



RPG

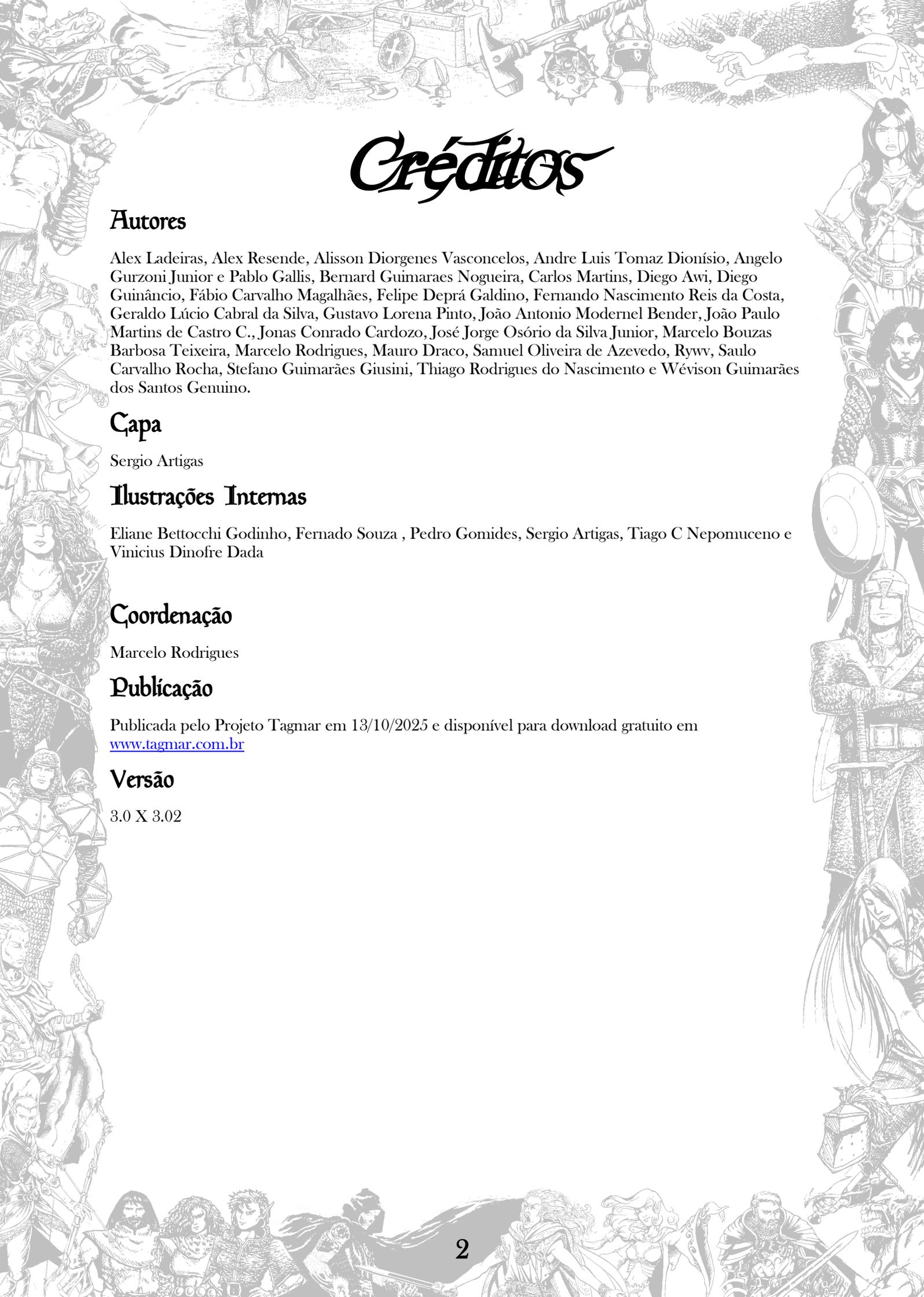
Tagmar



Novidades do Tagmar 3
Edição Revisada

ARTIGAS
2024

Novidades do Tagmar 3
Edição Revisada



Créditos

Autores

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

Capa

Sergio Artigas

Ilustrações Internas

Eliane Bettocchi Godinho, Fernando Souza , Pedro Gomides, Sergio Artigas, Tiago C Nepomuceno e Vinicius Dinofre Dada

Coordenação

Marcelo Rodrigues

Publicação

Publicada pelo Projeto Tagmar em 13/10/2025 e disponível para download gratuito em www.tagmar.com.br

Versão

3.0 X 3.02

Licenciamento

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

Você pode:

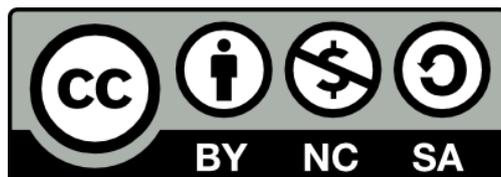
- Imprimir, Copiar inteiramente este livro (incluído fotocópias), distribuir, exibir;
- Criar obras derivadas.

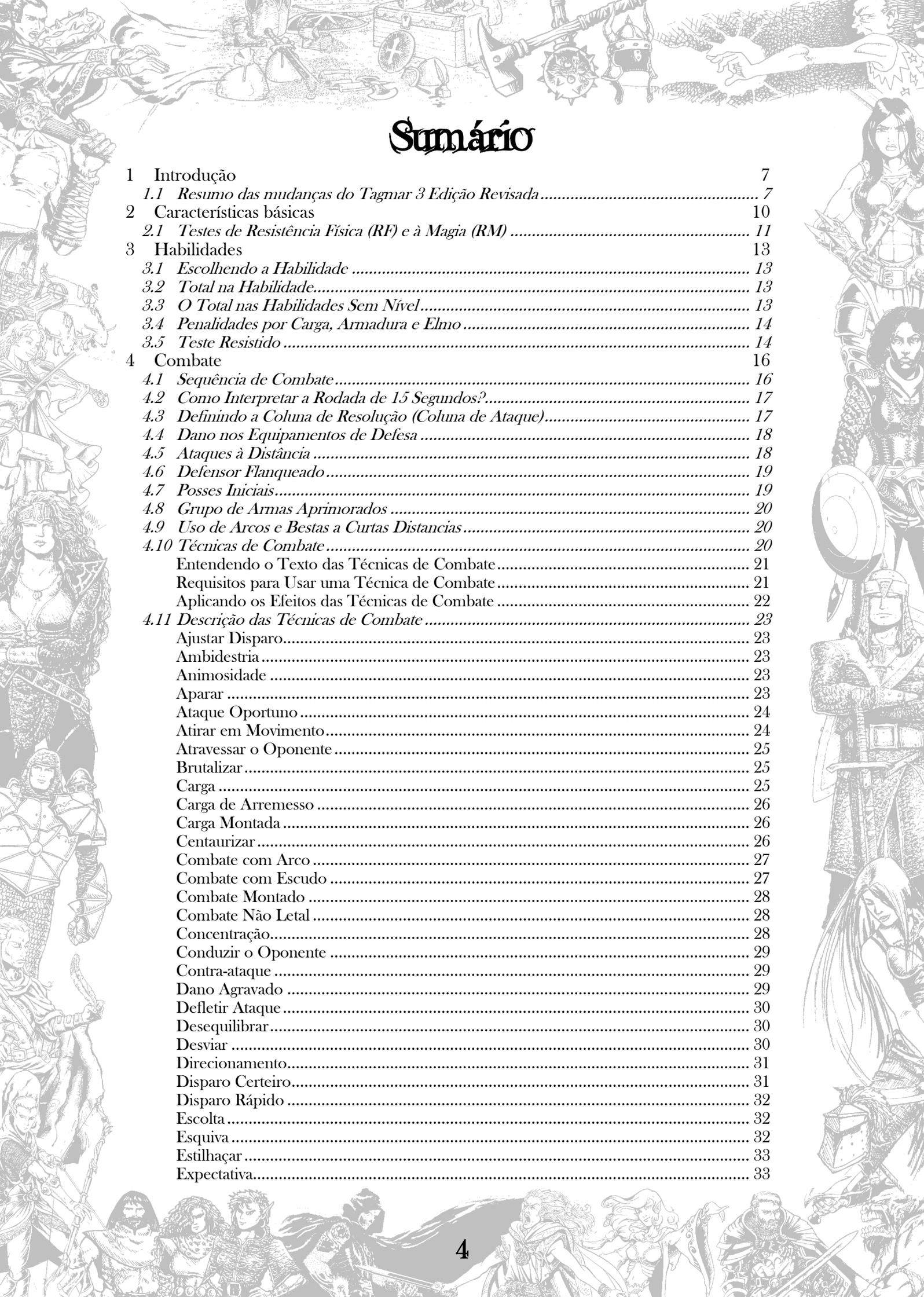
Sob as seguintes condições:

