

RPG

Tegumac



Guia de Regras
Resumidas

Autores

Alex Ladeiras, Alex Resende, Alisson Diorgenés Vasconcelos, Andre Luis Tomaz Dionísio, Angelo Gurzoni Junior, Bernard Guimaraes Nogueira, Carlos Martins, Diego Awi, Diego Guinâncio, Fábio Carvalho Magalhães, Felipe Deprá Galdino, Fernando Graf , 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, Pablo Gallis, Rywv, Samuel Oliveira de Azevedo, Saulo Carvalho Rocha, Stefano Guimarães Giusini, Thiago Rodrigues do Nascimento, Vinicius Fernandez Lago, Wanderson Marins Soares Antonio e Wéison Guimarães dos Santos Genuino.

Capa

Edno Pereira

Ilustrações Internas

Cristiano Motta, Eliane Bettocchi Godinho, Antonio Jironimo Bizerril Neto, Sergio Artigas e Licinio Souza

Revisão/Atualização

Douglas Gonçalves da Silva, Fábio Carvalho Magalhães, Felipe Augusto Kopp, Fernando Graf, Marcelo Rodrigues, Marcelo Texeira, Marcos Antonio Tavares, Vinicius Fernandez Lago e Wanderson Marins Soares Antonio.

Coordenação

Marcelo Rodrigues

Publicação

Publicado pelo Projeto Tagmar em 5/1/2026 e disponível para download gratuito em
<https://www.tagmar.com.br/Downloads>.

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 Cesar 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:

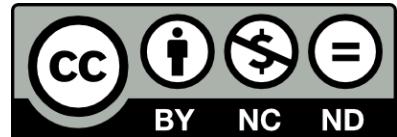
- Imprimir, Copiar inteiramente este livro (incluído fotocópias), distribuir, exibir;
- Criar obras derivadas.

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:
 - 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;
 - Só será permitida a cobrança do serviço de impressão, encadernamento e de envio se o solicitante do serviço for uma pessoa física;
 - O serviço prestado poderá ser em lojas físicas ou online;
 - 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 não poderá revendê-los;
 - Continua vetada a cobrança oriunda de qualquer natureza para as versões digitais;
 - Todos os demais termos da licença creative commons “Atribuição-NãoComercial- CompartilhaIgual 3.0 Brasil” deverão ser cumpridos.

Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas, 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	6
1.1	<i>A Preparação</i>	6
1.2	<i>Os Dados</i>	6
1.3	<i>As "Tabelas de Resolução"</i>	6
2	Características Básicas	7
2.1	<i>Estágio & Experiência</i>	7
2.2	<i>Escolhendo Raça</i>	7
Humanos		7
Pequeninos		7
Anões		7
Elfos		8
Elfos Florestais		8
Elfos Dourados		8
Meio-Elfos		8
2.3	<i>Escolhendo a Profissão</i>	8
Guerreiros		9
Ladinos		9
Sacerdotes		9
Magos		9
Rastreadores		10
Bardos		10
2.4	<i>Deuses</i>	10
2.5	<i>Atributos Principais</i>	11
2.6	<i>Atributos Secundários</i>	11
Resistência Física		11
Resistência à Magia		11
Velocidade Base		11
Idade, Altura e Peso, Classe social		11
2.7	<i>Testes de Resistência Física (RF) e à Magia (RM)</i>	12
2.8	<i>Teste de Atributo</i>	13
3	Habilidades	14
3.1	<i>Regras para o Uso de uma Habilidade</i>	14
Roteiro para Utilizar uma Habilidade		14
Casos Especiais		16
3.2	<i>Descrição das Habilidades</i>	19
Ações Furtivas		19
Acrobacias		19
Agricultura		19
Aplicar esforço		19
Arte		19
Carpintaria		19
Códigos		20
Corrida		20
Destravar Fechaduras		20
Empatia		20
Enganação		20
Engenharia		20
Escalar Superfícies		20
Escapar		20
Escrita		20
Etiqueta		20
Extrair informação		21
Furtar Objetos		21
Jogatina		21
Lidar com Animais		21
Liderança		21
Língua		21

Malabarismo	21
Manusear Armadilhas	21
Medicina	21
Misticismo	22
Montar Animais	22
Natação	22
Náutica	22
Navegação	22
Negociação	22
Operações de cerco	22
Persuasão	22
Religião	22
Sabedoria	22
Seguir Trilhas	23
Sensitividade	23
Sobrevivência	23
Trabalho em Metal	23
Trabalhos Manuais	23
Usar os Sentidos	23
Venefício	23
4 Combate	24
4.1 <i>Atributos de Combate</i>	24
Energia Heroica (EH)	24
Defesa	24
Absorção	25
4.2 <i>Regras para Combate</i>	25
Sequência de Combate	25
Considerações Durante e Após um Combate	31
Modificadores de Combate	33
Outras Situações de Combate	35
4.3 <i>Técnicas de Combate</i>	37
Entendendo o Texto das Técnicas de Combate	37
Requisitos para Usar uma Técnica de Combate	38
Aplicando os Efeitos das Técnicas de Combate	38
5 Magia	39
5.1 <i>A Magia em Tagmar</i>	39
Karma	39
Característica das Magias	39
5.2 <i>Regras para Uso de Magias</i>	40
Conhecimento Mágico	40
Escolhendo o Efeito	40
Nível na Magia e Força do Ataque	40
Usando o Karma	40
Evocação	41
Realização dos Efeitos	41
Ataques mágicos indiretos, resolução e dano	42
Ataques mágicos diretos e a Resistência à Magia	42
Recuperando o Karma	43
5.3 <i>Outros Fatores</i>	44
Interrupção de Evocação	44
Concentração	45
Evocação de Magias Discretas	45
Evocação Conjunta	45
Aura e Objetos	45
Uso de Armaduras, Elmos e Escudos ao evocar uma magia	46
6 Pertences e Afins	46
6.1 <i>Sistema Monetário de Tagmar</i>	46
6.2 <i>O Comercio em Tagmar</i>	46
6.3 <i>Variação de Preços – A lei da Oferta e Procura</i>	46

1 Introdução



1.1 A Preparação

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

- O jogador cria um personagem novo;
- O jogador escolhe um dos Arquétipos (personagens pré-gerados que já possuem todas as suas características prontas, bem como suas escolhas e cálculos feitos);

☞ Este **Guia de Regras Resumidas** não contém as regras de criação de personagem, por isto os jogadores iniciantes devem escolher um dos arquétipos disponíveis no “Livro dos Arquétipos” disponível para download em <https://www.tagmar.com.br/Downloads>.

1.2 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.

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 4”, nós diremos “role 2d20 +4”.

1.3 As “Tabelas de Resolução”

Para jogar Tagmar é necessário utilizar as “Tabelas de Resolução”, que se encontra no encarte colorido que no fim deste manual. São com estas tabelas que são realizados os testes de Habilidade, Combate e Magia.

☞ Caso necessite, você pode baixar o encarte em separado com as “Tabelas de Resolução” diretamente do site <https://www.tagmar.com.br/Downloads>.

2 Características Básicas

Todas as características básicas estão descritas na Ficha do Personagem.

☞ Este manual descreverá apenas o que são e como funcionam as características básicas do personagem, pois nos Arquétipos todas elas já estão previamente definidas.

Há **24 arquétipos** com uma variação grande de características entre cada um, neste caso recomendamos a leitura deste capítulo para que o jogador possa escolher melhor um dos arquétipos.

2.1 Estágio & Experiência

O Estágio inicial de um personagem é 1. Esta característica 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.).

2.2 Escolhendo Raça

No mundo de Tagmar, os seres humanos não são a única espécie inteligente. Eles compartilham esse mundo com muitas outras raças inteligentes, amigáveis e hostis. De todas as raças existentes no mundo de Tagmar, você, como jogador, pode escolher uma para seu personagem uma entre as seguintes seis:

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

☞ No livro dos Arquétipos há uma boa coletânea de personagens de várias raças para sua escolha. Escolha um arquétipo de acordo com a raça que mais lhe agrada.

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 são o modelo de comparação para as outras raças, e por isso não recebem qualquer ajuste.

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 humanóides de pequena estatura. Fisicamente, eles se assemelham muito aos seres humanos, exceto na escala: têm, em média, 1,10 metros de altura, e os pés desproporcionalmente grandes e peludos.

Os pequeninos são um povo amante da paz, que geralmente prefere 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 hospitalero e alegre.

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 humanóides de baixa estatura, fisicamente semelhantes a seres humanos excepcionalmente baixos e atarracados, tendo uma média de 1,3 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.

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.

Elfos

Os elfos são criaturas das florestas que vivem em "cidades" construídas em meio a jardins 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.

Elfos são curiosos e não é raro um deles deixar a floresta para conhecer o mundo.

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 ciclo de vida dos elfos se processa de maneira diferente do dos humanos. Um elfo atinge sua maturidade física aos 25.

Elfos Florestais

O tipo mais comum de elfo costuma ter a pele alva e cabelos castanhos. 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.

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 poucos que existem vivem associados a outras raças, geralmente junto a tribos de elfos florestais, ocupando lugares de destaque.

Meio-Elfos

Meio-elfos são o produto da união de elfos e humanos. Eles parecem somar as qualidades de ambos os seus genitores: possuem tanto a personalidade fascinante dos elfos quanto a força e a resistência física dos humanos.

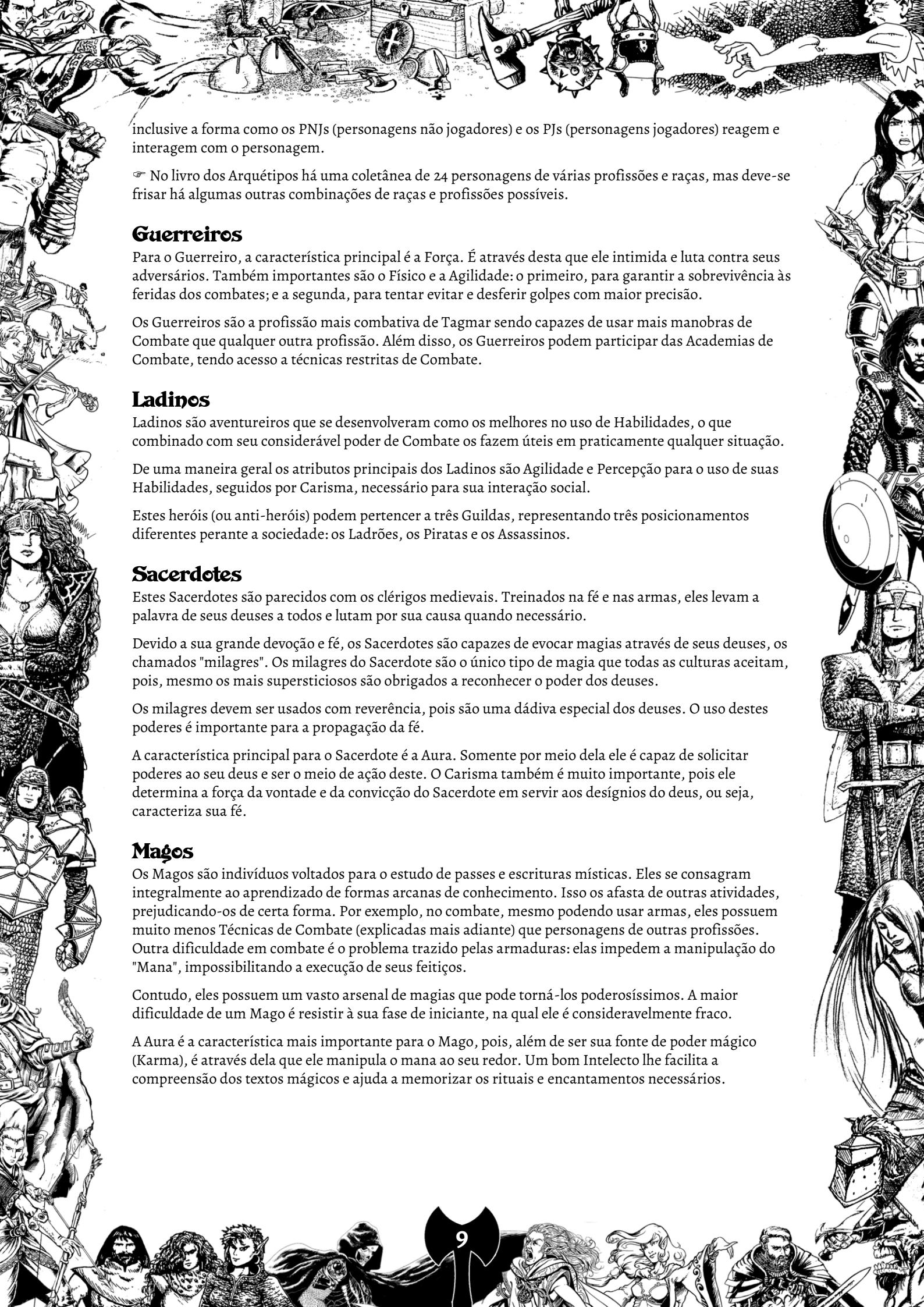
Esta raça vive aproximadamente 450 anos, e seu envelhecimento se dá como o dos elfos. Meio-elfos não formam comunidades ou cidades próprias; em vez disso, eles vivem entre os humanos ou elfos, sendo muito bem aceitos por estes.

2.3 Escolhendo a Profissão

Existem seis profissões básicas que os personagens poderão exercer:

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

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 PNJs (personagens não jogadores) e os PJs (personagens jogadores) reagem e interagem com o personagem.

☞ No livro dos Arquétipos há uma coletânea de 24 personagens de várias profissões e raças, mas deve-se frisar há algumas outras combinações de raças e profissões possíveis.

Guerreiros

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

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 das Academias de Combate, tendo acesso a técnicas restritas de Combate.

Ladinos

Ladinos são aventureiros que se desenvolveram como os melhores no uso de Habilidades, o que combinado com seu considerável poder de Combate os fazem úteis em praticamente qualquer situação.

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.

Estes heróis (ou anti-heróis) podem pertencer a três Guildas, representando três posicionamentos diferentes perante a sociedade: os Ladrões, os Piratas e os Assassinos.

Sacerdotes

Estes Sacerdotes são parecidos com os clérigos medievais. Treinados na fé e nas armas, eles levam a palavra de seus deuses a todos e lutam por sua causa 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. O uso destes poderes é importante para a propagação da fé.

A característica principal para o Sacerdote é a Aura. Somente por meio dela ele é capaz de solicitar poderes ao seu deus e ser o meio de ação deste. O Carisma também é muito importante, pois ele determina a força da vontade e da convicção do Sacerdote em servir aos desígnios do deus, ou seja, caracteriza sua fé.

Magos

Os Magos são indivíduos voltados para o estudo de passes e escrituras místicas. Eles se consagram integralmente ao aprendizado de formas arcana de conhecimento. Isso os afasta de outras atividades, prejudicando-os de certa forma. Por exemplo, no combate, mesmo podendo usar armas, eles possuem muito menos Técnicas de Combate (explicadas mais adiante) que personagens de outras profissões. Outra dificuldade em combate é o problema trazido pelas armaduras: elas impedem a manipulação do "Mana", impossibilitando a execução de seus feitiços.

