas vezes é preciso saber como utilizá-lo. Para tanto, é preciso saber como ativá-lo. Sua ativação pode ser feita pela pronuncia em voz alta de uma palavra ou mesmo uma frase. Essas palavras devem ser ditas na língua de quem fez o objeto.

Para saber qual a frase de ativação, o Mago deve conhecer o objeto, ou usar a mágica Análise para descobrir. Existem uns poucos objetos mágicos, que a palavra de ativação pode estar escrita no próprio objeto, mas não é muito comum, devido ao fato de seus donos não quererem que qualquer um venha a usar o item que criaram.

Existe ainda a possibilidade de um objeto ser ativado por gestos feitos pelo seu usuário. Exemplo: *uma bota que aumenta a velocidade, só funcionaria após dar três pulos com ela.*

O criador do objeto que determinará a forma e o que precisa para ser ativado o objeto mágico, no momento de sua criação.

Importante lembrar que mesmo que o personagem saiba como ativá-lo, ele pode não funcionar se não puder usar por uma limitação do objeto. Exemplo: *Um Guerreiro pega uma espada que aumenta o dano contra mortos-vivos e sabe que para ativá-la, precisa gritar o nome do deus Cruine, mas não funcionará com ele, pois ela foi feita para ser utilizada apenas por sacerdotes de Cruine.*

Magia em Itens

Objetos mágicos de todos os tipos (armas, poções, escudos, etc.) possuem encantos incrustados para o uso de seu possuidor.

Nas descrições estão indicadas estas magias e o(s) efeito(s) e número de vezes por dia (Exemplo: Piroproteção 5, uma vez por dia; Invisibilidade 7, 3 vezes por dia, etc.).

O nome indica qual ou quais magias estão presentes no item. O número diz que o efeito exato pode ser usado. Se um item indica Medo 5, não é possível usar Medo 1, Medo 6, Medo 10 ou qualquer outro efeito, apenas o indicado. Isto só não se aplica a Cetros e Cajados que não possuem esta limitação, podendo então ser evocados qualquer efeito igual ou menor que o indicado.

O número de vezes por dia é auto-explicativo. Caso este não esteja indicado (como no caso dos cetros, cajados e poções) o próprio texto se encarrega de explicar seus limites: os cetros e cajados têm um número fixo de Karma para ser usado.

O nível do evocador na magia é igual ao efeito indicado. "Sono 5, uma vez por dia" é como uma magia feita por alguém com nível 5 no encanto e que gastou 5 pontos de Karma.

Todos os efeitos agem conforme descrito na magia, incluindo alcance e duração (a não ser que a descrição do item indique especificamente uma mudança). O tempo de evocação é o mesmo da magia, embora a evocação não possa ser interrompida (ou seja, no final da rodada a magia sempre acontece).

É considerado uma ação "chamar" o poder de itens, não podendo agir novamente. Exemplo*: um Guerreiro tem uma espada com o encanto Curas Físicas 4, duas vezes por dia. Caso queira usar a magia Curas Físicas 4 da espada, ele deve "chamar" o poder e, por isto, não pode atacar nesta mesma rodada.*

Objetos Mágicos com poderes contínuos

Alguns objetos têm um efeito contínuo e não pararão enquanto o dono deste não parar de usá-lo. Estes objetos mágicos não precisam de nenhum tipo de ativação, basta serem utilizados.

Exemplo: *Uma capa que da invisibilidade enquanto estiver vestida, não precisará de nenhuma palavra ou gesto para ativá-lo, bastando apenas vesti-la.*

Sucessos e Falhas dos Objetos Mágicos

Depois de ativado, muitos objetos mágicos dispararão uma magia, como bola de fogo, detecção de magia, etc. Neste momento, o evocador do objeto deve fazer os testes como se estivesse lançando uma mágica daquele nível que está no objeto. Se for uma magia de dano o ataque é feito normalmente. Se for uma magia que exige do oponente Resistência à Magia, este deverá fazer.

Alguns poderes não precisarão de testes. Estes objetos constarão na sua descrição ou então na própria descrição da Magia, tais como as magias Benção, Curas Espirituais, Abrigo...

Regras Complementares

10 Regras Complementares

Neste capítulo, você vai encontrar um conjunto de orientações e regras complementares que ainda não foram descritas em detalhes no decorrer do livro. Leia esta seção com atenção para planejar os desafios que irá propor aos seus jogadores.

10.1 Saltar

Para ser bem-sucedido nesta tarefa o personagem precisa contar com uma Velocidade Base restante na rodada suficiente para cobrir toda a distância que deseja saltar. A distância e a altura superada por um salto é dominada pela Força do personagem, de acordo com a tabela abaixo:

Tabela de comprimento e altura de saltos

Força	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6
Comprimento (m)	1	1,4	1,8	2,2	2,6	3	3,5	4	4,5
Altura (m)	0,1	0,2	0,3	0,5	0,7	0,9	1,1	1,3	1,5

As distâncias mostradas na tabela acima consideram que o personagem tenha pelo menos 3 metros antes de saltar. Reduza os valores à metade caso ele não tenha percorrido esta distância ou se o salto acontecer a partir do personagem parado. Observe que a altura apresentada significa a distância que o personagem se afasta do chão sem realizar nenhum teste, ou seja, este mesmo valor também significa o quanto mais alto ele é capaz de alcançar com suas mãos ao realizar um salto. É possível melhorar a altura e o comprimento do salto com o uso da habilidade aplicar esforço, conforme consta na descrição da habilidade.

10.2 Segurando a Respiração

Segurar a respiração é uma tarefa dominada pelo atributo Físico. Um personagem é capaz de permanecer sem respirar um número de rodadas igual a 4 + seu atributo Físico. Nesse tempo, presume-se que o personagem está realizando outras atividades, como lutando, mergulhando ou que está sob grande tensão física ou psicológica. Para situações em que o personagem está absolutamente imóvel e concentrado em segurar sua respiração, multiplique o tempo por 3. Por exemplo, um personagem com físico 0 é capaz de lutar por quatro rodadas segurando a respiração. Se ele permanecer imóvel e concentrado ele é capaz de permanecer 12 rodadas dessa maneira.

É possível empregar a Habilidade Aplicar Esforço para estender o tempo que o personagem consegue permanecer sem respirar, conforme descrição da habilidade.

Uma vez que o tempo do personagem tenha passado, ele irá respirar o que estiver no ambiente em que se encontra. Se ele estiver submerso, ele estará se afogando; se estiver em um ambiente sem ar, estará sufocando. Em ambos os casos, sua condição será de "asfixiado". Um personagem nesta condição pode agir durante duas rodadas realizando todos os testes com um grau de dificuldade a mais. Passado esse tempo, a vítima cai para a condição incapacitada com -11 pontos de Energia Física e sofre 1 ponto de dano máximo a cada [físico+1] de rodadas até a morte, aos -16 de dano.

Um personagem resgatado antes da morte pode ser tratado com a Habilidade Medicina em uma tentativa que leva 2 rodadas. Um sucesso médio garante que o médico consiga fazer a vítima respirar novamente e expelir o líquido de seus pulmões, se havia algum. Um personagem resgatado ainda pode respirar espontaneamente (expelindo o líquido dos pulmões, se havia algum), se obtiver um sucesso muito difícil no atributo físico no momento em que seria levado além de -15 pontos de EF. Venenos não podem ser extraídos dessa forma.

O resgatado que sobrevive fica estável e com a EF que possuía antes de ser asfixiado ou 1 de EF, o que for menor, curando-se normalmente a partir daí.

10.3 Quedas

Algo muito comum durante a aventura é a queda. Nela, os heróis se jogam ou são forçados a enfrentar o perigo de vários metros em abismos, alçapões ou poços em queda livre.

Caso não possam escapar magicamente, as criaturas nesta situação estão arriscadas a sofrer danos pesados em suas Energias Físicas. Como não se pode desviar ou escapar do chão, a Energia Heroica é inútil nestes casos.

A cada 2 metros de queda, o personagem recebe 1 ponto de dano na sua EF e, adicionalmente, um dano especial (crítico) conforme visto na **Tabela de Críticos de Quedas** (visto abaixo ou no fim deste livro).

Porém, caso o salto seja intencional, considera-se a altura 2 metros menor para efeito de dano (se alguém se joga de 5 metros intencionalmente, a queda é tratada como se fosse de 3 metros de altura).

Além disso, a Habilidade Acrobacias ajuda a atenuar os efeitos das quedas. É feito um rolamento com o seu total na Habilidade. Vendo qual a cor resultante, descubra na **Tabela de Atenuação de Queda** (vista abaixo ou no fim deste livro) quantos metros serão descontados do total da queda para efeito de dano e críticos.

Personagens que estiverem usando armaduras sofrem mais dano por quedas. Armaduras médias fazem somar 1 ponto e armaduras pesadas fazem somar 2 pontos ao dano para cada 2 metros de queda. No entanto, esse dano não é considerado para fins de determinação do efeito crítico.

A queda sobre a água e outras superfícies menos duras são menos agressivas. Um personagem que caia propositalmente sobre a água considera a distância 8 metros menor, em vez de 2. O mestre pode atribuir distâncias maiores para quedas em outras superfícies, como almofadas, tendas ou molas.

Tabela de Atenuação de Queda	
Cor	Modificador
Verde	+ 2 metros
Branco	Nada
Amarelo	- 2 metros
Laranja	- 4 metros
Vermelho	- 6 metros
Azul	- 8 metros
Cinza	- 10 metros

Tabela de Críticos de Quedas	
Altura	RESULTADO
< 4	Nenhum crítico é causado.
4 – 7	Torção de um pé, faz mancar por dois dias.
8 – 11	Quebra um braço, sorteie qual. Cura um três semanas.
12 – 15	Quebra uma perna, sorteie qual. Cura em um mês.
16 – 19	Quebra as duas pernas. Fica um mês de cama.
20 – 24	Quebra uma perna e um braço. Fica inconsciente por uma hora
25 – 29	Hemorragia interna, cura por magia ou morre em um dia.
30 – 34	Quebra da bacia, inconsciente por 3 dias. Cura em 6 meses.
35 – 39	Ficou paraplégico.
40 – 50	Ficou tetraplégico.
> 50	Morte instantânea

10.4 Calor e Frío Extremo

A rigorosidade das intempéries, ou mesmo o calor e o frio extremos ocasionados por magia, são apenas alguns dos desafios que aventureiros eventualmente irão lidar e que podem acabar com um grupo mal preparado.

Estar a uma temperatura acima de 36°C com roupas inadequadas pode conduzir a insolação. Acima desta temperatura também é necessário estar se hidratando adequadamente se não o personagem pode sofrer de desidratação. O uso de armaduras metálicas é sempre considerado como roupa inadequada para estas situações de calor.

Para o frio abaixo de 12°C é necessário que o personagem esteja com uma roupa adequada de acordo com a faixa do frio. De 0° a 12° roupas normais mais grossas bastam, mas abaixo de 0ºC é necessário roupas mais adequadas e para temperaturas abaixo de -30°C são necessárias roupas especiais.

Dessa forma, personagens sem trajes apropriados irão sofrer danos na EF, seja pela desidratação, insolação ou pela hipertermia.

O mestre deve julgar se os personagens estão utilizando roupas adequadas e se estão se hidratando corretamente, caso contrário deve-se fazer um teste do atributo Físico para determinar se o personagem está ou não entrando no estado de desidratação, insolação ou de hipotermia utilizando os seguintes níveis de dificuldades:

Rotineiro – O personagem está com o traje adequado para a temperatura ambiente e está se hidratando (nos casos de calor). Não é necessário fazer o teste.

Fácil – O personagem está com o traje um pouco inadequado para a temperatura ambiente e está se hidratando. O teste é feito uma vez por dia.

Médio – O personagem está com o traje meio que inadequado para a temperatura ambiente ou está se hidratando mal (nos casos de calor). O teste é feito uma vez a cada 12 horas.

Difícil – O personagem está com o traje inadequado para a temperatura ambiente ou está se hidratando muito mal (nos casos de calor). O teste é feito uma vez a cada 4 horas.

Muito Difícil – O personagem está com o traje totalmente inadequado para a temperatura ambiente ou não está se hidratando (nos casos de calor). O teste é feito uma vez a cada 2 horas.

Absurdo – O personagem está com o traje totalmente inadequado para a temperatura ambiente e não está se hidratando (nos casos de calor). O teste é feito uma vez a cada hora.

10.5 Levantar, Puxar, Sustentar e Carregar Peso

Eventualmente, os personagens precisarão realizar grande esforço muscular para levantar e sustentar grandes pesos, seja sustentando o próprio corpo para não caírem de um penhasco, puxando um aliado por uma corda ou removendo um obstáculo do caminho, o uso da força é comum durante aventuras.

Existem dois modos de determinar se um personagem é ou não capaz de realizar um esforço e ser bem-sucedido.

Valores absolutos

O primeiro método consiste em comparar o peso que o personagem deseja manejar com a tabela apresentada na descrição do atributo Força. Ele é capaz de puxar, empurrar ou sustentar aquela massa sem necessidade de testes. Aquele valor também representa o quanto ele é capaz de erguer do chão até a altura da cintura sem rolagem de dados, empregando as duas mãos. Considere que o personagem tem um ponto a menos de força se estiver usando apenas uma das mãos. A realização de um esforço maior exigirá a rolagem dos dados.

Erguer um peso que está uma faixa de peso acima da sua e até sua linha da cintura exige um sucesso difícil na habilidade Aplicar Esforço. Considere apenas metade do valor apresentado na tabela de força se estiver tentando erguer um peso até acima da cabeça. É impossível erguer objetos 2 ou mais faixas de força acima da sua. Por exemplo, é impossível erguer um peso que poderia ser erguido naturalmente com força 4 quando você tem força 2.

Empurrar ou puxar um objeto que está uma faixa de peso acima da sua força exige um sucesso médio de aplicar esforço e empurrar ou puxar um objeto duas faixas de peso acima de sua força exige um sucesso muito difícil de aplicar esforço. É impossível empurrar ou puxar objetos que estão a 3 ou mais faixas de força acima da sua. Por exemplo, é impossível empurrar um objeto que poderia ser empurrado naturalmente com alguém com força 5 quando você tem força 2. O mestre deve ficar atento se é possível a realização do esforço. Por exemplo, é impossível puxar um cubo quando o personagem não tem por onde agarrá-lo.

Sustentar um peso de uma faixa superior à sua força é mais fácil do que erguê-lo, mas é muito cansativo. Para ter sucesso o personagem precisa ser bem-sucedido em um teste médio da habilidade Aplicar Esforço a cada rodada. Um sucesso em um teste muito difícil garante que o personagem sustente até duas faixas acima de seu limite.

Exemplo: Corbak é um guerreiro de força 3, portanto é capaz de erguer até 340 kg. Como está com um peso total de 120kg, incluídos os equipamentos, ele é capaz de sustentar-se e levantar o próprio corpo sem a necessidade de testes.

Contudo, se ele estiver agarrado com uma das mãos na ponta de um penhasco e com a outra estiver agarrando seu companheiro sacerdote, que tem peso total de 80 kg, a situação será bem diferente. Com apenas uma das mãos o guerreiro é capaz de sustentar até 190 kg (equivalente a força 3-1=2), mas o peso total está em 200 kg (seu peso mais o peso do companheiro). Portanto, será preciso um teste de Aplicar Esforço com dificuldade média em cada rodada que ele tente permanecer agarrado ao penhasco.

Por outro lado, o guerreiro será capaz de erguer o sacerdote para a ponta do penhasco sem a necessidade de testes. Com força 3, ele é capaz de erguer acima da cintura, com apenas uma das mãos, um total de até 85 kg (190 ÷ 2 = 85 kg).

Ao trabalhar em conjunto, vários personagens podem tentar erguer, empurrar, puxar, carregar ou sustentar um peso. Nesse caso, divida o peso do objeto pelo número de indivíduos realizando o esforço. A VB de todos os indivíduos é reduzida à metade da menor VB do grupo enquanto realizam o esforço, além de quaisquer outras penalidades aplicáveis. O mestre determina até quantas pessoas podem ajudar em uma tentativa.

Valores relativos

Se o mestre não gosta de consultar tabelas ou decorar números ele tem a opção de usar esta regra alternativa para lidar com o manuseio de peso.

Qualquer personagem é capaz de sustentar o próprio peso com os braços por (Força) rodadas sem a necessidade de testes (mínimo de 0 rodadas - testa imediatamente). Considere 1 ponto a menos de força se ele estiver agarrado apenas com uma das mãos. Passado esse tempo, será necessário um sucesso fácil de Aplicar Esforço por rodada para não fraquejar e soltar. Um sucesso médio deve ser obtido para erguer-se com os braços. Puxar outro personagem ou um objeto de peso aproximado exige o mesmo desempenho. Aumente as dificuldades em um grau se ele estiver usando apenas uma das mãos.

Objetos mais pesados são proporcionalmente mais difíceis de serem içados ou empurrados. O mestre deve atribuir uma dificuldade fixa para a tarefa em termos de força necessária anunciar e aos jogadores. Por exemplo, puxar uma pedra muito grande amarrada a uma corda pode ter uma tarefa difícil para força 3, enquanto empurrar uma porta obstruída pelo outro lado por uma tramela pode ser uma tarefa média para a mesma força. Para cada diferença de força em relação a força padrão do teste, aumente ou diminua um nível de dificuldade.

O mestre deve evitar estabelecer a dificuldade absurda, porque todos os personagens, independente da força que possuem, terão a mesma chance de conseguir este resultado. Se quer tornar as coisas realmente muito difíceis, diga que o teste é muito difícil ou exija um resultado azul escuro.

Exemplo: Corbak é um guerreiro de força 3, portanto ele é capaz de suspender o próprio peso com a força dos braços por 3 rodadas sem a necessidade de testes. Se estiver agarrado com as mãos na ponta de um penhasco, ele deverá ser bem-sucedido em um teste médio de Aplicar Esforço para erguer-se.

Contudo, se ele estiver agarrado com uma das mãos na ponta de um penhasco e com a outra estiver agarrando seu companheiro sacerdote, ele poderá permanecer suspenso por apenas 2 rodadas. O

mestre estabeleceu que erguer o sacerdote é uma tarefa média para uma força 2. O guerreiro tem força 3, o que significa que seu teste seria reduzido em um nível e passaria a fácil. No entanto, ele usa apenas uma das mãos, o que reduz sua força efetiva para 2, tornando a tarefa média. Portanto, o guerreiro necessita de um sucesso médio em Aplicar Esforço para erguer o companheiro.

Ao trabalhar em conjunto, vários personagens podem tentar erguer, empurrar, puxar, carregar ou sustentar um peso, reduzindo a dificuldade da tarefa. Cada ajudante colabora com metade de sua Força arredondado para cima. Por exemplo, um personagem com força 2 é ajudado por outro com força 1. A força base é 2 (a maior), e o outro colabora com +1, fazendo a força efetiva do esforço ser 3. Se a dificuldade estabelecida pelo mestre era média para força 2, então o teste terá dificuldade fácil. São necessários três ajudantes com força 0 para agregar 1 ponto de força, seis com força -1 ou doze com força -2. O mestre determina até quantas pessoas podem ajudar em uma tarefa.

Tipos de efeitos e danos

Dentro das regras do sistema Tagmar, nem todo o efeito se manifesta da mesma forma, tanto na resolução de situações como na narrativa de uma cena. Isso ocorre porque os efeitos e danos são representados por diferentes tipos que buscam trazer para o jogo os diferentes resultados de um golpe de faca e de um martelo, por exemplo.

Os tipos de efeitos e danos podem ser *esmagamento, corte, perfuração, asfixia, exaustão, queimadura, frio, elétrico, corrosão, psíquico* e *Karma*. Adicionalmente, o tipo de dano pode ser comum ou mágico. Por exemplo, uma espada provoca dano comum de corte. Uma bola de fogo provoca dano mágico de queimadura. O afogamento provoca dano comum de asfixia. O tipo Karma só pode provocar dano mágico. Uma arma mágica também tem seu dano alterado para mágico.

O tipo de dano que uma arma provoca é definido de acordo com o grupo de armas a que pertence. Uma magia provoca um tipo de dano de acordo com seu efeito. O mestre deve determinar um tipo de dano que não esteja especificado na ação realizada por um personagem.

Danificando Objetos

Durante as aventuras, o personagem pode se defrontar com a necessidade de realizar uma ação como quebrar portas, espadas ou janelas; cortar uma corda, árvore, etc. Essas são ações classificadas como de danificar objetos.

Diferente dos Personagens e das criaturas, a resistência dos objetos não é medida em termos de energia física ou heroica. Em vez disso, cada objeto possui um total de pontos de porcentagem atribuídos pelo mestre que devem ser alcançados por personagens tentando danificá-los. Os testes para realizar essa ação dependem da ferramenta utilizada: o total no grupo de armas, se fazer uso de uma arma; a habilidade Aplicar Esforço, se empregar as mãos nuas para quebrar ou partir, ou ainda o total na magia, se for o caso.

No entanto, além do total de pontos de porcentagem, cada tentativa deverá obter uma dificuldade mínima para somar seus pontos. No caso de o resultado obtido não alcançar esse valor mínimo, nenhum ponto é somado.

Por exemplo, romper uma corda oferece 0% de resistência, mas fazer isso com uma ferramenta sem ponta ou lâmina é uma tarefa muito difícil. Isso significa que um personagem tentando desgastar uma corda com seu martelo deverá obter pelo menos um resultado azul na tabela de resolução para conseguir, mesmo que a resistência do objeto seja de apenas 0%. Por outro lado, um personagem utilizando uma faca chegaria no mesmo desfecho se obter um resultado rotineiro (branco).

O intervalo entre a realização dos testes de danificar objetos é definido pelo mestre com base na situação e no objeto alvo. Por exemplo, quebrar uma porta forte pode exigir um somatório de 250% de dano, sendo uma tarefa fácil para martelos e machados, média para as mãos nua (habilidade Aplicar Esforço) e difícil para espadas. No entanto, o mestre pode estabelecer que cada teste só deve ser realizado a cada 2 rodadas. O personagem que está danificando um objeto permanece ocupado enquanto realiza a tentativa e não pode realizar outras ações, exceto falar. Se a tentativa for interrompida antes da realização do teste, o personagem deve recomeçar a contagem de rodadas antes de realizar uma nova jogada de dados.

Uma vez que as possibilidades a serem enfrentadas pelos personagens são virtualmente infinitas, o mestre deve avaliar caso a caso qual a solução para seu dilema. Quando a tentativa de danificar um objeto for realizada com uma arma, a categoria dela também pode ser levada em consideração na determinação da dificuldade mínima e do intervalo de tempo necessário entre cada tentativa. Por exemplo, derrubar uma parede certamente é mais fácil com uma marreta de guerra (pesada de esmagamento) do que com um porrete (também esmagamento, mas leve). No entanto, a % total de resistência do objeto deve ser a mesma qualquer que seja o método utilizado.

Normalmente nenhuma técnica de combate pode ser empregada em uma tentativa de danificar objetos, mas o mestre pode permitir exceções que façam sentido. Por exemplo, é possível romper uma corda com um disparo certeiro de flecha, representado por um sucesso muito difícil. Para isso seria coerente que a técnica de combate Mira fosse empregada. Porém, não faria sentido algum agregar ataque oportuno contra uma parede...

Exemplo*: Corbak deseja derrubar uma porta comum de madeira com seu machado. O Mestre atribui 150% de resistência à porta e estabelece que os testes devem ser realizados todas as rodadas, ou seja, a cada 15 segundos. O jogador lança os dados contra seu total em CmM e obtém laranja (médio, 50%) na primeira rodada, branco (rotineiro, 0%) na segunda rodada, amarelo (fácil, 25%) na terceira rodada e azul (muito difícil, 100%) na quarta rodada, quando consegue finalmente destruir a porta, ao acumular 175%. Sua tarefa levou 4 rodadas (1 minuto) com seu machado.*

Se ele estivesse tentando arrombar a porta a chutes, os parâmetros seriam outros e o tempo, provavelmente, seria maior. A condição da porta ao final da tarefa também seria outra, se isso for importante.

Imobilização

O capítulo de combate apresenta uma série de meios táticos para a solução dos conflitos. Porém, às vezes os personagens desejam realizar ações muito mais físicas e menos estratégicas, como agarrar e imobilizar o adversário.

Para iniciar uma imobilização o atacante deve possuir as duas mãos livres e ser bem-sucedido em atingir a EF ou 100% da EH de seu alvo com um ataque empregando combate desarmado. Nenhum dano é provocado, independente do resultado. A vítima tem direito a realizar imediatamente um teste de escapar com dificuldade pelo menos igual à obtida pelo atacante para evitar ser agarrada. Em caso de fracasso ambos os personagens passam a ocupar o mesmo espaço no grid de combate (se ele estiver sendo usado) e a vítima está imobilizada.

Faca e Manopla são exceções à regra acima, pois mesmo armado com uma delas é possível iniciar uma imobilização.

Uma vítima imobilizada não pode realizar magias nem qualquer habilidade que envolva movimentação livre. Ela também não pode usar armas médias ou pesadas e só pode atacar o personagem que a está agarrando. Sua VB fica reduzida a 0 enquanto ela permanecer nesta condição. Ela ainda pode utilizar sua EH para evitar o dano de qualquer personagem que não seja seu imobilizador. No entanto, a vítima imobilizada é suscetível a qualquer ataque oportuno de ataques corpo a corpo.