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

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

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



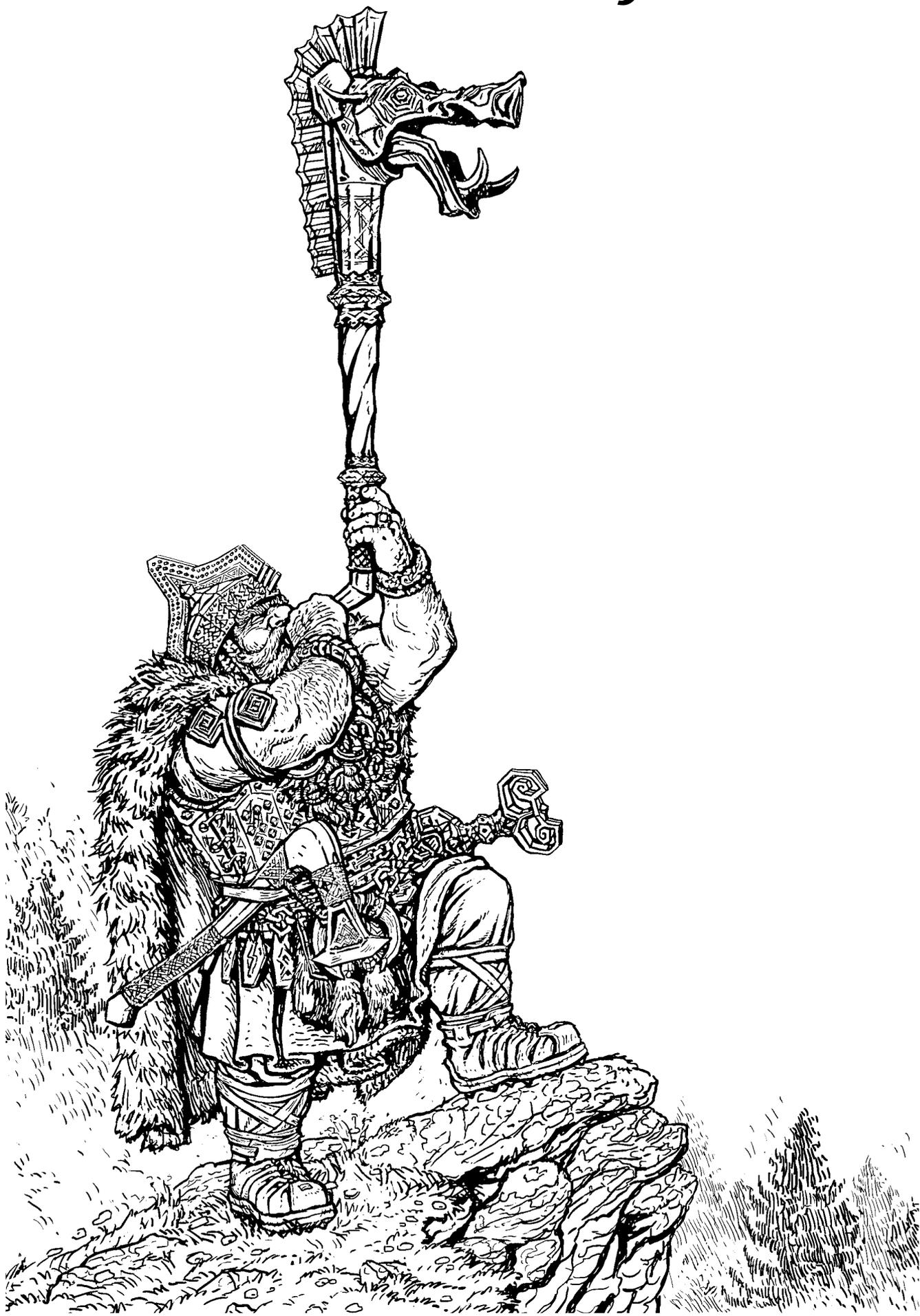


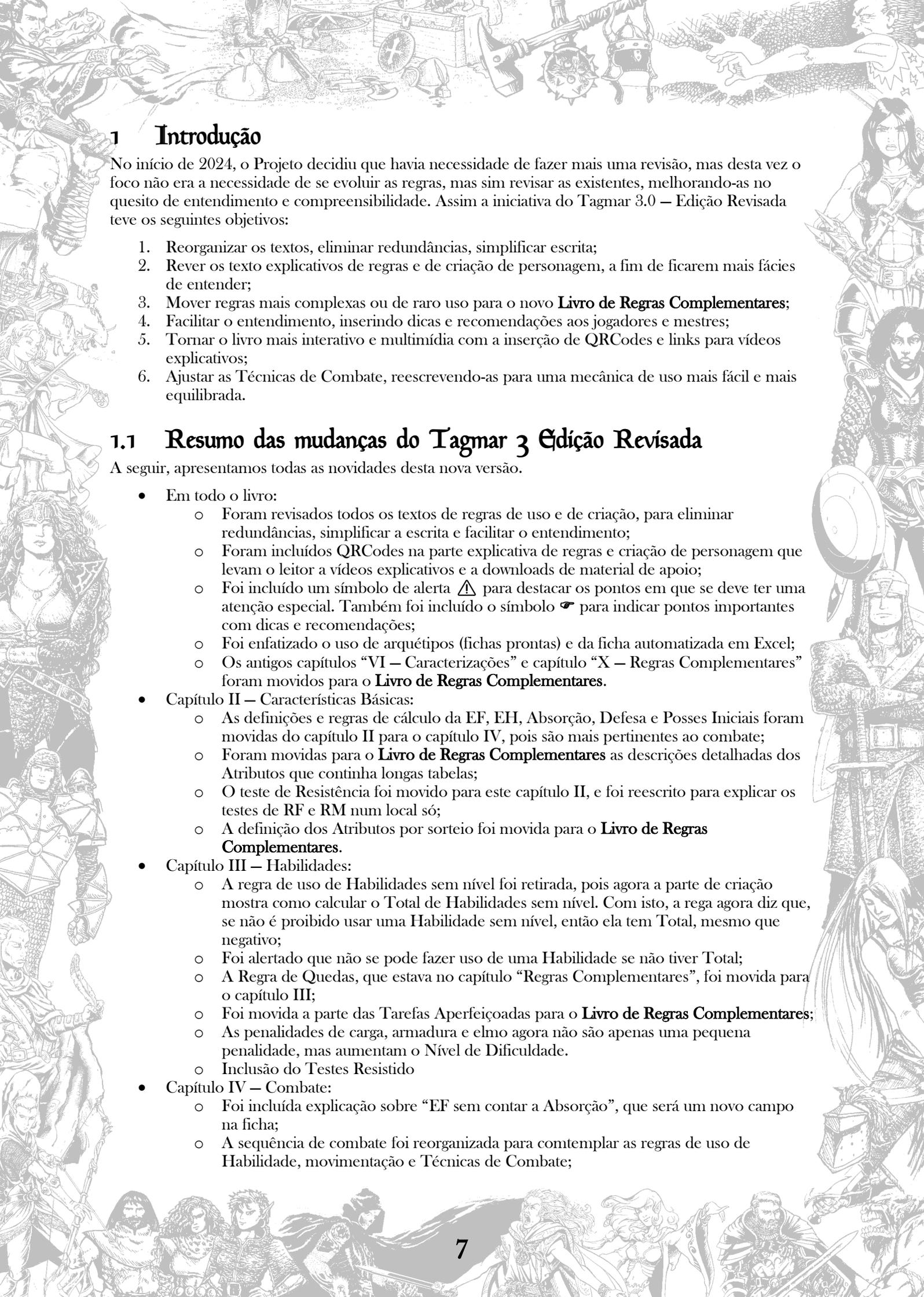
Sumário

1	Introdução	7
1.1	Resumo das mudanças do Tagmar 3 Edição Revisada	7
2	Características básicas	10
2.1	Testes de Resistência Física (RF) e à Magia (RM)	11
3	Habilidades	13
3.1	Escolhendo a Habilidade	13
3.2	Total na Habilidade	13
3.3	O Total nas Habilidades Sem Nível	13
3.4	Penalidades por Carga, Armadura e Elmo	14
3.5	Teste Resistido	14
4	Combate	16
4.1	Sequência de Combate	16
4.2	Como Interpretar a Rodada de 15 Segundos?	17
4.3	Definindo a Coluna de Resolução (Coluna de Ataque)	17
4.4	Dano nos Equipamentos de Defesa	18
4.5	Ataques à Distância	18
4.6	Defensor Flanqueado	19
4.7	Posses Iniciais	19
4.8	Grupo de Armas Aprimorados	20
4.9	Uso de Arcos e Bestas a Curtas Distancias	20
4.10	Técnicas de Combate	20
	Entendendo o Texto das Técnicas de Combate	21
	Requisitos para Usar uma Técnica de Combate	21
	Aplicando os Efeitos das Técnicas de Combate	22
4.11	Descrição das Técnicas de Combate	23