Contudo, eles possuem um vasto arsenal de magias que pode torná-los poderosíssimos. A maior dificuldade de um Mago é resistir à sua fase de iniciante, na qual ele é consideravelmente fraco.

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.

Rastreadores

Estes são guerreiros que se especializaram 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.

Infelizmente sua ligação com as matas tem um preço: o porte de grandes quantidades de metal tira seu poder de usar magia. Assim, os Rastreadores só podem fazer feitiços se estiverem sem armadura de metal. 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 a servir de meio aos poderes da natureza.

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.

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. 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 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.

2.4 Deuses

O jogador deverá escolher (na tabela abaixo) agora o deus patrono de seu personagem, consultando a lista a seguir. Não é obrigatória a escolha de um deus, mas não é uma boa opção, pois normalmente ateus são chamados de demonistas ...

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

2.5 Atributos Principais

Após se ter escolhido o Arquétipo o jogador deverá entender o significado dos Atributos Principais. Cada um dos 7 Atributos (Intelecto, Aura Carisma, Força, Físico, Agilidade e Percepção) define uma parte do personagem, fazendo-o mais ou menos capaz em certos campos.

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

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

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 ela que rege o acúmulo do Karma (poder mágico) ou a resistência aos efeitos de certas Magias;

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

Força: Capacidade de levantar pesos, de utilizar os músculos em combate, causar mais dano etc. A Força é muito importante em Combate, pois além de aumentar o dano, permite o uso de armas mais pesadas, e no uso de Habilidades como Aplicar Esforço e Escalar Superfície.

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;

Agilidade: São os reflexos, a rapidez e a coordenação. Esta característica é especialmente importante para o Subterfúgio e para as manobras, além de tornar o personagem mais difícil de ser acertado em combate.

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 e no uso de Habilidades como Navegação e Usar Sentidos.

2.6 Atributos Secundários

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. A resistência física é a medida da capacidade de resistir a este tipo de ataque.

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.

Velocidade Base

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

Idade, Altura e Peso, Classe social

Idade, Altura, Peso e Classe social não têm funções práticas na mecânica e podem ser escolhidos livremente (veja a tabela abaixo).

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

2.7 Testes de Resistência Física (RF) e à Magia (RM)

O perigo para os personagens vem de muitas formas: combates mortais, magias, armadilhas perigosas, venenos, doenças, etc. Há duas situações em que é possível fazer um Teste de Resistência a fim de saber se o malefício aconteceu ou não:

- **Resistência Física:** quando o personagem sofre a ação de venenos ou doenças.
- **Resistência à Magia:** quando uma magia tenta fazer efeito direto sobre o personagem.

Para fazer o Teste de Resistência, siga os passos abaixo:

- Primeiro, o Mestre lhe dirá qual o valor da **Força do Ataque (FA)** que corresponde ao veneno, doença ou magia.
- Sabendo a Força do Ataque, você precisa verificar a sua Resistência Física (para venenos e doenças) e Resistência à Magia (para magias). Elas estão escritas na ficha do personagem. Este é o valor da sua **Força de Defesa (FD)**, 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** a seguir (ou na contracapa deste livro) e descobrir o número que está na interseção da coluna da Força do Ataque com a linha da Força da Defesa.
- Em seguida, basta você fazer um rolamento de 1d20. Se o resultado for **maior** ou **igual** ao valor

Tabela de Teste de Resistência

		FORÇA DE ATAQUE																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
F O R C A D E R E D E F E S A	-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				
	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	
	8	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	
	9	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	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
	16	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16
	17	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16
	18	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	19	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	12					

que está na interseção, o personagem resistiu. Caso contrário, você fracassou na resistência e receberá todos os efeitos resultantes. Obter sucesso na resistência não significa que nenhum efeito acontece. Isto depende da doença, do veneno usado ou da magia, podendo o efeito não ocorrer ou ser reduzido a uma intensidade menor.

2.8 Teste de Atributo

O teste de Atributo tem o propósito de ser usado em situações que não entram no escopo de nenhuma Habilidade. Portanto, 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 ou identificação de 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 ou 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:

$$\text{Coluna de Teste} = \text{Valor do Atributo} \times 4$$

Para se testar um Atributo contra um desafio fixo (por exemplo, levantar uma rocha de 100 kg; solucionar um quebra-cabeça) o Mestre deve estipular um valor para a dificuldade e o jogador deverá lançar 1d20, verificando em sua Coluna de Teste na **Tabela de Resolução de Ações** (na capa detrás deste livro) 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 (como em uma queda de braço), ambos deverão lançar 1d20 em suas respectivas Colunas de Teste e vence aquele que obtiver a cor em um nível maior. 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.



3 Habilidades

Neste capítulo veremos as Habilidades, isto é, o que o personagem aprendeu ao longo de sua vida.

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 4 e 5.

☞ Os Arquétipos já possuem Habilidades previamente escolhidas. Mas ao passar de Estágio o jogador poderá escolher outras ou melhorar as já existentes. Neste caso deve-se consultar o Manual de Regras.

3.1 Regras para o Uso de uma Habilidade

Para aprender como se usa uma Habilidade, é necessário percorrer o roteiro descrito abaixo. Por isso, preste bastante atenção, 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. **Escolha uma Habilidade:** Primeiro verifique qual das Habilidades que o personagem possui será utilizada. Habilidades sem Total não podem ser usadas.
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 de Ações.
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 de Ações) 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.

Escolhendo a Habilidade

Na ficha do personagem, estão relacionadas todas as Habilidades existentes, mas o personagem não pode usar todas. Apenas as que tiverem um Total (ainda que negativo) são aquelas que o personagem pode utilizar.

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. As com Total maior que zero são as Habilidades que o personagem possui treinamento e, por consequência, uma boa proficiência.

As Habilidades com Total menor que zero, são as Habilidades que o personagem normalmente não possui treinamento, mesmo assim ele ainda pode fazer o teste, ainda que as chances de sucesso sejam pequenas.

⚠ Na ficha do personagem, há várias Habilidades marcadas com o símbolo Ø. Se um personagem não possuir nível nestas Habilidades, o Total ficará em branco e ele NÃO poderá utilizá-las.

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.

Os Níveis de Dificuldade podem ser vistos na **Tabela de Resolução de Ações**, cada um representado por uma cor.

Falha (verde): Não importa quanto alto seja o Total, sempre há a chance de Falha. Além disso, algo terrível pode acontecer, ficando ao encargo do Mestre criar ou não uma situação trágica (ou embarlhada) 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.).

Rotineiro (branco): 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 quando quiser saber se o personagem não obteve uma Falha.

Fácil (amarelo): Algo cuja dificuldade não é muito grande, mas que também não se faz sem esforço.

Médio (laranja): A maior parte das ações que não tenham circunstâncias que ajudem ou atrapalhem caem aqui.

Difícil (vermelho): Uma ação sem grandes garantias de sucesso. Conforme se vê na tabela, a chance é pequena, mas o sucesso não é impossível.

Muito Difícil (azul): 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 de Ações são contadas como o Nível de Dificuldade Muito Difícil (azul).

Absurdo (cinza): Quando o Mestre tem pena de dizer não, ele pode dizer “Nível de Dificuldade Absurdo”. A chance de sucesso é mínima, mas, se bem-sucedido, o personagem terá executado uma proeza notável. A cor cinza, além de representar o Nível de Dificuldade Absurdo, indica que um personagem pode ter sucesso mesmo na mais desesperada das tentativas.

Impossível: Obviamente, não existe na tabela a representação do Impossível. Quando alguém se propõe a fazer algo desse tipo, nenhum dado é rolado, nenhum Nível de Dificuldade é estabelecido e a ação simplesmente fracassa, 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).

Tabela de Resolução de Ações

A **Tabela de Resolução de Ações** é esta tabela colorida vista a seguir (e na contracapa 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.

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 por linhas com 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, o Nível de Dificuldade da tarefa e o fator sorte.

Resolução: Sucesso ou Fracasso

A resolução é o final do processo de uso de uma Habilidade. É quando o jogador descobre se seu personagem teve sucesso ou não na tarefa. Consulte a Tabela de Resolução de Ações. 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 o Nível de Dificuldade da tarefa que você deseja fazer. A esse Nível de 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.

Exemplo: Se uma tarefa com uma Habilidade tem Nível de Dificuldade Fácil (amarelo) e o Total do personagem nesta Habilidade for 7, consultando a Tabela de Resolução de Ações, veremos que o menor número na Coluna de Resolução 7 para a cor amarela é 6. Isso 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 fracassou em sua tentativa.

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** o Nível de Dificuldade básico, isto é, se o Nível de 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 em 2 o Nível de Dificuldade até chegar ao Impossível.

Caso uma mesma Habilidade seja tentada por um personagem e este fracasse, 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 fracassou. Se ele ou qualquer outro personagem tentar esta Habilidade na mesma porta, o Nível de Dificuldade irá subir em 2. 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 for 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.

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 para o teste.

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.

Teste Resistido

Em algumas Habilidades há a possibilidade de se fazer um Teste Resistido. Este tipo de teste faz uso da tabela **Teste de Resistência** descrita no tópico **2.7 - Testes de Resistência Física (RF) e à Magia (RM)**, e servir para confrontar a Habilidade de um personagem contra a Habilidade de um oponente.

Ao fazer uso da Tabela de Resistência para um Teste Resistido, deve-se conhecer a força de ataque e defesa. O Total na Habilidade do oponente será a Força do Ataque (FA) e o Total da Habilidade do personagem será a Força de Defesa (FD). O cruzamento entre FA e FD será o número mínimo que o personagem deverá obter em sua rolagem de dado para ser bem-sucedido na resistência.

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).

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. Ao realizar um teste, ele joga uma vez na coluna 20 e uma vez na coluna 3, tirando respectivamente branco e azul. Ele então escolhe o melhor resultado (azul). Se ele tivesse o Total de 54 nesta Habilidade, ele jogaria duas vezes na coluna 20 e uma na 14 ($54-20-20=14$).

Faça as rolagens em sequência, ou, caso esteja rolando mais de um dado ao mesmo tempo, escolha qual deles representa a primeira rolagem, qual a segunda e assim sucessivamente. Adote este procedimento porque uma Falha (resultado verde) inutiliza 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.

Quando uma penalidade em níveis ou porcentagem é aplicada a um rolamento de Habilidade, ela deve ser descontada de todos os resultados obtidos, inclusive dos resultados extras, oriundos de rolamentos acima da coluna 20.

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, não significa que um personagem carregado ou utilizando equipamentos que limitem sua flexibilidade esteja impedido de usar suas Habilidades.

No cabeçalho de cada Habilidade, descrita mais à frente neste capítulo, existe uma indicação que 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 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 a seu critério.

Penalidade por carga (负载) ou por uso de armadura (盔甲)

Carga/armadura leve: sem penalidade.

Carga/armadura média: 1 a mais no Nível de Dificuldade.

Carga/armadura pesada: 2 a mais no Nível de Dificuldade.

Penalidade pelo uso de um elmo ou equivalente (头盔)

Elmo aberto: 1 a mais no Nível de Dificuldade.

Elmo fechado: 2 a mais no Nível de Dificuldade.

Quedas

Algo muito comum durante a aventura é a queda de alturas. Nela, os heróis se jogam ou são forçados a enfrentar o perigo de vários metros em abismos, alcapões 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 a **Tabela de Críticos de Quedas** (visto abaixo).

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 rolagem com o seu Total nesta Habilidade. Vendo qual a cor resultante, descubra na **Tabela de Atenuação de Queda** (vista abaixo) 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 somam 1 de dano e armaduras pesadas somam 2 pontos de 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

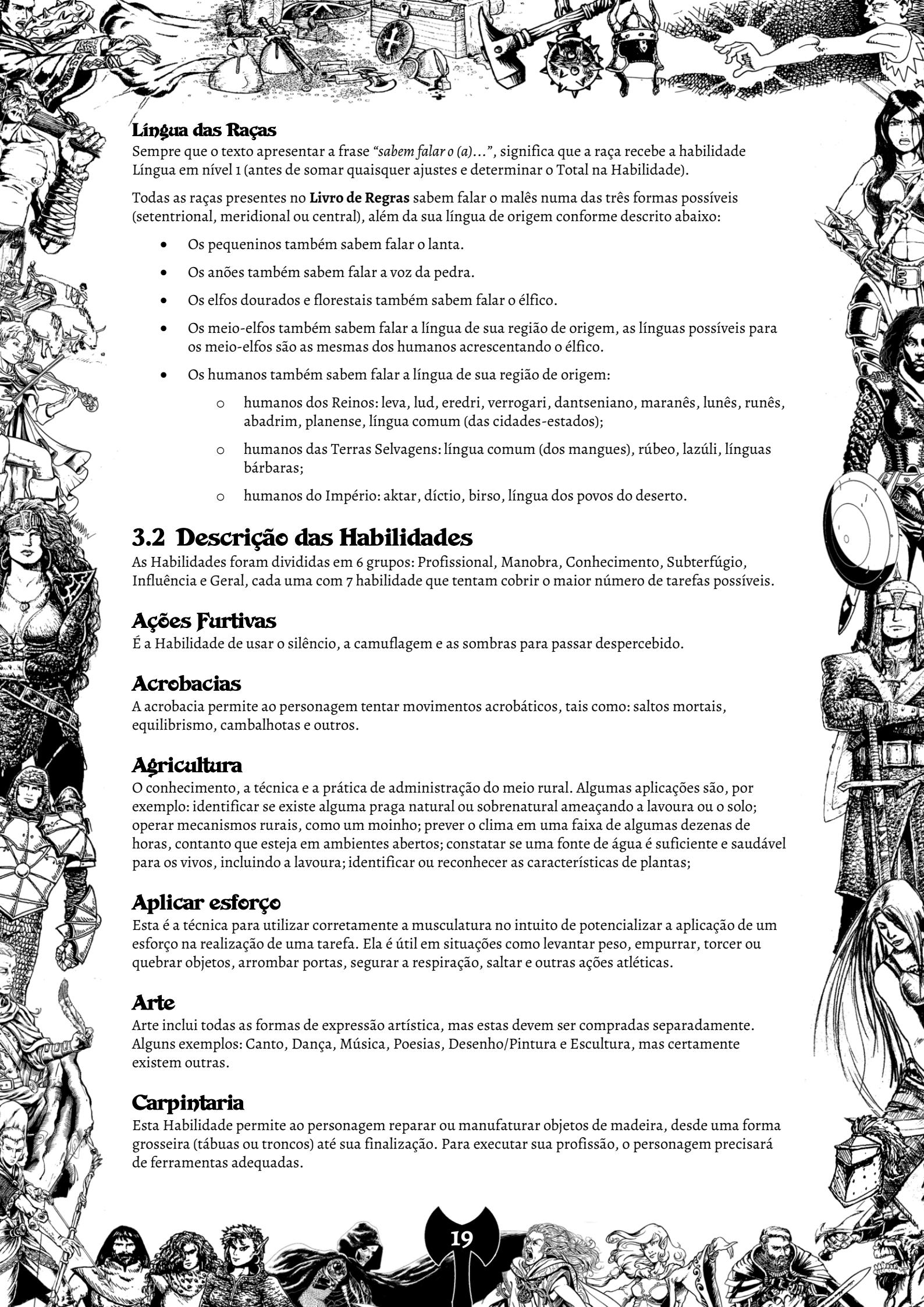
Tabela de Críticos de Quedas	
Altura	RESULTADO
< 4	Nenhum crítico é causado.
4 - 7	Torção de um pé, faz mancar por dois dias.
8 - 11	Quebra um braço, sorteie qual. Cura em três semanas.
12 - 15	Quebra uma perna, sorteie qual. Cura em um mês.
16 - 19	Quebra as duas pernas. Fica um mês de cama.
20 - 24	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	Fica paraplégico.
40 - 50	Fica tetraplégico.
> 50	Morte instantânea.