No início de cada um de seus turnos, um personagem imobilizado pode tentar se livrar da imobilização. Para isso ele realiza uma jogada na tabela de testes de resistência, onde a força de ataque é o nível do combate desarmado do oponente e a força de defesa será seu nível na habilidade escapar ou seus valores de força ou agilidade, conforme preferir. Um sucesso afasta os dois e a vítima tem seu turno resolvido normalmente, sem empecilhos.

O personagem que esteja imobilizando pode provocar dano por combate desarmado em todas as rodadas. Ele faz o teste de ataque e acrescenta 25% ao dano obtido. Uma falha crítica neste teste encerra a imobilização imediatamente.

Alternativamente ao dano, o personagem pode tentar sufocar uma vítima imobilizada. Nesse caso, como se presume que a vítima não foi capaz de respirar fundo antes de ser sufocada, ela é capaz de permanecer ativa apenas por [Físico] rodadas antes de estar sufocando (mínimo de 0 - sufoca imediatamente), conforme apresentado na seção *Segurando a respiração*.

10.6 Alternativas ao Manusear Armas

As regras para uso alternativo das armas abaixo são especificamente direcionadas a armas corpo a corpo. As armas de combate a distância não podem se beneficiar delas de nenhuma forma.

Empunhar Armas de Uma Mão Utilizando as Duas

As armas são projetadas para serem utilizadas de maneira a extrair o melhor de sua velocidade e precisão e, ainda assim, manter a melhor movimentação possível do seu usuário. No entanto, algumas armas de uma mão ainda podem ser brandidas de outra forma, a fim de melhorar a eficiência dos golpes.

A critério do mestre, as armas de uma mão pertencentes à categoria média podem ser empunhadas com as duas. Se a raça do personagem permitiria que ele manuseasse esta arma com apenas uma das mãos, então ao fazê-lo com duas mãos reduz a força mínima necessária em 1 ponto. Adicionalmente, o bônus contra armaduras pesadas (o "P" dos modificadores LMP) também é acrescido de 1.

Exemplo: Foler é um elfo bardo com força 0 e, por isso, não é capaz de empunhar uma espada com eficiência. No entanto, como possui pontos no grupo de armas CmE, ele ainda é capaz de empunhar uma utilizando ambas as mãos. A força mínima para uma espada empregando ambas as mãos é de 0 e seus modificadores LMP são de 3|0|-2.

Empunhar Armas de Duas Mãos Utilizando Apenas Uma

Personagens muito fortes também são capazes de empunhar armas muito pesadas utilizando apenas uma das mãos. Embora fiquem prejudicados no equilíbrio que tais armas possuem, ao não serem utilizadas da forma como foram projetadas, eles saem em muita vantagem ao serem capazes de também se aproveitar da proteção que os escudos oferecem ou da possibilidade de realizar outras tarefas com a mão livre.

Se a raça do personagem permite que ele utilize uma arma corpo a corpo somente com as duas mãos, então ele será capaz de empunhá-la com apenas uma mão, se possuir pelo menos 2 pontos a mais em força do que o mínimo necessário apresentado na tabela de força. Porém, ao fazer isso, o modificador contra defesas da arma recebe um redutor de -3 e o acréscimo da Força ao dano da arma é reduzido em 1.

Exemplo: Turro é um guerreiro de Força 4. Se desejar, ele pode empunhar uma espada montante utilizando apenas uma das mãos. Nesse caso, os modificadores L/M/P da espada, que são respectivamente 2/6/7, passariam a ser -1/3/4 e ele só poderá somar 3 de seus 4 pontos de força ao dano final de seus ataques, fazendo com que seus danos 25%, 50%, 75% e 100%, que são respectivamente 10,16, 22 e 28, tornem-se 9, 15, 21 e 27.

10.7 Loucura

A loucura é um efeito psíquico que provoca consequências físicas nos personagens afetados. Uma loucura pode ser adquirida após um grande estresse emocional, pelo efeito de algumas magias ou após um grande período de abstinência. Cada vez que o personagem adquire uma loucura aleatória, jogue 1d10 e verifique na lista abaixo a consequência. Em caso de o personagem já possuir a característica em questão e não estiver descrita uma consequência de sobreposição, reduza o intelecto do afetado em 1 em vez de aplicar a loucura.

Nem todas as loucuras precisam ser permanentes. Quando um efeito de loucura for temporário, a perda de intelecto ocasionada pela superposição de efeitos também será.

1 Obsessão (por pessoa ou objeto)

Atitudes inconscientes fazem o personagem perseguir sua obsessão em qualquer tarefa que ele realize em seus momentos de lazer. Podem ser coisas tão sutis quanto perguntar "como vai a rainha" em uma mesa de taverna quanto enviar um pássaro correio com uma declaração de amor. Se obter esse resultado uma segunda vez, o personagem deverá perseguir sua obsessão de forma consciente e não apenas inconsciente.

2 Compulsão (por ação)

O personagem adquire um hábito que deve repetir constantemente, como gritar a plenos pulmões "Salve grande aventureiro" toda vez que depara-se com uma pessoa que tem convívio frequente. Caso não seja possível realizar a ação, o personagem sofrerá de abstinência até que a realize. Adicione uma nova compulsão até um máximo de 3 cada vez que obter esse resultado.

3 Alucinado

O personagem tem sensações estranhas. Ele vê coisas que não estão ali e escuta coisas que não aconteceram. Inicialmente, ele sabe que se tratam de alucinações. Mesmo assim elas o distraem e impedem que ele mantenha o foco. Todos os testes que, de certa forma, exijam concentração, incluindo algumas técnicas de combate como Mira, sofrem uma penalidade de -4 colunas de resolução. Esse efeito pode se acumular uma vez, tornando-se mais poderoso. Nesse caso o personagem deixa de ser capaz de diferenciar alucinações de realidade e tentará interagir com elas sempre que for pertinente. As alucinações aparecem pelo menos 2 vezes ao dia, preferencialmente em momentos de tensão (como um combate), a critério do mestre.

4 Esquecimento

O personagem esqueceu de alguma coisa permanentemente, embora ele saiba que um dia teve aquele conhecimento. Isso é doloroso. Cada vez que obter esse resultado, reduza 6 pontos de habilidade da ficha do personagem, sempre dois a dois, aleatoriamente. Personagens místicos também perdem a capacidade de realizar 1 efeito de uma magia aleatória.

5 Desorientação

O personagem torna-se absolutamente incapaz de se orientar no espaço e no tempo. Ele perde as habilidades Navegação e Náutica e elas tornam-se habilidades proibidas de testar sem nível para ele.

6 Megalomania

O personagem passa a acreditar que é muito melhor em alguma coisa do que todos os outros seres de Tagmar. Escolha um entre as seguintes megalomanias: combate, um grupo de habilidades ou um círculo social. Sempre que algum destes fatores estiverem em interação com o personagem, ele deverá agir como se tivesse total controle da situação, sem medo de errar. Escolha outra megalomania sempre que obter este resultado de novo.

7 Descontrole emocional

Sempre que estiver em uma situação de tensão escolha par ou ímpar e jogue 1d20. Caso o resultado seja o mesmo que você escolheu, o personagem perde o controle de suas ações e (a) entra em pânico e foge aos gritos do local onde está, (b) entra em fúria e ataca com agressividade o alvo principal causador de sua tensão ou (c) entra em profunda tristeza, começa a chorar e se encolhe no chão. É o jogador quem escolhe qual a ação seu personagem descontrolado assume mas, uma vez escolhida, ela deve durar até que a situação de tensão que a gerou termine.

8 Duas personalidades

Depois de cada sono maior do que 6 horas escolha par ou ímpar e jogue 1d20. Caso você acerte o resultado, você manteve a personalidade principal de seu personagem. Caso erre, você assumirá uma segunda personalidade, bem diferente da personalidade principal e que você deve criar quando adquire a loucura. Apesar de muito diferente do "você real", essa personalidade "não é louca" e tem todos os conhecimentos que sua personalidade original também possui. Contudo, ninguém dá crédito a alguém com dupla personalidade... Se você obtiver esse resultado uma segunda vez, sua personalidade original "morre" e dá origem a outra, que você deve criar (continuam duas personalidades).

9 Paranoía

O personagem passa a ter pânico de uma situação absurda, mas que ele acredita ser verdade e que está se colocando em posição hostil a ele. Por exemplo, ele pode passar a acreditar que os ceifadores de Sevides querem sua cabeça por ele ter roubado três cabeças de gado de fazendeiros em Calco, há cinco anos. Agora, sempre que ele encontra-se com um fazendeiro ou com um sacerdote de Sevides ele é absolutamente paranoico. Como consequência, todos os testes de carisma ou de habilidades vinculadas ao carisma são realizadas com dois níveis a mais de dificuldade quando ele interage nestas situações.

10 Tique

O personagem passa a ter fortes espasmos musculares que parecem-se com um tique grave que lhe causa perda grande de coordenação. Todos os testes de destreza ou testes de habilidade vinculados à destreza ou à força são realizados com um nível de dificuldade a mais. Ataques à distância provocam um nível de dano a menos.

10.8 Interação Social

Embora a interação dos personagens dos jogadores com personagens controlados pelo mestre deva ser, preferencialmente, interpretada pelos participantes, o que com frequência tornará o desfecho óbvio, certamente surgirão momentos em que o resultado de uma determinada ação será incerto. Esta seção serve para detalhar as regras que devem ser empregadas nestes momentos.

Consideram-se interações sociais toda forma de interação que envolva um ou mais dos personagens dos jogadores com os controlados pelo Mestre. O atributo determinante é o carisma, mesmo que outros atributos e habilidades eventualmente possam ser empregados. Um alto carisma é o que separa, em termos gerais, os personagens mais aceitos daqueles que são rejeitados. O grupo de habilidades principal é o de Influência, embora outras habilidades possam ser invocadas ocasionalmente.

Primeira impressão

Os testes de primeira impressão devem ser realizados sempre que um personagem chega em um local onde não seja conhecido ou que, mesmo que seja, sua presença quebre o status quo estabelecido. Ele determinará o quão inclinados favoravelmente ao personagem os participantes da cena de interação social estão.

O resultado de uma primeira impressão é obtido através de um teste do atributo carisma. A cor obtida na tabela de resolução determinará a reação dos participantes da interação social. O mestre pode realizar um único teste para todo um grupo de aventureiros. Neste caso ele deve realizar o teste com base no atributo do personagem porta-voz do grupo e os benefícios ou penalidades do resultado irão se aplicar a todos.

O resultado de um teste de primeira impressão perdura até que o personagem tenha a chance de modificar a impressão deixada. Esta tarefa pode levar de alguns segundos até vários anos, dependendo da situação. Por exemplo, entrar em uma taverna e ser erroneamente reconhecido como um necromante vilão da região pode culminar em agressão física. No entanto, se o personagem conseguir alguns minutos para se explicar ou tiver alguma prova satisfatória de que houve algum engano, o mal entendido poderia ser resolvido em alguns minutos. Já ser anunciado como um traidor perante um grande grupo, como uma praça pública, pode macular a imagem do personagem por muito tempo e exigirá grande esforço para conseguir reverter a imagem formada.

A primeira impressão afeta apenas aqueles que não conhecem ou pouco conhecem o personagem. Amigos, aliados, inimigos, outros Personagens e Personagem do Mestre que já mantêm alguma relação de longa data não podem ser afetados.

Um personagem oculto nunca realiza um teste de primeira impressão, nem pode ser afetado por ele, mesmo que seu grupo tenha sido. Ele deverá realizar seu próprio teste no momento em que se revelar.

As regras desta seção simulam a reação de Personagens do Mestre frente a outros Personagens dos Jogadores. Os personagens dos jogadores sempre reagem a uma primeira impressão segundo a interpretação dos jogadores.

Verde / Terrível: A pior impressão possível. Chama toda a atenção para si de forma pejorativa. O personagem pode ter sido confundido com algum criminoso ou inimigo das autoridades locais, pode ter dito as palavras exatas que não devem nunca ser pronunciadas naquele local, ou qualquer outra ação que seja imediatamente reprovada por todos os presentes, sem exceção. Seja qual for a razão, todos reagirão negativamente ao personagem - inclusive com violência física, se as pessoas forem inclinadas para tal. Todas as tarefas de influência recebem dois níveis a mais de dificuldade.

Branco / Péssimo: Chama toda a atenção para si. O personagem tem a aparência muito diferente dos padrões locais, carrega um brasão que traga sentimentos ruins aos presentes, fala em um sotaque mal visto na comunidade ou qualquer outro motivo que chame a atenção aos personagens de forma negativa. A menos que haja uma razão para tal (como estar no meio de um acampamento inimigo), provavelmente os personagens não serão fisicamente agredidos. No entanto, insultos e difamações são normais de ocorrer quando este resultado for obtido. Todas as tarefas de influência recebem um nível a mais de dificuldade.

Amarelo / Desconfortável: Grande parte dos presentes percebem imediatamente o personagem como alguém desagradável, entediante, perigoso ou com qualquer outro adjetivo que o impeça de agir como gostaria. Todas as tarefas de influência recebem uma penalidade de -4 colunas de resolução.

Laranja / Neutro: Nada no personagem chama a atenção de forma nem positiva, nem negativa. As reações sociais serão na proporção das ações do personagem. Sem modificadores.

Vermelho / Bom: O personagem passa uma boa primeira impressão. Pode ser que sua aparência tenha impressionado, que seu discurso de apresentação tenha sido muito bom ou que apenas os presentes enxergaram algo nele com o qual se identificaram. Os presentes serão receptivos a qualquer conversa trivial, mas ainda terão receio se o personagem abordar algum assunto delicado. Todas as tarefas de influência recebem + 4 colunas de resolução.

Azul / Excelente: O personagem é aceito no grupo. Ele pode ter sido anunciado com as palavras perfeitas, fazer parte de um grupo muito respeitado, apresentar-se com uma aparência muito boa ou qualquer outra razão que faça os presentes o notaram como alguém confiável, talentoso, poderoso ou influente. Todas as tarefas de influência recebem um nível a menos de dificuldade.

Cinza / Perfeito: A melhor reação imaginável. Por alguma razão, que não parece ser exatamente uma característica do personagem, todos o aceitam imediatamente. Talvez ele tenha sido confundido com alguma autoridade benevolente local ou algum herói famoso. Talvez ele apenas tenha entrado no lugar certo e na hora certa, ou dito as palavras que todos queriam escutar. Seja qual for a razão, todo os presentes o respeitam e o tratam com respeito, admiração, honrarias e outras bajulações. Todas as tarefas de influência recebem dois níveis a menos de dificuldade.

Antes de realizar um teste de primeira impressão o mestre deve ponderar sobre a situação e considerar a aplicação dos modificadores abaixo. Eles estão divididos em duas categorias. Os **modificadores estabelecidos** afetam diretamente o grau de sucesso do teste, eliminando as cores das extremidades da tabela. Eles existem devido a uma característica própria do personagem que é reconhecida pelos presentes. Os **modificadores de situação** implicam em bônus ou penalidades de 4 colunas de resolução ao teste de atributo e existem devido a uma situação transitória, que poderia ser diferente se fossem diferentes os acontecimentos recentes ou as escolhas dos PJs.

Não é possível receber mais de um grau de bônus devido a modificadores estabelecidos, mesmo que mais de um dele se aplique a situação. Para determinar o benefício final, somam-se os bônus e subtraem-se as penalidades e considera-se qualquer resultado menor do que -1 grau como -1 grau, e qualquer resultado maior do que +1 grau, como +1 grau. No entanto, é possível acumular o grau de bônus de um modificador estabelecido com os modificadores de situação.

Modificadores estabelecidos

Fama. A fama pode preceder os personagens. Em um local onde as ações do grupo já foram sentidas, o resultado final do teste de primeira impressão pode receber um nível a mais ou a menos.

Cultura. Os costumes de um povo ou comunidade pode levá-los a aceitar mais ou menos facilmente um estranho. Exemplos podem ser o tratamento naturalmente rude de uma cidade isolada e a receptividade de uma comunidade de pequeninos.

Modificadores de situação

Anúncio. Um personagem propriamente anunciado pode ter sua primeira impressão radicalmente alterada. Dependendo do teor das palavras do anunciante e de sua influência, o teste de primeira impressão pode receber bônus ou penalidade em colunas de resolução. Um personagem que se auto anuncie não pode receber esse benefício.

Aparência. Boa aparência é uma questão relativa. Um Goura bonitão pode ser apenas um sapo gigante aos olhos de uma donzela de Azanti, mas um guerreiro imponente em sua terra natal. Assim, a aparência afeta diretamente o teste de primeira impressão. O mestre deve julgar se o personagem está de acordo com o ambiente em que está inserido para conceder bônus ou penalidade.

Sotaque. O sotaque geralmente atrapalha uma primeira impressão, mas, dependendo da situação, ele pode ser positivo. Por exemplo, falar com um sotaque Verrogari em Dantsem pode ser muito negativo, mas um sotaque planense em uma negociação comercial pode ser positivo. O mestre pode aplicar o modificador para personagens com sotaque diferente daquele nativo dos que estão presentes no local.

Momento. Às vezes, os personagens chegam na hora certa; às vezes, na hora errada. Este é um critério do mestre que depende da ambientação e dos acontecimentos atuais da crônica. Talvez esteja acontecendo uma festa e todos os presentes estejam mais propensos a aceitar estrangeiros. Talvez uma praga trazida de fora deixe todos com medo de relacionar-se com estranhos.

Fé: A fé está presente em todo o mundo de Tagmar. Se os presentes acreditarem que o personagem tem alguma influência sobre uma igreja bem vista no local ou possui algum poder divino, ele certamente será beneficiado. Às vezes, o simples fato de carregar o símbolo sagrado à mostra para o local certo já pode ser visto como um sinal de sorte e concede benefícios. Por outro lado, a simples suspeita de que os personagens não creem ou não honram os deuses pode conceder a maior penalidade. Símbolos ou canções de mau agouro, segundo a crença local, também pode prejudicar o personagem.

Ação: O que os personagens faziam no momento em que foram entrando em cena pode afetar para mais ou para menos a reação dos NPCs. Por exemplo, provavelmente alguém descoberto enquanto tentava se esconder receberá penalidade em sua primeira impressão. Já alguém que entra em cena com uma frase de efeito e do agrado do público pode receber benefícios.

Exemplo: O guerreiro humano Corbak e seus companheiros Sam, a elfa barda, e Iar o anão sacerdote de Blator, cruzaram os montes Solomor desde Dantsem e chegaram na cidade de Aberdim, atualmente ocupada por Verrogar. Ao entrarem na taverna e depararem-se com uma discussão entre soldados verrogaris, todos olham para os aventureiros e o Mestre exige que os jogadores realizem um teste de primeira impressão. O teste é realizado com o carisma da barda, três, o melhor do grupo.

Os modificadores são:

Estabelecido: *Cultura. Os verrogaris são ocupantes ilegais do território e normalmente são hostis com qualquer estranho, trazendo penalidade.*

Situação: *Aparência. A barda é bonita e está bem vestida e tanto o guerreiro quanto o sacerdote estão bem equipados, o que é bem visto entre os verrogaris. Fé. Um sacerdote de Blator entre soldados certamente é bom. Momento. Os verrogaris estavam discutindo quando eles entraram e os ânimos estavam alterados, o que traz penalidade.*

Somando tudo, a jogadora de Sam jogará o dado com +4 colunas de resolução (+4 aparência, +4 fé, -4 momento) e reduzirá um grau do resultado final. Como seu carisma é 3, ela joga o dado na coluna 16 (4 x atributo = 12, + 4 de modificadores) e obtém vermelho, reduzido para laranja devido a penalidade de cultura. Como consequência, os verrogarias voltam a discutir, ignorando os PJs que recém entraram na taverna.

Impressão duradoura

As regras acima pressupõem um primeiro contato do personagem com um ou mais indivíduos. Embora essa primeira impressão possa moldar a relação por um bom tempo, a tendência é que o comportamento de ambos se adéque para melhor representar tanto a personalidade de um quanto as impressões deixadas pelo outro quando a relação é duradoura.

Para determinar qual o grau de proximidade entre o Personagens dos Jogadores e dos Personagens do Mestre utiliza-se a mesma escala de bônus e penalidades apresentada em Primeira Impressão. A escala é:

- Verde: Terrível
- Branco: Péssimo
- Amarelo: Desconfortável
- Laranja: Neutro
- Vermelho: Bom
- Azul: Excelente
- Cinza: Perfeito

A tendência natural é que a cada semana ou outro intervalo decidido pelo mestre (a depender da situação e da interpretação do personagem) a relação se desloque na escala em direção ao neutro, alterada apenas pelo resultado dos modificadores estabelecidos, desta vez avaliados individualmente.

Por exemplo, se os modificadores estabelecidos para o personagem resultam em -1 grau, sua escala tenderá a se deslocar naturalmente até Desconfortável.

No entanto, o Mestre deve requisitar um teste difícil de carisma cada vez que vá promover a alteração. Se o Personagem obtiver sucesso, ele poderá optar que sua impressão não seja deslocada até a próxima vez que o mestre exigir este teste.

Embates sociais

Em uma situação já configurada, com personagens dos jogadores e não jogadores atuando sobre o mesmo tema, é possível que existam embates sociais. Não é necessário que dois personagens estejam presentes no mesmo local para um embate social manifestar-se.

Um embate social é um duelo de habilidades que determinará quem deterá influência determinante sobre um grupo de pessoas. Para que ele aconteça é necessário que pelo menos dois personagens estejam envolvidos, caso contrário trata-se de um teste comum de habilidade.

As regras de um embate social são simples e seguem as regras de tentativas repetidas. As orientações específicas estão a seguir.

Antes de iniciar um embate social, o mestre e os jogadores devem determinar qual o prêmio por sua vitória. Ele pode ser, por exemplo, desde a conquista do coração de uma donzela até redução do preço de uma mercadoria, ou o destaque em uma festa na corte.

Determinado o prêmio pela vitória, o mestre determinará os termos, ou seja, qual a habilidade que se enquadra na tarefa e quanto tempo leva cada tentativa. Por exemplo, uma rodada de negociações com o armeiro pode levar 1 minuto por teste da habilidade negociação, enquanto o apaixonamento de uma jovem duquesa pode levar 1 semana por teste da habilidade empatia.

Determinados os prêmios e os termos do embate, é o momento de estabelecer a dificuldade dos testes. O mestre atribui uma dificuldade base para qualquer teste. Recomenda-se que qualquer teste comece sendo médio ou, no máximo, difícil, mas a opção por outras dificuldades não precisa ser descartada.

Depois de atribuída a dificuldade base, o mestre e os jogadores fazem os modificadores de acordo com as impressões deixadas por cada personagem para determinar a dificuldade inicial do embate. Por exemplo, se o mestre estabeleceu que a dificuldade dos testes de liderança durante um embate em que dois personagens discursam para atrair seguidores é fácil e dura 15 segundos por tentativa, mas um dos participantes teve uma primeira impressão péssima, a dificuldade deste participante será média.

Se, por alguma razão, a dificuldade inicial do embate de algum dos participantes for reduzida abaixo do rotineiro ou elevada acima de muito difícil, então eleva-se ou reduz-se em um grau a dificuldade do teste dos outros participantes em vez disso. Por exemplo, se o mestre estabelece que a dificuldade base de uma tentativa qualquer é fácil, mas a primeira impressão de um personagem participante do embate foi perfeita, então a dificuldade inicial do embate do outro participante subirá para fácil e do personagem com perfeita primeira impressão cairá até para rotineira.

Quando todas as informações acima estiverem reunidas, os personagens fazem suas tentativas. Todos aqueles que não forem bem-sucedido s terão o grau de dificuldade do próximo teste aumentado em 1. O embate termina quando a dificuldade do teste de todos os personagens, exceto um (ou o número de vencedores possíveis) sobe acima de muito difícil e são derrotados. Se houverem vários participantes em um embate, deverá haver apenas um vencedor. Em caso de empate, o vencedor será aquele com maior nível na habilidade estabelecida nos termos. Considere uma especialização em habilidade como +5 níveis para fins de desempate. Em caso de persistir o empate, novas rodadas devem ser realizadas até que exista apenas o número de vencedores necessários.

Exemplo*: Silvar, Fiam e Monar, três nobres cavaleiros Azanti, brigam pela paixão da jovem Meliz e realizam um embate social. O mestre estabelece que o prêmio do embate é a conquista da jovem, e definem os termos como sendo testes de empatia realizados a cada semana de cortejo. O mestre estabelece a dificuldade base como média (laranja), mas Fiam teve uma excelente primeira impressão e sua dificuldade inicial do embate cai um grau até o fácil (amarela). Silvar também teve uma boa impressão e recebe +4 colunas de resolução em suas tentativas.*

Na primeira rodada de testes, após uma semana de cortejos, os resultados são: Silvar (laranja) / Fiam (branco) / Monar (Vermelho). Fiam não foi bem-sucedido nesta primeira rodada e, assim, sua próxima tentativa será realizada com um grau a mais de dificuldade, que é média (laranja).

A segunda rodada resulta em: Silvar (branco) / Fiam (amarelo) / Monar (azul). Silvar e Fiam não foram bem-sucedido s, e suas próximas tentativas serão difíceis (vermelho).

A terceira rodada resulta em: Silvar (cinza) / Fiam (vermelho) / Monar (amarelo). Monar não foi bem-sucedido e sua próxima tentativa será difícil (vermelho).