	Ajustar Disparo	23
	Ambidestria	23
	Animosidade	23
	Aparar	23
	Ataque Oportuno	24
	Atirar em Movimento	24
	Atravessar o Oponente	25
	Brutalizar	25
	Carga	25
	Carga de Arremesso	26
	Carga Montada	26
	Centaurizar	26
	Combate com Arco	27
	Combate com Escudo	27
	Combate Montado	28
	Combate Não Letal	28
	Concentração	28
	Conduzir o Oponente	29
	Contra-ataque	29
	Dano Agravado	29
	Defletir Ataque	30
	Desequilibrar	30
	Desviar	30
	Direcionamento	31
	Disparo Certo	31
	Disparo Rápido	32
	Escolta	32
	Esquiva	32
	Estilhaçar	33
	Expectativa	33

Explorar Fraqueza	34
Flechadas Múltiplas	34
Força Interior	34
Fúria	35
Golpe Duplo	35
Golpe Giratório	36
Golpe Letal	36
Heroísmo	36
Imprevisibilidade	37
Inibir Ataques	37
Intimidar	37
Leitura da Batalha	38
Luta às Cegas	38
Mira	38
Posicionamento	39
Postura Defensiva	39
Postura Ofensiva	39
Pressionar o Oponente	39
Provocar	40
Pugilato	41
Remover Debilitações	41
Resguardar	41
Resistência à Dor	42
Resistência Extrema	42
Retalhar	42
Ricochetear	43
Sangramento	43
Segundo Fôlego	43
Voz de Comando	44
<i>4.12 Adquirindo Técnicas de Combate</i>	<i>44</i>
Lista das Técnicas de Combate	45