Alfabetização

Em Tagmar, as capacidades 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 sábiás e antigas, são alfabetizados (na sua língua da raça), isto é, recebem gratuitamente 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.



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 **Livro 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 da 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.

3.2 Descrição das Habilidades

As Habilidades foram divididas em 6 grupos: Profissional, Manobra, Conhecimento, Subterfúgio, Influência e Geral, cada uma com 7 habilidade que tentam cobrir o maior número de tarefas possíveis.

Ações Furtivas

É a Habilidade de usar o silêncio, a camuflagem e as sombras para passar despercebido.

Acrobacias

A acrobacia permite ao personagem tentar movimentos acrobáticos, tais como: saltos mortais, equilíbrismo, cambalhotas e outros.

Agricultura

O conhecimento, a técnica e a prática de administração do meio rural. Algumas aplicações são, por exemplo: 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 se uma fonte de água é suficiente e saudável para os vivos, incluindo a lavoura; identificar ou reconhecer as características de plantas;

Aplicar esforço

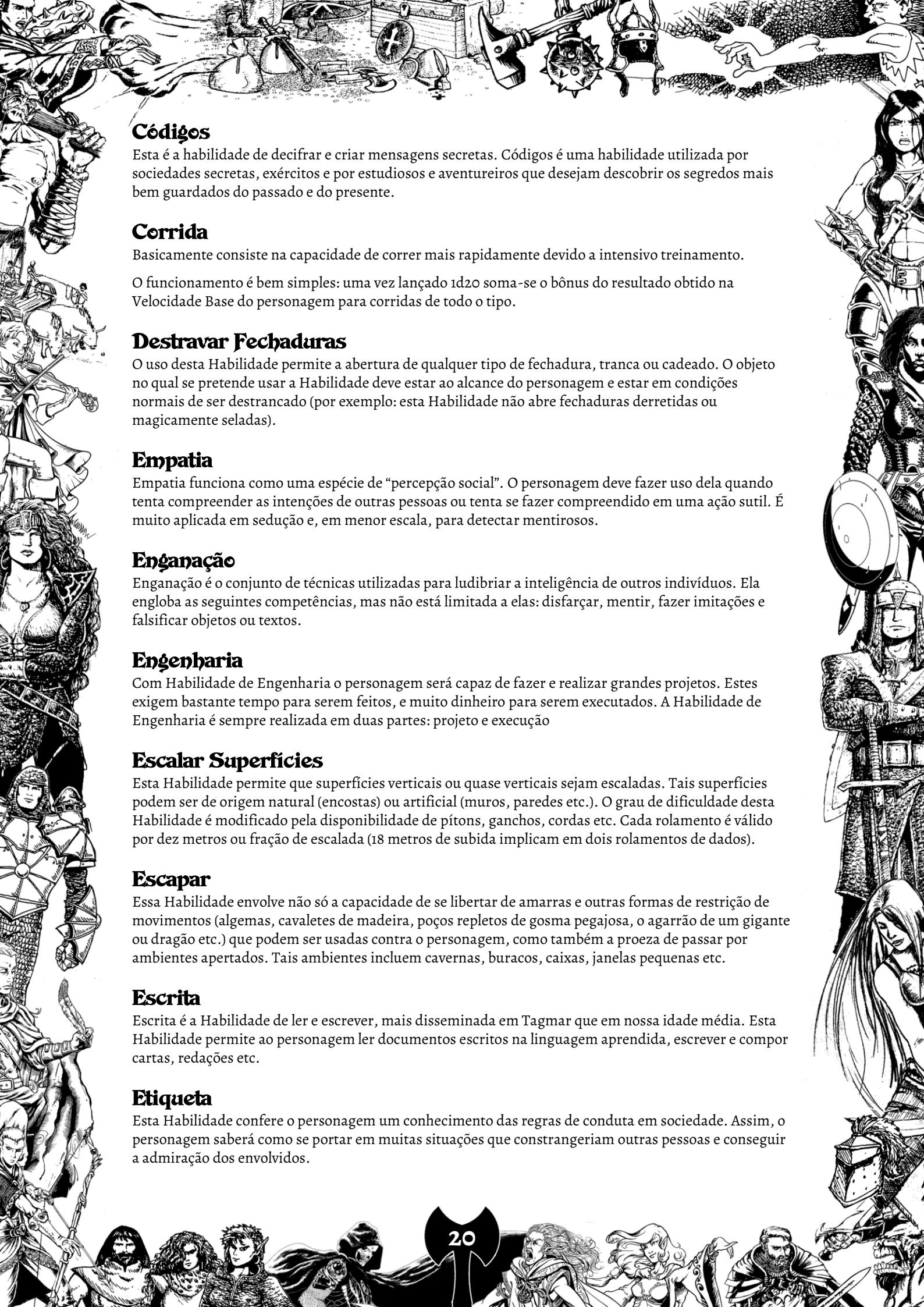
Esta é a técnica para utilizar corretamente a musculatura no intuito de potencializar a aplicação de um esforço na realização de uma tarefa. Ela é útil em situações como levantar peso, empurrar, torcer ou quebrar objetos, arrombar portas, segurar a respiração, saltar e outras ações atléticas.

Arte

Arte inclui todas as formas de expressão artística, mas estas devem ser compradas separadamente. Alguns exemplos: Canto, Dança, Música, Poesias, Desenho/Pintura e Escultura, mas certamente existem outras.

Carpintaria

Esta Habilidade permite ao personagem reparar ou manufaturar objetos de madeira, desde uma forma grosseira (tábua ou troncos) até sua finalização. Para executar sua profissão, o personagem precisará de ferramentas adequadas.



Códigos

Esta é a habilidade de decifrar e criar mensagens secretas. Códigos é uma habilidade utilizada por sociedades secretas, exércitos e por estudiosos e aventureiros que desejam descobrir os segredos mais bem guardados do passado e do presente.

Corrida

Basicamente consiste na capacidade de correr mais rapidamente devido a intensivo treinamento.

O funcionamento é bem simples: uma vez lançado 1d20 soma-se o bônus do resultado obtido na Velocidade Base do personagem para corridas de todo o tipo.

Destravar Fechaduras

O uso desta Habilidade permite a abertura de qualquer tipo de fechadura, tranca ou cadeado. O objeto no qual se pretende usar a Habilidade deve estar ao alcance do personagem e estar em condições normais de ser destrancado (por exemplo: esta Habilidade não abre fechaduras derretidas ou magicamente seladas).

Empatia

Empatia funciona como uma espécie de “percepção social”. O personagem deve fazer uso dela quando tenta compreender as intenções de outras pessoas ou tenta se fazer compreendido em uma ação sutil. É muito aplicada em sedução e, em menor escala, para detectar mentirosos.

Enganação

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: disfarçar, mentir, fazer imitações e falsificar objetos ou textos.

Engenharia

Com Habilidade de Engenharia o personagem será capaz de fazer e realizar grandes projetos. Estes exigem bastante tempo para serem feitos, e muito dinheiro para serem executados. A Habilidade de Engenharia é sempre realizada em duas partes: projeto e execução

Escalar Superfícies

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 desta Habilidade é modificado pela disponibilidade de pitões, ganchos, cordas etc. Cada rolamento é válido por dez metros ou fração de escalada (18 metros de subida implicam em dois rolamentos de dados).

Escapar

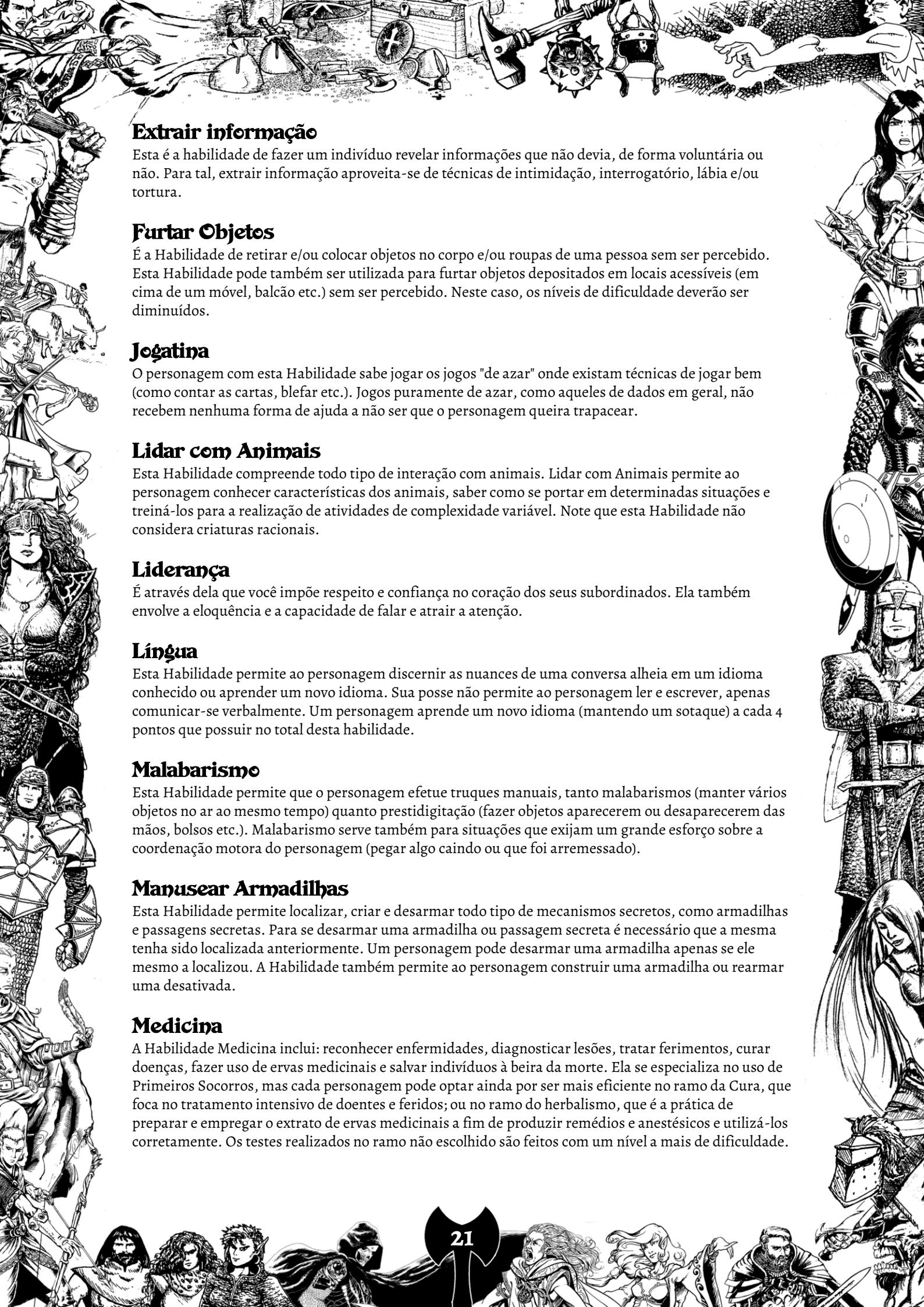
Essa Habilidade envolve não só a capacidade de se libertar de amarras e outras formas de restrição de movimentos (algemas, cavaletes de madeira, poços repletos de gosma pegajosa, o agarrão de um gigante ou dragão etc.) que podem ser usadas contra o personagem, como também a proeza de passar por ambientes apertados. Tais ambientes incluem cavernas, buracos, caixas, janelas pequenas etc.

Escrita

Escrita é a Habilidade de ler e escrever, mais disseminada em Tagmar que em nossa idade média. Esta Habilidade permite ao personagem ler documentos escritos na linguagem aprendida, escrever e compor cartas, redações etc.

Etiqueta

Esta Habilidade confere o personagem um conhecimento das regras de conduta em sociedade. Assim, o personagem saberá como se portar em muitas situações que constringeriam outras pessoas e conseguir a admiração dos envolvidos.



Extrair informação

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.

Furtar Objetos

É a Habilidade de retirar e/ou colocar objetos no corpo e/ou roupas de uma pessoa sem ser percebido. Esta Habilidade pode também ser utilizada para furtar objetos depositados em locais acessíveis (em cima de um móvel, balcão etc.) sem ser percebido. Neste caso, os níveis de dificuldade deverão ser diminuídos.

Jogatinha

O personagem com esta Habilidade sabe jogar os jogos "de azar" onde existam técnicas de jogar bem (como contar as cartas, blefar etc.). Jogos puramente de azar, como aqueles de dados em geral, não recebem nenhuma forma de ajuda a não ser que o personagem queira trapacear.

Lidar com Animais

Esta Habilidade comprehende 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. Note que esta Habilidade não considera criaturas racionais.

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.

Língua

Esta Habilidade permite ao personagem discernir as nuances de uma conversa alheia em um idioma conhecido ou aprender um novo idioma. Sua posse não permite ao personagem ler e escrever, apenas comunicar-se verbalmente. Um personagem aprende um novo idioma (mantendo um sotaque) a cada 4 pontos que possuir no total desta habilidade.