A quarta rodada resulta em: Silvar (azul) / Ian (amarelo) / Monar (laranja). Fiam e Monar não foram bem-sucedido s e suas próximas tentativas serão muito difíceis (azul).

A quinta rodada resulta em: Silvar (amarelo) / Fiam (branco) / Monar (azul). Fiam não foi bem-sucedido outra vez, e está fora do embate, uma vez que sua dificuldade subiu além de muito difícil (azul). Silvar também não foi bem-sucedido e a dificuldade de sua próxima tentativa aumenta para muito difícil (azul).

A sexta rodada resulta em: Silvar (amarelo) / Fiam (vermelho). Ambos falharam e o embate terminaria em um empate, pois ambos já testavam em dificuldade muito difícil (azul). O mestre analisa os níveis na habilidade empatia em cada um dos personagens e percebe que a de Silvar é 10, enquanto a de Fiam é 5. Assim, o vencedor do embate é Silvar.

Como resultado, a jovem apaixona-se por Silvar após seis semanas de um cortejo concorrido.

10.9 Venenos e Drogas

Este tópico destina-se a explicar a mecânica de uso das diversas substâncias venenosas que os personagens jogadores encontrarão durante suas aventuras em Tagmar. Todas elas podem ser produzidas pela Habilidade Venefício.

Ao ter um veneno aplicado em seu corpo, um personagem terá direito a um teste de resistência física contra a força de ataque do veneno. Este teste utiliza a Tabela de Teste de Resistência Física / Resistência à Magia. O uso de drogas não dá direito a um teste imediato de resistência física. Contudo, esse teste será realizado ao fim do tempo de ciclo desta droga, para verificar se o personagem ficará viciado.

Para determinar se o personagem foi bem-sucedido na resistência contra o veneno ou droga, leia na linha superior a coluna que é igual força de ataque correspondente ao veneno aplicado e desça por essa coluna até linha que representa sua resistência física na primeira coluna. O valor da intersecção destes dois números será o número mínimo a ser obtido em um dado de vinte lados para resistir ao veneno ou droga.

Fabricação de venenos e drogas

Na descrição básica dos Tipos de Veneno e Drogas está presente o custo em dinheiro da tentativa para fabricá-los. O valor representa os materiais comuns para a produção de uma dose de veneno ou droga

através de um uso da Habilidade Venefício. Estes materiais podem ser obtidos com certa facilidade em qualquer cidade de médio a grande porte em Tagmar. Note que os materiais serão gastos independentemente do sucesso na produção do veneno.

Entretanto, nem sempre esses materiais comuns são os únicos necessários. Existem venenos que também precisam de ingredientes especiais para serem produzidos, esses normalmente difíceis de serem encontrados, como uma raiz que só existe n'Os Mangues, um escorpião dourado ou mesmo o sangue de um demônio vivo. Qualquer ingrediente especial que porventura for necessário para a produção de um veneno constará em sua descrição.

Método de aplicação dos venenos

Os venenos podem ser injetáveis, inaláveis ou ingeríveis.

Os venenos injetáveis são os mais utilizados em combate, especialmente por bandidos e assassinos, pois podem ser aplicados em lâminas e pontas preparadas. Eles são inseridos no corpo da vítima através do contato do veneno com a corrente sanguínea do alvo. Para ser bem-sucedido em uma injeção, o personagem deve realizar um ataque contra seu alvo com uma arma envenenada e obter um resultado de 100% de dano na EH ou qualquer dano na EF.

O tempo que uma arma permanece envenenada depende do tipo de compartimento. Armas especialmente preparadas para tal, como zarabatanas ou punhais com ranhuras especiais para armazenamento, podem manter um veneno por muitos dias ou até que ele estrague. Outras menos adequadas, como uma lâmina lisa, podem manter o veneno por poucos minutos.

Os venenos inaláveis estão na forma de gás e precisam ser respirados por uma rodada para que surtam efeito. Um personagem pode segurar a respiração para evitar os efeitos de um veneno inalado enquanto procura uma forma de sair da área envenenada. Uma nuvem de veneno ao ar livre pode ser dispersada por ventos fortes.

Os venenos ingeríveis são aqueles colocados em bebidas ou alimentos e normalmente são mais eficazes do que os outros dois métodos de aplicação. Um personagem que ingere um veneno recebe uma penalidade em seu teste de resistência física igual ao tipo do veneno (venenos tipo I dão penalidade -1, venenos tipo II dão penalidade -2, etc.).

Personagens hábeis no manejo de veneno podem criar doses diferentes das ideais para serem aplicadas em suas vítimas; especialmente os venenos ingeríveis, que podem ser utilizados em overdose para um efeito mais intenso. Embora isso aumente a força de ataque de um veneno em 1 ponto para cada 100% de aumento na dose até um máximo, de acordo com o tipo de veneno (veja na descrição dos tipos), ele torna-se muito mais fácil de ser percebido. O alvo de um veneno nestas condições sempre terá direito a um teste para perceber o veneno antes de ingeri-lo, e cada dose extra aplicada ao alimento ou bebida diminui em 1 o nível de dificuldade do teste.

Qualquer personagem é automaticamente bem-sucedido no teste de resistência contra um veneno aplicado com 50% da dose ideal, mas os testes realizados para percebê-lo têm um nível de dificuldade a mais. Doses mais diluídas não surtem efeito.

Uma vez adicionados ao alimento ou bebida não há mais como separá-los de um veneno ingerível, exceto por complexos métodos de alquimia (a critério do mestre). Um produto envenenado pode contaminar outros alimentos ou bebidas se tiver contato com eles, mas a cada vez que isso acontece a dose é reduzida até que ele perca seu efeito.

Efeito dos venenos

Os venenos normalmente possuem duas escalas de efeito. A primeira é o efeito básico, que todos aqueles que forem submetidos a ele sofrem. O segundo efeito é mais potente, que entrará em efeito naqueles que não forem bem-sucedido s em um teste de resistência física contra a força de ataque do veneno.

Na lista de exemplos de venenos estão apresentadas o nome, descrição, Força de Ataque, método de aplicação, os efeitos que a vítima sofrerá caso passe e caso falhe no teste de Resistência Física e a duração dos efeitos. A lista é uma referência não exaustiva e o mestre é livre para criar outros venenos em suas aventuras.

Efeito das drogas

As drogas possuem dois tipos de efeitos, que surgem em momentos diferentes. O primeiro é uma sensação agradável que traz benefícios ao personagem. Contudo, terminada a duração do efeito da droga o personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Resistência Física ou sofrer de abstinência por 1 hora ou aquela que estiver descrita na apresentação da droga (mínimo igual à duração dos efeitos benéficos). A abstinência pode ser evitada com um novo uso da droga, mas o personagem tem total liberdade em escolher usar ou não, a menos que já esteja viciado (vide Vícios e Abstinência).

Uma droga leva no mínimo 2 rodadas (30 segundos) para fazer efeito.

Cíclo das drogas

O ciclo de uma droga é o tempo que ela leva para deixar de surtir efeito no corpo do personagem. Ela indica os tempo dos intervalos de testes de Resistência que um personagem viciado deve realizar. Ela também indica o intervalo seguro de uso de uma droga para não se viciar.

Vício e abstinência

Existem algumas ervas e produtos naturais ou artificiais que, quando utilizados com frequência, tem o potencial de provocar dependência. Um personagem nessa condição está viciado e deve seguir as regras descritas abaixo. Todas as drogas provocam vício.

Um personagem viciado precisa fazer uso do objeto de seu vício pelo menos 1 vez a cada ciclo completo deste (vide descrição das drogas, abaixo. O mestre deve atribuir um ciclo para outros vícios que venha a criar). Quando isso não ocorre, diz-se que o personagem está em abstinência. Nessa condição todos os testes realizados pelo personagem têm um nível de dificuldade a mais. Além disso, para resistir e não usar o objeto de seu vício quando tiver contato com ele, é preciso ser bem-sucedido em um teste de Resistência Física contra a força de ataque do objeto de vício. O mesmo teste deve ser realizado a cada ciclo completo de seu objeto de vício a fim de verificar a situação de sua abstinência. Para cada vez que o personagem for bem-sucedido em seu teste de RF ou conseguir resistir ao impulso de fazer uso de seu objeto de vício, a força de ataque efetiva do próximo teste é reduzida em 1, inicia-se, assim, o processo de reabilitação. Quando a força de ataque efetiva do objeto de vício chegar a 0, o personagem não estará mais viciado.

Um personagem que não tenha contato com seu objeto de vício por mais do que 10 ciclos ficará obcecado em procurá-lo e receberá um nível adicional de penalidade em qualquer teste que realize que não tenha o propósito de conseguir mais. Um personagem que passe por mais de 30 ciclos sob efeito de abstinência adquire uma loucura. Adicione outra para cada 10 ciclos adicionais. Um viciado que faça uso de seu objeto de vício não está mais em reabilitação, ou seja, o próximo teste de RF que realizar será contra a força de ataque total de seu objeto de vício.

Uso Viciante

O uso viciante é um número que indica quantas vezes é preciso fazer uso de uma droga durante seu período de um ciclo para que se adquira a condição viciado. Não há testes de resistência contra ficar viciado, mas apenas para livrar-se do vício, conforme descrito em **Vício e Abstinência**. As drogas mais perigosas são aquelas que apresentam baixo uso viciante e altos ciclos. Isso, quando aliados a altas forças de ataque, podem levar um personagem a uma condição de vício quase permanente.

10.10 Exemplos de Venenos e Drogas

Abaixo está uma descrição básica de cada tipo de veneno mencionado na Habilidade Venefício e alguns exemplos de substâncias que se encaixam em cada um dos cinco tipos.

Venenos e Drogas Tipo I

Venenos ou drogas simples, com forças de ataque máximas de 8 e efeitos mais leves. Usam materiais baratos e fáceis de encontrar. O Custo dos materiais para uma tentativa é de 10 m.c.

As drogas tipo I oferecem pequenos benefícios e tem uso viciante que variam de 5 a 7.

Veneno urticante: Este veneno consiste em uma pasta feita pela maceração de algumas folhas específicas. Ao entrar em contato com o corpo a pasta causa grande irritação na pele podendo causar vermelhidão e inchaço de todo o corpo. Normalmente, essa pasta é aplicada na parte interna das roupas da vítima que, ao vesti-las, deverá realizar o teste de RF.

Força de Ataque: 3

Método de aplicação: Injetável

Efeitos: Caso a vítima passe no teste de RF sua pele fica um pouco avermelhada e nada mais acontece. Caso não passe no teste sua pele ficará muito vermelha com inchaços em todo o corpo, até mesmo no rosto. Neste caso ela receberá penalidade de -1 coluna em todos os testes físicos e um nível a mais de dificuldade em todos os testes sociais (Persuasão, Sedução, Etiqueta, etc.).

Duração do efeito: 5 horas.

Sonífero menor: Veneno que é um leve sonífero em pó altamente solúvel em água e, por isso, normalmente é usado misturado em vinho ou outras bebidas.

Força de ataque: 2

Método de aplicação: Ingerível

Efeitos: Caso a vítima passe no teste de resistência ela ficará sonolenta por alguns minutos, mas não sofrerá nenhuma penalidade. Se falhar no teste de resistência a pessoa ficará sonolenta após cinco rodadas. Nesse estado ela tem grande dificuldade para perceber o que se passa a sua volta, recebendo um Nível a mais de Dificuldade em todos os testes que envolvam o atributo Percepção (Usar os Sentidos, Seguir Trilhas, Manusear Armadilhas, etc.) e procurará dormir, se possível.

Duração do efeito: 2 horas.

Estimulante menor: Um chá de gosto forte produzido a partir de ervas comuns.

Ciclo: 1 dia.

Força de ataque: 2

Uso Viciante: 5

Efeito: Concede ao personagem +1 coluna de resolução em todos os testes de percepção e testes de habilidade que tenham a percepção como atributo vinculado. Personagens sob efeito desta droga apresentam pupilas ligeiramente mais abertas.

Duração do efeito: 5 minutos

Calmante menor: Um fumo fraco produzido a partir de ervas comuns.

Ciclo: 1 dia.

Força de ataque: 4

Uso Viciante: 7

Efeito: Concede ao personagem +1 coluna de resolução em todos os testes passivos de carisma e +2 em testes para as habilidades de trabalhos manuais, sabedoria e empatia.

Duração do efeito: 30 minutos

Venenos e Drogas Tipo II

Venenos e Drogas mais complexas com Força de Ataque máxima de 8 e efeitos mais perigosos e potentes. Alguns são retirados de vegetais como urticárias ou fungos, outros são de produção humana. O Custo dos materiais para uma tentativa é de 25 m.c.

As drogas Tipo II possuem uso viciante que variam de 2 a 4.

Veneno debilitante: Esta é uma sustância consideravelmente temida pelos que a conhecem, não por suas capacidades mortais, mas sim pelos "danos sociais" que causa na vítima. Este veneno é produzido na forma de um óleo que, ao ser ingerido, pode produzir fulminantes dores de barriga seguidas de diarreia.

Esse veneno é sempre aplicado em comidas preferencialmente gordurosas e condimentadas para disfarçar seu gosto forte. Se aplicado em líquido, o veneno formará uma "capa" acima do mesmo, sendo identificado imediatamente.

Força de ataque: 4

Método de aplicação: Ingerível

Efeitos: Caso a vítima passe no teste de resistência, ela se sentirá mal após alguns minutos, sentindo a necessidade de usar o banheiro assim que possível, mas não sofrerá nenhuma penalidade. Se a vítima falhar no teste de resistência, sentirá fortes dores de barriga seguidas por um "ataque" quase incontrolável de gazes. Dentro de alguns minutos ela será acometida por intensa diarreia, a qual não poderá ser contida por mais que dois minutos, esteja a vítima onde estiver. A diarreia durará por dois dias, a menos que seja tratada (Medicina Fácil), neste estado a vítima recebe uma penalidade de –2 colunas para testes físicos.

Duração do efeito: 2 dias ou até ser tratada.

Sonífero efetivo: Esta substância é um líquido transparente que causa grande sonolência na vítima. Normalmente é misturado em vinho ou outras bebidas fortes para disfarçar seu cheiro, mas também existem versões equivalentes que podem ser aplicadas em lâminas ou fumegadas.

Força de ataque: 4

Método de aplicação: injetável, inalável ou ingerível.

Efeitos: Caso a vítima passe no teste de resistência ela ficará sonolenta por alguns minutos, mas não sofrerá nenhuma penalidade. Se falhar no teste de resistência, a pessoa cairá em sono leve após cinco rodadas, acordando com um empurrão ou barulho alto.

Duração do efeito: 2 horas ou até ser acordada.

Estimulante de batalha: Um chá de gosto muito forte utilizado por guerreiros de tribos bárbaras antes das batalhas;

Ciclo: 1 dia

Força de ataque: 6

Uso viciante: 2

Efeito: Contrações da musculatura tornam os movimentos do personagem mais firmes. Todos os seus golpes provocam 1 ponto a mais de dano e ele recebe 5 ponto a mais de EF na forma de absorção. Quando o efeito passar o personagem perde uma quantidade de EF igual aos pontos extras adquiridos. Se isso o levar a EF menor do que 0, então ele cai inconsciente. Personagens dopados com essa droga são mais agressivos fazem todos os testes de carisma ou habilidade relacionadas com um nível de dificuldade a mais, exceto liderança.

Duração do efeito: 20 minutos

Supressor de dor: Uma bebida forte que anestesia o tato;

Ciclo: 2 dia

Força de ataque: 3

Uso viciante: 4

Efeito: Formigamento em todo o corpo dão ao personagem uma resistência anormal a dor. Ele ainda perde pontos de Energia Física normalmente, mas todos os seus testes voltados para resistir a dor, inclusive os da técnica de combate, são realizados com um bônus de 8 colunas. Em contrapartida, todos as tarefas que dependam de tato ou paladar, inclusive algumas da habilidade Usar os Sentidos, são realizadas com um nível de dificuldade a mais.

Duração do efeito: 2 horas

Venenos e Drogas Tipo III

Venenos com Força de ataque alta (máximo de 16) e efeitos perigosos. A maioria dos venenos de cobras e escorpiões se encaixa aqui. O Custo dos materiais para uma tentativa é de 5 m.p.

Drogas do tipo III possuem uso viciante que varia de 5 a 7, como as do tipo I.

Veneno Paralisante: Este é o veneno extraído de cobras ou escorpiões produzido de maneira a se tornar viscoso o bastante para não se desgrudar de armas durante um combate. Este veneno só tem funcionalidade se injetado diretamente na corrente sanguínea das vítimas. Para injetar o veneno é necessário causar dano na EF ou atingir um golpe 100% na EH da vítima com uma arma de corte ou perfuração embebida com a substância.

Para a produção deste veneno é necessário possuir uma dose de veneno natural de um escorpião laranja ou outro veneno similar.

Força de ataque: 8

Método de aplicação: injetável.

Efeitos: Caso a vítima passe no teste de resistência ela sentirá grande dor ao redor do ferimento, recebendo -1 coluna até limpar muito bem o ferimento com um teste Fácil de Medicina (existe o risco de infecção caso isso não ocorra antes de 24h). Caso a vítima falhe no teste de resistência, ela sentirá uma dor muito forte e receberá um ajuste de -4 colunas para qualquer teste que realizar, exceto outros testes de resistência, durante uma hora. Após esse tempo a dor diminuirá e a penalidade será de -1 coluna até que o ferimento seja tratado (existe o risco de infecção caso isso não ocorra antes de 12h).

Duração do efeito: 1 hora mas possui efeitos colaterais (ver descrição).

Sonífero potente: Este sonífero é um líquido incolor de cheiro muito forte que evapora em contato com o ar, capaz de desacordar uma pessoa em segundos. Este sonífero só funciona se seu vapor concentrado for inspirado, sendo normalmente usado para umedecer panos que serão colocados no rosto das vítimas.

Força de ataque: 10.

Método de aplicação: Inalável.

Efeitos: Caso a vítima passe no teste de resistência ela ficará tonta por três rodadas, recebendo penalidade igual a -2 colunas durante esse tempo. Se falhar no teste de resistência, a pessoa ficará inconsciente após uma rodada, caindo em sono pesado durante duas horas.

Duração do efeito: 2 horas.

Catalisador de Karma: Um fumo aromatizado que facilita a manipulação do Karma.

Ciclo: 2 dias.

Força de ataque: 15

Uso Viciante: 5

Efeito: Concede ao personagem +10 pontos de Karma. Se o personagem possuir menos do que 10 pontos de Karma quando o efeito se esgotar, ele cai em inconsciência profunda durante 5 minutos (20 rodadas) e não pode ser acordado de forma alguma. O teste contra os efeitos de abstinência desta droga é realizado depois que o personagem acorda, consistem de forte letargia e duram por 2 horas.

Duração do efeito: 2 minutos (8 rodadas)

Ervas Morânicas: Vapor de ervas que estimulam a memória e reforçam as lembranças.

Ciclo: 3 dias.

Força de ataque: 10

Uso Viciante: 6

Efeito: A inalação dos vapores de fervura dessas ervas gera sons e imagens dentro da cabeça do personagem que trazem de volta memórias esquecidas. Durante o efeito ele é capaz de realizar qualquer

teste de conhecimento que tenha a finalidade de relembrar informações com um nível de dificuldade a menos. Os efeitos de abstinência dessa droga consistem em alucinações inúteis e duram 30 minutos.

Duração do efeito: 30 segundos (2 rodadas)

Venenos e Drogas Tipo IV

Venenos complexos com Força de Ataque alta (máximo de 16) e nas mais diversas formas possíveis. Seus efeitos podem resultar em morte. As cobras mais perigosas possuem veneno Tipo IV. O Custo dos materiais para uma tentativa é de 10 m.p.

Drogas do tipo IV tem Uso Viciante entre 2 e 4.

Veneno Artificial: Também chamado de "veneno barato", este veneno é completamente artificial, não dependendo de nenhuma substância natural ou mais rara para sua produção. Entretanto, sua eficiência é pequena se comparada a outros venenos com a mesma dificuldade de fabricação (tipo IV); mas muitas vezes isso é compensado por seu relativo baixo custo por dose (10m.p.).

O Veneno Artificial só tem funcionalidade se injetado diretamente na corrente sanguínea das vítimas e, para tanto, é necessário causar dano na EF ou atingir um golpe 100% na EH da vítima com uma arma de corte ou perfuração embebida com o veneno.

Força de ataque: 16

Método de aplicação: Injetável.

Efeitos: Caso a vítima passe no teste de resistência ela sentirá certa dormência ao redor do ferimento, mas não recebe nenhuma penalidade. Caso a vítima falhe no teste, ela sentirá uma dor muito forte e receberá um ajuste de -4 colunas para qualquer teste que realizar, exceto testes de resistência, durante uma hora. Após esse tempo a dor diminuirá e a penalidade será de -1 coluna durante mais quatro horas.

Duração do efeito: 5 horas.

Veneno Paralisante Forte: Este é o veneno extraído de cobras muito perigosas (como uma Mamba Negra) produzido de maneira a se tornar viscoso o bastante para não se desgrudar de armas durante um combate. Este veneno só tem funcionalidade se injetado diretamente na corrente sanguínea das vítimas. Para injetar o veneno é necessário causar dano na EF ou atingir um golpe 100% na EH da vítima com uma arma de corte ou perfuração embebida com a substância.

Para a produção deste veneno é necessário possuir uma dose de veneno natural de uma cobra Mamba Negra.

Força de ataque: 10

Método de aplicação: Injetável.

Efeitos: Caso a vítima passe no teste de resistência ela sentirá grande dor e dormência no corpo, recebendo -1 coluna em testes físicos e perdendo 5 pontos de EH durante 6 horas. Caso a vítima falhe no teste, ela sentirá uma dor muito forte e começará a perder o controle sobre seus músculos, recebendo um ajuste de -6 Colunas de Resolução para qualquer teste que realizar, exceto testes de resistência, e perdendo 10 pontos de EH durante seis horas. A vítima deverá realizar um teste de RF a cada hora que passar durante este período e, caso falhe, perderá 3 pontos de EF.

Duração do efeito: 6 horas.

Perdição das colinas: Um fumo com efeito muito forte que foi desenvolvido por pequeninos e logo abandonado devido aos seus efeitos colaterais e grande potencial viciante.

Ciclo: 7 dias.

Força de ataque: 16

Uso Viciante: 2

Efeito: Personagens dopados com esta drogam tornam-se mais alertas e ligeiros e resistentes. Todos os testes do subgrupo manobras, mais Ações Furtivas, Furtar Objetos, Usar os Sentidos e Seguir Trilhas são realizados com um nível de dificuldade a menos. Os efeitos colaterais da abstinência são muito desagradáveis e incluem tremedeira e vertigens.

Duração do efeito: 5 minutos (20 rodadas)

Pó de ossos de dragão: As raspas de ossos de dragões. Muito rara e cobiçada pela força que concede, possuindo um elevadíssimo valor de mercado.

Ciclo: 1 dia

Força de ataque: 12

Uso Viciante: 3

Efeito: Aspirar um pó de osso de dragão concede euforia e um sentimento de grandeza, além de uma instantânea rigidez da musculatura que concede benefícios físicos. O personagem recebe +2 em força e +20 de EH. Os efeitos de abstinência consistem em dor tolerável, mas perturbadora, durante 6 horas.

Duração do efeito: 1 minuto (4 rodadas)

Venenos e Drogas Tipo V

Venenos mortais embora de difícil manuseio. Sua alta Força de Ataque que pode assumir qualquer potência e seus efeitos devastadores os tornam muito procurados embora sua manipulação seja muito complicada e perigosa. Dificilmente outras pessoas além de assassinos conseguem trabalhar com venenos tipo V. O Custo dos materiais para uma tentativa são de 2 m.o.

As drogas de Tipo V são raríssimas e concedem benefícios incríveis. No entanto, o uso viciante delas é sempre de 1, o que significa que apenas um uso é suficiente para deixar o personagem viciado. Aliando esse fator com as grandes forças de ataque fazem elas representar um risco de vício eterno.

Morte Rubra: A Morte Rubra é um dos piores tormentos pelo qual um mortal pode passar, pois se trata da rejeição do corpo ao sangue de um demônio poderoso. Durante a guerra da seita a Morte Rubra foi muito usada como morte exemplar para os líderes da resistência.

Os demônios que falhavam em suas missões ou traiam seus superiores eram punidos com prisão e tortura nas mãos dos Bankdis e, num destes acontecimentos, foi descoberto que o sangue de um demônio tipo III, ou mais poderoso, causa efeitos devastadores dentro de corpos mortais. Posteriormente foram descobertas ervas que podiam conservar o sangue demoníaco por semanas, permitindo até mesmo que eles fossem usados em pontas de punhais ou flechas.

Uma vez dentro do corpo da vítima, seja ingerido ou injetado, o sangue demoníaco começa a se alastrar rapidamente, causando um efeito de rejeição nunca antes imaginado. As veias por onde o sangue demoníaco passa saltam visivelmente, tornando-se como raízes vermelhas sobre a pele, num processo agonizante. Nos casos mais graves o corpo tenta expelir o sangue de qualquer maneira, causando o rompimento de veias e artérias num processo que pode durar minutos dependendo da resistência da vítima. Outro ponto é que a mente e, dizem alguns, a alma das vítimas são igualmente afetadas, sendo muito comum que sobreviventes da Morte Rubra se tornem loucos ou sanguinários.