Introdução





1 Introdução

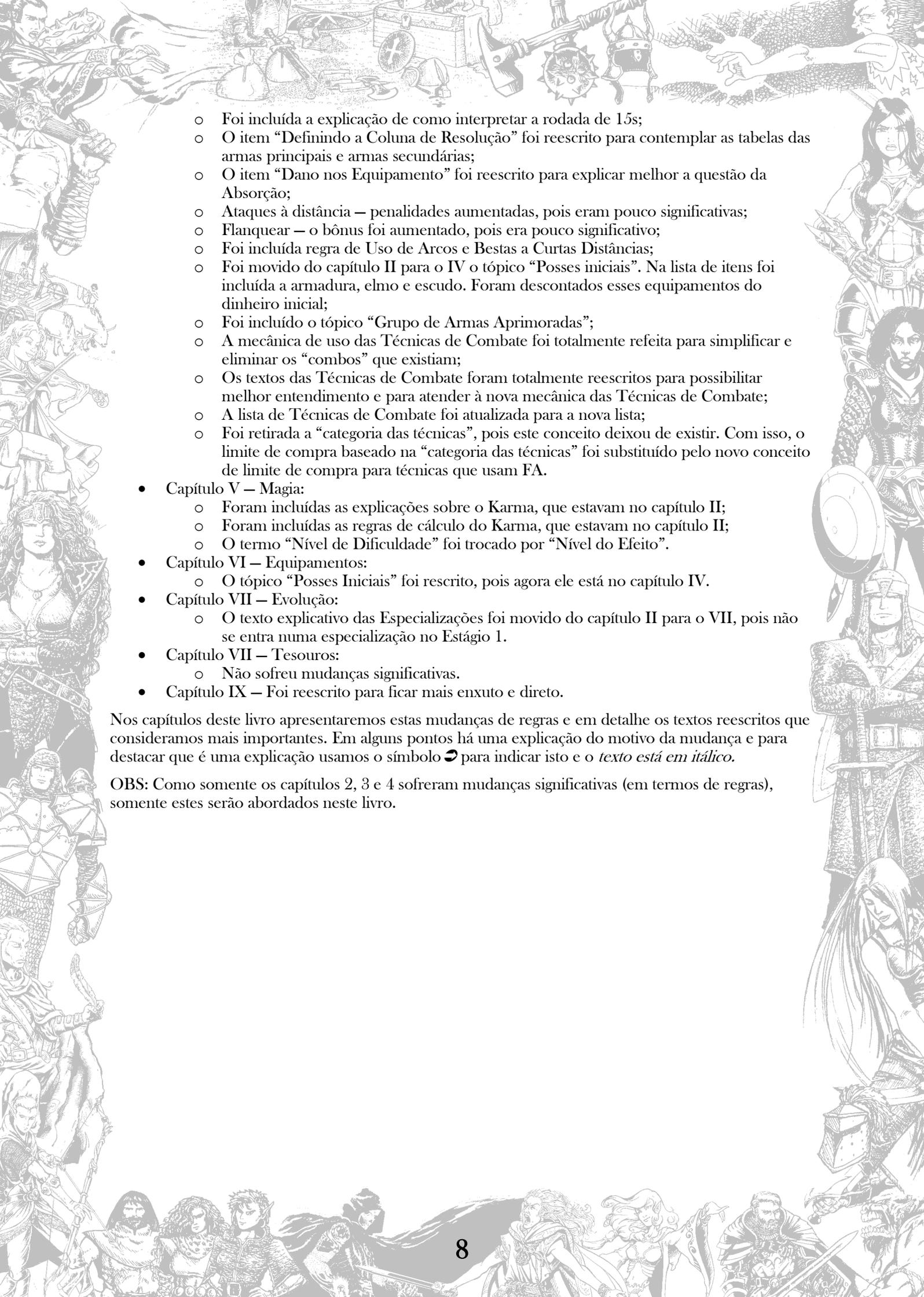
No início de 2024, o Projeto decidiu que havia necessidade de fazer mais uma revisão, mas desta vez o foco não era a necessidade de se evoluir as regras, mas sim revisar as existentes, melhorando-as no quesito de entendimento e compreensibilidade. Assim a iniciativa do Tagmar 3.0 – Edição Revisada teve os seguintes objetivos:

1. Reorganizar os textos, eliminar redundâncias, simplificar escrita;
2. Rever os texto explicativos de regras e de criação de personagem, a fim de ficarem mais fácies de entender;
3. Mover regras mais complexas ou de raro uso para o novo **Livro de Regras Complementares**;
4. Facilitar o entendimento, inserindo dicas e recomendações aos jogadores e mestres;
5. Tornar o livro mais interativo e multimídia com a inserção de QR Codes e links para vídeos explicativos;
6. Ajustar as Técnicas de Combate, reescrevendo-as para uma mecânica de uso mais fácil e mais equilibrada.

1.1 Resumo das mudanças do Tagmar 3 Edição Revisada

A seguir, apresentamos todas as novidades desta nova versão.

- Em todo o livro:
 - Foram revisados todos os textos de regras de uso e de criação, para eliminar redundâncias, simplificar a escrita e facilitar o entendimento;
 - Foram incluídos QR Codes na parte explicativa de regras e criação de personagem que levam o leitor a vídeos explicativos e a downloads de material de apoio;
 - Foi incluído um símbolo de alerta  para destacar os pontos em que se deve ter uma atenção especial. Também foi incluído o símbolo  para indicar pontos importantes com dicas e recomendações;
 - Foi enfatizado o uso de arquétipos (fichas prontas) e da ficha automatizada em Excel;
 - Os antigos capítulos “VI – Caracterizações” e capítulo “X – Regras Complementares” foram movidos para o **Livro de Regras Complementares**.
- Capítulo II – Características Básicas:
 - As definições e regras de cálculo da EF, EH, Absorção, Defesa e Posses Iniciais foram movidas do capítulo II para o capítulo IV, pois são mais pertinentes ao combate;
 - Foram movidas para o **Livro de Regras Complementares** as descrições detalhadas dos Atributos que continha longas tabelas;
 - O teste de Resistência foi movido para este capítulo II, e foi reescrito para explicar os testes de RF e RM num local só;
 - A definição dos Atributos por sorteio foi movida para o **Livro de Regras Complementares**.
- Capítulo III – Habilidades:
 - A regra de uso de Habilidades sem nível foi retirada, pois agora a parte de criação mostra como calcular o Total de Habilidades sem nível. Com isto, a regra agora diz que, se não é proibido usar uma Habilidade sem nível, então ela tem Total, mesmo que negativo;
 - Foi alertado que não se pode fazer uso de uma Habilidade se não tiver Total;
 - A Regra de Quedas, que estava no capítulo “Regras Complementares”, foi movida para o capítulo III;
 - Foi movida a parte das Tarefas Aperfeiçoadas para o **Livro de Regras Complementares**;
 - As penalidades de carga, armadura e elmo agora não são apenas uma pequena penalidade, mas aumentam o Nível de Dificuldade.
 - Inclusão do Testes Resistido
- Capítulo IV – Combate:
 - Foi incluída explicação sobre “EF sem contar a Absorção”, que será um novo campo na ficha;
 - A sequência de combate foi reorganizada para contemplar as regras de uso de Habilidade, movimentação e Técnicas de Combate;

- 
- Foi incluída a explicação de como interpretar a rodada de 15s;
 - O item “Definindo a Coluna de Resolução” foi reescrito para contemplar as tabelas das armas principais e armas secundárias;
 - O item “Dano nos Equipamentos” foi reescrito para explicar melhor a questão da Absorção;
 - Ataques à distância – penalidades aumentadas, pois eram pouco significativas;
 - Flanquear – o bônus foi aumentado, pois era pouco significativo;
 - Foi incluída regra de Uso de Arcos e Bestas a Curtas Distâncias;
 - Foi movido do capítulo II para o IV o tópico “Posses iniciais”. Na lista de itens foi incluída a armadura, elmo e escudo. Foram descontados esses equipamentos do dinheiro inicial;
 - Foi incluído o tópico “Grupo de Armas Aprimoradas”;
 - A mecânica de uso das Técnicas de Combate foi totalmente refeita para simplificar e eliminar os “combos” que existiam;
 - Os textos das Técnicas de Combate foram totalmente reescritos para possibilitar melhor entendimento e para atender à nova mecânica das Técnicas de Combate;
 - A lista de Técnicas de Combate foi atualizada para a nova lista;
 - Foi retirada a “categoria das técnicas”, pois este conceito deixou de existir. Com isso, o limite de compra baseado na “categoria das técnicas” foi substituído pelo novo conceito de limite de compra para técnicas que usam FA.
 - Capítulo V – Magia:
 - Foram incluídas as explicações sobre o Karma, que estavam no capítulo II;
 - Foram incluídas as regras de cálculo do Karma, que estavam no capítulo II;
 - O termo “Nível de Dificuldade” foi trocado por “Nível do Efeito”.
 - Capítulo VI – Equipamentos:
 - O tópico “Posses Iniciais” foi reescrito, pois agora ele está no capítulo IV.
 - Capítulo VII – Evolução:
 - O texto explicativo das Especializações foi movido do capítulo II para o VII, pois não se entra numa especialização no Estágio 1.
 - Capítulo VII – Tesouros:
 - Não sofreu mudanças significativas.
 - Capítulo IX – Foi reescrito para ficar mais enxuto e direto.