Malabarismo

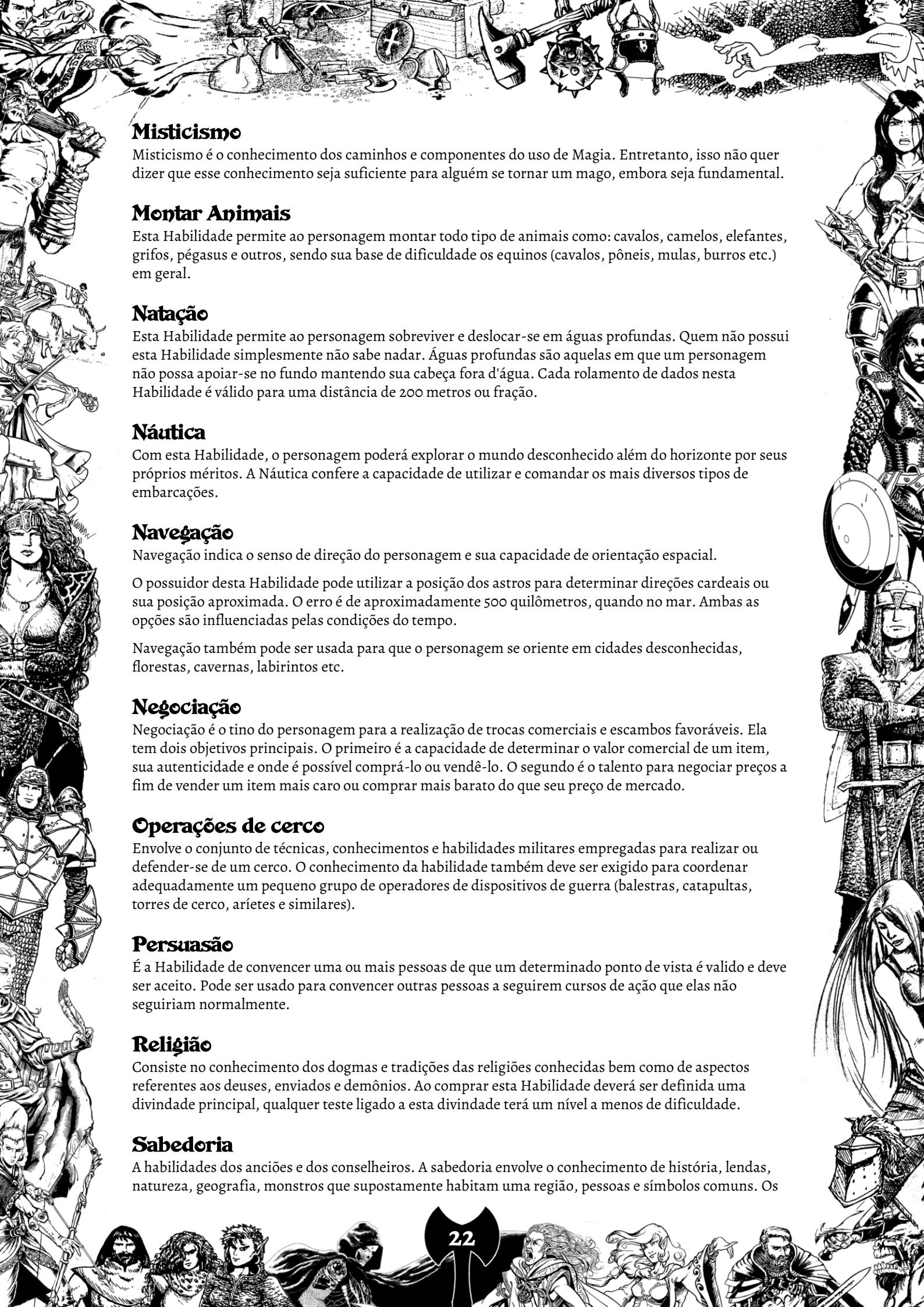
Esta Habilidade permite que o personagem efetue truques manuais, tanto malabarismos (manter vários objetos no ar ao mesmo tempo) quanto prestidigitação (fazer objetos aparecerem ou desaparecerem das mãos, bolsos etc.). Malabarismo serve também para situações que exijam um grande esforço sobre a coordenação motora do personagem (pegar algo caindo ou que foi arremessado).

Manusear Armadilhas

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.

Medicina

A Habilidade Medicina inclui: reconhecer enfermidades, diagnosticar lesões, tratar ferimentos, curar doenças, fazer uso de ervas medicinais e salvar indivíduos à beira da morte. Ela se especializa no uso de Primeiros Socorros, mas cada personagem pode optar ainda por ser mais eficiente no ramo da Cura, que foca no tratamento intensivo de doentes e feridos; ou no ramo do herbalismo, que é a prática de preparar e empregar o extrato de ervas medicinais a fim de produzir remédios e anestésicos e utilizá-los corretamente. Os testes realizados no ramo não escolhido são feitos com um nível a mais de dificuldade.



Misticismo

Misticismo é o conhecimento dos caminhos e componentes do uso de Magia. Entretanto, isso não quer dizer que esse conhecimento seja suficiente para alguém se tornar um mago, embora seja fundamental.

Montar Animais

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.

Natação

Esta Habilidade permite ao personagem sobreviver e deslocar-se em águas profundas. Quem não possui esta 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. Cada rolamento de dados nesta Habilidade é válido para uma distância de 200 metros ou fração.

Náutica

Com esta Habilidade, o personagem poderá explorar o mundo desconhecido além do horizonte por seus próprios méritos. A Náutica confere a capacidade de utilizar e comandar os mais diversos tipos de embarcações.

Navegação

Navegação indica o senso de direção do personagem e sua capacidade de orientação espacial.

O possuidor desta 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 etc.

Negociação

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.

Operações de cerco

Envolve o conjunto de técnicas, conhecimentos e habilidades militares empregadas para realizar ou defender-se 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).

Persuasão

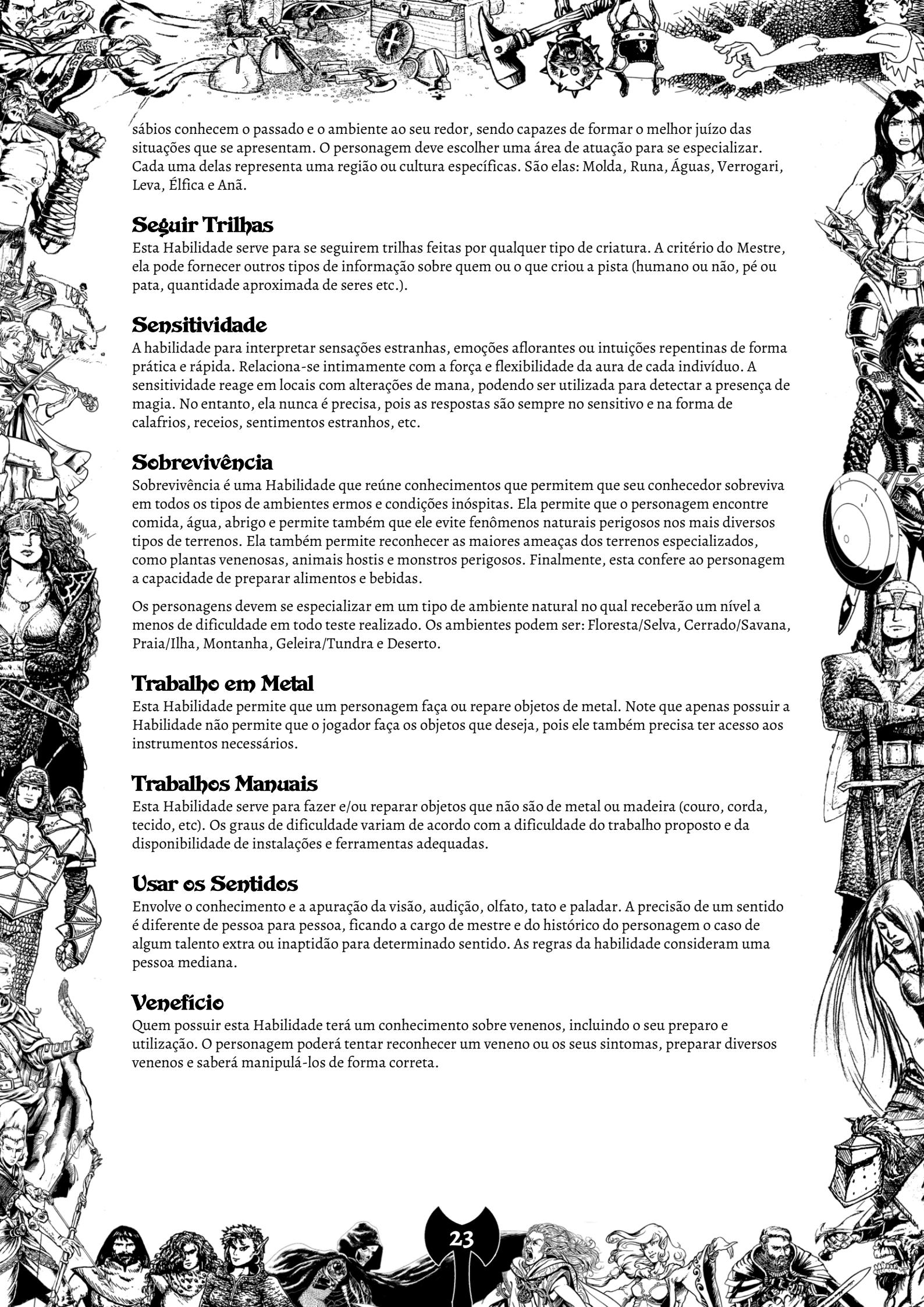
É a Habilidade de convencer uma ou mais pessoas de que um determinado ponto de vista é valido e deve ser aceito. Pode ser usado para convencer outras pessoas a seguirem cursos de ação que elas não seguiriam normalmente.

Religião

Consiste no conhecimento dos dogmas e tradições das religiões conhecidas bem como de aspectos referentes aos deuses, enviados e demônios. Ao comprar esta Habilidade deverá ser definida uma divindade principal, qualquer teste ligado a esta divindade terá um nível a menos de dificuldade.

Sabedoria

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. O personagem deve escolher uma área de atuação para se especializar. Cada uma delas representa uma região ou cultura específicas. São elas: Molda, Runa, Águas, Verrogari, Leva, Élfica e Anã.

Seguir Trilhas

Esta Habilidade serve para se seguirem trilhas feitas por qualquer tipo de criatura. A critério do Mestre, ela pode fornecer outros tipos de informação sobre quem ou o que criou a pista (humano ou não, pé ou pata, quantidade aproximada de seres etc.).

Sensitividade

A habilidade para interpretar sensações estranhas, emoções aflorantes ou intuições repentinamente forma prática e rápida. Relaciona-se intimamente com a força e flexibilidade da aura de cada indivíduo. A sensitividade reage em locais com alterações de mana, podendo ser utilizada para detectar a presença de magia. No entanto, ela nunca é precisa, pois as respostas são sempre no sensitivo e na forma de calafrios, receios, sentimentos estranhos, etc.

Sobrevivência

Sobrevivência é uma Habilidade que reúne conhecimentos que permitem que seu conhecedor sobreviva 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 especializados, como plantas venenosas, animais hostis e monstros perigosos. Finalmente, esta confere ao personagem a capacidade de preparar alimentos e bebidas.

Os personagens devem se especializar em um tipo de ambiente natural no qual receberão um nível a menos de dificuldade em todo teste realizado. Os ambientes podem ser: Floresta/Selva, Cerrado/Savana, Praia/Ilha, Montanha, Geleira/Tundra e Deserto.

Trabalho em Metal

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.

Trabalhos Manuais

Esta Habilidade serve para fazer e/ou reparar 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.

Usar os Sentidos

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.

Venefício

Quem possuir esta Habilidade terá um conhecimento sobre venenos, incluindo o seu preparo e utilização. O personagem poderá tentar reconhecer um veneno ou os seus sintomas, preparar diversos venenos e saberá manipulá-los de forma correta.

4 Combate

Este capítulo irá ensiná-lo a resolver as situações de conflito e batalha que ocorrerão durante o jogo.

Os Personagens existentes no Livro de Arquétipos já estão toda a parte de combate já definidas, com pelo menos uma arma do grupo no qual já possuem nível. Ao passar de Estágio o jogador poderá escolher outras ou melhorar as já existentes. Neste caso deve-se consultar o **Livro de Regras** completo.

4.1 Atributos de Combate

Energia Física (EF)

É a quantidade máxima de punição física que uma criatura é capaz de resistir. Quando você é atingido no corpo, sofre cortes, contusões, queimaduras, cai de certa altura, é envenenado, etc., você está se referindo a danos na Energia Física. A EF é definida por um número; quando este número fica abaixo de 0, o personagem fica fora de combate. Caso fique abaixo de -15, o personagem morre.

O valor da EF varia com a raça, os atributos Força e Físico e os equipamentos de defesa. A EF pode ser vista na ficha do personagem na seção de Combate.

Na ficha, há também a “EF sem contar a Absorção” que indica a EF sem os equipamentos de defesa.

Energia Heroica (EH)

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. Normalmente todos os danos recebidos são descontados primeiro da EH, e somente depois que esta acaba é que se passa a descontar da EF.

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.

A EH também está na ficha do personagem na seção de Combate.

Defesa

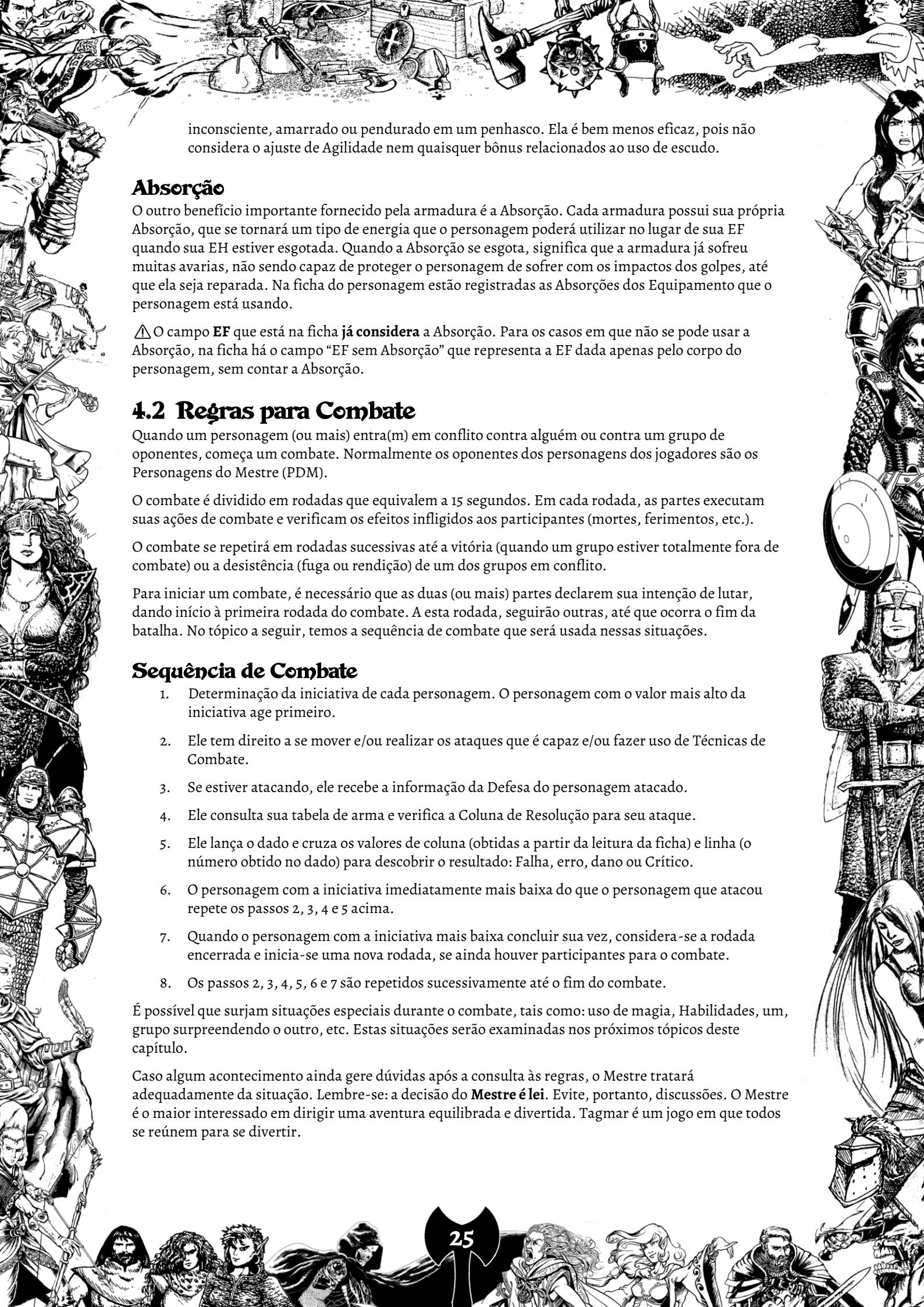
Existem três tipos de Defesa: Leve, Média e Pesada. Ela é determinada de acordo com o tipo de armadura que alguém está usando ou, no caso de uma criatura, pelo tipo de proteção natural que possui. O personagem possui uma:

- 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, a Defesa é anotada na forma abreviada: “L” para Leve, “M” para Média, e “P” para Pesada. Ao lado de cada letra há um número que representa o quanto o personagem consegue reduzir a Coluna de Ataque de seus oponentes.