Para a produção deste veneno é necessário possuir sangue recém extraído de um demônio tipo III. Por razões óbvias o mero uso deste veneno é punido com a morte em praticamente todas as sociedades de Tagmar.

Força de ataque: 12

Método de aplicação: Injetável.

Efeitos: Caso a vítima passe no teste de resistência ela perderá uma rodada expelindo o sangue demoníaco através de um grande fluxo de sangue no ferimento, o que provoca 2 pontos de dano na EF. Caso a vítima falhe no teste, ela sentirá seu sangue ferver após duas rodadas e então sentirá os efeitos como se tivesse passado no teste, mas o veneno já estará atuando em seu organismo. Em alguns instantes a dor paralisará a vítima por duas rodadas, impondo um ajuste de -5 colunas durante uma hora. A cada rodada durante as vinte seguintes a esta hora a vítima deverá ser bem sucedida em um teste de RF contra Força de Ataque 12 ou sofrer 5 pontos de dano na EF ou na EH. Não existe cura conhecida para a Morte Rubra, mas é dito que o milagre Curas Espirituais é capaz de enfraquecer seus efeitos.

Duração do efeito: 66 minutos.

Veneno de Escorpião Dourado: Esta é a versão mais prática do veneno natural mais perigoso existente em Tagmar, o veneno de um escorpião dourado. Eles são criaturas de beleza tão grande quanto a letalidade de sua picada, pois seus corpos são reluzentes como ouro puro. Raros e cobiçados, estes escorpiões só podem ser encontrados nas redondezas do Campo Branco e em certos locais ao sul do Domo de Arminus, o que aumenta ainda mais o mito sobre estas criaturas.

O veneno do escorpião dourado evapora com grande rapidez uma vez em contato com o ar, sendo muito difícil o seu manuseio, mas, se trabalhado de maneira que não evapore nem se desgrude de armas durante um combate, pode ser vendido por valores simplesmente exorbitantes para as pessoas certas. Esse veneno só tem funcionalidade se injetado diretamente na corrente sanguínea das vítimas e, para tanto, é necessário causar dano na EF ou atingir um golpe 100% na EH da vítima com uma arma de corte ou perfuração embebida com a substância.

Para a produção desse veneno é necessário possuir um escorpião dourado ainda vivo.

Força de Ataque: 15

Método de aplicação: Injetado.

Efeitos: Caso a vítima passe no teste de resistência ela sentirá grande dor e dormência no corpo, recebendo imediatamente 3 pontos de dano na EF e -2 Colunas de Resolução em qualquer teste que realizar, exceto testes de resistência, durante um dia. Caso a vítima falhe no teste, ela ficará uma rodada paralisada devido à dor, recebendo 5 pontos de dano na EF e -7 Colunas de Resolução em qualquer teste que realizar, exceto testes de resistência, durante um dia. Se a vítima não tiver ou ficar com zero de EH ela ficará incapaz de realizar qualquer ação física, inclusive andar, enquanto o efeito durar. Durante as primeiras 6 horas de efeito, a vítima deverá fazer uma nova Resistência Física contra FA 10 a cada hora, perdendo 3 pontos de EF caso falhe. Este veneno não pode ser neutralizado por nenhum procedimento conhecido de medicina.

Embora a aplicação mais letal deste veneno seja injetada, o vapor gerado da sua evaporação ao ar também é tóxico. Qualquer vítima exposta ao vapor do veneno deve realizar um teste de Resistência Física contra uma força de ataque 10 ou ficar cega durante 2 rodadas.

Duração do efeito: 1 dia.

Cinzas de fogo infernal: Esta droga é tão rara que chega a ser considerada lendária. Ela foi trazida aos reinos pela primeira vez há mais de um milênio por um sobrevivente das explorações nos Mangues. Dizem que este humano já estava enlouquecido quando chegou de sua viagem e acabou executado por acreditar-se que ele estava possuído por demônios. Os elfos sombrios são os guardiões do segredo de como fazer o preparo do fumo que deve incluir as cinzas de uma erva chamada Blemisa, que cresce nos Mangues e só floresce no inverno. A planta deve ser queimada com chama infernal até que restem nada mais do que cinzas. Só depois o charuto é preparado, enrolando estas cinzas a partir das folhas da própria Blemisa. O consumo do fumo completo leva 10 minutos.

Ciclo: 7 dias.

Força de ataque: 25

Uso Viciante: 1

Efeito: O fumo das cinzas do fogo infernal concedem ao personagem +1 em Força, Agilidade e Percepção, além de um nível a mais de dano provocado por armas corpo a corpo. Não há testes para resistir a abstinência, uma vez que apenas um uso é suficiente para viciar. Os efeitos da abstinência incluem alucinações com demônios e o receio de permanecer na escuridão. Personagens dopados com esta droga ficam agressivos e paranoicos.

Duração do efeito: 3 horas

10.11 Armadilhas

Armadilhas são mecanismos simples ou complexos utilizados para imobilizar, ferir, enfraquecer, confundir, atrasar ou controlar pessoas ou criaturas. O uso correto de uma armadilha, desde sua construção, passando por sua identificação até seu desarme são de competência da habilidade Manusear

Armadilhas. Há, no entanto, outras habilidades que podem auxiliar nesta tarefa, de acordo com o tipo de armadilha

Tipos de armadilhas

As armadilhas se dividem em três tipos: simples, complexas ou mágicas.

Armadilhas simples: são mecanismos físicos ativados por uma ação. Elas podem ser detectadas através de um sucesso no teste das habilidades Usar os Sentidos ou Manusear Armadilhas e desarmadas com um sucesso no teste da habilidade Manusear Armadilhas.

Armadilhas complexas: são mecanismos físicos ativados por uma ação física ou mágica. Elas podem ser detectadas exclusivamente por um sucesso no teste da habilidade Manusear Armadilhas, pois sua ativação desencadeia uma série de consequências que não são detectáveis aos sentidos, mas podem ser previstas por um especialista.

Armadilhas mágicas: são mecanismos físicos ou mágicos ativados por uma ação física, mágica ou ao se proferir palavras específicas. Elas são indetectáveis aos sentidos, mas podem ser pressentidas pela habilidade sensitividade e sua ativação descoberta pela habilidade Manusear Armadilhas.

Construindo armadilhas

A construção de uma armadilha começa por sua concepção, que deve definir qual o seu objetivo. Com base nele e no projeto proposto o mestre estabelecerá o nível e o custo-base. O primeiro é um indicativo do poder e dos conhecimentos necessários para sua construção, o segundo indica o custo e o tempo necessário para concluí-la.

Nível da armadilha

Toda armadilha possui um nível. Ele representa a dificuldade em construí-la e o nível mínimo necessário de conhecimento para que seja possível trabalhar nela de forma eficiente.

O nível de uma armadilha indica o nível exigido na habilidade Manusear Armadilhas que um personagem precisa possuir para construir uma armadilha, bem como o nível em qualquer outras habilidades ou magias pré-requisito (ver abaixo os pré-requisitos).

O nível de uma armadilha mágica tem que ser pelo menos igual ao nível do efeito mágico de nível mais alto utilizado. Além disso o nível da armadilha não pode ser menor do que a força de ataque que afeta as vítimas (seja contra RM ou contra RF).

Custo-base

O custo base é igual ao custo dos materiais necessários se forem comprados no mercado comum, bem como indica o tempo que leva para concluir sua construção. Uma armadilha simples tem custo base de 1 moeda a 50 moedas de prata. Uma armadilha complexa tem custo base de 50 moedas a 500 moedas de prata. Uma armadilha mágica tem custo base de 1 a 500 moedas de prata. O custo base de uma armadilha mágica leva em consideração os materiais necessários para a realização dos rituais e dos mecanismos físicos atrelados aos componentes.

O tempo para a construção de uma armadilha é igual a ½ hora para cada moeda de prata de seu custo base. Assim, uma armadilha com custo base de 30 moedas de prata levaria 15 horas para ser construída.

Pré-requisitos

Algumas armadilhas exigem uma habilidade como pré-requisito para que possam ser construídas. A habilidade pré-requisito poderá ser testada ou, às vezes, pode ser exigido apenas que o personagem possua nível nela. Neste caso, o nível será igual ao nível da armadilha. Por exemplo, o mestre pode decidir que uma armadilha que derruba uma coluna e como consequência o teto cai sobre as vítimas é de nível 3, o que exigiria que o personagem possua pelo menos 3 níveis em engenharia, sua habilidade pré-requisito, além de nível 3 em Manusear Armadilhas. Sugere-se que seja estabelecido um nível mínimo de habilidade para a construção de armadilhas em que é preciso apenas ter o conhecimento sobre o tema em questão. Sugere-se que seja exigido um sucesso em teste de habilidade quando será necessário criar algum componente que posteriormente será utilizado na armadilha.

Com exceção da habilidade Manusear Armadilhas, os pré-requisitos podem ser contribuição de qualquer ajudante na construção da armadilha (veja trabalhando em conjunto, abaixo).

Coletando materiais

A critério do mestre, as armadilhas podem possuir todo o material necessário para sua construção disponível nas proximidades do personagem, o que pode levar à economia de todo o custo, mas em contrapartida levará mais tempo.

Como regra geral, uma armadilha pode ter seu custo em materiais reduzido na mesma proporção do resultado obtido em um teste da habilidade sobrevivência: 25% para um resultado amarelo, 50% para um resultado laranja, 75% para um resultado vermelho e 100% para um resultado azul, sempre arredondando para cima. No entanto, para cada 1 moeda de prata do custo base da armadilha, o personagem deverá passar 1 hora coletando materiais. O personagem pode tentar de novo quantas vezes desejar, contanto que passe todo o tempo necessário coletando materiais. Os resultados das novas tentativas se somam às anteriores. Assim, se o personagem obteve um 25% no primeiro período de coleta, ele precisaria obter um 75% para encontrar tudo o que precisa já na segunda tentativa. O tempo gasto na coleta de materiais não reduz o tempo necessário para construir a armadilha. Em outras palavras, a coleta reduz o custo dos materiais, não o custo base.

Exemplos: *Uma armadilha que enlaça uma corda no alvo que entre em sua área pode ser construída de cipós, madeira e pedras. O mestre estabelece que seu custo base é 1 moeda de prata. O personagem quer tentar procurar os materiais na floresta em que se encontra e assim tenta Sobrevivência (Florestas) e passa 1 hora coletando materiais. O resultado obtido é Vermelho (75%), o que significa que ele encontrou materiais equivalentes a 8 moedas de cobre. Ele poderá buscar um comerciante que possua o material restante ou fazer outro teste de sobrevivência. Se optar por continuar coletando, ele precisará buscar por mais uma hora e obter um resultado amarelo (25%) para encontrar tudo o que precisa.*

Para construir uma armadilha complexa que gira o corredor de um labirinto quando os personagens passam mais de 4 horas em seu interior, o mestre estabelece um custo base de 400 moedas de prata. Logo, cada teste de Sobrevivência para coletar materiais irá levar 400 horas. Além disso, o tempo de construção é de 200 horas.

Trabalhando em conjunto

Um construtor pode trabalhar no máximo 6+Físico horas por dia na construção de sua armadilha. Qualquer tempo extra é desperdiçado devido ao cansaço. No entanto, mais de uma pessoa pode ajudar na construção. Adicione o valor do atributo Físico do ajudante para cada ajudante extra que auxilia na construção. Adicione mais 1 ao resultado se o ajudante possuir a habilidade Manusear Armadilhas pelo menos no nível da armadilha. O mestre determina o número máximo de ajudantes que podem conceder o benefício, de acordo com a situação.

Os ajudantes precisam ter a habilidade Manusear Armadilhas em pelo menos nível 1 para prestarem qualquer ajuda útil. Além disso, um ajudante pode fornecer um pré-requisito se o possuir em sua ficha. Por exemplo, um engenheiro com 25 níveis na habilidade pode ajudar na construção de uma parede esmagadora, desde que possua pelo menos 1 nível na habilidade Manusear Armadilhas.

Exemplo: Um rastreador deseja construir um fosso com estacas. Ele possui a habilidade Manusear Armadilhas em nível 5, o que é suficiente para permitir que ele faça o serviço. Porém ele não é capaz de fazer as estacas porque não possui a habilidade carpintaria. Seu companheiro, no entanto, possui a habilidade carpintaria em nível 5 e apenas 1 nível na habilidade Manusear Armadilhas. Eles podem trabalhar juntos e decidem fazê-lo.

O rastreador é capaz de trabalhar 6 +Físico horas na armadilha e seu companheiro pode colaborar com Físico horas nesta tarefa. O físico do rastreador é 2 e de seu companheiro é 1, assim eles são capazes de trabalhar até 9 horas por dia (6+2+1) na construção. O custo base do fosso com estacas é de 24 m.p., o que significa que são necessárias 12 horas de trabalho para sua construção. Como eles são capazes de trabalhar o equivalente a 9 horas por dia, eles trabalharão durante todo o primeiro dia e mais três horas do segundo, quando concluirão o serviço (12÷9=1 e restam 3).

Finalizando e ativando as armadilhas

Uma armadilha pronta pode ser ativada por quaisquer meios que seu construtor planeje, desde que faça sentido e o mestre esteja de acordo. As formas mais comuns de ativação para as armadilhas simples são plataformas que servem como botões, pisos falsos, tetos enfraquecidos, alavancas, maçanetas e fechaduras. As armadilhas complexas podem ser ativadas de formas mais sofisticadas, como por reflexos em espelhos, excesso de peso em uma determinada plataforma, presença de determinados componentes como água ou vapores ou o que mais o jogador e o mestre definirem. As armadilhas mágicas podem ser ativadas pelos mesmos meios físicos acima, mas também pela presença de auras ou o gasto de Karma.

Desativar e desmontar armadilhas

Para que uma armadilha possa ser desativada, primeiro ela precisa ser detectada. Armadilhas simples podem ser detectadas através de um teste de Usar os Sentidos ou de um teste de Manusear Armadilhas. As complexas podem ser detectadas apenas através da habilidade Manusear Armadilhas e as armadilhas mágicas podem ser detectadas através de um teste de Sensitividade seguido de um teste de Manusear Armadilhas. Contudo, para identificar qual a magia contida em uma armadilha mágica é preciso bem-sucedido passar em um teste de Misticismo (dificuldade a cargo do mestre). Todos as habilidades acima assumem que o personagem está procurando ativamente por armadilhas. No entanto, os testes de Usar os Sentidos e de sensitividade podem ser empregados para a detecção de forma passiva, mas recebem dois níveis a mais na dificuldade. Armadilhas específicas podem possuir regras próprias, a critério do mestre.

Um personagem que detecte uma armadilha sabe como evitá-la, contanto que haja algum meio para tal. Para desativar uma armadilha simples ou complexa o personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Manusear Armadilhas com dificuldade estabelecida pelo mestre. Uma armadilha mágica só pode ser desativada com a anulação de sua magia, seja através de efeitos das magias Quebra de Encantos, Anulação Mística ou alguma outra que os jogadores consigam improvisar adequadamente e o mestre aprove.

Desativar uma armadilha simples é uma tarefa que exige 1 rodada e um resultado rotineiro ou fácil de Manusear Armadilhas. Desativar uma armadilha complexa é uma tarefa que exige de 2 a 20 rodadas (30 segundos a 5 minutos) e um sucesso médio ou difícil de Manusear Armadilhas. Em ambos os casos o mestre deverá levar em consideração se o personagem possui equipamentos apropriados para estabelecer a dificuldade, bem como o acesso que ele possui aos mecanismos da armadilha. A dificuldade ainda pode ser ajustada em um grau para cima ou para baixo se a situação for muito desfavorável ou tensa, como um combate, considerando a existência de uma contagem regressiva ou a falta de instrumentos mínimos necessários.

Ao desmontar uma armadilha o personagem não apenas a desativa, como também separa suas partes e pode reaproveitá-las. A dificuldade do teste de Manusear Armadilhas para o desmonte é um grau acima da dificuldade para desativá-la. Contudo, o personagem deverá passar ¼ do tempo que levaria para construí-la trabalhando no desmonte.

Armadilhas e seus efeitos

As armadilhas simples e complexas podem provocar de 1 até 50 pontos de dano. As armadilhas mágicas provocam dano de acordo com a(s) magia(s) atreladas a ela. No entanto, a maior parte das armadilhas não tem como finalidade principal provocar dano, embora ele normalmente surja como um efeito secundário.

Uma falha na tentativa de desativação ou desmonte de uma armadilha faz com que o personagem sofra seus efeitos como se não a tivesse detectado, exceto pelo fado de ele poder usar seus pontos heroicos para negar seus efeitos como se não tivesse sido atingido pela armadilha. Contudo, os danos que as armadilhas provocam na EF ou na EH são diferentes, porque quando o personagem evita uma armadilha ele também está evitando seus efeitos que não podem ser medidos em pontos de EF, mas podem ser representados em pontos de EH.

Uma armadilha que provoque dano na EF do personagem também aplica seus efeitos contidos na descrição. Os efeitos se enquadram em quatro categorias gerais: (a) imobilização, (b) envenenamento,

(c) confusão ou (d) efeitos das magias. Cada um desses efeitos deverá ser transformado em dano na EH quando a armadilha é construída, seguindo a tabela de conversão de efeitos de armadilhas em EH, a seguir. O dano na EH só é aplicado quando o personagem nega o dano na EF e suas consequências. Um personagem que não possua EH suficiente para superar a armadilha não pode optar por negar seus efeitos.

Exemplo: *Uma armadilha provoca 3 pontos de dano na EF e envenenamento. O veneno tipo III empregado equivale a 20 pontos de dano de acordo com a tabela. Portanto, para evitar a armadilha o personagem deve gastar 23 pontos de EH.*

10.12 Exemplos de Armadilhas

Nesta seção, serão apresentados vários exemplos de armadilhas específicas que o mestre pode adaptar como desejar para adequar a situação de sua aventura. Elas não esgotam de forma alguma as possibilidades, que são limitadas apenas pela criatividade de mestres e jogadores.

O formato de apresentação dos exemplos segue o modelo abaixo:

Nome: (O nome da armadilha).

Tipo: (A classificação da armadilha em simples, complexa ou mágica).

Custo base: (O custo base da armadilha, que deverá ser levado em consideração para sua construção, coleta de materiais e desmonte).

Nível: (O nível da armadilha, que indica o nível mínimo de qualquer pré-requisito).

Descrição: (Uma descrição da armadilha inclui seu funcionamento, local em que deve ser instalada, os materiais utilizados e os efeitos esperados).

Variações: (Indica se possui variações de tamanhos e alvos, com seus respectivos custos base).

A construção

Variações: Esta armadilha não possui variações.

Paredes esmagadoras

Tipo: Complexa

Custo-base: 300 moedas de prata.

Nível: 25

Descrição: Paredes que se movem e apertam as vítimas, esmagando-as até a morte. Uma parede esmagadora típica é colocada em um corredor de masmorra com 4 metros de largura e pelo menos 30 metros de comprimento. O gatilho que dá início aos movimentos da parede são normalmente alavancas, ou mecanismos embutidos em portas, que se ativam quando ela é fechada.

Corredores com paredes esmagadoras normalmente possuem obstáculos que dificultam as vítimas de percorrem o caminho com velocidade. Alternativamente a saída na extremidade oposta pode estar obstruída por alguma razão. Algumas armadilhas como esta trancam as portas de saída automaticamente quando são ativadas.

As paredes se movem lentamente, fazendo o corredor ficar 10 cm mais estreito a cada rodada (15 segundos). Assim, um corredor de 4 metros leva 20 rodadas (5 minutos) para tornar-se um corredor de 2 metros. Ele passa a esmagar humanos, anões e elfos em 30 rodadas (7 minutos e meio) e pequeninos em 34 rodadas (8 minutos e meio).

Detectar o gatilho de uma armadilha de parede esmagadora requer um rolamento médio, se forem alavancas, e difícil, se forem mecanismos em portas. Para desativar uma armadilha como essa é preciso reverter a alavanca ou abrir a porta. Reverter a alavanca leva 6 rodadas com um sucesso difícil de Manusear Armadilhas ou 1 rodada com um sucesso difícil de aplicar esforço. No entanto, qualquer fracasso no teste de aplicar esforço quebra a alavanca, impossibilitando qualquer nova tentativa. As

trancas das portas de uma armadilha como essa são consideradas seguras, o que significa que a tentativa é difícil e leva 7 rodadas. As armadilhas mais mortais possuem mais de uma tranca nas portas.

Todas as vítimas que estiverem sendo esmagadas pelas paredes esmagadoras sofrem 25 pontos de dano por rodada. Um sucesso muito difícil da habilidade aplicar esforço evita o dano e impede a armadilha de funcionar nesta rodada. Porém esta tentativa só pode ser realizada quando as paredes já estiverem prestes a começar a causar dano. Uma falha crítica ocasiona um dano crítico de contusão, impedindo novas tentativas.

Construir uma armadilha como esta exige a armação de diversos mecanismos, engrenagens e polias, além da adequação das paredes que vão efetivamente se mover e da armação dos gatilhos. As habilidades Engenharia e Trabalhos em Metais são pré-requisitos para sua construção.

Variações: Existem versões desta armadilha que possuem paredes com espinhos. Neste caso o custo-base sobe para 500 moedas de prata, mas o nível ainda é 25. Os espinhos são pequenos para que as vítimas não possam se salvar ficando entre eles. Uma armadilha como essa provoca 50 pontos de dano por rodada e não permite um teste de aplicar esforço para evitar o dano.

Outra variação bastante comum é o teto esmagador. Nessa versão, o teto da masmorra, inicialmente com 4 metros de altura, começa a descer (ou o piso a subir) em vez das paredes a se fecharem. O gatilho nesse tipo de armadilha é normalmente um dispositivo no chão. A dificuldade dos testes de detecção e desativação é o mesmo, mas apenas Manusear Armadilhas pode ser empregado. Além disso, a altura do teto passa a aplicar penalidade de movimento nas vítimas a medida que vai ficando mais baixo, conforme seção de penalidade de movimento. Os testes de aplicar esforço para evitar o dano devem ser realizados quando o teto estiver a 2 metros de altura. O custo-base e o nível dessa versão são os mesmos da versão padrão.

Arapuca

Tipo: Simples.

Custo-base: 1 moeda de prata.

Nível: 2

Descrição: uma estrutura como uma gaiola de gravetos em formato piramidal, que é armada com outro graveto que é derrubado quando uma criatura entra embaixo dele. Alimentos, objetos brilhantes de interesse de um alvo específico são empregados como isca. A armadilha é ativada quando o graveto que a mantém levantada cai.

Ela é normalmente montada com o objetivo de capturar criaturas pequenas, em áreas selvagens. Assim ela é projetada para que capture alguma criatura irracional que habita a área em até 1d10+2 horas. O mestre determina qual é a criatura. Uma vez que seja ativada, a armadilha fica desarmada. Seres com inteligência -2 ou maior têm direito a um teste de intelecto ou engenharia rotineiro para perceber que a isca ativa uma arapuca e podem evitar serem capturados na armadilha.

Sua construção é simples e consiste na confecção da gaiola pelo uso de uma faca ou machadinha a partir de gravetos e cipós ou linha.

Uma criatura capturada na arapuca não pode se mover para fora da gaiola, ficando efetivamente com a VB reduzida a 0, embora ainda possa dispor de seus reflexos para tentar destruir ou abrir sua cela.

Variações: uma variação simples dessa armadilha pode ser colocada na água. Ela também pode estar presente na forma de uma arapuca gigante para capturar seres de grande porte como bisões, tigres ou até ursos. Os gigantes são normalmente os construtores de tais armadilhas. O custo base não aumenta, mas são necessários pelo menos 4 personagens de tamanho humano ou menor com algum treinamento em Manusear Armadilhas para montá-la devido ao tamanho e peso dos materiais da estrutura, que chega a 400 kg quando pronta. Uma armadilha de arapuca também pode ser disfarçada, aumentando a dificuldade dos testes de intelecto ou engenharia para percebê-la de rotineiro para fácil, e seu custo base para 1 moeda de prata. No entanto, dificilmente um gigante é capaz de construir uma arapuca disfarçada.

Uma versão muito parecida com esta armadilha aparece em masmorras. No entanto, como os alvos são monstros ou criaturas inteligentes, o gatilho mais comum é um dispositivo acoplado ao piso que tem dificuldade média para ser percebido e também média de Manusear Armadilhas para desativá-la.

Uma arapuca gigante de masmorra pesa 800 kg, é toda de metal e pode ser erguida pelo personagens, mas todos os testes de aplicar esforço tem um grau a mais de dificuldade devido a gorduras ou espinhos implantados na gaiola, que tem justamente o objetivo de evitar a fuga. O custo-base é de 12 moedas de prata, seu nível sobe para 5 e trabalhos em metais passa a ser um pré-requisito.

As arapucas de masmorras eventualmente também podem ser mágicas a fim de evitar a fuga. Essas arapucas estão encantadas com a magia Anulação Mística de forma a impedir que magias sejam lançadas pelas vítimas aprisionadas na arapuca. O custo-base desta versão é de 12 moedas de prata e o nível é 6. Ela também possui a habilidade trabalhos em metal e as magias Anulação Mística e Encantamento como pré-requisitos.

Areía movedíça

Tipo: Simples.