Nos capítulos deste livro apresentaremos estas mudanças de regras e em detalhe os textos reescritos que consideramos mais importantes. Em alguns pontos há uma explicação do motivo da mudança e para destacar que é uma explicação usamos o símbolo ➡ para indicar isto e o *texto está em itálico*.

OBS: Como somente os capítulos 2, 3 e 4 sofreram mudanças significativas (em termos de regras), somente estes serão abordados neste livro.

Características básicas



2 Características básicas

Este capítulo sofreu muito poucas mudanças:

- As definições e regras de cálculo da EF, EH, Absorção, Defesa e Posses Iniciais foram movidas do capítulo II para o capítulo IV, pois são mais pertinentes ao combate;
- Foram movidas para o **Livro de Regras Complementares** as descrições detalhadas dos Atributos que continha longas tabelas;
- O teste de Resistência foi movido para este capítulo II, e foi reescrito para explicar os testes de RF e RM num local só;
- A definição dos Atributos por sorteio foi movida para o **Livro de Regras Complementares**.

⇒ A mudança de lugar da EF, EH, Absorção, Defesa e Posses Iniciais, foram feitas para que durante a criação de personagem, o jogador não tivesse que ficar folheando várias páginas entre os capítulos 2 e 4. Juntar tudo melhorou o manuseio do livro.

⇒ O Tagmar 2 trouxe a mecânica de criação de personagens por pontos, mas manteve a antiga por sorteio. No Tagmar 3 Edição Revisada esta regra por sorteio foi movida para o **Livro de Regras Complementares** a fim de enfatizar que a mecânica por pontos deve ser a mais indicada.



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

➤ Esta regra já estava no capítulo 4 e 5 e foi reescrita para um melhor entendimento para uso em testes de RF e RM. Foi movida para este capítulo, pois os atributos da Resistência Física (RF) e à Magia (RM) estão neste capítulo, logo faz mais sentido estar aqui. Abaixo segue o novo texto:

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 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.

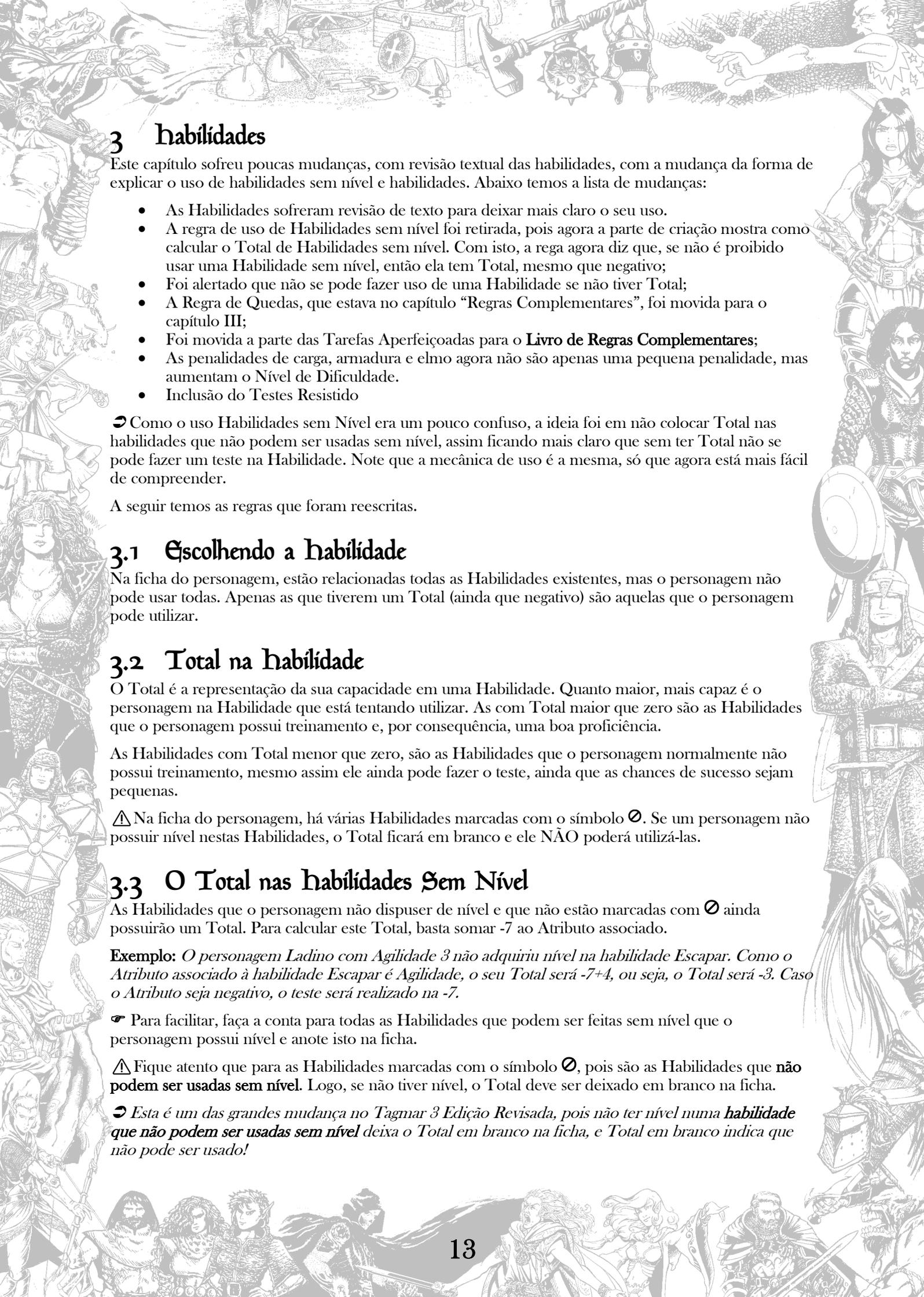
Tabela de Teste de Resistência

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

Habilidades



©NICIUS 2016



3 Habilidades

Este capítulo sofreu poucas mudanças, com revisão textual das habilidades, com a mudança da forma de explicar o uso de habilidades sem nível e habilidades. Abaixo temos a lista de mudanças:

- As Habilidades sofreram revisão de texto para deixar mais claro o seu uso.
- A regra de uso de Habilidades sem nível foi retirada, pois agora a parte de criação mostra como calcular o Total de Habilidades sem nível. Com isto, a regra agora diz que, se não é proibido usar uma Habilidade sem nível, então ela tem Total, mesmo que negativo;
- Foi alertado que não se pode fazer uso de uma Habilidade se não tiver Total;
- A Regra de Quedas, que estava no capítulo “Regras Complementares”, foi movida para o capítulo III;
- Foi movida a parte das Tarefas Aperfeiçoadas para o **Livro de Regras Complementares**;
- As penalidades de carga, armadura e elmo agora não são apenas uma pequena penalidade, mas aumentam o Nível de Dificuldade.
- Inclusão do Testes Resistido

➤ Como o uso Habilidades sem Nível era um pouco confuso, a ideia foi em não colocar Total nas habilidades que não podem ser usadas sem nível, assim ficando mais claro que sem ter Total não se pode fazer um teste na Habilidade. Note que a mecânica de uso é a mesma, só que agora está mais fácil de compreender.