Existem duas situações de uso da Defesa e cada uma possui um valor numérico diferenciado, por isso são anotadas na ficha de forma separada:

- **Defesa Ativa** — Esta é a Defesa que normalmente o personagem usa em situações normais de combate, quando o personagem sabe que está sendo atacado e tem condições de se defender. Quando o Mestre pergunta “Qual a sua defesa?”, sem especificar se é a Ativa ou a Passiva, ele está se referindo à Defesa Ativa.
- **Defesa Passiva** — A Defesa Passiva deve ser usada quando o personagem tiver recebido um ataque de surpresa ou está em uma situação em que não possa se defender, como, por exemplo,



inconsciente, amarrado ou pendurado em um penhasco. Ela é bem menos eficaz, pois não considera o ajuste de Agilidade nem quaisquer bônus relacionados ao uso de escudo.

Absorção

O outro benefício importante fornecido pela armadura é a Absorção. Cada armadura possui sua própria Absorção, que se tornará um tipo de energia que o personagem poderá utilizar no lugar de sua EF quando sua EH estiver esgotada. Quando a Absorção se esgota, significa que a armadura já sofreu muitas avarias, não sendo capaz de proteger o personagem de sofrer com os impactos dos golpes, até que ela seja reparada. Na ficha do personagem estão registradas as Absorções dos Equipamentos que o personagem está usando.

⚠ O campo **EF** que está na ficha **já considera** a Absorção. Para os casos em que não se pode usar a Absorção, na ficha há o campo “EF sem Absorção” que representa a EF dada apenas pelo corpo do personagem, sem contar a Absorção.

4.2 Regras para Combate

Quando um personagem (ou mais) entra(m) em conflito contra alguém ou contra um grupo de oponentes, começo um combate. Normalmente os oponentes dos personagens dos jogadores são os Personagens do Mestre (PDM).

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, seguirão outras, até que ocorra o fim da batalha. No tópico a seguir, temos a sequência de combate que será usada nessas situações.

Sequência de Combate

1. Determinação da iniciativa de cada personagem. O personagem com o valor mais alto da iniciativa age primeiro.
2. Ele tem direito a se mover e/ou realizar os ataques que é capaz e/ou fazer uso de Técnicas de Combate.
3. Se estiver atacando, ele recebe a informação da Defesa do personagem atacado.
4. Ele consulta sua tabela de arma e verifica a Coluna de Resolução para seu ataque.
5. 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: Falha, erro, dano ou Crítico.
6. O personagem com a iniciativa imediatamente mais baixa do que o personagem que atacou repete os passos 2, 3, 4 e 5 acima.
7. 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.
8. Os passos 2, 3, 4, 5, 6 e 7 são repetidos sucessivamente até o fim do combate.

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 nos próximos tópicos deste capítulo.

Caso algum acontecimento ainda gere dúvidas 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 em que todos se reúnem para se divertir.

Iniciativa

A iniciativa indica quem, por algum motivo qualquer, pensou mais rápido, surpreendeu o adversário ou agiu com mais velocidade, e, portanto, inicia as ações. Para se descobrir a ordem das ações em uma rodada, cada jogador ou Personagem Não Jogador (PDM) rola 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.

Exemplo: Suponhamos que existam cinco combatentes em um combate: um deles tirou 10, outro tirou 1 e outros três personagens tiraram 7 em seus rolamientos. 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 descobrirem 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.

Ao chegar a hora de um personagem agir (mover, atacar, etc.), este pode segurar sua ação para fazê-la mais tarde. Isso pode parecer estranho, mas, em alguns momentos, é melhor ser o último a agir.

Definindo a Coluna de Resolução (Coluna de Ataque)

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 do personagem qual arma (dentre as que possui) será usada para o ataque.

Há dois tipos de tabelas de combate: a das armas principais e as das armas secundárias. Na tabela das principais, não há a necessidade de fazer cálculos para se determinar a Coluna de Resolução, mas nas das secundárias há a necessidade de fazer um pequeno cálculo. Na imagem abaixo, mostramos um trecho de uma ficha do personagem mostrando essas duas tabelas.

Usando a tabela das armas principais: Na tabela da arma, deve-se cruzar a linha com o valor numérico da Defesa do oponente com a coluna correspondente ao tipo de Defesa do oponente ("L" para Leve, "M" para Média, "P" para Pesada). O número que está no cruzamento é a Coluna na Tabela de Resolução na qual o ataque será realizado.

Exemplo: Se você vai usar o machado de batalha contra alguém com Defesa L2 você deve consultar a informação na tabela do machado de batalha. Olhando para a imagem acima, verificamos que para o machado de batalha, o cruzamento da linha 2 com a coluna L tem o valor 4. Então a sua Coluna da Tabela de Resolução será igual a 4.

Usando a tabela das armas secundárias: Na linha da arma, deve-se procurar o número correspondente ao tipo de Defesa do oponente ("L" para Leve, "M" para Média, "P" para Pesada) e subtrair deste o valor numérico 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 um arco simples contra alguém com Defesa M1, você deve consultar a informação na linha do arco simples. Olhando para a imagem acima, verificamos que para arco simples na coluna M, o valor é 4. Deste valor 4, você deve subtrair 1 (já que a Defesa do oponente é M1), o que resulta numa Coluna da Tabela de Resolução igual a 3.

⚠ A Coluna na Tabela de Resolução na qual o ataque será realizado, é chamada de Coluna de Resolução, mas em outras partes deste livro também poderá ser chamada de Coluna de Ataque.

Arco Composto				Machado de Batalha				Espada				Montante			
200m	L	M	P	-	L	M	P	-	L	M	P	-	L	M	P
0	6	4	-1	0	4	5	0	0	6	3	0	0	3	5	7
1	5	3	-2	1	3	4	-1	1	5	2	-1	1	2	4	6
2	4	2	-3	2	2	3	-2	2	4	1	-2	2	1	3	5
3	3	1	-4	3	1	2	-3	3	3	0	-3	3	0	2	4
4	2	0	-5	4	0	1	-4	4	2	-1	-4	4	-1	1	3
5	1	-1	-6	5	-1	0	-5	5	1	-2	-5	5	-2	0	2
6	0	-2	-7	6	-2	-1	-6	6	0	-3	-6	6	-3	-1	1
7	-1	-3	-8	7	-3	-2	-7	7	-1	-4	-7	7	-4	-2	0
8	-2	-4	-9	8	-4	-3	-8	8	-2	-5	-8	8	-5	-3	-1
Dano (%)				Dano (%)				Dano (%)				Dano (%)			
25	50	75	100	25	50	75	100	25	50	75	100	25	50	75	100
6	10	14	18	6	10	14	18	6	10	14	18	8	14	20	26

Armas secundárias	Alcance	L	M	P	25	50	75	100
Arco Simples	120m	6	4	-1	5	8	11	14
Punhal	20m	6	1	0	4	6	8	10

Realizando o Ataque

Sabendo o número da Coluna de Resolução (item anterior), deve-se pegar a **Tabela de Resolução de Ações** (vista a seguir e no final do livro) e, em seguida, jogar $1d20$, consultando o resultado na Coluna de Resolução que você descobriu. Nesse ponto, você está fazendo o ataque.

-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	
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	
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	
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	
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	
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	
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	
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	
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	
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	
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	

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. Você causa 75% do seu dano máximo.

Azul Claro — Ótimo golpe, o adversário é acertado com toda a potência do ataque. Você causa 100% do seu dano máximo.

Azul Escuro — Excelente golpe, o adversário é acertado com uma potência extra no ataque. Você causa 125% do seu dano máximo.

Cinza — Perfeito! Penetrou as defesas do adversário, causando um golpe Crítico. Os efeitos vão além do simples dano. Veja o tópico **Crítico** e Falha.

Para saber o dano causado no ataque, passe para o tópico **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.

Na ficha do seu personagem, você verá que 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. Mas na ficha você pode notar que há duas energias: Energia Heroica (EH) e a Energia Física (EF). Em qual o dano ocorre? Nos próximos tópicos, explicaremos em qual o seu dano será aplicado.

Dano na Energia Heroica (EH)

Normalmente, em uma situação de combate o dano causado por um ataque deverá ser descontado primeiramente na Energia Heroica. Quando se sofre um dano na EH, deve-se ir descontando o valor perdido do valor que consta na ficha do personagem.

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 no próximo ataque, o dano passa a ser descontado da Energia Física.

Dano na Energia Física (EF)

Como explicado no tópico anterior, 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 usar nenhuma Habilidade que dependa de Força, Físico ou Agilidade. Isso significa, obviamente, que ele está 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 com dificuldade Média), em uma hora irá morrer.

Movimentação Durante o Combate

Durante o combate, além de atacar, os personagens podem também se mover. Isto é comum, pois o combate envolve vários oponentes e, por exemplo, se você derrotou um deles na rodada passada, na rodada atual você pode se mover para atacar outro que esteja próximo. Para poder se mover e ainda atacar um novo oponente, é necessário que este não esteja a uma distância maior que a metade da sua Velocidade Básica (VB).

☞ Na Ficha do Personagem está escrita a Velocidade Básica do Personagem.

Exemplo: Um guerreiro tem VB igual a 22. Logo, ele pode se mover 11 metros e ainda atacar um oponente na mesma rodada.

⚠ Lembramos que o fato de poder se mover e atacar não concede um ataque extra. Se o personagem já fez o seu ataque, ele até pode se mover, mas não atacar de novo.

Há vários fatores que podem reduzir ou impedir a movimentação. No Livro de Regras completas há o tópico **Movimentação**, onde é explicado detalhadamente todas as opções de movimentação.

Uso de Técnicas de Combate

Durante um combate é possível usar uma Técnica de Combate em conjunto com sua movimentação e ataque. As Técnicas de Combate são um movimento avançado que um personagem é capaz de realizar em combate. Os detalhes de como usar essas Técnicas serão vistos no item **4.3 Técnicas de Combate**.

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** (visto no final do livro ou na contracapa), verifique o resultado para aquela cor de acordo com o tipo da arma.

O Crítico possui várias tabelas. As armas podem ser de 3 tipos: corte, esmagamento e penetração. Isso pode ser visto através dos Grupos a que elas pertencem. A tabela de garras/mordidas só será usada por criaturas. 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 um dano, e ele é indicado pelo número na frente do texto (100%, 75%, 50% ou 25%). Todo o dano provocado por Crítico atinge o adversário na Energia Física (EF) e os **equipamentos de defesa** (armadura, elmo escudo) **são ignorados**, ou seja, eles não absorvem nada, mas também não sofrem 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 total 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 os efeitos, um requer atenção especial: os ajustes negativos (ajuste de -1, -2, -4, etc.). Eles reduzem 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 não se pode contar com a Energia Heroica. Nesse caso, o dano é automaticamente de 100%, e a rolagem na tabela é realizada apenas para determinar qual o efeito especial que a vítima sofrerá (paralisia, sangramento, etc.).

A Falha possui apenas uma tabela, e é nela que se deve fazer o rolamento para descobrir o efeito sofrido. Caso o resultado não seja possível, a Falha teve efeito nulo.

Exemplo de uma Sequência de Combate

Este é um exemplo completo de uma sequência de combate: Um Guerreiro é atacado por um cão da raça "Alão" e não há outra alternativa senão começar um combate.

Ficha do Guerreiro (seção Combate)

Combate (armas principais)															
Arco Composto				Machado de Batalha				Espada				Montante			
200m	L	M	P	-	L	M	P	-	L	M	P	-	L	M	P
0	6	4	-1	0	4	5	0	0	6	3	0	0	3	5	7
1	5	3	-2	1	3	4	-1	1	5	2	-1	1	2	4	6
2	4	2	-3	2	2	3	-2	2	4	1	-2	2	1	3	5
3	3	1	-4	3	1	2	-3	3	3	0	-3	3	0	2	4
4	2	0	-5	4	0	1	-4	4	2	-1	-4	4	-1	1	3
5	1	-1	-6	5	-1	0	-5	5	1	-2	-5	5	-2	0	2
6	0	-2	-7	6	-2	-1	-6	6	0	-3	-6	6	-3	-1	1
7	-1	-3	-8	7	-3	-2	-7	7	-1	-4	-7	7	-4	-2	0
8	-2	-4	-9	8	-4	-3	-8	8	-2	-5	-8	8	-5	-3	-1
Dano (%)				Dano (%)				Dano (%)				Dano (%)			
25	50	75	100	25	50	75	100	25	50	75	100	25	50	75	100
6	10	14	18	6	10	14	18	6	10	14	18	8	14	20	26
Armas secundárias								Alcance							
Arco Simples								120m	6	4	-1	5	8	11	14
Punhal								20m	6	1	0	4	6	8	10
Defesa Ativa	L5	Defesa Passiva	L2	EF	43			EH	20						

Ficha do cão da raça "Alão"

Nome	Est	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Cão da raça "Alão"	2	10	14	L2	Mordida	5	4	3	10	8	6	4	2	2	3	20

O Mestre solicita que se role a iniciativa. O jogador lança 1D10 e tira 8 e o Mestre joga 1D10, pelo cão, tirando um 5. Então, o Guerreiro começa.