Custo-base: 16 moedas de prata para cada 2 x 2 de área e 2 metros de profundidade. Ver descrição.

Nível: 6

Descrição: Areia fina em um poço de água, ou sobre lençol freático, ou a beira do mar ou outras fontes de água. Ao pisar na armadilha, a vítima afunda em 10 minutos; a cada tentativa de nadar ou se mover bruscamente, diminui-se um minuto desse tempo.

Para cavar o buraco, enchê-lo com água disponível e conseguir areia para criar o efeito, seu custo base é de 16 moedas de prata. No entanto, descobrir uma fonte de água que consiga encher a armadilha é considerado uma tarefa complexa com custo base de 8 moedas de ouro para fins de pesquisa e enchimento do poço. Se não houver um rio ou lago próximos (a critério do mestre), a habilidade agricultura é pré-requisito para encontrar água subterrânea.

A vítima de uma areia movediça afoga-se ou sufoca-se até a morte. A única forma de se salvar é com ajuda externa ou se for possível conseguir apoio de uma plataforma ou corda firme, como agarrando-se em um cipó, por exemplo. Quando se consegue esse tipo de apoio, o personagem deve ser bem-sucedido em um teste fácil de aplicar esforço para puxar-se para fora da areia. Um fracasso significa que não houve progresso, mas é possível uma nova tentativa, enquanto uma falha crítica acarreta na impossibilidade de uma nova tentativa.

A dificuldade para perceber uma armadilha de areia movediça depende da capacidade da vítima de enxergá-la. Perceber uma armadilha em solo visível é uma tarefa fácil de Usar os Sentidos/Manusear Armadilhas ou difícil de sobrevivência. A dificuldade é aumentada em dois graus se a armadilha estiver em locais difíceis de perceber, como debaixo d'água.

Variações: Elas acontecem na natureza sobre lençóis freáticos, beira-mar ou pântanos e raramente secas em desertos.

Armadílha de alarmes

Tipo: Simples.

Custo-base: 3 moedas de prata.

Nível: 1

Descrição: uma armadilha simples na forma de um local cercado por um conjunto de cordas finas, nas quais são presos sinetes, panelas ou outros objetos que façam barulho se a corda for tocada. Uma criatura que passe pela área deve fazer um teste de Usar os Sentidos contra dificuldade Média, (ou fácil se estiver procurando com Manusear Armadilhas). Se falhar encostará na corda e o alarme será tocado. À noite, o teste ganha dois níveis a mais de dificuldade para seres que não tem visão na penumbra.

Essa armadilha pode ser aplicada em matas e florestas, normalmente para proteger um acampamento. Geralmente consome 70 metros de corda fina e 30 sinetes ou outros objetos que façam barulho.

Quando a armadilha é ativada, todas as criaturas com capacidades auditivas ou com sentidos que captam vibrações do ar ficam alertas em um raio de 30 metros durante o dia ou 50 metros durante a noite.

Variações: O mestre pode aumentar o custo base proporcionalmente ao aumento do consumo de materiais. Além disso, em ambiente muito silenciosos o raio de efeito da armadilha pode ser até duas vezes maior, com os mesmos materiais. Uma armadilha de alarmes também pode ser construída utilizando outros materiais que produzam barulhos.

Armadilha de Arco e Flecha

Tipo: Simples.

Custo-base: 2 moedas de prata por arco e flecha preparado. O custo do arco e flecha deve ser considerado para a construção da armadilha, mas ele não faz parte do custo base, exceto se o construtor da armadilha for manufaturar as armas.

Nível: 3

Descrição: um arco e flecha fica armado e pronto para disparar quando alguém aciona o gatilho, geralmente são cordas finas próximas ao chão ou mecanismos embutidos no piso.

Uma vez ativada, a armadilha provocará o dano máximo de acordo com o tipo de arco utilizado naquele que estiver no local do gatilho, pois elas são armadas de forma que os projéteis atingirão um ponto vulnerável da vítima. A critério do mestre, personagens que fogem do comum para a região, do alvo original ou não previstas pelo construtor da armadilha (como um pequenino em uma floresta de elfos) pode sofrer um dano inferior a 100%. A habilidade malabarismo e conhecimento no grupo de armas PmA são pré-requisito para a construção desta armadilha.

Para perceber uma armadilha como essa o personagem precisa ser bem-sucedido em um teste médio de Usar os Sentidos ou Manusear Armadilhas. Seu desarme para reaproveitamento das partes é muito simples e pode ser realizado com um teste rotineiro de Manusear Armadilhas.

Variações: se embutido em masmorras, pode ser usado com um dispositivo que recarrega automaticamente a flecha depois de disparada. Uma forma muito parecida desta armadilha, também normalmente instalado em masmorras, dispara dardos ou lanças. Também é possível ter variações com mais de um arco disparando uma flecha cada ao acionar o mesmo mecanismo, os custos base e total são somados por arco e flecha instalados, assim como os danos. Contudo, neste último caso é comum que cada arco esteja apontado para um local diferente, normalmente as posições mais prováveis para acertar os alvos.

Uma variação também bastante comum consiste na utilização de projéteis carregados com veneno de qualquer tipo.

Armadilha de laço

Tipo: Simples

Custo-base: 1 moeda de prata.

Nível: 3

Descrição: Uma armadilha de laço enlaça um oponente, restringindo seus movimentos e reduzindo sua VB para 0. O laço fica semipronto no chão aguardando que um puxão na corda o aperte. A armadilha é ativada quando o suporte que mantém a corda frouxa é removido. Esse suporte fica localizado dentro do laço e conecta-se a um objeto semiflexível, como um galho forte de uma árvore ou uma barra de metal colocados em um terreno elevado imediatamente acima do laço. O objeto funciona como uma alavanca ao exercer uma força que puxa a corda, apertando o laço. Assim, O objetivo é capturar seres bípedes por um ou ambos os pés, mantendo-os suspensos no ar e de cabeça para baixo.

A posição desconfortável da vítima capturada concede 1 nível a mais de dificuldade em qualquer tarefa e um nível a menos de dano para ataques a distância. Para se livrar da armadilha é preciso cortar a corda e sobreviver a queda (normalmente de 2 ou 3 metros) ou ser bem-sucedido em um teste de escapar com dificuldade média para desatar o nó.

Perceber uma armadilha de laço é uma tarefa média de Usar os Sentidos ou fácil de Manusear Armadilhas.

Variações: Uma variação muito parecida com a armadilha de laço emprega uma rede. Em vez de uma corda apertar um laço, ela puxa uma rede que se fecha ao redor da vítima. A armadilha tem um custo-base aumentado para 20 moedas de cobre, mas cortar a rede para se livrar da armadilha levam 2 rodadas completas (30 segundos).

As redes normalmente ficam camufladas no chão sobre a vegetação ou solo, e o gatilho é a própria pressão que uma criatura exerce sobre ela. A armadilha de rede pode capturar até 2 pessoas ao mesmo tempo, desde que elas estejam próximas o suficiente. Uma rede sem camuflagem pode ser percebida com um sucesso rotineiro de Usar os Sentidos ou um sucesso automático em uma busca ativa empregando Manusear Armadilhas. Diferente dos laços, as redes não capturam suas vítimas de cabeça para baixo e, portanto, não aplicam as penalidades nos graus de dificuldade dos testes.

Armadilha de pêndulo

Tipo: Simples

Custo-base: 14 moedas de prata

Nível: 10

Descrição: Um pêndulo com uma ponta de machado crescente oscila perpendicular ao sentido do corredor, perfazendo uma barreira perigosa para quem quiser passar. A armadilha de pêndulo comum é armada em um corredor com 4 metros de largura e 3 metros de altura. Uma haste comprida que se conecta a uma dispositivo móvel no teto permite uma oscilação constante e em perfeito equilíbrio. A ponta da haste é constituída de uma lâmina metálica grande, pesada e afiada em forma de meia lua. A haste oscila no corredor de um lado para o outro, com velocidade constante e permanentemente ou até ser interrompida.

A maioria das armadilhas de pêndulos não possuem gatilhos, pois já estão armadas e funcionando em equilíbrio. As lâminas da armadilha são grandes o suficiente para impedir a passagem de humanos, anões e pequeninos, mas são mais fáceis de serem superadas pelos últimos devido à altura que mantém do chão nos cantos próximo às paredes.

A armadilha de pêndulo oscila de um lado ao outro no corredor, permitindo que uma criatura atravesse no pequeno intervalo de tempo que existe quando a lâmina não está a sua frente. O risco de ser atingido ao tentar cruzar é alto. A lâmina tem um potencial de dano de 100%=24|75%=18|50%=12|25%=6. Cada criatura tentando atravessá-la (uma de cada vez) deve realizar uma tentativa de acrobacias. Cada grau de sucesso no teste reduz o dano da lâmina proporcionalmente. Por exemplo, um sucesso médio no teste de acrobacias (laranja=50%) reduz o dano da lâmina de em dois graus (de 100% para 50%, 12 pontos de dano). Pequeninos recebem 1 grau de sucesso de bônus na tentativa de atravessar, exceto quando obtém uma falha crítica (verde).

É possível usar a EH normalmente para evitar o dano na EF e atravessar a área de ameaça, contanto que uma falha crítica não seja obtida no teste de acrobacias. Nesse caso, o dano será de 24 diretamente na EF e deve ser feito um lançamento na tabela de críticos de corte para verificar a extensão dos prejuízos.

Uma armadilha de pêndulo com lâminas tem poder para abrir couraças metálicas. No entanto, elas param de oscilar se atingirem um personagem vestindo uma armadura como essa e ainda ficarão presas nas placas. Para desprender uma lâmina de uma couraça é preciso um sucesso rotineiro de trabalhos em metais ou destruir a parte da armadura atingida, fazendo-a perder metade da absorção total.

Eventualmente, os personagens poderão se deparar com inimigos em uma sala ou corredor com armadilha de pêndulos. Qualquer personagem deslocado involuntariamente para a área de ameaça da armadilha (o local onde passam os pêndulos) tem direito a realizar imediatamente um teste de acrobacias com um nível de penalidade em seu resultado final para evitar o dano.

Há duas formas de desativar uma armadilha de pêndulo.

A primeira é tentar soltar a haste do dispositivo no teto que a mantém oscilando com um sucesso médio de Manusear Armadilhas. Para isso o personagem precisa conseguir acesso ao dispositivo subindo em alguma plataforma. Um companheiro pode ajudar dando um “pezinho”, mas é preciso obter sucesso

em um teste de acrobacias médio para manter o equilíbrio suficiente para conseguir trabalhar no dispositivo. Uma falha crítica neste teste faz o personagem que tentava alcançar o dispositivo cair sobre a lâmina e ser atingido. O dano é de 100%, mas não é crítico.

A segunda possibilidade é com uma tentativa difícil de aplicar esforço com o propósito de parar a lâmina ao segurar a haste. Apenas humanos e elfos altos são capazes de tentar. Uma falha provoca 1 ponto de dano de esmagamento nas mãos sem direito a EH e uma penalidade de -1 coluna de resolução em qualquer teste que envolva o uso das mãos na próxima hora, inclusive ataques. Uma falha crítica atrai o personagem para a lâmina, que sofre 100% de dano, sem direito ao uso de EH.

Construir esta armadilha exige que o personagem compre e afie as lâminas adequadamente, além de encontrar um apoio e ângulo que mantenham as lâminas oscilando em perfeito equilíbrio. O custo-base se refere a apenas 1 pêndulo.

Variações Existem muitas variações para esta armadilha.

A mais comum consiste em uma armadilha de pêndulo com gatilho de ativação. O gatilho localiza-se no local onde a lâmina passará. É necessário um resultado fácil de Usar os Sentidos ou Manusear Armadilhas para perceber o fino fio que suspende a haste. Uma vez ativado, a vítima sofre 100% de dano, mas tem direito a usar sua EH. As lâminas ativadas por gatilho não oscilam eternamente. Para fins práticos, elas perdem 25% de dano a cada 5 minutos, parando de oscilar em 20 minutos.

Outras variações incluem lâminas envenenadas, hastes com pontas para evitar que sejam agarradas (dano ao segurar as hastes é de 6 pontos de dano na EF e a penalidade é de -6 colunas de resolução, independente de sucesso no teste de aplicar esforço), hastes compridas para que o dispositivo não seja alcançado. Nesta versão a habilidade venefício é um pré-requisito.

Armadilha de tronco suspenso

Tipo: Simples

Custo-base: 4 moedas de prata

Nível: 7

Descrição: Um tronco suspenso por uma corda cai sobre as vítimas, esmagando-as contra um objeto ou arremessando-as ao chão. Uma armadilha de tronco típica é armada de forma que um tronco grande atinja várias vítimas de uma só vez. Ela é normalmente armada em meio selvagem ou em corredores estreitos e muitas vezes tem a intenção de empurrar suas vítimas contra um fosso.

A armadilha normalmente é ativada por um fio fino próximo ao chão que mantém o tronco suspenso e camuflado. Uma vez ativada, ele libera o tronco que atinge uma área de 6 metros com força. É possível evitar o choque ao se abaixar rapidamente com um sucesso médio de acrobacias (fácil para pequeninos). Também é possível tentar parar o tronco com um teste difícil de aplicar esforço. Se vários personagens tentarem parar o tronco, o mestre deve considerar uma tentativa com ajuda e permitir apenas um teste. Uma falha no teste de acrobacias permite que a vítima use sua EH para evitar o dano, mas um falha no teste de aplicar esforço não.

Personagens atingido pelo tronco sofrem 12 pontos de dano e são arremessados até 4 metros para trás, caindo no chão.

É possível detectar o gatilho da armadilha com um sucesso médio de Usar os Sentidos ou Manusear Armadilhas. Evitar a armadilha é um sucesso automático uma vez que se identifique o gatilho, mas tentar desarmá-la exige um sucesso fácil de Manusear Armadilhas.

A construção da armadilha é simples e o maior trabalho é adquirir os troncos e preparar as cordas fortes o suficiente para suportá-los.

Variações: Existem variações que utilizam troncos com estacas para evitar que sejam agarrados. Nesse caso, o dano é de 16 pontos de dano e qualquer tentativa de aplicar esforço falha automaticamente. O custo-base e o nível dessa versão são os mesmos, mas a habilidade carpintaria é pré-requisito para a inserção dos espinhos.

Também existem variações que o tronco atinge a vítima com o lado menor, como um aríete poderoso. Nesse caso, ele provoca 16 pontos de dano, arremessa a vítima a até 8 metros e não pode ser impedido

por aplicar esforço, mas o teste de acrobacias é fácil se houver para onde escapar para os lados, ou médio se a zona de fuga for estreita (para os pequeninos é um nível mais fácil). Custo-base e nível são os mesmos do padrão.

Armadilha para ursos

Tipo: Simples

Custo-base: 3 moedas de prata. Ver descrição.

Nível: 2

Descrição: Uma armadilha simples que consiste em garras de metal que se fecham nas pernas da vítima quando uma pressão é exercida sobre ela. Armadas principalmente para a caça, as armadilhas de urso também são eficientes para caçar humanoides desavisados. Para isso, elas normalmente ficam camufladas sobre a vegetação. Elas tem a vantagem de serem móveis e reaproveitáveis. Devido a isso o custo-base da armadilha se refere a sua primeira utilização, que consiste em construí-la e encontrar um local para instalá-la. A construção da ferramenta é uma tarefa fácil de trabalhos em metal. Uma armadilha já construída, que precise apenas ser armada, tem custo base igual a 0 e pode ser armada em duas rodadas até que seja destruída. No entanto, isso implica em elas poderem ser roubadas uma vez que sejam desarmadas.

Perceber uma armadilha de urso camuflada exige um teste fácil de Usar os Sentidos ou Manusear Armadilhas. Desarmá-la também é uma tentativa fácil da habilidade Manusear Armadilhas.

A armadilha provoca 4 pontos de dano em suas vítimas e aplica 2 pontos de penalidade à VB.

Variações: Existem variações fixas desta armadilha. Em vez de serem mecanismos móveis, elas são construídas em buracos sobre o solo com placas de madeira ou metal com pregos que se fecham quando a vítima exerce pressão sobre elas. O custo-base é de 2 moedas de prata e o dano é de 8 pontos. Elas sempre são construídas de forma camuflada e o teste para encontrá-las é médio.

Baú desintegrador

Tipo: Mágica

Custo-base: 20 moedas de prata

Nível: 6

Descrição: Uma magia desintegração aplicada a um baú com bens valiosos demais para caírem nas mãos erradas faz com que a peça desintegre-se juntamente com todos os itens que carrega se alguém tentar abri-lo sem desativar a armadilha.

Como uma armadilha mágica, a aura emanada pela presença da magia pode ser pressentida com uma tentativa média de sensitividade. O personagem que detectar a aura só terá certeza da presença de uma armadilha depois de ter um sucesso fácil para Manusear Armadilhas, quando encontrará uma pequena runa alocada na fechadura ou na fivela do baú. Mesmo depois de perceber que trata-se de uma armadilha, o personagem só será capaz de reconhecer qual o potencial dela se obter um resultado fácil de misticismo.

Uma vez que a magia que está aplicada à runa seja conhecida, é possível desarmar a armadilha com o uso de quebra de encantos para desintegração 6. Desfeita a magia, o baú ainda estará fechado com uma tranca segura e, para abri-lo, é necessário um sucesso em destravar fechaduras.

Qualquer tentativa de arrombamento forçado do baú, seja com força bruta, seja com destrancar fechaduras, ativa a armadilha e o baú e todo o seu conteúdo é desintegrado imediatamente. Nenhum dano é causado naqueles que tentam abri-lo.

Só existe uma maneira de abrir o baú sem desativar a armadilha: possuir a chave.

As magias Runas e Desintegração são pré-requisitos para a construção desta armadilha, assim como a habilidade carpintaria, necessária para construir ou no mínimo decorar o próprio baú. O ritual de aplicação da runa também implica em vincular a chave correta à magia, pois ela será o único modo de

abrir o objeto sem ativar a desintegração. A chave normalmente é tão ornamentada quanto o próprio baú.

Variações: A variação mais comum desta magia faz o baú explodir em vez de desintegrar-se. Neste caso todos que estão a até 6 metros do baú sofrem 28 pontos de dano. A explosão é suficiente para fazer desabar tetos, romper estruturas mais frágeis e queimar roupas e tecidos. No entanto, este tipo de armadilha, apesar de destruir o baú, não danifica objetos metálicos que por ventura estavam do lado de dentro. A magia bola de fogo é pré-requisito para esta magia, em vez da magia desintegração.

Chão escorregadio

Tipo: Simples

Custo-base: 6 moedas de prata.

Nível: 3

Descrição: Um chão rígido como pedras ou madeira pode receber uma superfície de óleo ou outro material escorregadio que dificulte a movimentação sobre ele. Essa armadilha tem objetivo principal de atrasar suas vítimas, mas ocasionalmente elas direcionam a outra armadilha, como um fosso.

Para ser eficiente, o líquido empregado para a armadilha deve ser transparente e quase invisível. Ele deve ser preparado em volume suficiente para cobrir uma área de pelo menos 6x6 metros e deve ser viscoso o suficiente para não se espalhar e perder o efeito. Geralmente ele consiste de gomas extraídas de óleos. A extração leva algumas horas e sua aplicação para que fique disfarçada também ocupa um bom tempo. O preparo os componentes é uma tentativa fácil de alquimia através da habilidade misticismo.

A armadilha pode ser percebida com um teste fácil de Usar os Sentidos ou manusear armadilhas e ela pode ser desarmada com vento ou água sobre pressão. Ela também é inflamável.

As vítimas que entrarem caminhando na área devem ser bem-sucedidas em um teste fácil de acrobacias ou caírem no chão. Vítimas que entram correndo devem ser bem-sucedidas em um teste médio. Qualquer tentativa de se levantar exige um sucesso fácil. Um sucesso rotineiro na habilidade deve ser exigido para permanecer no mesmo lugar sobre a área afetada ou o personagem também cai. As vítimas que caírem no chão escorregam na direção da inclinação do piso, se houver.

O chão escorregadio é inflamável. Qualquer chama colocada sobre ela incendeia a goma imediata e completamente e ela queimará por 2 rodadas (bolas de fogo fazem o mesmo). Qualquer um que esteja sobre o chão escorregadio quando ele incendiar sofrerá 8 pontos de dano por rodada.

Variações: Algumas superfícies naturais são naturalmente escorregadias. O gelo é um exemplo. Lagos congelados podem ter a superfície quebrada quando um determinado peso passa sobre ele. A resistência varia, mas geralmente os que podem ser considerados perigosos têm uma tolerância de peso em torno de 60-120kg para cada 2x2 metros de área. Vítimas que quebram o gelo caem na água fria e podem vir a sofrer os efeitos do frio extremo.

Espírrar ácido

Tipo: Complexa

Custo-base: 160 moedas de prata.

Nível: 15

Descrição: Pequenos borrifadores colocados disfarçadamente em uma parede espirram ácido sobre as vítimas dessa armadilha, que é geralmente colocada em masmorras. A borrifada cria uma nuvem fina no ar que corrói as armas e armaduras das vítimas, além de forçá-las a respirar o ácido. Ela é ativada através de dispositivos no chão, que transmitem a pressão em que são pisados para os compartimentos onde estão os borrifadores. O dispositivo de ativação da armadilha encontra-se geralmente em um local cercado de borrifadores, em um corredor com até 4 metros de largura, de forma a atingir aquele que ativou a armadilha e mais três filas de pessoas atrás ou na frente dele.

O preparo dos ácidos exige o extrato de diversas plantas e a mistura de alguns pós de rochas. Ele também pode ser encontrado em alguns animais peçonhentos, mas é incomum. Para a fabricação dos

ácidos é necessário um sucesso médio de misticismo no uso da alquimia. As paredes também devem ser especialmente preparadas para armazenar os recipientes dos ácidos e ter algum compartimento secreto que permita sua recarga. No entanto, uma armadilha nova pode ser ativada 10 vezes antes que precise de recarga (1d10 vezes quando encontrada em uma masmorra abandonada).

A armadilha pode ser percebida apenas através de uma busca fácil de Manusear Armadilhas, pois os borrifadores são muito finos para serem percebidos normalmente e todos os mecanismos ficam localizados no interior das paredes.

Todas as vítimas que estiverem na área da armadilha sofrem 12 pontos de dano. Além disso, todas as armaduras metálicas perdem 8 pontos de absorção máxima e as armas metálicas perdem 4 pontos de dano máximo até que sejam reparadas com o uso de ferramentas de armeiro apropriadas. Armas e armaduras que chegarem a 0 de dano ou absorção quebram-se e são destruídas ao primeiro impacto.

Variações: Existem variações desta armadilha que emprega veneno em vez de ácido. O custo-base é o mesmo, mas a armadilha não corrói armas ou armaduras. O preparo dos venenos exige um teste de venefício com dificuldade variando de acordo com o tipo de veneno utilizado.

Estátua Animada

Tipo: Mágica

Custo-base: 40 moedas de prata

Nível: 4

Descrição: Uma estátua animada é ativada para atacar invasores quando uma área específica, definida pelo criador da armadilha, é atravessada. Ela é uma armadilha muito comum em torres de magos e é a forma preferida de alquimistas protegerem seus covis.

A runa pode ser pressentida com um sucesso de sensitividade e encontrada com um sucesso de Manusear Armadilhas, ambos médios. Uma vez que a runa seja encontrada é possível utilizar Quebra de Encantos para desativar a estátua antes que ela seja ativada.

Qualquer estátua pode ser empregada para essa armadilha. As magias Geoanimação, Runas e Permanência são pré-requisitos para a construção dessa armadilha.

Variações: Existem versões que animam armaduras em vez de estátuas. O custo base é o mesmo, mas o requisito geomanipulação deve ser substituído por animação metálica.

Fosso

Tipo: Simples

Custo-base: 16 moedas de prata.

Nível: 1

Descrição: Um buraco grande normalmente camuflado que provoca dano e prende as vítimas que caem nele. Um fosso tem 4 metros de profundidade e 2x2 metros de área, mas vários deles podem ser construídos lado a lado para criar um fosso maior, assim como a profundidade pode ser aumentada em +4 metros. Neste caso somam-se os custos-base para cada incrementos de 2x2 metros de área ou +4 metros de profundidade.

O fosso é uma armadilha muito simples, ativado pela pressão que uma criatura exerce ao subir em sua superfície camuflada. O dano é provocado de acordo com a altura e, com frequência, acarreta em alguma forma de crítico (segundo a tabela de danos críticos de queda).

Para perceber um fosso, o personagem precisa ser bem-sucedido em um teste médio de Usar os Sentidos ou Manusear Armadilhas. Ele não pode ser desativado, apenas evitado.

Variações: Existem variações simples com estacas e com piche. O primeiro caso aumenta o dano provocado pela queda. Para os dois casos o custo-base aumenta para 24 moedas de prata e o nível para 4. A construção de um fosso com estacas tem carpintaria como pré-requisito, enquanto o poço com piche exige misticismo ou uma fonte de piche.

O fosso com estacas provoca, além do dano de queda, um adicional de 12 pontos de dano e o crítico de perfuração deve ser aplicado. O fosso com piche provoca sufocamento se o personagem não for removido. Puxar-se para fora do piche exige um teste médio de aplicar esforço; mas, para isso, o personagem precisa primeiro encontrar um apoio que obviamente não é construído nos fossos.