A seguir temos as regras que foram reescritas.

3.1 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.

3.2 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 \emptyset . Se um personagem não possuir nível nestas Habilidades, o Total ficará em branco e ele **NÃO** poderá utilizá-las.

3.3 O Total nas habilidades Sem Nível

As Habilidades que o personagem não dispuser de nível e que não estão marcadas com \emptyset ainda possuirão um Total. Para calcular este Total, basta somar -7 ao Atributo associado.

Exemplo: *O personagem Ladino com Agilidade 3 não adquiriu nível na habilidade Escapar. Como o Atributo associado à habilidade Escapar é Agilidade, o seu Total será -7+4, ou seja, o Total será -3. Caso o Atributo seja negativo, o teste será realizado na -7.*

☞ Para facilitar, faça a conta para todas as Habilidades que podem ser feitas sem nível que o personagem possui nível e anote isto na ficha.

⚠ Fique atento que para as Habilidades marcadas com o símbolo \emptyset , pois são as Habilidades que **não podem ser usadas sem nível**. Logo, se não tiver nível, o Total deve ser deixado em branco na ficha.

➤ *Esta é um das grandes mudança no Tagmar 3 Edição Revisada, pois não ter nível numa **habilidade que não podem ser usadas sem nível** deixa o Total em branco na ficha, e Total em branco indica que não pode ser usado!*

3.4 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 simbólica informando se ela recebe penalidades por carga, armadura ou pelo uso de um elmo. O Mestre deverá verificar na ficha do jogador se ele se enquadra em alguma das situações e aplicar **APENAS O PIOR MODIFICADOR**, não todos. Detalhes adicionais, se existirem, são apresentados no corpo da descrição da Habilidade e indicados por um asterisco ao lado do tipo de penalidade. Da mesma forma, o Mestre pode julgar se algum equipamento em específico não atribuirá penalidade ao personagem, mesmo que sua categoria geral diga o contrário.

Penalidade por carga (🐴) ou por uso de armadura (🛡️)

Carga/armadura leve: sem penalidade.

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

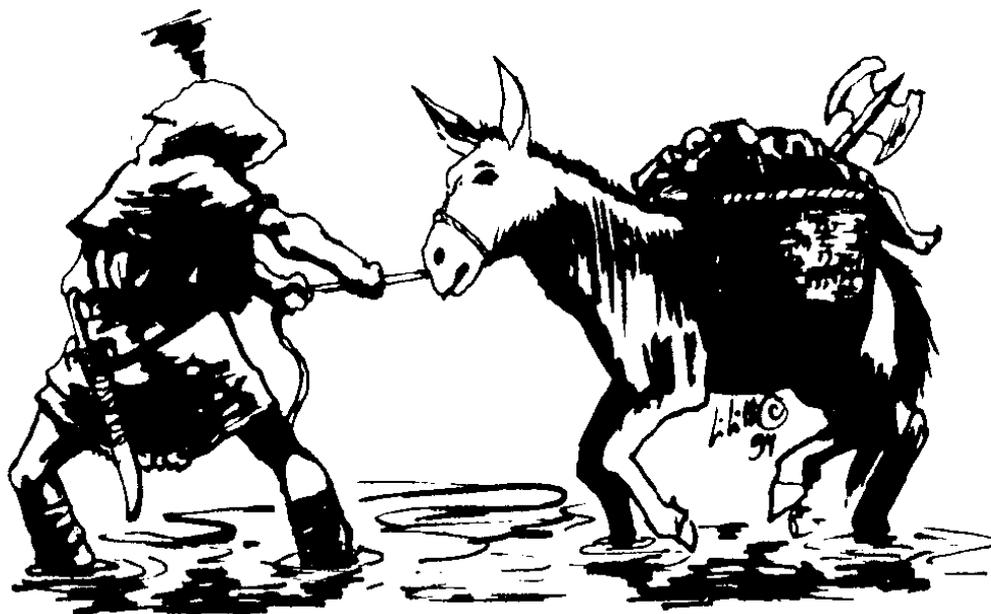
Carga/armadura pesada: 2 a mais no Nível de Dificuldade.

Penalidade pelo uso de um elmo ou equivalente (👑)

Elmo aberto: 1 a mais no Nível de Dificuldade.

Elmo fechado: 2 a mais no Nível de Dificuldade.

➡ *Note que agora no Tagmar 3 Edição Revisada a penalidade de carga não é mais uma penalidade em colunas, mas sim no nível de dificuldade, que é bem mais punitivo.*



3.5 Teste Resistido

➡ *No Tagmar 3 há várias habilidades que citam o Teste Resistido, mas simplesmente a regra para isto não existia! Abaixo temos o texto desta regra que foi incluída no Tagmar 3 Edição Revisada.*