- O Guerreiro ataca com sua espada, que é uma das suas armas principais. Consulta-se a Defesa do cão, que é L2. Sendo seu ataque na coluna L, ao consultar na tabela da espada na linha 2 com a coluna L, o Guerreiro descobre que atacará na coluna 3.
- O jogador então rola 1D20 e tira um 17. Ao consultar a tabela colorida, verifica que causou 75% de dano ao cão. Ele olha na sua ficha e vê que infligiu 16 de dano.
- O Mestre retira então os 16 pontos da EH do cão, ficando este com 0 de EH. O cão tinha EH=14, fazendo a conta $(15-16) = 0$ (o dano excedente é descartado).
- Agora, o Mestre realiza o ataque pelo cão. Primeiro, ele consulta a Defesa do personagem, que é L5, e descobre que o cão atacará na coluna 0 ($5-5 = 0$).
- O Mestre rola e obtém um 16, causando 75% de dano, que dá 8 de dano ao personagem.
- O jogador retira os 8 da sua EH, ficando com 12 ($20-8 = 12$) de EH.
- Começa-se uma nova rodada.
- O Guerreiro faz seu ataque, rolando 1D20. Ele tira 11, causando 25% de dano ao cão, o que equivale a 8 pontos de dano.
- O cão não tem mais EH, então o dano é retirado da EF, ficando com 2 ($10-8 = 2$).
- Agora, o Mestre rola 1D20 e tira 9, errando o guerreiro, pois na coluna 0, o 9 é branco.
- Então, o combate continua seguindo a mesma sequência até que termine (quando alguém é derrotado, desistir ou fugir).

☞ Note que o uso da tabela de armas principais dispensa a conta de subtrair, mas para criaturas, sempre se usa a mesma mecânica das armas secundárias, na qual o valor numérico da Defesa é subtraído das colunas L, M ou P (de acordo com o tipo de Defesa).

Considerações Durante e Após um Combate

Nos tópicos a seguir veremos várias situações importantes a serem tratadas durante e após o combate.

Uso de Habilidades Durante o Combate

Durante o combate, é possível usar as Habilidades descritas no Capítulo III, mas há algumas restrições.

- Só é possível usar uma Habilidade por rodada.
- A Habilidade a ser usada deve ser compatível com a ação de combater. Normalmente, as Habilidades mentais podem ser usadas, mas as que dependem de algum tipo de movimento físico devem ser autorizadas pelo Mestre conforme a situação. **Exemplo:** Tentar fazer uso de Trabalho em Metal ou Carpintaria não é possível, já que demandam tempo e concentração. Mas fazer uso de Acrobacias e Malabarismo é possível, mas depende da avaliação do Mestre para determinar se o que o personagem está tentando fazer é compatível com o combate.
- O nível de dificuldade é determinado pelo Mestre e normalmente fazer um teste de Habilidade durante o combate é mais difícil do que em uma situação fora de combate.
- A Habilidade pode ser feita antes ou depois do ataque, mas tem que ser compatível com o ataque.
- Conforme o que acontece no desenrolar da história, o Mestre pode solicitar que o personagem faça algum teste extra de Habilidades para uma situação que ocorra durante o combate, tais como Usar os Sentidos para perceber que mais inimigos se aproximam, fazer uma Acrobacia para não cair quando o chão tremer, fazer um teste de Línguas para entender o que os inimigos estão falando, etc. Estes testes solicitados pelo Mestre não contarão para o limite de 1 uso de Habilidade por rodada.

Recuperando a EH e a EF

É comum, no final dos combates, os personagens estarem 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 mostrado abaixo.

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 a recuperação é de 1 ponto por hora;
- esforço pesado e grande tensão impedem a recuperação da Energia Heroica.

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.

EF — É curada mais lentamente e o método de recuperação é diferente, conforme mostrado abaixo.

- 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 na Habilidade Medicina permite uma recuperação mais acelerada, mas, para isso, é necessário ver detalhes na habilidade Medicina descrita no capítulo III.
- Caso a EF esteja **entre -11 e -15**, a recuperação é muito difícil. É necessário antes estabilizar o paciente, também usando a habilidade Medicina.
- A magia também é um fator que acelera muito a recuperação. Os Sacerdotes podem usar a magia Curas Físicas para curar rapidamente a EF.

Crítico — 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 Acima da Coluna 20

Existem situações em que 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 repetidamente até atingir um valor entre 1 e 20 (por exemplo, 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 acima 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.

No exemplo abaixo, o dano 100% de uma espada é igual a 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 ajuste de Força +2 usando uma espada mágica +1 obtém 125% de dano em um ataque. Seu ataque causará 23 de dano ($125\% + \text{Força} + \text{Bônus de Magia} = 20+2+1 = 23$).

Para facilitar, recomenda-se, para quem normalmente faz mais de 100% de dano, que use a ficha para personagens avançados, que já contém espaço para escrever os danos de uma arma acima de 100%.

Críticos em ataques acima da coluna 20: Se um ataque feito acima da coluna 20 resultar 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.

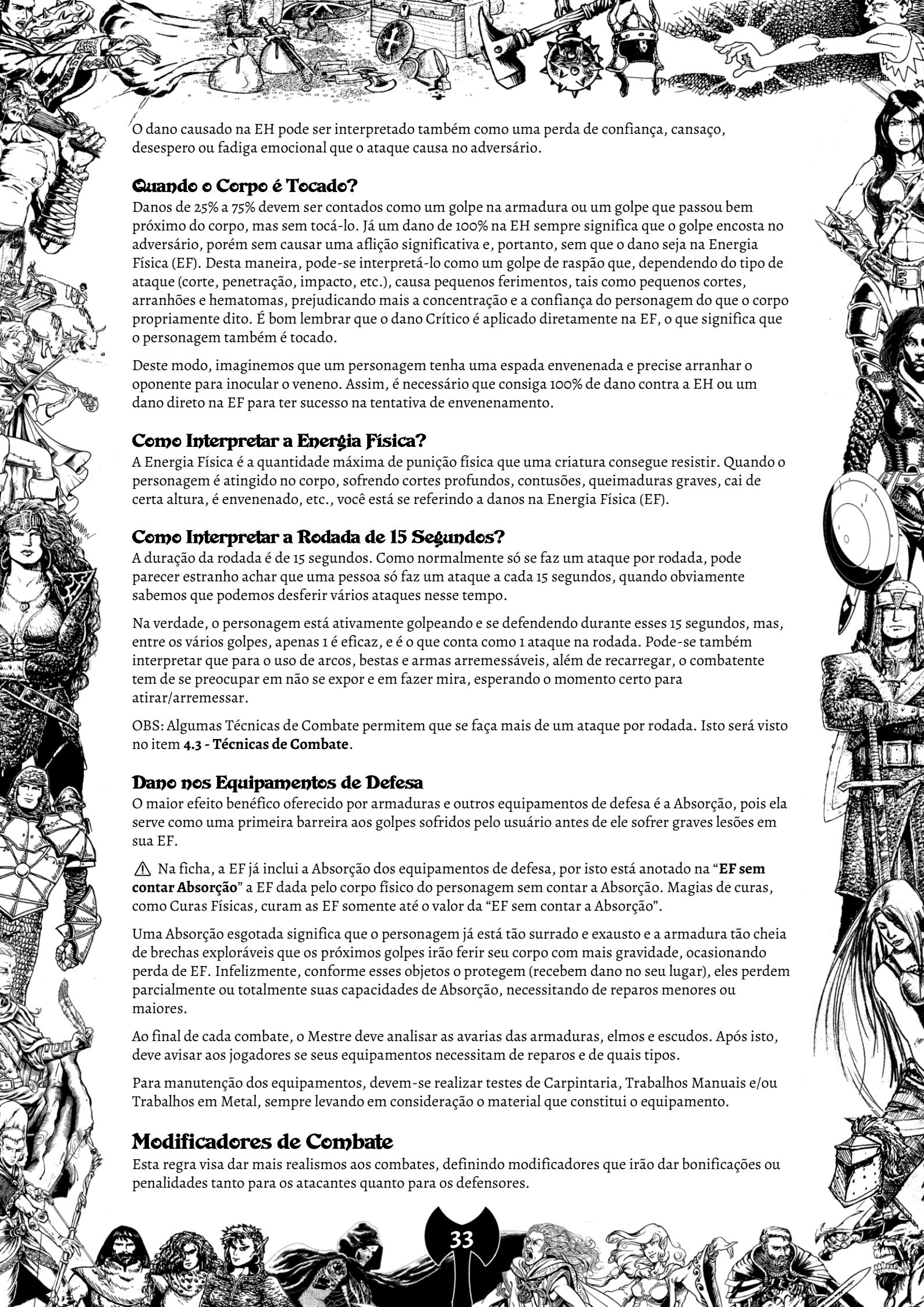
Exemplo: Um Guerreiro com ajuste de Força +2 usando uma espada mágica +1 tem os seguintes percentuais de dano: 25% = 7, 50% = 11, 75% = 15, 100% = 19, 125% = 23, 150% = 27, 175% = 31.

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 (19), mas como ele ataca na coluna 25 recebe bônus de +50% no dano (dois níveis a mais) que deverá ser causado na EH (11). Logo, serão causados 19 pontos de dano na EF e 11 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). Nesse caso, o oponente receberia 13 pontos de dano na EF e 13 pontos de dano na EH. O efeito especial do Crítico também seria aplicado normalmente.

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 como o 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 foi capaz de amortecer o golpe por várias circunstâncias (tais como sorte, competência, astúcia, instinto de autopreservação ou táticas de combate). Note-se que indivíduos normais não possuem EH, possuindo apenas EF.



O dano causado na EH pode ser interpretado também como uma perda de confiança, cansaço, desespero ou 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 o golpe encosta no adversário, porém sem causar uma aflição significativa e, portanto, sem que o dano seja na Energia Física (EF). Desta maneira, pode-se interpretá-lo como um golpe de raspão que, dependendo do tipo de ataque (corte, penetração, impacto, 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.

Como Interpretar a Energia Física?

A Energia Física é a quantidade máxima de punição física 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).

Como Interpretar a Rodada de 15 Segundos?

A duração da rodada é de 15 segundos. Como normalmente só se faz um ataque por rodada, pode parecer estranho achar que uma pessoa só faz um ataque a cada 15 segundos, quando obviamente sabemos que podemos desferir vários ataques nesse tempo.

Na verdade, o personagem está ativamente golpeando e se defendendo durante esses 15 segundos, mas, entre os vários golpes, apenas 1 é eficaz, e é o que conta como 1 ataque na rodada. Pode-se também interpretar que para o uso de arcos, bestas e armas arremessáveis, além de recarregar, o combatente tem de se preocupar em não se expor e em fazer mira, esperando o momento certo para atirar/arremessar.

OBS: Algumas Técnicas de Combate permitem que se faça mais de um ataque por rodada. Isto será visto no item **4.3 - Técnicas de Combate**.

Dano nos 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.

⚠ Na ficha, a EF já inclui a Absorção dos equipamentos de defesa, por isto está anotado na “**EF sem contar Absorção**” a EF dada pelo corpo físico do personagem sem contar a Absorção. Magias de curas, como Curas Físicas, curam as EF somente até o valor da “EF sem contar a Absorção”.

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 esses objetos o protegem (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 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.

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.

Modificadores de Combate

Esta regra visa dar mais realismos aos combates, definindo modificadores que irão dar bonificações ou penalidades tanto para os atacantes quanto para os defensores.

Ataques em Situações Vantajosa

A posição vantajosa do atacante ou desvantajosa do defensor concede +2 na Coluna 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 conceder 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 para baixo.

Defensor Flanqueado

Quando um defensor está flanqueado, cada atacante recebe +3 na Coluna de Resolução, caso não esteja usando a Técnica de Combate Ataque Oportuno.

Para flanquear, é necessário no mínimo dois atacantes e eles devem estar em lados opostos (180°). 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.

FE	F	FD
E	Defensor	D
CE	C	CD

Ataques à Distância

A tabela a seguir define as penalidades para o ataque à distância de acordo com o nível de cobertura.

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.

Situação	Penalidade
Alvo andando	0
Alvo em corrida de fundo	-5
Alvo em corrida curta	-10
Pouca cobertura (até 40%)	-3
Mediana cobertura (até 75%)	-6
Muita cobertura (até 95%)	-10
Alvo longe (entre 50% e 75% do alcance)	-5
Alvo perto do limite do alcance (>75% do alcance)	-10

⚠ Os modificadores de movimento e cobertura são cumulativos. Estas penalidades podem ser anuladas ou diminuídas com o uso da técnica de combate Direcionamento.

Uso de Arcos e Bestas a Curtas Distâncias

Quando se usa arcos e bestas e o combatente é atacado por um oponente com uma arma corpo a corpo, o combatente não poderá mais recarregar seu arco ou besta, pois, com um oponente em cima, não há como fazer isto sem expor totalmente sua defesa (fica impossibilitado de usar a EH e deve usar a Defesa Passiva). A exceção a esta regra é o uso da técnica Combate com Arco, que possibilita ao combatente recarregar e atirar normalmente, mesmo com um oponente próximo.

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 há uma penalidade de -2 na Coluna de Resolução do 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.

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.

Ataque Desarmado

Utilizar seu próprio corpo como arma não é muito eficiente, pois em Tagmar não há artes marciais para o combate desarmado. Mas é possível comprar nível no Grupo de Arma Combate Desarmado (CD), que é um treinamento para usar socos e chutes. Para este tipo de ataque, nos casos de Crítico, deve-se usar a tabela especial de Crítico para Combate Desarmado.

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 (verde) ocorrerá apenas caso o ataque, na coluna original, resultasse na cor verde. **Exemplo:** Se o atacante ataca na coluna -3, com o redutor de combate às cegas, ele passa a atacar na coluna -7. Se o resultado for um 4, seria uma falha normal (branco). Caso o mesmo atacante tirasse um 2, seria considerado uma Falha(verde), pois se ele atacasse na coluna original (-3) esse seria um resultado verde.

O uso da técnica de combate Luta às Cegas permite reduzir estas penalidades.

Combate com Armas Sem Nível

Se alguém tentar usar uma arma na qual não possui nível, vai descobrir que isso é algo bastante perigoso.

Como a pessoa não tem treinamento com a arma, qualquer ataque feito utilizará a Coluna de Ataque -7, sem somar ajustes. Porém, o dano deve ser calculado normalmente (com ajuste de Força).

Combate Montado

Lutar enquanto se monta um animal pode ser tanto uma vantagem quanto uma desvantagem.