Outra variação dos fossos é aquela que em vez de levarem para o fundo de algum lugar, levam, em vez disso, para um outro andar ou sala. Esta sala é normalmente uma prisão ou covil de criaturas. Neste caso, além do dano da queda, o personagem precisará lidar com seus "companheiros de cela". Criaturas comuns que são colocadas no fundo de fossos são lobos, leões, rinocerontes, escorpiões (normais e gigantes), lagartos gigantes, vermes e hidras. No entanto, essa variante precisa de manutenção constante, pois as criaturas precisam ser alimentadas (ou a vítima só vai encontrar uma pilha de cadáveres no fundo do fosso). O custo base desta variante é de 50 moedas de prata e seu nível é 10.

Finalmente, existe uma versão mágica desta armadilha na qual o fosso é protegido por uma ilusão imagem imbuída ou não com pseudomatéria. Nos dois casos, o custo-base para a armadilha é de 20 moedas de prata e o nível é 10, mas as magias imagem e permanências são necessárias, além da magia pseudomatéria ser uma opção.

Na versão apenas com Imagem, a percepção da camuflagem do posto deve ser pressentida com a habilidade sensitividade em vez da habilidade Usar os Sentidos. O resto do funcionamento ocorre como o fosso padrão.

Na versão com pseudomatéria, é possível desconfiar que se trata de uma ilusão, antes de andar sobre ela, com um sucesso difícil de sensitividade. Em algum lugar sobre a ilusão uma mensagem é enviada às vítimas que o chão é falso. Essa mensagem obriga a todos a serem bem-sucedidos em um teste de RM contra força de ataque 10, ou cair no fosso devido ao descrédito na ilusão.

Guardiões elementais

Tipo: Mágica

Custo-base: 140 moedas de prata

Nível: 10

Descrição: A remoção de um objeto que está cuidadosamente colocado em um suporte serve como gatilho para a libertação de um elemental hostil. A criatura irá atacar aquele que estiver carregando o objeto que a mantinha presa e todos os outros que ela considerar inimigos (geralmente todos, menos outros elementais).

É possível pressentir que o objeto possui algum vínculo mágico através de um sucesso médio de sensitividade. Obter um sucesso médio de Manusear Armadilhas na sequência detecta uma runa mágica e indica que a remoção do objeto serve como gatilho para a invocação de algum tipo de magia. No entanto será necessário um sucesso de misticismo difícil ou o uso de alguma magia de identificação para reconhecer que o ritual liberta um elemental (existem versões com todos os tipos de elementais).

Para desativar a armadilha, é necessário lançar quebra de encantos a fim de superar uma magia de nível 7. O elemental invocado é médio e luta até ser destruído ou eliminar todos os invasores. No entanto, ele não perseguirá os invasores se eles deixarem o objeto gatilho da armadilha e forem embora (em outras palavras: fugirem). Quebrar o encanto não liberta o elemental, mas quebra o vínculo entre as magias Runa e Prisão, permitindo que o objeto seja removido sem libertar a criatura.

Para construir essa armadilha, as magias Elemental (qualquer tipo), Prisão e Quebra de Encantos são pré-requisitos, assim como as habilidades carpintaria ou arte (artes visuais) para construir a prisão que deve ser de madeira ou minerais para sustentar o item que se deseja manter como gatilho. Geralmente este item é de valor, pois também servirá como isca para aventureiros gananciosos.

O custo-base da magia envolve o objeto de valor que é sacrificado para o ritual de Elemental, a confecção da prisão e o tempo de invocação de todas as magias.

Variações: Existem armadilhas como essa que libertam até quatro elementais. Todos os pré-requisitos são iguais, com exceção do custo base que sobe 80 moedas de prata para cada elemental além do primeiro. Os custos envolvem o preço dos objetos de valor que devem ser sacrificados durante o ritual de Elemental.

Ídolo Maldito

Tipo: Mágica

Custo-base: 70, 160 ou 300 moedas de prata*

Nível: 11

Descrição:

Uma estátua colocada em um local força a todos que olharem para ela sofrerem o efeito da magia Medo 7. É possível resistir aos efeitos da magia com um sucesso de RM contra força de ataque 11.

O gatilho para esta magia é o olhar fixo em direção aos olhos do ídolo. É possível pressentir que existe uma magia hostil antes de olhar para ele com um sucesso médio em sensitividade. Também é preciso um sucesso médio de Manusear Armadilhas ao analisar a peça para descobrir que o gatilho está localizado nos olhos do ídolo e passar a evitar o olhar fixo. Todos aqueles que conhecem o gatilho da armadilha podem evitar contato.

A estátua que será imbuída com esta magia precisa ser confeccionada pelo próprio construtor da armadilha com um sucesso fácil em artes (artes visuais). O custo base será de 70 moedas de prata para estátuas de tamanho pequeno (no máximo o tamanho de um pequenino), 160 para uma estátua de tamanho humano ou 300 horas para uma estátua do tamanho de um ogro. Não é possível encantar objetos maiores. Uma falha no teste significa que a estátua não é um recipiente ideal para a magia e os testes de sensitividade e Manusear Armadilhas é um nível mais fácil. Uma falha crítica significa que a estátua não presta para ser encantada. A construção da estátua pode receber a ajuda da magia geomanipulação. Nesse caso, os testes de construção terão um nível de dificuldade a menos, mas ela só poderá ser utilizada para encantamento 1 mês após estar concluída, pois os resquícios da aura emanada pela geomanipulação impedirão que o encantamento funcione com a harmonia necessária para funcionar como armadilha.

As magias medo e encantamento são pré-requisitos para construir esta armadilha.

Uma estátua pode ser construída em pedra, argila, bronze, ouro, vidro ou outro objeto sólido e rígido que seja possível manipular.

Variações: A variação mais comum para essa armadilha consiste em uma pintura amaldiçoada. Os efeitos são idênticos à estátua, mas pintar o quadro exige mais diversidade de materiais, como a tela, óleos e cores, embora todos em menor quantidade do que o exigido para a construção de uma estátua. Apenas dois tamanhos são possíveis. O padrão, que tem até 1 metro de lado e custo base de 100 moedas de prata, ou uma grande pintura, que consiste na pintura de grande(s) parede(s) em torno de todo um recinto. Nesse caso o custo é de 500 moedas de prata e a única forma de não ser afetado pela magia enquanto estiver no local do ídolo é mantendo os olhos fechados.

São comuns variações dessa armadilha contendo efeitos de sono, paralisia, petrificação ou perda de memória. Também é possível que elas apliquem alguma maldição ou doença específica (como a licantropia). As versões pintadas em paredes, com custo base de 500 moedas de prata, também podem estar encantadas com a magia Fascínio. Nesse caso, todos ficarão absorvidos admirando a obra.

Jaula de fogo

Tipo: Mágica

Custo-base: 12 moedas de prata

Nível: 8

Descrição: Ao ativar o gatilho desta armadilha, uma jaula de fogo se ergue ao redor das vítimas, que se veem cercadas por paredes de chamas muito quentes e difíceis de se atravessar. O gatilho dessa armadilha é uma runa que ativa a magia piromanipulação quando alguém passar sobre a superfície onde ela está gravada.

É possível pressentir a presença da magia nas proximidades com um sucesso médio de sensitividade e detectar a runa bem camuflada sobre as plataformas do piso com um sucesso médio de Manusear Armadilhas. É possível desativar a armadilha ao lançar um quebra de encantos com força de ataque 8

ou superior sobre a runa. Também é possível utilizar Anulação Mística com força de ataque 8 para desativar a armadilha temporariamente. Nesse caso, não é preciso saber exatamente a localização da runa. Em outras palavras, para lançar quebra de encantos é necessário ter sucesso no teste de Manusear Armadilhas, enquanto a anulação mística pode ser utilizada mesmo que apenas o sucesso em sensitividade tenha sido obtido.

Uma vez ativada, a armadilha cria uma jaula de fogo quadrada ou retangular, cujos lados não podem ter mais de 6 metros de comprimento. Qualquer criatura que tentar cruzar a jaula sofre 16 pontos de dano diretamente sobre a EF. Permanecer por muito tempo dentro da jaula também é fisicamente desgastante, pois a temperatura pode chegar facilmente a 60ºC.

A magia anulação mística ainda pode ser utilizada para desfazer a jaula mesmo depois que ela tenha sido ativada. No entanto, a magia quebra de encantos já não funciona mais. É possível utilizar a magia piromanipulação para abrir uma passagem de saída da jaula, que resiste com sua força de defesa igual ao nível da armadilha. Elementais da água aprisionados dentro da jaula sofrem 16 pontos de dano por rodada, independente de tocarem ou não as chamas.

Finalmente, uma quantidade massiva de água pode abafar e extinguir as chamas da jaula, libertando os prisioneiros. O gelo, porém, derrete e evapora rapidamente, não sendo capaz de cruzar as paredes da armadilha.

Uma armadilha de Jaula de Fogo é relativamente simples de ser construída, pois seus mecanismos são basicamente mágicos. As magias Runas e Piromanipulação não necessárias para sua construção.

Variações: A versão mais comum dessa magia emprega a magia Geomanipulação para criar uma jaula de pedras em vez de uma jaula de chamas. O nível e o custo base são os mesmos. A jaula de pedra impede os prisioneiros de atravessá-la fisicamente, mas as barras podem ser quebradas com um teste muito difícil de aplicar esforço em uma tentativa que leva 2 rodadas. É preciso descansar por pelo menos 4 rodadas antes de cada nova tentativa. Também é possível abrir uma passagem ao atacar com um arma média ou pesada de esmagamento por duas rodadas (sem testes, mas a arma pode ser danificada, a critério do mestre).

Objeto rolante

Tipo: Simples

Custo-base: 6 moeda prata.

Nível: 10

Descrição: Tipicamente uma pedra redonda de 500 kg ou mais rola sobre as vítimas dessa armadilha. Ela é armada em corredores estreitos, lisos e inclinados que permitem que a esfera rode e esmague aqueles que ativaram a armadilha. Armadilhas de objetos rolantes bem planejadas são construídas em corredores com reentrâncias nas paredes em distâncias regulares para que os que conhecem o mecanismo possam se proteger da esfera.

Uma armadilha de pedra rolante é ativada através de um dispositivo no chão que mantêm uma trava na esfera. Quando o dispositivo é pressionado pelo peso de alguma criatura, a trava é liberada e a pedra cai, iniciando sua rolagem. A armadilha é projetada para ser ativada por criaturas específicas. Assim, um goblim ou pequenino podem não ter peso suficiente para liberar a trava, enquanto que um humano ou anão podem ter. A habilidade engenharia é pré-requisito para esta armadilha.

Perceber o gatilho dessa armadilha exige um teste médio de Usar os Sentidos ou Manusear Armadilhas.

Uma pedra rolante típica tem VB de 200 e sempre assume o último lugar na iniciativa. A única forma de escapar dela é alcançando alguma das reentrâncias na parede, se existirem, ou espremendo-se em alguma das quatro pequenas brechas que se abrem entre a parede e a esfera. O mestre determina a possibilidade de um personagem correr e alcançar uma reentrância a tempo que, na maioria dos casos, está a cerca de 120 metros do ponto de ativação da armadilha. No entanto, para passar por uma das aberturas faz-se necessário um teste de escapar para as aberturas entre a pedra e o chão e acrobacias para as aberturas entre a pedra e o teto, ambos difíceis, exceto para pequeninos, que realizam um teste médio. Uma pedra também pode ser desintegrada, desde que haja tempo suficiente para que uma magia com o poder para realizar a tarefa seja invocada. Uma pedra que não for desintegrada por completo provocará dano por apenas uma rodada e então vai parar de rodar. Ela também pode ser

estilhaçada se sofrer 100 pontos de dano. Os acertos são automáticos e causam 100% de dano, mas um personagem que a ataque corpo a corpo e não a destrua não pode tentar escapar. Cada vítima atingida pela pedra sofre 30 pontos de dano.

Variações: Existem variações com pedras maiores que provocam até 50 pontos de dano. Também existem variações em locais abertos ou estreitos. Quando o local for aberto a tentativa de escapar é realizada com um teste de acrobacias ou escapar fácil. Quando o local for estreito será necessário um teste de acrobacias muito difícil para não cair da plataforma quando se tenta evitar a esfera.

Também existem variações que utilizam troncos rolantes em vez de pedras. A armadilha funciona da mesma forma, com a exceção de que a VB dos troncos é de 100 e que eles são pelo menos 5, além de serem armados normalmente em ambientes externos. Para evitar cada tronco, é necessário saltar com precisão através de um sucesso fácil de acrobacias ou médio de aplicar esforço, mas o teste é um nível mais difícil para pequeninos. Como os troncos armados em ambientes externos vem saltitando no chão em decorrência das irregularidades do terreno, um personagem também pode tentar realizar um cálculo rápido e difícil com engenharia para determinar um local para se abaixar e permitir que um tronco passe por cima dele. Esse teste é médio para pequeninos. As vítimas atingidas sofrem 8 pontos de dano e recebem uma penalidade de -5 colunas de resolução para saltar o próximo tronco.

Oponente do espelho

Tipo: Mágica

Custo-base: 40 moedas de prata

Nível: 13

Descrição: Ao passar na frente de um espelho encantado, sua imagem sai de dentro dele e o ataca! Os espelhos são grandes focos de magias em Tagmar, sendo muitas vezes utilizados como ferramentas indispensáveis na construção de portais interdimensionais. Essa armadilha imbui em um espelho um portal que convoca um demônio para o plano material. O gatilho para permitir que a criatura entre neste plano é o reflexo de criaturas humanoides. No entanto, as vítimas devem olhar para o espelho para que ela funcione.

O demônio invocado possui a exata aparência da vítima refletida, mas é considerada uma sombra maior para fins de estatísticas de jogo. Cada vítima refletida que olhar para o espelho liberta uma criatura. No entanto, a armadilha só pode afetar a mesma vítima novamente a cada 13 dias.

É possível detectar a magia no espelho através de um sucesso médio de sensitividade. É possível detectar a runa de abertura do portal através de um sucesso médio de Manusear Armadilhas. Qualquer um que conheça o funcionamento da armadilha pode evitar contato direto com o espelho com um sucesso rotineiro de intelecto.

Para desativar a armadilha é preciso lançar uma magia quebra de encantos com força de ataque 13 ou maior sobre a runa. A magia anulação mística com força de ataque 13 ou maior impede que a criatura seja libertada, mas não desarma a armadilha, pois ela voltará a funcionar assim que o campo de anulação desaparecer.

A construção da armadilha exige a aquisição dos caros materiais que compõem o espelho, que deve ser construído especificamente para a armazenagem destes efeitos. Imbuir o espelho com as magias é considerado uma invocação ritual. As magias Runas e Sombras são pré-requisitos para a construção dessa armadilha, bem como as habilidades Misticismo e Trabalhos Manuais. A primeira habilidade é necessária para promover as alterações necessárias no ritual de sombras para permitir que o espelho sirva como portal, enquanto trabalhos manuais é utilizado para a personalização do espelho.

Sala de espelhos

Tipo: Mágica

Custo-base: 500 moedas de prata

Nível: 24

Descrição: Uma sala grande e dodecagonal (12 lados) com espelhos em todas as paredes e no teto. A própria porta é um espelho quando fechada. Todos que entrarem na sala serão vítimas da magia Alucinação 10. Essa é uma das mais mortais armadilhas mágicas que já foram inventadas.

O gatilho para essa armadilha é ativado quando alguém estiver dentro da sala e a porta estiver fechada. Todas as vítimas devem enfrentar um teste de resistência à magia contra uma força de ataque 25 ou serem afetadas por uma terrível alucinação, em que dos espelhos passarão e sair cópias das próprias vítimas para lutar entre elas e contra os afetados. Eventualmente os próprios companheiros tornam-se cópias na mente da vítima, fazendo com que o grupo lute entre si até a morte sem perceber. O mestre deve sortear qual o inimigo que o personagem está atacando e incluir os companheiros da vítima entre as possibilidades. Todos os afetados têm direito a um novo teste de RM a cada 5 rodadas. As alucinações cessam quando existir apenas uma ou nenhuma criatura viva dentro da sala e pelo menos uma morta.

Sempre que uma cópia for derrotada outra surgirá de um espelho. Os espelhos não podem ser quebrados dentro da alucinação, pois os personagens não têm o controle do corpo para fazer isso. Um personagem que resista à magia pode quebrar os espelhos (2 por rodada) para quebrar o encantamento. Uma vez que todos os 13 espelhos estejam quebrados as vítimas não precisam mais realizar testes de RM e a magia se desfaz.

É possível notar que a sala de espelhos é encantada ao entrar nela, caso obtenha um sucesso fácil de sensitividade. Um sucesso difícil de Manusear Armadilhas detecta que ela se trata de uma armadilha e que o gatilho é ativado quando a porta é fechada. Um sucesso difícil de misticismo revela que uma magia de alucinação será invocada dos espelhos. No entanto um sucesso médio desta habilidade já revela que a armadilha pertence ao colégio das ilusões.

É possível quebrar a magia ao lançar uma quebra de encantos com força de ataque 25.

As magias Armadilhas e Alucinações são pré-requisitos para a construção da sala de espelhos, assim como as habilidades trabalhos manuais e engenharia. O custo base inclui o tempo de construção e colocação dos espelhos, mas não da construção da sala, que pode ser um ambiente em uma caverna, uma mansão ou qualquer outro ambiente com espaço suficiente. O custo total de Karma desta armadilha é de 350, gastos durante o tempo de construção.

Variações: Esta armadilha possui apenas uma variação conhecida. Nela, cada espelho serve como um portal dimensional que leva a outra sala de espelhos, idêntica. Algumas destas salas não possuem saída. Esta armadilha é às vezes chamada de labirinto de espelhos. O custo-base desta versão é o mesmo, mas as magias pré-requisitos são Encantamento e Transporte Dimensional.

Sala inundável

Tipo: Complexa

Custo-base: 400 moedas de prata.

Nível: 20

Descrição: Uma sala que começa a ser inundada com água. O nível de água aumenta rodada a rodada, eventualmente afogando todos que estiverem dentro dela. Um sala inundável tem pelo menos 10x10 metros de área e 4 metros de altura e é uma armadilha mortal. Uma alavanca ativa a armadilha ao mesmo tempo em que fecha e lacra todas as portas e abre uma tubulação que começa a inundar a sala com água.

O nível da água na sala aumenta 10 cm por rodada, cobrindo um pequenino em 10 rodadas, um anão em 16, um humano em 20 e chegando ao teto em 40 (dez minutos). Depois de estarem cobertos pela água, qualquer ação realizada exige um teste de natação.

A construção de uma sala inundável é complexa e envolve a pesquisa e a construção de canais de adução de água direcionados para a sala da armadilha. Um personagem que deseja construí-la deve ser bem-sucedido em um teste de engenharia médio depois de terminada a obra para verificar se o mecanismo funciona para aduzir a água. Em caso de fracasso, uma obra de reforma será necessária para adequar a armadilha. Essa obra leva ¼ do tempo inicial de construção.

O personagem pode tentar perceber a armadilha antes de puxar a alavanca. Em caso de sucesso ele perceberá que a alavanca possui dois níveis. Um será o nível correto para apenas abrir ou fechar as portas, enquanto todo o resto ativará a armadilha. A dificuldade do teste de Manusear Armadilhas para perceber a diferença é difícil mas, uma vez detectada, desarmá-la é uma tarefa média, uma vez que consiste em desconectar os mecanismos que abrem a água. Uma vez que a alavanca ative a armadilha ela fica travada e só não poderá ser movida facilmente. Para fazê-lo é necessário um teste muito difícil de Manusear Armadilhas (leva 3 rodadas cada tentativa. Novas tentativas não têm aumento de dificuldade, mas o personagem não pode tentar submerso se não souber nadar). Alternativamente é possível tentar com força bruta através de um sucesso difícil de aplicar esforço. No entanto, qualquer fracasso na habilidade de aplicar esforço quebra a alavanca, impossibilitando seu uso para desativar a armadilha.

Os personagens também podem tentar fechar as entradas de água. Uma sala inundável possui 10 entradas d'água de 10 cm de diâmetro espalhadas pela sala, todas no teto. Todos aqueles que conseguirem alcançar as aberturas de alguma forma podem tentar fechá-las com algum objeto resistente e impermeável, se forem bem-sucedidos em um teste médio de aplicar esforço. Cada tentativa leva 1 rodada.

Variações: Variações dessa armadilha ocupam a sala com gases tóxicos. O custo base e o nível são os mesmos, mas o tempo para que a sala fique preenchida é de apenas 4 rodadas (1 minuto). No entanto, os personagens não perdem movimentação a medida que a sala é preenchida. Passados 4 rodadas qualquer um que respire o gás será alvo de seus efeitos. Os gases normalmente são venenos ou drogas. Alguns não tem a intenção de matar suas vítimas, mas incapacitá-las. Ainda existirão muitas entradas de gás, mas fechá-las será uma tarefa fácil de aplicar esforço.

Mecânica de Jogo

11 Mecânica de Jogo

11.1 Juntando os capítulos

O manual que você manuseia está dividido em capítulos bem definidos por motivos didáticos. Contudo, você precisará empregar o conhecimento de todas eles de forma conjunta durante uma sessão de jogo, pois constantemente os Personagens dos Jogadores e os do Mestres estarão fazendo uso de várias regras simultaneamente. Porém, nem por isso, Tagmar é um sistema complicado, uma vez que a grande maioria das regras parte do mesmo princípio e tem na tabela de resolução seu fundamento. Assim, para a maior parte das situações enfrentadas, determinar o que um personagem deseja fazer e classificar a dificuldade em termos subjetivos como "fácil, médio, difícil etc." já será o suficiente.

O mestre deve ter em mente que nem todas as atividades exigirão uma rolagem de dados para sua resolução, pois qualquer pessoa, independente de habilidade, consegue realizar determinadas ações sem chance de falha.

Pensando desta forma, as ações dos personagens no jogo podem ser classificadas em simples e complexas. As ações simples tem resolução direta por não haver chance de falha ou sucesso, e assim não exigem o emprego de qualquer mecânica de regras para a sua conclusão. Por exemplo, o mestre declarará sucesso automático para uma tentativa de abrir uma porta destrancada e declarará fracasso automático para uma tentativa de atravessar, sem magia, uma parede de pedras. As ações complexas são aquelas que os personagens possuem uma chance de fracassarem e por isso devem ser resolvidas através das regras do sistema, com o emprego dos dados e a comparação com a tabela de resolução ou com a tabela de resistência.

Algumas ações poderão ser impossíveis para alguns personagens, enquanto serão ações simples para outros. Por exemplo, passar sobre um grande fosso pode ser uma ação complexa ou até impossível para um personagem com baixo valor no atributo força, que resulta em um salto curto, mas se o mesmo personagem estiver sobre efeito da magia voo, tal tarefa terá sucesso automático. Uma situação como essa pode exigir o conhecimento tanto das regras de emprego de habilidades como das regras de magia, mas, como visto, elas são complementares e se misturam bem no decorrer da narrativa.

Da mesma forma, algumas ações inteligentes por parte dos jogadores podem tornar uma ação complexa em uma ação simples. Por exemplo, um personagem que queira passar por cima de um muro precisará ser bem sucedido em um teste de habilidade para escalar superfícies mas, se esse mesmo personagem encontrar plataformas para subir em cima, a ação tornar-se-á simples, pois a necessidade de escalar será eliminada.

Considere que na situação acima o personagem não é capaz de chegar ao topo do muro mesmo depois de colocar as plataformas. Desta vez, em vez de escalar, o jogador anuncia ao mestre que seu personagem vai tentar saltar, uma vez que sua nova situação torna a ação possível e seu personagem é mais habilidoso nessa tarefa do que em escalar superfícies. Veja que a regra de uso de uma habilidade foi substituída pela regra de uso de outra devido às ações do jogador. O mestre deve estar atento e estimular ideias criativas por parte dos jogadores.

11.2 Fatores internos

Construindo seu personagem

Construir um bom personagem não é uma tarefa simples, mas é muito gratificante. Quando bem construído, ele será lembrado eternamente não apenas por aquele que o interpretava, mas por todos que compartilharam uma sessão de jogo com ele. No entanto, não são as estatísticas que definem se um personagem é realmente bom ou não. Às vezes um fracassado é muito mais interessante e divertido do que um todo poderoso.

O que realmente define se um personagem é bom ou não é o quanto o jogador consegue-lhe conferir personalidade própria. Em outras palavras, alma de um bom personagem transcende o jogador. É possível encontrar inúmeros artigos na internet sobre como dar personalidade ao seu personagem, mas iremos nos focar aqui nas características que o mesclam melhor ao mundo de Tagmar.

Raça

Existem cinco raças jogáveis para a ambientação básica do sistema de Tagmar: humanos, elfos, meio-elfos, pequeninos e anões. Os elfos ainda possuem duas variantes, totalizando seis possibilidades.

Uma vez que a raça de seu personagem esteja determinada, o jogador deverá ponderar sobre quais são as tendências raciais que afetam sua personalidade. O texto apresentado no capítulo Características Básicas dá orientações gerais sobre cada uma, mas isso não significa que todos os exemplos da mesma raça sejam iguais.