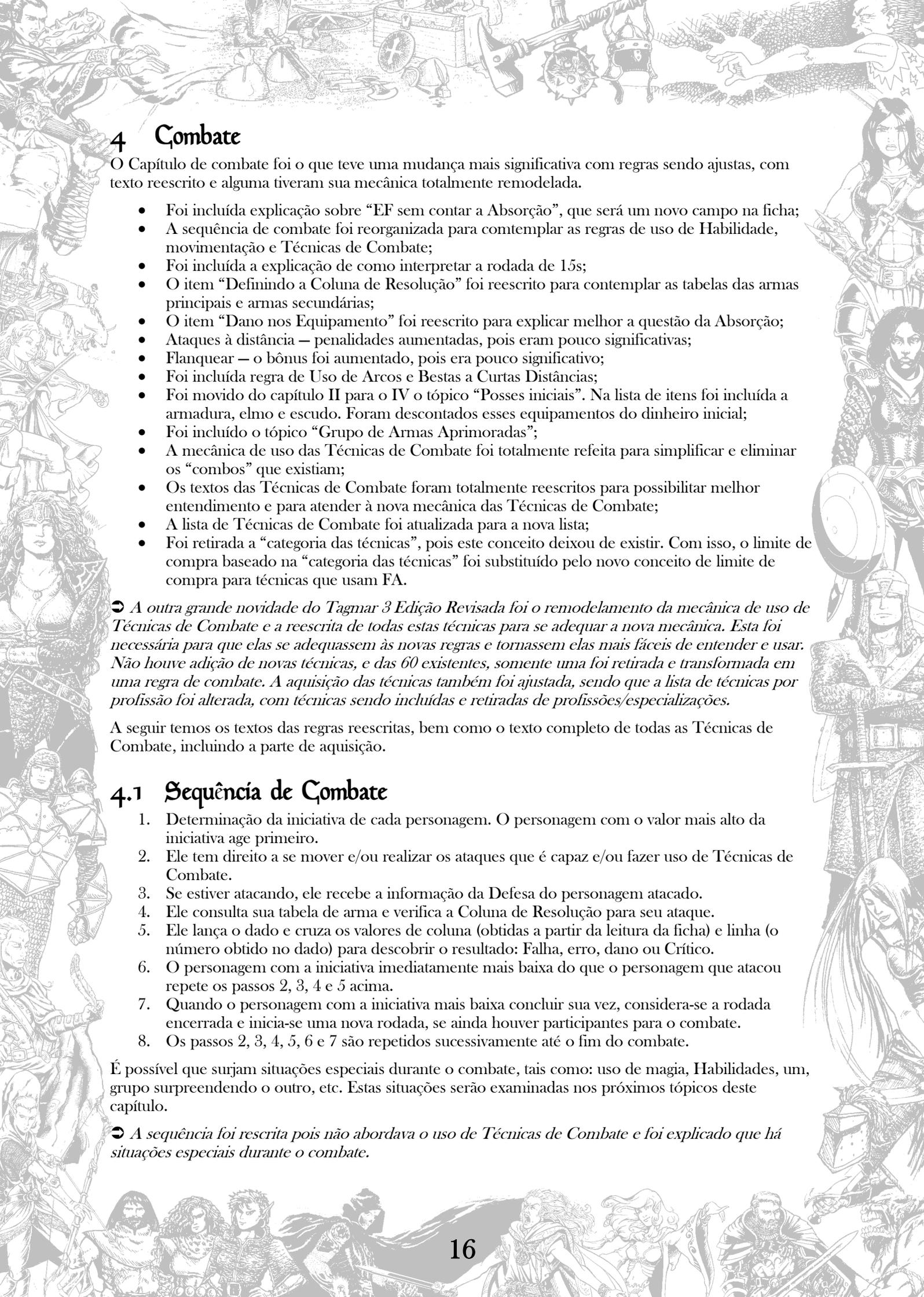
Em algumas Habilidades há a possibilidade de se fazer um Teste Resistido. Este tipo de teste faz uso da tabela Teste de Resistência descrita no tópico **Testes de Resistência Física (RF)** e à **Magia (RM)**, e serve para confrontar a Habilidade de um personagem contra a Habilidade de um oponente.

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.

Combate



Ferdinand



4 Combate

O Capítulo de combate foi o que teve uma mudança mais significativa com regras sendo ajustas, com texto reescrito e alguma tiveram sua mecânica totalmente remodelada.

- Foi incluída explicação sobre “EF sem contar a Absorção”, que será um novo campo na ficha;
- A sequência de combate foi reorganizada para contemplar as regras de uso de Habilidade, movimentação e Técnicas de Combate;
- Foi incluída a explicação de como interpretar a rodada de 15s;
- O item “Definindo a Coluna de Resolução” foi reescrito para contemplar as tabelas das armas principais e armas secundárias;
- O item “Dano nos Equipamento” foi reescrito para explicar melhor a questão da Absorção;
- Ataques à distância – penalidades aumentadas, pois eram pouco significativas;
- Flanquear – o bônus foi aumentado, pois era pouco significativo;
- Foi incluída regra de Uso de Arcos e Bestas a Curtas Distâncias;
- Foi movido do capítulo II para o IV o tópico “Posses iniciais”. Na lista de itens foi incluída a armadura, elmo e escudo. Foram descontados esses equipamentos do dinheiro inicial;
- Foi incluído o tópico “Grupo de Armas Aprimoradas”;
- A mecânica de uso das Técnicas de Combate foi totalmente refeita para simplificar e eliminar os “combos” que existiam;
- Os textos das Técnicas de Combate foram totalmente reescritos para possibilitar melhor entendimento e para atender à nova mecânica das Técnicas de Combate;
- A lista de Técnicas de Combate foi atualizada para a nova lista;
- Foi retirada a “categoria das técnicas”, pois este conceito deixou de existir. Com isso, o limite de compra baseado na “categoria das técnicas” foi substituído pelo novo conceito de limite de compra para técnicas que usam FA.

➤ *A outra grande novidade do Tagmar 3 Edição Revisada foi o remodelamento da mecânica de uso de Técnicas de Combate e a reescrita de todas estas técnicas para se adequar a nova mecânica. Esta foi necessária para que elas se adequassem às novas regras e tornassem elas mais fáceis de entender e usar. Não houve adição de novas técnicas, e das 60 existentes, somente uma foi retirada e transformada em uma regra de combate. A aquisição das técnicas também foi ajustada, sendo que a lista de técnicas por profissão foi alterada, com técnicas sendo incluídas e retiradas de profissões/especializações.*

A seguir temos os textos das regras reescritas, bem como o texto completo de todas as Técnicas de Combate, incluindo a parte de aquisição.

4.1 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.

➤ *A sequência foi reescrita pois não abordava o uso de Técnicas de Combate e foi explicado que há situações especiais durante o combate.*

4.2 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.

⇒ Sempre houve uma crítica à rodada de 15 segundos, então aqui deixa mais claro como isto se dá.

4.3 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

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
<i>Dano (%)</i>				<i>Dano (%)</i>				<i>Dano (%)</i>				<i>Dano (%)</i>			
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

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 L1 você deve consultar a informação na tabela do machado de batalha. Olhando para a imagem abaixo, verificamos que para o machado de batalha, o cruzamento da linha 1 com a coluna L tem o valor 3. Então a sua Coluna da Tabela de Resolução será igual a 3.

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**.

⇒ *Aqui temos outra novidade. Semelhante às 21 colunas do Tagmar 1, agora temos estas pequenas tabelas que eliminam a necessidade de fazer contas.*

4.4 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.

Após o 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.

⇒ *O esclarecimento dessa questão foi essencial, já que ela gerava muitas dúvidas e discussões.*

4.5 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.

⇒ *Aqui as penalidade foram aumentadas, pois estavam pequenas.*

4.6 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.

FE	F	FD
E	Defensor	D
CE	C	CD

Exemplo: Se um atacante estiver no flanco FE e o outro no flanco CD, ambos ganham o bônus +3. 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.

⇒ Aqui o bônus foi aumentado, pois era pequeno.

4.7 Posses Iniciais

⇒ Este item foi remodelado e movido para o capítulo IV. Com esta nova abordagem, foi incluído os equipamentos de defesa para quem está fazendo o personagem novo tem a oportunidade de pegar um conjunto de pertences e já saber a Defesa Base e a Absorção.