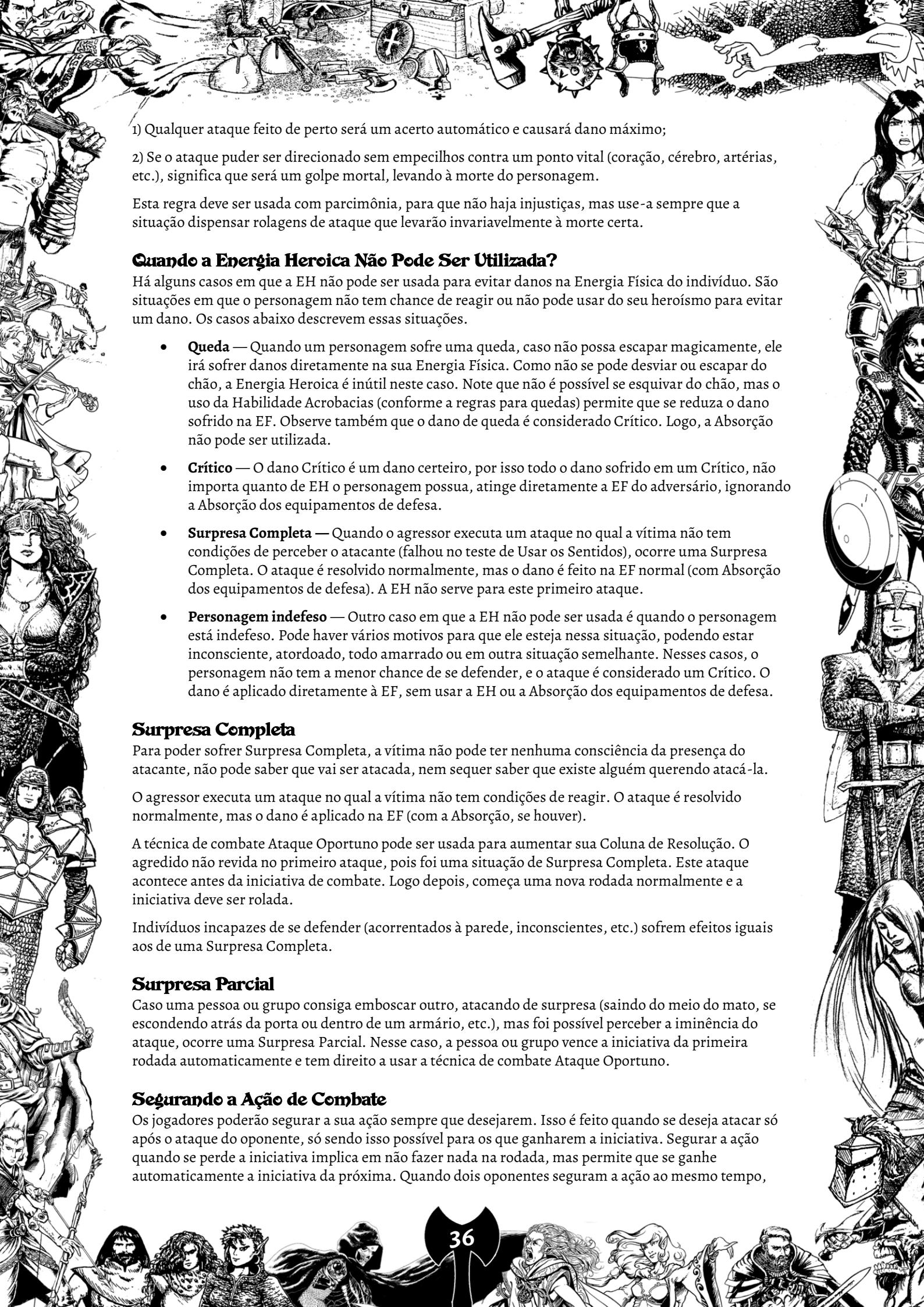
Comecemos pelas desvantagens. Animais não treinados para o combate se assustam facilmente. No começo de cada rodada, o cavaleiro precisa tentar usar a Habilidade Combate Montado com a Dificuldade Fácil. Caso ele não tenha esta Habilidade, ele deve usar a habilidade Montar Animais com Dificuldade Média. 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 a técnica de Combate Montado. Caso contrário, o ataque não ganha nenhum bônus. Ainda assim, qualquer personagem montado pode se beneficiar da velocidade de sua montaria.

Quando a Energia Física NÃO Pode Ser Utilizada?

Há algumas situações em que o personagem se encontra totalmente indefeso. Nas elas não é possível se defender (usar EH), e nem mesmo 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 será um acerto automático e causará 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 à 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 à morte certa.

Quando a Energia Heroica Não Pode Ser Utilizada?

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 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. Observe também que o dano de queda é considerado Crítico. Logo, a Absorção não pode ser utilizada.
- **Crítico** — O dano Crítico é um dano certeiro, por isso todo o dano sofrido em um Crítico, não importa quanto de EH o personagem possua, atinge diretamente a EF do adversário, ignorando a Absorção dos equipamentos de defesa.
- **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), ocorre uma Surpresa Completa. O ataque é resolvido normalmente, mas o dano é feito na EF normal (com Absorção dos equipamentos de defesa). A EH não serve para este primeiro ataque.
- **Personagem indefeso** — Outro caso em que a EH não pode ser usada é quando o personagem está indefeso. Pode haver vários motivos para que ele esteja nessa situação, podendo estar inconsciente, atordoado, todo amarrado ou em outra situação semelhante. Nesses casos, o personagem não tem a menor chance de se defender, e o ataque é considerado um Crítico. O dano é aplicado diretamente à EF, sem usar a EH ou a Absorção dos equipamentos de defesa.

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 aplicado na EF (com a Absorção, se houver).

A técnica de combate Ataque Oportuno pode ser usada para aumentar sua Coluna de Resolução. O agredido não revida no primeiro ataque, pois foi uma situação de Surpresa Completa. Este ataque acontece antes da iniciativa de combate. Logo depois, começa uma nova rodada normalmente e a iniciativa deve ser rolada.

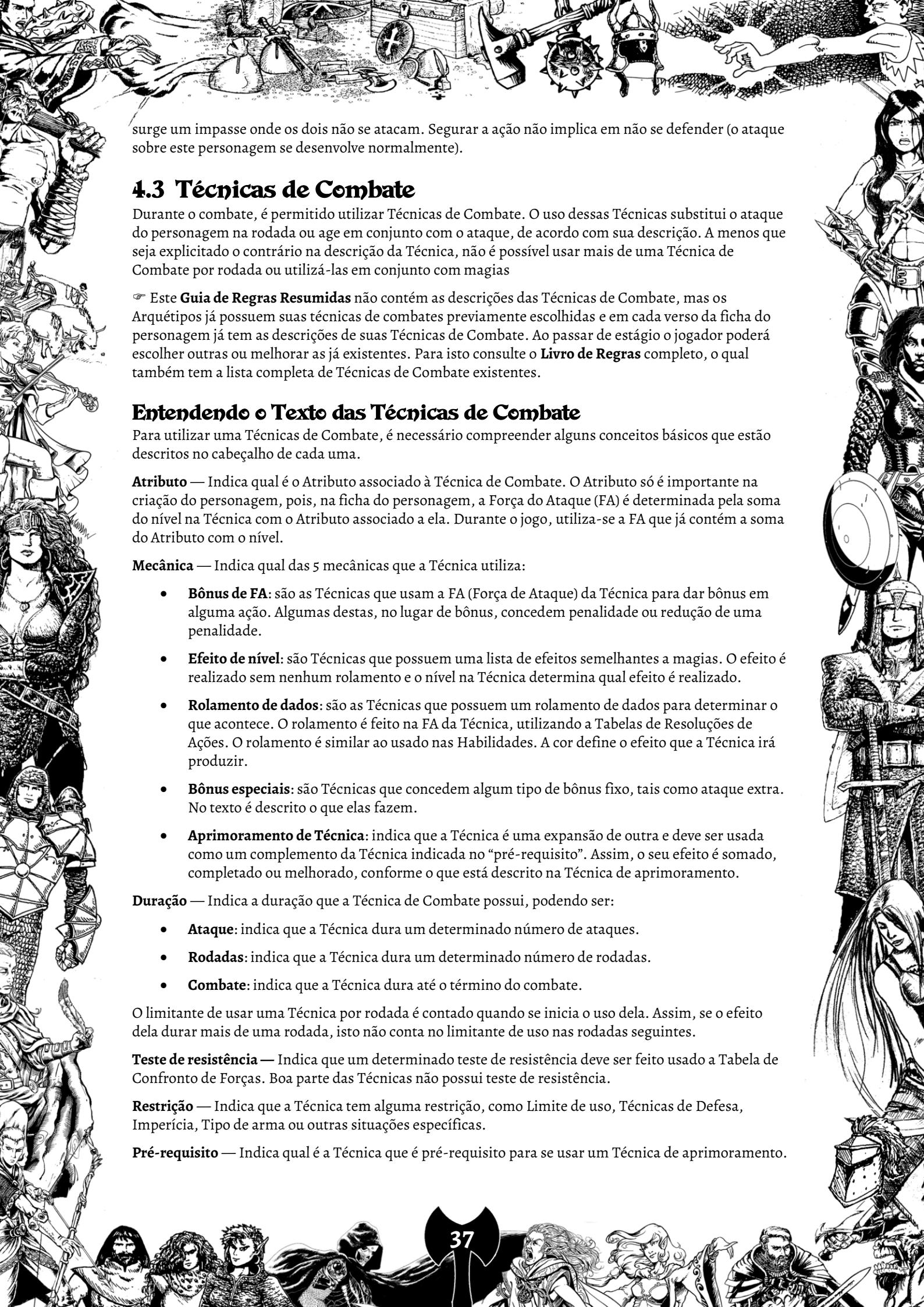
Indivíduos incapazes de se defender (acorrentados à parede, inconscientes, etc.) sofrem efeitos iguais aos de uma Surpresa Completa.

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.), mas foi possível perceber a iminência do ataque, ocorre uma Surpresa Parcial. Nesse caso, a pessoa ou grupo vence a iniciativa da primeira rodada automaticamente e tem direito a usar a técnica de combate Ataque Oportuno.

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).

4.3 Técnicas de Combate

Durante o combate, é permitido utilizar Técnicas de Combate. O uso dessas Técnicas substitui o ataque do personagem na rodada ou age em conjunto com o ataque, de acordo com sua descrição. A menos que seja explicitado o contrário na descrição da Técnica, não é possível usar mais de uma Técnica de Combate por rodada ou utilizá-las em conjunto com magias

☞ Este **Guia de Regras Resumidas** não contém as descrições das Técnicas de Combate, mas os Arquétipos já possuem suas técnicas de combates previamente escolhidas e em cada verso da ficha do personagem já tem as descrições de suas Técnicas de Combate. Ao passar de estágio o jogador poderá escolher outras ou melhorar as já existentes. Para isto consulte o **Livro de Regras** completo, o qual também tem a lista completa de Técnicas de Combate existentes.

Entendendo o Texto das Técnicas de Combate

Para utilizar uma Técnicas de Combate, é necessário compreender alguns conceitos básicos que estão descritos no cabeçalho de cada uma.

Atributo — Indica qual é o Atributo associado à Técnica de Combate. O Atributo só é importante na criação do personagem, pois, na ficha do personagem, a Força do Ataque (FA) é determinada pela soma do nível na Técnica com o Atributo associado a ela. Durante o jogo, utiliza-se a FA que já contém a soma do Atributo com o nível.

Mecânica — Indica qual das 5 mecânicas que a Técnica utiliza:

- **Bônus de FA**: são as Técnicas que usam a FA (Força de Ataque) da Técnica para dar bônus em alguma ação. Algumas destas, no lugar de bônus, concedem penalidade ou redução de uma penalidade.
- **Efeito de nível**: são Técnicas que possuem uma lista de efeitos semelhantes a magias. O efeito é realizado sem nenhum rolamento e o nível na Técnica determina qual efeito é realizado.
- **Rolamento de dados**: são as Técnicas que possuem um rolamento de dados para determinar o que acontece. O rolamento é feito na FA da Técnica, utilizando a Tabelas de Resoluções de Ações. O rolamento é similar ao usado nas Habilidades. A cor define o efeito que a Técnica irá produzir.
- **Bônus especiais**: são Técnicas que concedem algum tipo de bônus fixo, tais como ataque extra. No texto é descrito o que elas fazem.
- **Aprimoramento de Técnica**: indica que a Técnica é uma expansão de outra e deve ser usada como um complemento da Técnica indicada no “pré-requisito”. Assim, o seu efeito é somado, completado ou melhorado, conforme o que está descrito na Técnica de aprimoramento.

Duração — Indica a duração que a Técnica de Combate possui, podendo ser:

- **Ataque**: indica que a Técnica dura um determinado número de ataques.
- **Rodadas**: indica que a Técnica dura um determinado número de rodadas.
- **Combate**: indica que a Técnica dura até o término do combate.

O limite de usar uma Técnica por rodada é contado quando se inicia o uso dela. Assim, se o efeito dela durar mais de uma rodada, isto não conta no limitante de uso nas rodadas seguintes.

Teste de resistência — Indica que um determinado teste de resistência deve ser feito usando a Tabela de Confronto de Forças. Boa parte das Técnicas não possui teste de resistência.

Restrição — Indica que a Técnica tem alguma restrição, como Limite de uso, Técnicas de Defesa, Imperícia, Tipo de arma ou outras situações específicas.

Pré-requisito — Indica qual é a Técnica que é pré-requisito para se usar um Técnica de aprimoramento.

Requisitos para Usar uma Técnica de Combate

Para usar uma Técnica de Combate, é necessário atender aos seguintes requisitos:

Nível — É necessário ter nível na Técnica. Se o personagem não possuir nível, não poderá usá-la.

Límite de uso — Indica que o uso da Técnica deve respeitar um intervalo de tempo para que possa ser usada novamente. Isso pode ser expresso em rodadas ou pela duração de todo um combate.

Pré-requisito — Se uma Técnica tem pré-requisito, além de ser obrigatório ter esta Técnica pré-requisito, você deve possuir a Técnica pré-requisito no mesmo nível da Técnica que está usando.

Técnicas de Defesa — As Técnicas marcadas como “de Defesa” são aquelas em que o personagem não pode fazer um ataque na mesma rodada em que as utiliza, ficando na defesa. Assim, se o personagem já realizou o ataque, ele não pode usar uma Técnica de Defesa. A única exceção é se a Técnica de Defesa explicitamente define algum tipo de ataque em conjunto com ela. Ficar na defesa não quer dizer que o personagem não faz nada; quer dizer que ele não ataca, mas pode fazer movimentação e pode usar uma Técnica de Defesa.

Posicionamento — Algumas Técnicas impõem a necessidade de o personagem e/ou oponente terem um determinado posicionamento. Nesse caso, se as condições não forem atendidas, a Técnica não pode ser realizada. Por exemplo, uma Técnica exige que os oponentes estejam cercando o personagem, mas eles estão alinhados a sua frente, 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 pela forma de uso (combate corpo a corpo ou à distância), ou mesmo podem ser restritas a um tipo mais específico, como, por exemplo, apenas arcos.

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.

Imperícia — Para que a Técnica funcione, 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, ele não pode usar a Técnica. Caso esteja usando duas armas, deve ser considerado o Grupo de Armas com menor nível.

Pré-requisito — Indica que a Técnica, para ser usada, depende de o personagem ter uma determinada Técnica no mesmo nível que ela. Somente as Técnicas do tipo “Aprimoramento de Técnica” possuem “pré-requisito”.

Aplicando os Efeitos das Técnicas de Combate

Atendidos os requisitos, a Técnica pode ser usada e seus efeitos são aplicados, conforme sua descrição.

Efeitos não aplicáveis: Alguns efeitos podem não ser aplicáveis, e cabe ao Mestre a decisão. Um exemplo de efeito não aplicável é quando 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 realiza. 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 final!

Perdendo a Iniciativa: Algumas Técnicas dizem que o combatente perde a iniciativa ao usá-la. Isso quer dizer que ele será o último a agir na rodada. Caso haja outros na mesma situação, deve-se usar a regra de desempate para a iniciativa (rola-se 1D10 entre os que estão nesta situação para determinar a ordem de ação).