Embora o texto afirme que os elfos florestais tem reverência por seus irmãos elfos dourados, há exceções. Embora muitos sejam xenófobos, há exceções. Embora não sejam comunicativos, há exceções. A exemplo dos humanos que todos conhecemos, todas as raças jogáveis possuem indivíduos com personalidades únicas. No entanto, tenha em mente que é improvável um indivíduo ser a exceção em muitas ou todas as tendências sugeridas para sua raça. Assim, quando estiver desenhando a personalidade de seu personagem, lembre-se de seguir as tendências raciais e escolher como exceção algo que vai agregar em seu divertimento e na de seus companheiros.

Profissão

A profissão jogadora do personagem é um termo utilizado no sistema para definir como as regras devem ser aplicadas àquele personagem, incluindo aí sua disponibilidade de poderes especiais. Porém, seu personagem pode ter outros conhecimentos, definidos por suas habilidades, que podem ser empregados para seu próprio sustento.

Enquanto constrói seu personagem, pense também porque ele conhece cada uma de suas habilidades. Mais importante do que isso, explique porque e como ele adotou a profissão que possui. Magos não são encontrados em cada esquina, muito menos algum disposto a ensinar. A maioria dos bardos não é capaz de manipular a mente das pessoas como os poderosos Bardos de Tagmar. Da mesma forma, os grandes guerreiros que se aventuram a enfrentar dragões são raros. Por isso, pense no porquê seu personagem é diferente da maioria. Quanto tempo levou seu treinamento? Você foi treinado junto com mais alguém? Ele é seu amigo, inimigo ou rival?

A resposta de alguma ou todas estas as perguntas lhe ajudarão a definir como pensa, de fato, seu personagem, vai ajudá-lo a interpretá-lo durante o jogo e ajudar o mestre a criar as aventuras.

Uma das perguntas mais importante que deve ser respondida quanto a profissão escolhida pelo personagem é "qual seu objetivo?" Afinal, por que ele optou por arriscar seu pescoço? Se você não conseguir decidir por nenhuma razão, talvez deva repensar seu personagem.

Honra

É importante que você defina qual o conceito que seu personagem faz de honra. O conceito padrão em Tagmar é alicerçado na crença dos deuses e em suas doutrinas, especialmente naquelas das deidades da guerra. Assim, será considerado honrado à frente da sociedade o personagem que demonstrar, principalmente, lealdade, honestidade, dedicação, coragem e disciplina, bem como outras doutrinas sagradas em menor grau.

Em geral o conceito de honra não se diferencia para homens e mulheres, mas pode ser diferente dependendo da função social que um indivíduo exerce ou sociedade racial em que está inserido. Por exemplo, uma meretriz pode ser considerada honrada enquanto seguir os preceitos de Lena e Plandis, mas pode perdê-la ao ser taxada de insensível, relaxada ou muito subserviente. Em sociedades élficas, será honrado aquele que não destruir conhecimento e prezar pelo equilíbrio com a natureza, preceitos de Palier e Maira, respectivamente.

Naturalmente, nem todas as pessoas seguem ou precisam serem reconhecidas como honradas á frente da sociedade. O código de honra particular de um personagem pode não contemplar todos os valores requeridos. Um mago, por exemplo, pode ter um código de honra particular que envolva copiar para si e destruir os originais de conhecimentos místicos, contrariando claramente os ensinamentos de Palier - uma desonra.

Pense no seu próprio código de honra!!

Família

Ao definir se o personagem possui alguma família, você também estará criando um vínculo com algum lugar que poderá ser explorado por você mesmo ou pelo mestre, durante a criação das aventuras.

Se o seu personagem não conhece sua mãe, o que aconteceu com ela? E pai e irmãos? Existe algum outro aventureiro em sua família? É talentoso? Famoso? Herói? Vilão? Lembre-se que as vezes o ímpeto aventureiro e até o talento para as armas ou a magia são hereditários.

Origem

O cenário de Tagmar possui muitos suplementos, mas o livro de ambientação já deverá servir para você decidir de onde seu personagem virá. Na dúvida, escolha o local de início da campanha.

A origem de seu personagem pode influenciar a forma como seu personagem pensa e se comporta. No caso dos reinos, a ambientação básica do sistema, são apresentados 19 reinos, cada um com sua história e povo característicos. Por exemplo, Azanti e Filanti possuem muitos humanos grandes de cabelos loiros ou ruivos, enquanto a Levânia possui humanos de tez escura e cabelos negros. Alguém que fuja do estereótipo do nativo será reconhecido facilmente como um estrangeiro - mesmo que não seja um - e isso pode gerar consequências em sua personalidade.

Algumas nações também possuem visões sobre direitos individuais muito diferente de outras. Por exemplo, as nações de Calco e Conti aboliram a escravidão há muito tempo, enquanto isso ainda é uma realidade nos reinos do sul. Assim, será natural que o cidadão comum do sul veja o escravo de forma natural, enquanto um cidadão de Conti condene a prática. Pense nas possibilidades que essas variantes podem gerar na criação de seu personagem.

Fé

A fé move o mundo de Tagmar. Há apenas algumas décadas encerrou-se o domínio de hordas de pagãos que hostilizavam os deuses enquanto adoravam e realizavam rituais profanos em honra aos príncipes demoníacos - os Bankdis.

Os deuses de Tagmar também já se manifestaram no mundo de forma muito evidente: os sacerdotes fazem milagres sem nunca terem estudado uma linha de misticismo; demonistas atormentaram o mundo tentando - e conseguindo, em menor grau - invocar os príncipes demoníacos que se opõe diretamente aos deuses; alguns objetos mágicos só podem ser ativados através da fé; e claro, alguns marcos geográficos foram criados através de intervenções divinas, como as Estepes Vítreas, no sul do continente.

Devido a isso, é improvável que exista sequer um habitante do continente que não acredite na existência dos deuses. No entanto, o tagmariano comum escolhe uma divindade como patrona - aquela para quem ele dedica a maioria de suas preces, suas oferendas e seus pedidos. Essa decisão tem pouca influência nas regras, mas pode servir para guiar a personalidade do personagem, que possivelmente terá algum conhecimento dos dogmas da religião que escolheu como principal, além de algum conhecimento sobre o comportamento dos sacerdotes.

Cabe ressaltar, porém, que os tagmarianos não deixam de reverenciar todas as divindades em virtude de escolherem uma como patrona. Esta é, apenas, aquela para quem ele dedica a maioria de suas preces. Todos os deuses costumam ser respeitados e honrados até certo ponto, embora qualquer conhecimento além do básico sobre outros não seja tão comum.

11.3 Pilares do comportamento

A criação da personalidade do personagem e a forma de colocá-la em prática durante a narrativa cabe apenas ao jogador. No entanto, é importante manter a coerência de ações no decorrer da campanha ao mesmo tempo em que age de forma colaborativa com o mestre e o interesse dos outros personagens a fim de manter o jogo em movimento.

Para ajudá-lo a responder a difícil pergunta "meu personagem faria isso?" você pode seguir o modelo de criação dos seus padrões de comportamento apresentado abaixo. Ele reforça alguns pilares básicos que são constantemente desafiados durante uma sessão de jogo. No entanto, observe que a maior parte dos

indivíduos vaga entre os dois extremos. Ou seja, dizer que seu personagem é mais altruísta do que egoísta não significa dizer que ele jamais vai abandonar um necessitado em benefício de si mesmo, mas significa que ele, na maioria das vezes, agirá em benefício dos outros, mesmo que lhe traga prejuízos.

Altruísmo x Egoísmo

Seu personagem pensa nos outros em cada ação que realiza ou ele age mais por instinto de autopreservação e ganho próprio? Um personagem altruísta coloca o bem-estar dos outros acima do seu próprio, enquanto um egoísta não negaria uma oportunidade de safar-se, mesmo que às custas do sacrifício de outros.

Pergunta de situação: Alguns guardas estão agredindo covardemente um jovem nos portões da cidade que você precisa entrar. No entanto, se você intervir é quase certo que eles não irão deixá-lo passar pelos portões. Você defenderia o jovem, mesmo sabendo que as consequências podem impedir seu acesso?

Clemência x Crueldade

Seu personagem importa-se com o bem-estar físico ou psicológico dos outros ou ele preocupa-se mais em obter o que deseja, independente dos métodos empregados? Um personagem clemente evita causar sofrimento de qualquer tipo, enquanto um personagem cruel o provoca de forma intencional, seja qual for a razão.

Pergunta de situação: Um membro de uma quadrilha foi capturado, mas ele não quer falar como encontrar seus comparsas. Dessa informação depende a segurança de uma cidade. Você cederia às propostas de torturá-lo para obter a informação, ou esgotaria todas as outras oportunidades antes, mesmo sabendo que o tempo é precioso?

Honra x Oportunísmo

Tendo em vista que o conceito padrão de honra em Tagmar contempla lealdade e honestidade, ser oportunista é sua oposição. O oportunista age em busca de seus próprios interesses quando encontra uma oportunidade em detrimento daqueles interesses que a sociedade tagmariana considera de valor. Este eixo está diretamente relacionado ao código de honra de seu personagem pode ajudar a defini-lo.

Pergunta de situação: Em uma reunião na corte, o general de sua majestade lhe informa que tropas foram posicionadas próximas a aldeia onde os inimigos estão infiltrados. Muitas baixas são esperadas, uma vez que eles estão disfarçados entre os aldeões. No entanto, o rei quer você em outra batalha. Mesmo sabendo que a sua presença no fronte poderia ajudar a salvar muitas pessoas, você obedeceria a ordem de vossa majestade?

11.4 Fatores externos

Os fatores externos são formados a partir dos conhecimentos dos jogadores sobre os cenários e suas implicações dentro de jogo, bem como as questões estabelecidas como verdades dentro do universo do jogo, como o nível tecnológico, o nível de poder dos personagens e os traços culturais que diferenciam o mundo de Tagmar do nosso.

Tagmar é desenvolvido para ser um RPG de fantasia heroica que se passa num mundo mítico de tecnologia equivalente à da Idade Média terrestre. Equipamentos como armas de fogo nunca foram desenvolvidas ou, se por alguma razão o mestre desejar que existam, devem ser extremamente raras, caras e talvez até mesmo únicas.

Embora a magia seja algo comum, ela não deve ser empregada para simular aparelhos de alta tecnologia da terra que conhecemos, tanto porque a magia não está presente de forma abundante o suficiente para fazer isso, quanto porque nem todos na sociedade a enxergam como uma manifestação benéfica.

Ao consultar os livros de ambientação você perceberá que o mundo de Tagmar passou por muitos problemas que afetaram muitas pessoas de uma vez só, e que a magia estava por trás disso em grande parte das vezes. O receio da população comum em confiar nos magos e outros místicos se dá por gerações de pessoas que cresceram ouvindo que a manipulação do karma sempre traz consequências muito ruins, sendo natural que não consigam diferenciar um mago realizando magias chamativas de um

demonista. Logo, magos exibicionistas correm grande risco de gerarem a revolta da população, serem presos e não raro levados à execução, geralmente através de fogo ou afogamento.

Naturalmente que esse não é o comportamento em todos os lugares em que os personagens se envolvem, mas o contrário deverá ser a exceção, não a regra. Mesmo em reinos mais tolerantes com a magia como Calco, Portis e até mesmo Âmiem, onde a magia é geralmente vista como natural, a discrição deve ser a chave para a aceitação. Tanto mestres quanto jogadores devem ter isto em mente.

É importante ressaltar que qualquer magia chama a atenção, exceto aquelas lançadas por profissões que são capazes de lançar magias discretas (bardos e rastreadores). As magias podem ser barulhentas, brilhantes, odoríferas ou às vezes tudo ao mesmo tempo. Seguidamente os evocadores precisam dizer palavras ou fazerem gestos que, se não são complexos, são pelo menos inesperados para que um efeito mágico se manifeste, revelando sua natureza. Às vezes são os materiais consumidos que liberam gases inofensivos, mas com odor forte. Portanto, a magia não é uma boa alternativa para a furtividade.

Por outro lado, a magia sagrada, chamada pelos habitantes de Tagmar de milagres, é vista como benéfica. O tagmariano comum é muito religioso e segue a doutrina dos deuses na medida de suas capacidades. Toda a cultura de Tagmar está fortemente vinculada às doutrinas religiosas, mesmo que eventualmente de forma hipócrita ou superficial. Devido a isso, os sacerdotes sempre gozam de muito prestígio, mesmo quando não pertencem à religião predominante na comunidade onde se encontram, e seus milagres são considerados graças divinas.

Por ser uma sociedade medieval em que a comunicação é difícil e a maior parte das estradas são precárias, os mestres jogadores também devem ter em mente que a comunicação é lenta e pequenas distâncias podem significar grandes desafios, especialmente em estágios menores.

Levando isso em consideração, os jogadores precisam entender que pequenas diferenças culturais podem acontecer em comunidades muito próximas, principalmente aquelas separadas por barreiras físicas difíceis de transpor, como florestas ou montanhas. Além disso, lendas sobre criaturas misteriosas são comuns e alimentadas pela crença popular de que a magia é maligna. Poucos são os que têm a coragem necessária para desbravar o desconhecido - e os personagens dos jogadores serão alguns destes responsáveis por formar esta fração de pessoas.

Finalmente, um comportamento coerente por parte dos jogadores, que respeite e se adéque a tais fatores do jogo, deve ser estimulado e recompensado pelo Mestre.

Dramatização

Como já deve ter ficado explícito, o jogador deve, de fato, interpretar o personagem que criou, fazendo uso de todas as características e peculiaridades que atribuiu para a personalidade dele enquanto descreve suas ações e falas. O jogador deve tentar compreender o mundo de Tagmar através dos olhos de seu personagem.

O jogador deve ter em mente que tudo o que seu personagem sabe é aquilo que o mestre lhe informa ou aquilo que o mestre permite que ele conheça devido ao seu histórico e lista de habilidades. Por exemplo, é razoável que um personagem conheça o nome e a família do líder da vila em que foi criado. No entanto, não há razão para que ele saiba que o rei de Calco é Hemilannor, a menos que ele seja habitante de uma grande cidade deste reino ou que seu personagem seja versado em alguma habilidade como sabedoria ou etiqueta.

Mesmo com o conhecimento de algumas habilidades, jogadores e mestres devem ter em mente que os personagens aprenderão muito em suas aventuras à medida em que avançam estágios (o conhecimento é, afinal de contas, uma das recompensas de se aventurar). Portanto, personagens iniciantes, com baixos níveis em habilidades, possuem, geralmente, conhecimentos superficiais sobre criaturas, personalidades misteriosas, itens lendários etc., enquanto personagens de estágios elevados poderão tirar conclusões mais elaboradas simplesmente por analogia ao que já viram e experimentaram.

A profissão do personagem também deve ser levada em consideração pelo mestre no momento de determinar o quanto um personagem sabe ou não sobre determinado assunto, quando não é possível enquadrar a situação em nenhuma habilidade ou quando é necessário comparar o conhecimento de dois personagens com níveis de habilidade igual. Por exemplo, um guerreiro tem melhores noções sobre qualidade de armas e estilos de combate do que um bardo. Este terá noções melhores sobre

bares, tavernas e grupos itinerantes do que um rastreador que, por sua vez, terá melhores noções sobre o risco que os tipos de monstros oferecem a uma região.

Finalmente, os jogadores também devem buscar representar esse conhecimento limitado acerca do mundo e o mestre deve estimular esta interpretação adequada através de recompensas como experiência, contatos, prêmios, redução na dificuldade de alguns testes etc.

11.5 Preparatívos para uma aventura

O primeiro passo para preparar uma aventura é ter um enredo pronto. O Mestre deverá ser capaz de responder por que os personagens irão arriscar seus pescoços? Por um tesouro antigo? Para resgatar a filha do burgomestre local? Para localizar aquela antiga relíquia roubada? Para explorar um local ou região desconhecida?

Boas fontes de inspiração são livros de fantasia, filmes ou histórias em quadrinhos e, principalmente, a imaginação do mestre de jogo que, conhecendo os limites impostos pela história, geografia, biologia e formação social dos povos de Tagmar, deve ser capaz de criar um enredo-base para a aventura antes do jogo começar. Não há necessidade de se escrever um livro; basta apenas estabelecer a razão da aventura e as linhas mestras da mesma.

O mestre deve tentar usar a história e as peculiaridades dos personagens como ganchos para fisgá-los para a aventura. Além de tornar as coisas mais fáceis para o mestre, isso envolve facilmente os personagens na trama estimulando que eles passem a compartilhar do objetivo que o mestre deseja.

É necessário que tanto o mestre quanto os jogadores mantenham um registro de todos os acontecimentos de suas aventuras. Uma folha de papel ou um documento em branco são suficiente para anotar informações como nomes de personalidades que surgirem, datas e acontecimentos marcantes (como aquela cicatriz que o guerreiro adquiriu ao enfrentar o ogro). Também é importante que o mestre tenha a disposição uma fonte de materiais para utilizar de improviso, como nomes, personalidades, itens e o que mais considerar necessário, pois nunca é possível prever tudo o que os jogadores irão tentar durante uma sessão e é preferível tentar preparar-se as situações possíveis.

As aventuras prontas

Em separado às regras de Tagmar, você pode obter na página oficial do Tagmar (www.Tagmar.com.br) várias aventuras prontas. Sugerimos que você as utilize com seus amigos em primeiro lugar, pois elas dispõem de todos os elementos que devem estar presentes em uma aventura, habilitando o futuro Mestre a construir suas próprias aventuras posteriormente.

A aventura dispõe de um enredo básico e de uma série de eventos organizados sequencialmente, uma descrição das possíveis consequências das reações dos jogadores a estes eventos, e uma lista dos tesouros e oponentes a serem encontrados durante seu decorrer.

11.6 Como conduzír uma história

A história de uma aventura começa com a apresentação feita pelo Mestre dos acontecimentos gerais que levaram até o momento em que se deseja começar a jogo. A forma como cada personagem foi trazido até este momento deve ter uma apresentação compartilhada entre o Mestre e o jogador que o interpretará.

A aventura propriamente dita inicia-se após essa introdução, com o mestre do jogo anunciando os eventos e os jogadores respondendo como seus personagens reagem a eles. O enredo de uma aventura deve ser flexível o suficiente para que os jogadores possam interagir com ele sem gerar atrasos e perda de foco. Tenha em mente que os jogadores vão tomar decisões inesperadas e prepare-se para ter que improvisar e exercite seu bom senso ao reagir as ações dos personagens.

Lembre-se que, embora suas decisões como Mestre sejam finais e não devam ser discutidas, você deve ouvir os jogadores e não os castigar por se comportarem diferentemente daquilo que você esperava ou desejava. Um Mestre demasiadamente rígido não terá suas aventuras jogadas por muito tempo.

Lembre-se: você não está competindo contra os jogadores, mas sim dirigindo uma aventura em busca de um bom entretenimento para todos, inclusive você mesmo.

11.7 Rígorosídade das regras

As regras do manual são projetadas para funcionarem da melhor maneira possível durante a aventura, especialmente para campanhas de aventura e fantasia heroica, para o qual o sistema é previsto em ser utilizado. Assim, espera-se que ao segui-las à risca o Mestre não irá deparar-se com inconsistências graves. No entanto, tenha em mente que cada grupo se adequa melhor a determinado tipo de jogo. Portanto, se existe alguma regra que você, mestre do jogo, ou seus jogadores não gostam, discutam e proponham uma alternativa antes do jogo começar. Evite mudar as regras com a aventura em andamento.

O Livro de Regras Opcionais traz algumas alternativas para o uso de alguns sistemas do Manual de Regras, bem como possui algumas opções não consideradas neste livro. Conheça-o e analise se alguma daquelas opções substitui bem a regra oficial para você.

Mesmo assim, haverá momentos em que o Mestre irá deparar-se com situações não previstas pelas regras. Faça uso do bom senso e apele para uma regra semelhante, ou faça alguma extrapolação, se for necessário. Mais uma vez, lembre-se que a decisão do Mestre é final.

Resolvendo ações complexas

Como apresentado no início desse capítulo, as ações complexas são aquelas que necessitam do uso das regras do sistema para serem resolvidas. Abaixo são apresentadas orientações para lidar com testes de habilidades, magias e tentativas de ações durante o combate.

Uso de habílídades

Os níveis de dificuldade são a essência de um teste de dificuldade. Para cada tentativa de uso realizada pelos personagens, o mestre deve determinar qual o grau de sucesso (a dificuldade do teste) necessário para a obtenção dos resultados desejados. Não é necessário que a dificuldade seja anunciada com antecedência pelo Mestre, mas é preferível que seja.

O mestre deve levar em consideração fatores como tempo, luminosidade, tensão e equipamentos utilizados pelo personagem no momento de determinar a dificuldade da tentativa do uso de habilidades. Também é possível que mais de uma habilidade seja aplicável para obter o resultado desejado. Nesse caso o Mestre deverá determinar o grau mínimo necessário para cada uma delas, que podem ou não ser o mesmo. Por exemplo, é possível tentar abrir uma porta com um chute, arrombando-a (habilidade Aplicar Esforço), ou com gazuas, destrancando sua fechadura (habilidade Destravar Fechaduras).

Em todo o caso, o mestre deve ser o árbitro final a decidir se determinada habilidade se aplica ou não para determinada tarefa. É natural que os jogadores tentem criar oportunidades para empregar as habilidades que seus personagens possuem. Seja firme ao negar quando perceber que eles estão tentando forçar uma situação irreal, mas coopere se eles agirem com criatividade e razoabilidade ao realmente criarem uma forma de fazerem uso de suas melhores habilidades.

Existirão poucos momentos em que o planejamento de uma aventura conseguirá prever a situação exata em que uma habilidade deverá ser exigida. No entanto, ele poderá indicar as condições básicas externas. Utilize-as ao máximo para modificar os níveis de dificuldade de resolução. O uso destes modificadores dará à aventura maior realismo e emoção.

Lembre-se que são os jogadores os responsáveis por lembrar que seus personagens podem fazer uso de alguma habilidade. Assim, se um jogador esquece de usar a habilidade de Manusear Armadilhas para verificar se uma porta está ou não com armadilhas, seu personagem deverá sofrer as consequências por seu esquecimento, caso a porta esteja realmente com armadilhas.

No entanto, existem algumas habilidades que será o Mestre que deverá indicar o momento do uso. Essas são consideradas habilidades passivas, em que os personagens não precisam estar executando alguma tarefa com elas para que o treinamento nelas se manifeste. É o caso de vários usos das habilidades Usar os Sentidos, Sensitividade, Empatia e outras, dependendo da situação, a critério do mestre do jogo.

Por exemplo, no decorrer de uma sessão o mestre de jogo poderá anunciar aos jogadores que "rolem um teste de Usar os Sentidos...". Supondo que um deles conseguiu um grau suficiente para ter sucesso na tentativa, o Mestre anuncia: "você percebe que um corvo está seguindo vocês há vários minutos". O sucesso ou fracasso ainda é determinado pelo rolar de dados na tabela, mas o momento é determinado pelo Mestre, pois os jogadores não podem "sentir" o ambiente externo.

Há ainda ocasiões em que o próprio mestre pode realizar o teste no lugar do jogador. Essas raras situações devem ocorrer quando é importante para o desenrolar da história que os jogadores não tenham nenhuma pista do que virá pela frente. Por exemplo, se o mestre solicitar um teste de sensitividade quando os personagens entrarem em uma sala, é presumível que eles iriam ficar mais alertas e talvez procurar por criaturas ou itens mágicos, mesmo que não tenham sucesso no teste.

Combate

Um dos eventos mais importantes de uma aventura é o combate, a batalha dos componentes do grupo contra uma ou mais feras ou outros tipos de oponentes. A administração ajuizada dos combates torna-se então de suma importância para o bom decorrer da aventura.

Antes de tudo, elabore uma pequena tabela de EH e EF dos membros do grupo e de seus oponentes, de modo a acompanhar o "status" individual de cada um. Outro fator a ser conhecido pelo Mestre é qual a coluna de ataque e qual a defesa de cada um.

De acordo com as condições externas ao combate (o grupo atacado, houve surpresa etc.) permita ou não ao grupo discutir suas táticas e estratégia. Tenha uma estratégia delineada para os oponentes do grupo, e lembre-se que, enquanto cada jogador controla em geral apenas um jogador e conhece profundamente suas capacidades, o Mestre tem que controlar, às vezes, 12 ou mais oponentes num combate, isso além de ter que acompanhar e coordenar o desenrolar da ação.

Conheça bem as criaturas que está usando contra o grupo (suas capacidades físicas e mágicas) de modo a não as desperdiçar, tornando assim os combates tensos e emocionantes.

Organize os combates, isto é, não permita que os jogadores executem suas ações ao mesmo tempo; estabeleça uma ordem qualquer de execução de modo que cada jogador termine sua ação antes do próximo iniciar a dele.

Magia

A parte mais complexa do sistema certamente está no uso das magias. Sua grande variedade de efeitos torna muito difícil evitar consultas aos livros. Assim, estimule seus jogadores a conhecerem ou terem a mão os efeitos das magias que mais utilizam e prepare você mesmo um resumo dos efeitos das magias e poderes especiais dos inimigos que você, como Mestre, colocará para enfrentar os PJs.

A resolução do uso das magias irá recorrer constantemente à tabela de testes de resistência. Mantenha ela a mão para consultas rápidas. Também arranje um local para manter registro dos efeitos que estão ativos sobre os Personagens, bem como seus prazos de duração. Se precisar, peça ajuda a algum jogador de confiança para manter o registro de tudo atualizado sem perda de tempo. As regras específicas sobre o uso de magias podem ser conferidas no capítulo Magias.

11.8 Administrando a situação

Embora o inesperado seja inevitável em um Jogo de Aventura e você como Mestre deve ser antes de tudo flexível, tente evitar ao máximo a necessidade de improvisar; pois isto agilizará o ritmo da história, evitando pausas para reflexões e/ou consultas às regras e tabelas. No entanto, é normal que, mesmo com esses cuidados, a situação eventualmente saia do planejado com, por exemplo, uma aventura normal se demonstrar muito difícil ou muito fácil, os jogadores reagindo de maneira inesperada etc. Neste caso, não tema em mudar sua aventura: enfraqueça ou fortaleça os oponentes, aumente ou diminua tesouros.

Porém, evite esse tipo de modificação sob o conhecimento dos jogadores. Se uma batalha está muito fácil, por exemplo, não faça mais oponentes se materializarem no ar; traga reforços de uma maneira convincente ou, se isto não for possível, fortaleça o próximo grupo de oponentes. O mesmo se aplica se os oponentes mostrarem-se demasiado fortes para o grupo. Crie um modo realístico de tirá-los da batalha.

Rolamento dos dados

O momento de rolar os dados é possivelmente o mais emocionante do jogo, já que nele o jogador pode ter a vida de seu personagem nas mãos. No entanto, em muitas ações o jogador não pode saber se o personagem teve ou não êxito, como nas Habilidades Usar os Sentidos e Manusear Armadilhas. Nesses casos, o conhecimento do sucesso ou fracasso poderia facilitar de maneira considerável a vida do personagem, além de tornar difícil a decisão do jogador que não deseja praticar metajogo.

Assim, o mestre do jogo poderá rolar todos os dados em segredo, permitir que os jogadores façam todos os rolamentos a eles referentes, ou realizar alguns rolamentos em segredos e permitir aos jogadores rolarem outros. A terceira opção é, a nosso ver, a mais indicada, pois não retira do jogador a emoção da resolução das ações, mas dá ao Mestre a possibilidade de manter em segredo o resultado de algumas ações mais cruciais, mantendo o realismo da aventura.

Normalmente, as próprias condições externas à execução da Habilidade indicarão ao Mestre se o

rolamento deve ou não ser secreto. Preste atenção a estas e utilize sempre o bom senso.

Nome: .....
Raça: .....
Profissão: .....

Estágio: .....
Experiência: .....
Deus: .....

Atributos Básicos

Intelecto		Físico	
Aura		Agilidade	
Carisma		Percepção	
Força			

Atributos Secundários

Resistência Física	
Restência à Magia	
Velocidade	

Caracterizações

Pertences & Afins

Habilidades

Profissional	Nível	Total	Manobra	Nível	Total	Conhecimento	Nível	Total
Agricultura			Acrobacias			Escrita...		
Carpintaria			Aplicar Esforço			Língua...		
Engenharia			Corrida			Medicina		
Operações de Cerco			Escalar Superfícies			Misticismo		
Náutica			Malabarismo			Religião		
Trabalho em Metal			Montar Animais			Sabedoria...		
Trabalhos Manuais			Natação			Venefício		
Subterfúgio	**Nível**	**Total**	**Influencia**	**Nível**	**Total**	**Geral**	**Nível**	**Total**
Ações Furtivas			Arte...			Lidar com Animais		
Códigos			Empatia			Manusear Armadilhas		
Destravar Fechaduras			Etiqueta			Navegação		
Enganação			Extrair Informação			Seguir Trilhas		
Escapar			Liderança			Sensitividade		
Furtar Objetos			Negociação			Sobrevivência		
Jogatina			Persuasão			Usar os Sentidos		

Tarefas e Habilidades Aperfeiçoadas

Arma	Alcan.	L	M	P	100	75	50	25	EF	EH	Técnicas de Combate	Nível	Total

Defesa

Ativa	Passiva

Grupo de Armas

CD	CI	CL	CLD	EL	CmE	CmM	Em	Pma	PpA	PpB	Pml	CpE	com	EP	PP

Magia	Nível	F.A.	Magia	Nível	F.A.

Pontos Acumulados	
Atributos	
Habilidades	
Combate	
Técnicas	
Magias	
Caracterizações	

Tabela de Resolução de Ações

-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

Tabela de Teste de Resistência Física / Resistência à Magia

FORÇA DE DEFESA	FORÇA DE ATAQUE 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
-2	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19									
-1	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19								
0	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19							
1	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19						
2	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19					
3	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19		20		
4	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19			
5	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19		
6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	
7	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19
8	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19
9	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18
10	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18
11	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17
12	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17
13	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16
14	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16
15		3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15
16			3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15
17				3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14
18					3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13
19			2			3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12
20							3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11

Tabela de Atenuação de Queda	
Cor	Modificador
Verde	+ 2 metros
Branco	Nada
Amarelo	- 2 metros
Laranja	- 4 metros
Vermelho	- 6 metros
Azul	- 8 metros
Cinza	- 10 metros

Dano por queda
1 na EF a cada 2 metros
-2 metros se a queda for intencional

Tabela de Críticos de Quedas	
Altura	Resultado
< 4	Nenhum crítico é causado.
4 – 7	Torção de um pé, faz mancar por dois dias.
8 – 11	Quebra um braço, sorteie qual. Cura em três semanas.
12 – 15	Quebra uma perna, sorteie qual. Cura em um mês.
16 – 19	Quebra as duas pernas. Fica um mês de cama.
20 – 24	Quebra uma perna e um braço. Fica inconsciente por uma hora
25 – 29	Hemorragia interna, cura por magia ou morre em um dia.
30 – 34	Quebra da bacia, inconsciente por 3 dias. Cura em 6 meses.
35 – 39	Ficou paraplégico.
40 – 50	Ficou tetraplégico.
> 50	Morte instantânea

Tabela de Recuperação	
EF	1 ponto por dia (caso EF > 0) se estiver descansando ou com esforços leves.
EH	2 pontos por hora (dormindo) 1 ponto por hora (descansando ou com esforço leve).
Karma	**Com o Focus** 1 ponto a cada 4 horas ininterruptas de descanso. 100% com 8 horas de sono, 50% com 4 horas de sono. **Sem o Focus** Ritual de Recuperação, de 12 horas ininterruptas, recupera 2 de Karma e causa 4 de dano na EF.

Recuperação de outras quantidades ou EF <=0 apenas com habilidade Medicina ou magias de cura.
Fazer esforço pesado impede recuperação de EF ou EH exceto com magia.

Tabela de Críticos

Cor	Corte	Esmagamento	Penetração
	O Oponente é decapitado	Afundamento torácico destrói os pulmões.	Golpe perfura o coração.
	100%. Corte vaza o olho. A dor paralisa o adversário por duas rodadas	100%. Golpe no pulso destrói a articulação, obrigando a amputação em 2 dias. O inimigo é paralisado por duas rodadas.	100%. Estocada na mão, inutiliza permanentemente. A dor paralisa o inimigo por duas rodadas.
	100%. Corte grande no músculo inutiliza um braço por uma semana.	100%. Pancada na cabeça. Elmo se parte (caso não seja mágico). Se não tiver Elmo entra em coma por 2 dias.	100%. Perfura o músculo do braço e o inutiliza por uma semana.
	75%. Corte mediano no músculo inutiliza um braço por 2 dias.	75%. Pancada na cabeça. Elmo se parte (caso não seja mágico). Se não tiver Elmo fica desacordado por 2 horas e incapacito por 2 dias.	75%. Perfura o músculo do braço e o inutiliza por 2 dias.
	75%. Corte na cabeça põe adversário em coma por 1 dia se ele não tiver usando elmo.	75%. Escudo do inimigo se quebra (caso não seja mágico). Na ausência deste o braço quebra (cura em um mês).	75%. Golpe no tronco derruba o adversário se estiver usando escudo. Caso contrário incapacita-o por 2 dias.
	50%. Com um belo golpe, não só atinge como desarma o inimigo.	50%. Golpe no tórax derruba o adversário, que deixa cair o que tiver segurando.	50% Estocada no peito paralisa o adversário nas próximas 2 rodadas.
	50%. Corte no ombro, impõe um ajuste de – 4 por 1 dia.	50%. Golpe duro no ombro, paralisa o oponente na próxima rodada	50%. Penetração causa ajuste de – 4 por 2 dias. Se for flecha o ajuste é de - 6 até que a mesma seja retirada.
	25%. Corte leve no músculo do braço dá um ajuste de – 4 na próxima rodada.	25%. Golpe no ombro desequilibra o adversário na próxima rodada, dando um ajuste de – 4.	25% Estocada na perna reduz o movimento à metade e causa um ajuste de – 2 por 1 hora.

Cor	Garras/Mordida	Magia	Falha
	Força do golpe rasga a carótida.	Impacto total da magia mata o adversário.	Um golpe ruim. Erra o adversário.
	100%. Ataque no olho arranca o globo ocular e paralisa o adversário por duas rodadas.	100% Impacto no pé do adversário o destrói, e ele fica paralisado por duas rodadas.	Descontrole dá um ajuste de – 3 nas próximas duas rodadas.
	100%. Ataque arranca uma orelha e paralisa o adversário por uma rodada.	100%. O poder da magia leva o inimigo a inconsciência por um dia.	Descontrole dá um ajuste de – 4 nas próximas 3 rodadas.
	75%. Ataque rasga o braço causando um ajuste de - 8 por 2 dias.	75%. O poder da magia leva o inimigo a inconsciência por meia hora.	Ataque precipitado causa 25 % de dano em si mesmo.
	75%. A ferocidade do golpe derruba o adversário impedindo de atacar nas próximas 3 rodadas.	75%. O potente impacto paralisa o adversário, impedindo de atacar nas próximas 3 rodadas.	Ataque desastroso causa 50 % de dano em si mesmo.
	50%. Feroz ataque na mão desarma o inimigo.	50%. A força da magia arremessa o adversário a 2 metros de distância, e ele deixa cair sua arma.	Sua arma escapa da sua mão, caindo a 3 metros de distância.
	50%. Rasgo na mão impede o adversário de realizar seu próximo ataque.	50%. O poder da magia atordoa o inimigo, impedindo de realizar seu próximo ataque.	Tropeção o impede de realizar seu próximo ataque.
	25%. Ataque desequilibra o inimigo, levando-o a cair e perder uma rodada.	25%. A magia foi evocada com maestria. Economizando 1 de karma OU causando +2 na FA.	Faça um ataque no seu companheiro mais próximo.

Cor	10 a 50 vezes o peso do atacante	Peso acima de 50 vezes	Combate Desarmado
	100%. Golpe paralisa por uma rodada causando um ferimento fatal e impondo um ajuste de – 10, depois de 7 rodadas o oponente morre.	100%. Ferimento no oponente reduz o número de ataques pela metade (se for só 1, passa a ser um a cada duas rodadas).	100%. Nocaute, oponente fica desmaiado por 1 hora e incapacitado por 2 dias.
	100%. Ferimento no oponente reduz o número de ataques pela metade (se for só 1, passa a ser um a cada duas rodadas).	100%. Golpe paralisa o oponente por uma rodada e impõe um ajuste de – 5 por 10 rodadas.	100%. Nocaute, oponente fica desmaiado por meia hora.
	100%. Golpe paralisa o oponente por duas rodadas e impõe um ajuste de – 5 por 10 rodadas.	100%. Ferimento desnorteia o oponente impedindo-o de atacar por uma rodada.	100%. Oponente tonto não ataca por duas rodadas.
	75%. Golpe paralisa o oponente por uma rodada e impõe um ajuste de – 5 por 10 rodadas.	75%. Golpe reduz a velocidade base à metade e o impede de realizar sua próxima ação.	75%. Golpe desarma o oponente e o derruba, a arma cai a 3m dele.
	75%. Ferimento desnorteia o oponente impedindo-o de atacar por duas rodadas.	75%. Golpe reduz a velocidade base à metade e impõe ao adversário um ajuste de – 3 por 5 rodadas	75%. A dor ou falta de ar deixam o oponente grogue. Ajuste de - 5 por 4 rodadas.
	50%. Golpe faz com que o adversário se atrapalhe, impedindo-o de realizar sua próxima ação.	50%. Golpe impõe ao adversário um ajuste de – 3 por 5 rodadas.	50%. Inchaço e sangramento facial atrapalham a visão. Ajuste de - 3 por 6 rodadas.
	50%. Golpe reduz a velocidade base à metade e impõe ao adversário um ajuste de – 3 por 5 rodadas.	50%. Golpe impõe ao adversário um ajuste de – 3 por 3 rodadas.	50%. Golpe desarma o oponente, e a arma cai a 2 m dele.
	25%. Golpe impõe ao adversário um ajuste de - 3 por 5 rodadas.	25%. ataque preciso causa um ajuste de –5 no próximo ataque.	25%. Golpe no ouvido causa desorientação. Ajuste de -3 por 3 rodadas.

Tabela de Críticos Opcionais (Corte)

Cor	Leve	Médio	Pesado
	100%. Corte na carótida. Morte em 2 turnos. Não existe magia ou milagre capaz de estancar o sangramento.	Golpe certeiro no meio da testa causa morte instantânea.	O oponente é cortado ao meio.
	100%. Corte vaza o olho. A dor paralisa o adversário por duas rodadas.	100%. Corte inutiliza permanentemente uma das pernas do inimigo. A dor paralisa por 3 rodadas e não permite que ele se levante sem ajuda.	100%. Corte profundo no abdômen. Morte em 1 hora se não for estabilizado. Caso o tratamento seja bem sucedido, a recuperação leva uma semana (ajuste de -2 em todas as ações físicas).
	100%. Estocada no abdômen. Coma por 2 horas se estiver usando armadura de couro ou nenhuma. Com armaduras metálicas paralisa por 2 rodadas e dá um ajuste de -2 nas seguintes.	100%. Corte profundo na cintura. A dor paralisa o adversário por 3 rodadas e impõe ajuste de –6 por 12 horas. Morte em 1 dia se não for tratado.	100%. Inutiliza permanentemente o braço com que o adversário segura a arma.
	75%. Corte no músculo do braço o inutiliza por um dia.	75%. O oponente é levado à inconsciência por duas horas.	75%. Corte na cabeça põe o adversário em coma por um dia se não estiver usando elmo.
	75%. Corte na mão desarma o inimigo e impõe um ajuste de -2 por uma hora.	75%. Atinge a mão que empunha a arma, inutilizando-a por uma hora.	75%. Escudo do inimigo se parte (caso não seja mágico). Na ausência deste, corte no braço paralisa por 3 rodadas.
	50%. Corte no rosto. Deixa uma cicatriz bem marcada. A dor paralisa o oponente durante uma rodada.	50%. Estocada no abdômen. A dor dá um ajuste de -4 por um dia.	50%. Caso o inimigo esteja lutando com uma arma leve ela se parte, a não ser que seja mágica.
	50%. Corte na mão desarma o inimigo.	50%. Atinge a mão que empunha a arma, desarmando o oponente. A arma do inimigo cai a uma distância de 3 metros.	50%. Corte na perna derruba o adversário, que leva 2 rodadas para se levantar. Sua velocidade base é reduzida pela metade por uma semana.
	25%. Corte no rosto deixa uma cicatriz leve.	25%. Corte no antebraço impõe um ajuste de – 2 por 1 dia.	25%. Corte profundo no maxilar. Dor impõe ajuste de -2 por 1 dia.

Tabela de Críticos Opcionais (Penetração)

Cor	Leve	Médio	Pesado
	Flechada certeira no coração. OU Flecha atravessa a garganta.	Golpe perfura o coração. OU Golpe no olho alcança o cérebro.	Arma empala (atravessa) o adversário, matando-o instantaneamente.
	100%. Flechada na cabeça deixa o oponente em coma por um dia caso esteja usando elmo. Em caso contrário provoca a morte em 3 dias se não for curado.	100%. Estocada na mão a inutiliza permanentemente. A dor paralisa o inimigo por duas rodadas.	100%. Perfuração no abdômen paralisa o adversário por um dia caso esteja usando armadura metálica. Caso não esteja, provoca a morte em 3 dias se não for curado.
	100%. A flecha atravessa a mão que empunha a arma. A dor impõe um ajuste de -6 até a flecha ser retirada. A mão ficará inutilizada por uma semana.	100%. Perfura o ombro do adversário e inutiliza o mesmo por dois dias. Sangramento causa desmaio em 10 rodadas.	100%. Golpe no tronco derruba o adversário se estiver usando escudo. Caso contrário incapacita–o por 2 dias.
	75%. Flechada na perna inutiliza a mesma por um dia.	75%. Sangramento devido à perfuração causa perda de mais 1 ponto de EF por rodada durante 5 rodadas.	75%. Arma fica presa na lateral do tórax, causando sérios danos durante a retirada. Causa ajuste de -6 até que seja tratado.
	75%. Flechada no ombro inutiliza um dos braços até que a flecha seja retirada.	75%. Perfura a mão do adversário e a inutiliza por uma semana.	75%. Perfuração no músculo da perna reduz o movimento pela metade e impõe um ajuste de –4 por uma semana.
	50%. Penetração causa ajuste de –6 até que a flecha seja retirada.	50%. Estocada no peito paralisa o adversário na próxima rodada.	50%. Penetração impede o uso de um dos braços em atividades pesadas por 2 dias.
	50%. Penetração causa ajuste de –4 até que a flecha seja retirada.	50%. Estocada faz a arma do adversário voar a 3 metros de distância.	50%. Penetração causa ajuste de – 4 por 2 dias
	25%. Penetração causa ajuste de –2 até que a flecha seja retirada.	25%. Estocada na perna reduz o movimento à metade e causa um ajuste de – 2 por 1 hora.	25%. Estocada desequilibra o adversário, impondo ajuste de -4 por 3 rodadas.

Tabela de Críticos Opcionais (Esmagamento)

Cor	Leve	Médio	Pesado
	100%. Pancada na cabeça mata em duas rodadas. Não há cura possível.	Parte o elmo, se existir, e causa afundamento craniano fatal.	Afundamento torácico destrói a ossatura, matando imediatamente.
	100%. O golpe quebra a mandíbula do adversário (cura em um mês). A dor paralisa por 3 rodadas. Caso esteja usando um elmo fechado causa desequilíbrio que dura por duas rodadas.	100%. Golpe no peito paralisa o inimigo por três rodadas. Na ausência de armadura desmaia o adversário.	100%. Golpe no pulso destrói a articulação, obrigando a amputação em 2 dias. O inimigo é paralisado por duas rodadas.
	100%. Golpe direto no rosto leva o oponente a nocaute se não estiver usando elmo fechado. Caso contrário, apenas perde sua próxima rodada.	100%. Pancada na cabeça. Elmo se parte (caso não seja mágico). Se não tiver elmo entra em coma por 2 dias.	100%. Pancada na coluna. Dificuldade de movimento causa ajuste de –4 por 4 rodadas. Se não houver armadura fica paralisado por 2 dias.
	75%. Acerta a lateral do joelho, que faz o oponente se ajoelhar e perder a próxima rodada se levantando. Além disso impõe ajuste de -3 por um dia.	75%. Golpe na nuca desnorteia o adversário, que deve fazer um ataque ao seu companheiro mais próximo, caso exista.	75%. Pancada na cabeça. Elmo se parte (caso não seja mágico). Se não tiver elmo fica desacordado por 2 horas.
	75%. Acerta ambas as pernas fazendo o inimigo cair e perder 2 rodadas se levantando devido às dores.	75%. Um dos braços é deslocado com o golpe, ficando inutilizado por 7 dias.	75%. Golpe na cabeça atordoa o adversário, que deve fazer um ataque a um de seus companheiros (-4 colunas de ajuste), caso haja algum próximo.
	50%. Pancada na cabeça deixa o oponente meio atordoado, impondo um ajuste de -4 nas próximas 5 rodadas. Caso ele esteja usando elmo o ajuste é de -2 por duas rodadas.	50%. Golpe forte no ombro do braço oposto ao da arma. A dor faz o que estiver nesse braço (escudo, por exemplo) cair a 1 metro de distância.	50%. Golpe no joelho derruba o adversário e impede que se levante por 2 rodadas.
	50%. Golpe na mão que empunha a arma desarma o oponente. A dor impõe ajuste de -5 na próxima rodada caso use outra arma.	50%. Golpe duro na coxa impede que o oponente ataque na próxima rodada.	50%. Golpe no tórax derruba o adversário, que deixa cair o que estiver segurando.
	25%. Golpe duro no antebraço causa um ajuste de -3 na próxima rodada.	25%. Golpe no tórax desequilibra o adversário, dando um ajuste de -4 na próxima rodada.	25%. Golpe no ombro desequilibra o adversário, dando um ajuste de – 4 na próxima rodada.

Penalidades na Movimentação

Terreno	Penalidade
Piso inclinado 30º	1
Piso inclinado 45º	2
Piso inclinado 60º (Pode necessitar de apoio para escalada).	3
Piso inclinado 90º (Apenas com algum apoio para escalada).	4
Mata muito fechada, com vegetação que obstrua a visão e arranhe o corpo.	1
Obstáculo, teto na altura do ombro.	1
Obstáculo, teto na altura do abdômen.	2
Obstáculo, teto na altura da cintura.	3
Obstáculo, teto na altura da coxa.	4
Obstáculo, terreno irregular (buracos, superfície estreita, frágil, etc.)	1 ou 2
Líquido até os joelhos	1
Líquido até a cintura	2
Líquido até o peito (acima desse ponto é necessária a habilidade natação)	3
Areia solta ou neve.	1
Visão	**Penalidade**
Visibilidade baixa	1
Visibilidade muito baixa	2
Visibilidade nula	4
Carga	**Penalidade**
Medianamente Carregado	1
Muito Carregado	2
Totalmente Carregado	3
Situações Especiais	**Penalidade**
Movimentar e atacar (ou atacar e movimentar)	1
Movimentar e executar uma magia instantânea (ou fazer a magia instantânea e movimentar)	1
Movimentar e executar uma habilidade (ou atacar e executar uma habilidade)	1
Personagem caído e teve de se levantar para se locomover	1
Personagem caído e locomovendo-se sem levantar	3
Personagem ferido (a critério do mestre)	1 a 3
Personagem sob efeito de veneno ou magia específica	1 a 3
Área ocupada por personagem hostil	2
Piso escorregadio, a altas temperaturas, etc.	1
Correnteza, dependendo da intensidade.	1 ou 2
Vento, dependendo da intensidade e do tamanho e peso do personagem	1 ou 2
Condição extrema de temperatura	1
Líquido muito viscoso (uma pasta, como a lama)	1
Outras Situações	**Penalidade**
Correr em combate expõe a defesa, tornando fácil para seus adversários alvejá-lo.	Todos os atacantes recebem +2 colunas de resolução
Cruzar uma área ocupada por um personagem hostil exige cuidado, o ocupante da área pode tentar impedir a passagem.	Precisa ser bem-sucedido em um teste médio de Acrobacias
Largar, sacar ou guardar uma arma não afeta o movimento.	O personagem deve abdicar da iniciativa
Recuperar, na mesma rodada, uma arma caída próxima ao personagem (em quadrados adjacentes)	O personagem deve abdicar da iniciativa

Corridas x Penalidades

Penalidade na Movimentação	Corrida de Fundo	Corrida Curta
0	X3	X6
1	X2	X3
2	X2	Não pode
> 2	Não pode	Não pode

Nível do Ferimento

EF	Efeito
0 a -5	Personagem está ferido e fora de combate, mas consciente
–6 a –10	Personagem está ferido, fora de combate e inconsciente
-11 a –15	Personagem está inconsciente e gravemente ferido e requer cuidados médicos ou morre
Menor que -15	Personagem morreu

Saltar

Força	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6
Comprimento (m)	1	1,4	1,8	2,2	2,6	3	3,5	4	4,5
Altura (m)	0,1	0,2	0,3	0,5	0,7	0,9	1,1	1,3	1,5

Modificadores de Ataque

Ataque a Distância	Penalidade (colunas)
Alvo andando	0
Alvo em corrida de fundo	-4
Alvo em corrida curta	-7
Pouca cobertura (até 40%)	-2
Mediana cobertura (até 75%)	-4
Muita cobertura (até 95%)	-10
Quase no limite do alcance (75% da distância máxima)	-3
No limite do alcance	-6
Terreno	**Penalidade (colunas)**
Plano e com pouca ou sem vegetação	Não fornece modificadores
Plano com vegetação abundante	Combatentes montados -2
Plano com vegetação densa	Combatentes montados -4, ataques à distância -2.
Irregular e com pouca ou sem vegetação	Combatentes montados -2
Irregular e com vegetação abundante	Combatentes montados -4, ataques à distância -2
Irregular com vegetação densa	Combate montado impossível, ataques à distância -4.
Pantanoso	Impossível ataque de Carga ou montados.
Desértico	Combatentes Montados -2
Navegando	Combate montado impossível, combate à distância -2
Dentro da água	Combate a distância e montado impossíveis, corpo-a-corpo só possível com armas de
Clima	**Penalidade (colunas)**
Vento forte	-2 para ataques à distância
Precipitação leve (chuva ou neve)	-2 para todos os combatentes
Precipitação pesada (granizo)	-4 para todos os combatentes
Precipitação com ventos fortes (Nevascas, tempestades)	Combate à distância impossível e -4 para todos
Situação Vantajosa	**Bônus (colunas)**
Atacante em posição acima, defensor em terreno desvantajoso, ou outra situação vantajosa	+2