Bônus ou penalidade de nível: Quando uma Técnica informa que o resultado do personagem deve sofrer um modificador na forma de bônus ou de penalidade de nível, de forma alguma esse modificador pode criar uma Falha (verde) ou um Crítico (cinza). Ou seja, um resultado Rotineiro (branco) não se altera com uma penalidade de 1 nível, assim como um resultado Muito Difícil (azul) não se altera com um bônus de 1 nível. No entanto, observe que os bônus podem melhorar o dano. Assim, um resultado de 125% (azul escuro) pode ser beneficiado por um bônus de 1 nível e se tornar 150%, mas ele continuaria contando como azul escuro para fins de determinação da qualidade do resultado.

5 Magia

5.1 A Magia em Tagmar

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 quanto 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 torna devastador, etc.).



Artistas

Karma

Os místicos (Mago, Sacerdote, Bardo e Rastreador), 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 diretamente de duas características do personagem: o seu Estágio e a sua Aura.

Indivíduos que possuem um valor de aura 0 ou menos são incapazes de controlar o mana, e possuem Karma igual a 0. Indivíduos de profissões não místicas também não desenvolvem afinidade com o mana, e possuem karma igual a 0.

☞ Os arquétipos já têm o seu Karma calculado e escrito na ficha do personagem.

Característica das Magias

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.

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 estão 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, 10 rodadas 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 aquele que é tocado) 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.

5.2 Regras para Uso de Magias

Magia é a parte mais complexa dentro deste jogo por possuírem longas descrições com muitos detalhes, mas o seu uso em si é simples.

O roteiro abaixo resume todo o processo em um série de passos que remetem a itens específicos deste capítulo.

- 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, e começar a Evocação;
- Por fim, ao término da evocação, surge o efeito.

Conhecimento Mágico

Na ficha do seu personagem já estarão escritas as magias que ele conhece. Leia bem estes encantos, consultando as listas no Livro 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 Nível do Efeito). Os místicos podem usar apenas os efeitos cujo **Nível do Efeito** sejam **menores ou iguais** ao seu nível na magia evocada. Os efeitos de uma magia que tenham Nível do Efeito maior que o nível na magia são mais complexos do que o personagem pode entender, não sendo possível a sua evocação.

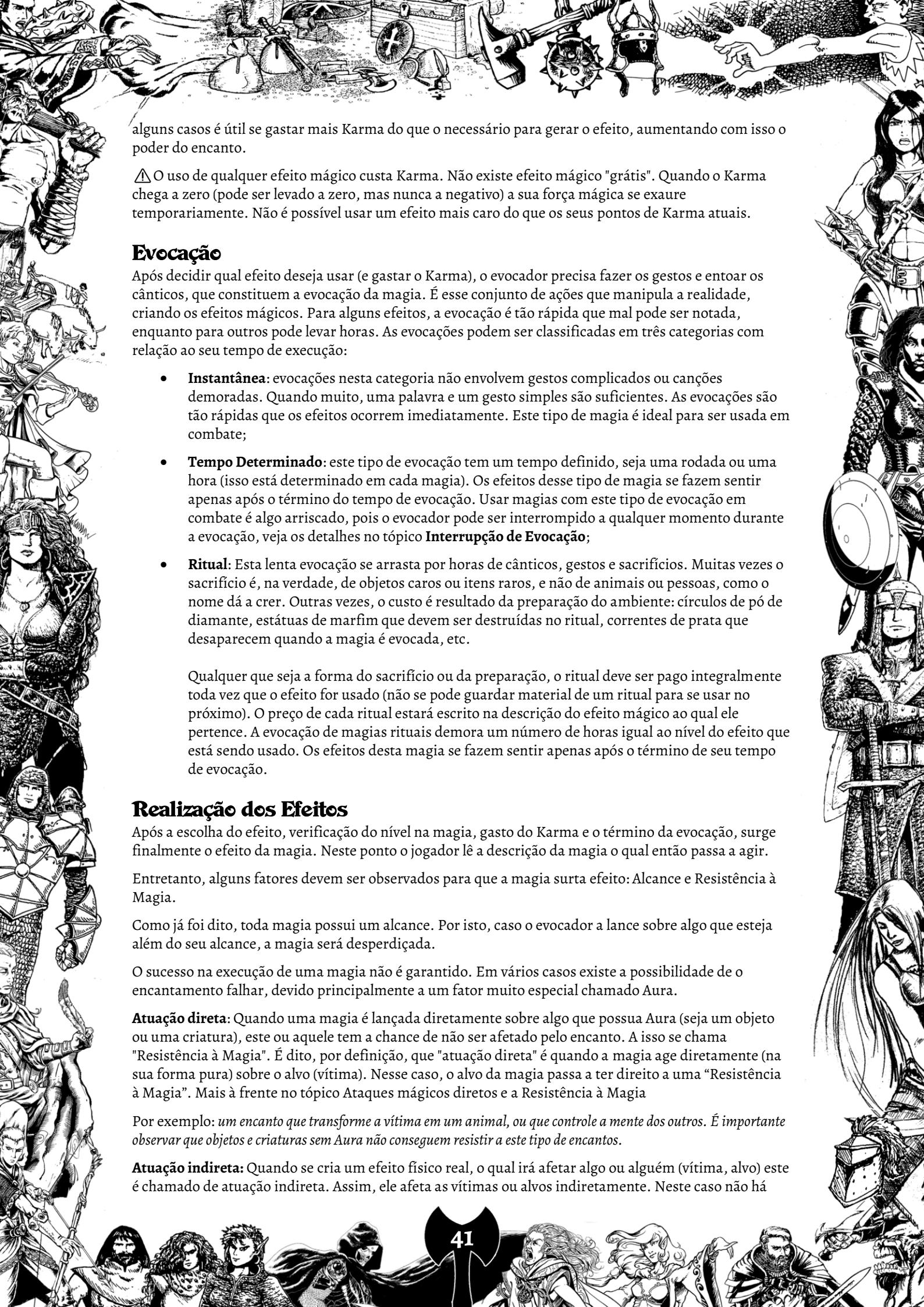
⚠ É extremamente importante notar que o nível de uma magia nunca pode ser maior do que o seu Estágio. Esta é uma restrição extremamente importante, sem a qual o jogo perderia muito de seu equilíbrio.

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 quanto forte uma magia consegue ser realizada e é usada tanto para resolução das magias de Atuação Direta, como as de Atuação Indireta, visto mais à frente.

Usando o Karma

Toda magia possui diversos níveis de poder, chamados de Níveis de Efeito. Quanto maior for esse nível, 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 o nível 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 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 tópico **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 ao nível 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.

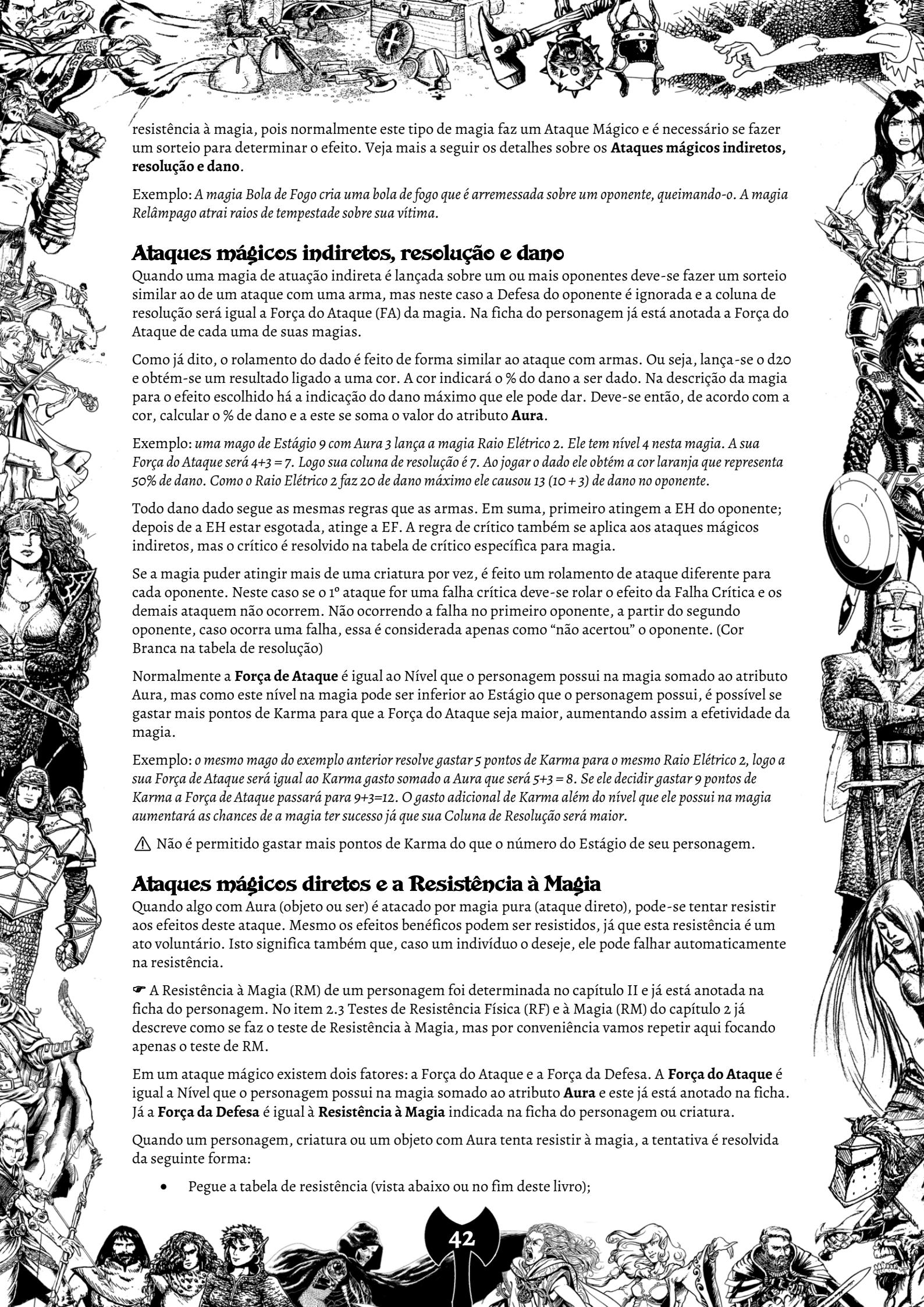
Como já foi dito, toda magia possui um alcance. Por isto, caso o evocador lance sobre algo que esteja além do seu alcance, a magia será desperdiçada.

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 à frente no tópico Ataques mágicos diretos e a Resistência 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 indiretos, resolução e dano**.

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 de um ataque com uma arma, mas neste caso a Defesa do oponente é ignorada e a coluna de resolução será igual a Força do Ataque (FA) da magia. Na ficha do personagem já está anotada a Força do Ataque de cada uma de suas magias.

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. 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. (Cor Branca na tabela de resolução)

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.*

⚠ Não é permitido 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 (RM) de um personagem foi determinada no capítulo II e já está anotada na ficha do personagem. No item 2.3 Testes de Resistência Física (RF) e à Magia (RM) do capítulo 2 já descreve como se faz o teste de Resistência à Magia, mas por conveniência vamos repetir aqui focando apenas o teste de RM.

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 ou criatura.

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 ao cruzamento 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

Tabela de Teste de Resistência

		FORÇA DE ATAQUE																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
F	O	-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							
R	C	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					
A	A	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			
D	E	4	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	19	20
		5	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	
E	D	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
D	E	8	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18
		9	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18
E	D	10	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	18
		11	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17
D	E	12	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	17
		13	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16
E	F	14	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
		15	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15
S	A	16	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15
		17	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
A	S	18	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13		
		19		3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11				
20	A	20		3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11				

deve tentar resistir aos efeitos da magia separadamente.

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 de 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 de 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 dela ter sucesso.

⚠ Note que é impossível gastar mais pontos de Karma do que o número do Estágio de seu personagem.

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.

○ 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.

5.3 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). A técnica de combate Concentração, pode ser usada para impedir essa interrupção. Veja os detalhes dessa técnica no **Capítulo IV**.

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.

Nesse caso, a técnica de combate Concentração, também pode ser usada para impedir a quebra de concentração. Veja os detalhes dessa técnica no **Capítulo IV** do **Livro de Regras** completo.

Evocação de Magias 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 descrição 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.

⚠ 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 quanto 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.

6 Pertences e Afins

Um fator de grande importância para a caracterização dos personagens são suas posses.

☞ Os Arquétipos já possuem pertences iniciais descritos na ficha. Se o Mestre desejar enriquecer os detalhes ou mesmo recompensar os personagens com itens simples, mas úteis, basta consultar o Capítulo referente a Pertences e Afins do **Livro de Regras** completo.

6.1 Sistema Monetário de Tagmar

Em Tagmar, todo o dinheiro circulante é em moedas, que são de 3 tipos: moedas de cobre, prata e ouro. A principal moeda em circulação é a de prata, seguida pela de cobre e, por último, a de ouro. Para efeito de conversão: uma moeda de ouro = 10 moedas de prata = 100 moedas de cobre. Como uma forma de abreviação, será usada as siglas M.O, M.P, e M.C. para moedas de ouro, de prata e de cobre.

6.2 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 preço mais equilibrado, devido à concorrência. Só nos grandes centros (grandes cidades e portos) é que se encontram itens raros e caros.

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 tenha a Habilidade Barganha.

6.3 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. 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;

Difícil: existem dificuldades para se obter o produto; uma guerra entre países vizinhos que dificulta a chegada de suprimentos. O Mestre do Jogo pode exigir que um personagem tente rolar um Comércio Difícil para obter o produto. Mesmo que seja encontrado, ele custará o dobro do preço normal;

Absurda: a situação é terrível. Isto se aplica a procura de produtos em meio a uma guerra, cerco ou outra situação muito perigosa. Pouquíssimas pessoas terão o produto procurado e mesmo essas pessoas não desejarião vender estes produtos. Um Comércio Absurdo 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 normal.

☞ Para ter uma base de preços, consulte as tabelas do Capítulo de Pertences e Afins do **Livro de Regras** completo.

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	
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	
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	
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	
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	
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	
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	
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	
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	
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	
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 ATAQUE																											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20							
FO R Ç A D E F E S A	-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										
	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								
	7	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18								
	8	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18								
	9	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17								
	10	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17								
	11	4	5	5	6	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17								
	12	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16								
	13	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15								
	14	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15								
	15		3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14								
	16			3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13								
	17				3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12								
	18					3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11								
	19						3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10								
	20							3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10							

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 incapacitado 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 atordoia o inimigo, impedindo de realizar seu próximo ataque.	Tropeço 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 impõe 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 nocautear 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 à dores.	75%. Um dos braços é deslocado com o golpe, ficando inutilizado por 7 dias.	75%. Golpe na cabeça atordoia 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 30°	1
Piso inclinado 45°	2
Piso inclinado 60° (Pode necessitar de apoio para escalada).	3
Piso inclinado 90° (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
Arcia 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