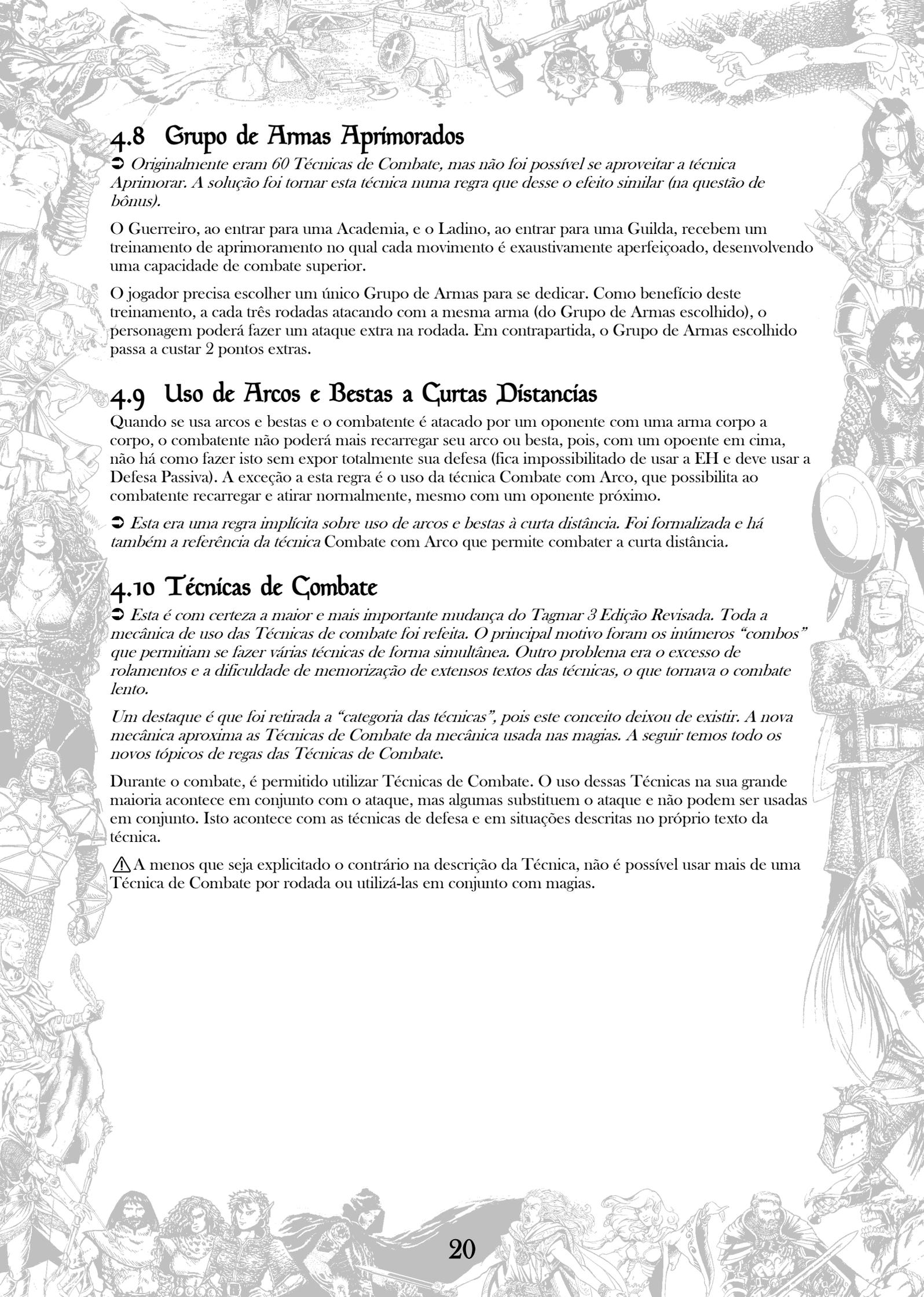
Cada personagem começará suas aventuras com uma determinada lista de equipamentos e dinheiro, de acordo com sua profissão, conforme a tabela a seguir. Anote estes itens no campo “Pertences & Afins” da ficha do personagem.

Profissões	Equipamentos	Defesa Base	Absorção
Bardo	Armadura de couro rígido, roupa comum, calçado comum, cinto, mochila de couro, cantil, lanterna a óleo, capa, chapéu, instrumento musical, uma arma de dano máximo 16 e 5 M.P.	L2	+12
Guerreiro	Armadura de couro rígido, escudo pequeno, elmo aberto, roupa comum, botas, mochila de couro, cantil, cinto, uma arma de dano máximo 16 e 1 M.P.	L3	+18
Ladino	Armadura de couro rígido, escudo pequeno, roupa comum, calçado comum, mochila de couro, navalha, 10 pitons para alpinismo, manto com capuz, 20 metros de corda, uma arma de dano máximo 12 e 3 M.P.	L3	+16
Mago	Roupa comum, calçado comum, mochila de couro, manto com capuz, cinto, pedreiras, mochila de couro, pena e tinta, pergaminho, uma arma de dano máximo 8 e 15 M.P.	L0	0
Rastreador	Armadura de couro rígido, roupa comum, botas, mochila de couro, cinto, pedreiras, capa, par de luvas, uma arma de dano máximo 16 e 5 M.P.	L2	+12
Sacerdote	Armadura de couro rígido, escudo pequeno, elmo aberto, roupa comum, calçado comum ou botas, mochila de couro, símbolo sagrado de ferro, água abençoada, manto com capuz, cinto, pedreiras, uma arma de dano máximo 16 e 1 M.P.	L3	+18

OBS: As colunas “Defesa Base” e “Absorção” serão usadas no item **Determinando a Defesa e Absorção**

⚠ Note que a arma citada na tabela acima deve ser escolhida na tabela de armas que consta na tabela de armas, mas só é permitido escolher uma arma com o **dano máximo indicado**. Esta arma é considerada uma herança de família e o jogador nunca irá vendê-la.

👉 É recomendado fortemente que os jogadores peguem estes equipamentos e dinheiro da tabela acima, pois facilitará muito a criação do personagem. Mas caso desejem, **com exceção da arma**, o jogador pode optar em **não** escolher estes equipamentos da tabela acima e receber 20 M.P., devendo, neste caso, fazer a sua própria compra de equipamentos. Os preços dos equipamentos podem ser vistos no Livro de Regas.



4.8 Grupo de Armas Aprimorados

☞ *Originalmente eram 60 Técnicas de Combate, mas não foi possível se aproveitar a técnica Aprimorar. A solução foi tornar esta técnica numa regra que desse o efeito similar (na questão de bônus).*

O Guerreiro, ao entrar para uma Academia, e o Ladino, ao entrar para uma Guilda, recebem um treinamento de aprimoramento no qual cada movimento é exaustivamente aperfeiçoado, desenvolvendo uma capacidade de combate superior.

O jogador precisa escolher um único Grupo de Armas para se dedicar. Como benefício deste treinamento, a cada três rodadas atacando com a mesma arma (do Grupo de Armas escolhido), o personagem poderá fazer um ataque extra na rodada. Em contrapartida, o Grupo de Armas escolhido passa a custar 2 pontos extras.

4.9 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.

☞ *Esta era uma regra implícita sobre uso de arcos e bestas à curta distância. Foi formalizada e há também a referência da técnica Combate com Arco que permite combater a curta distância.*

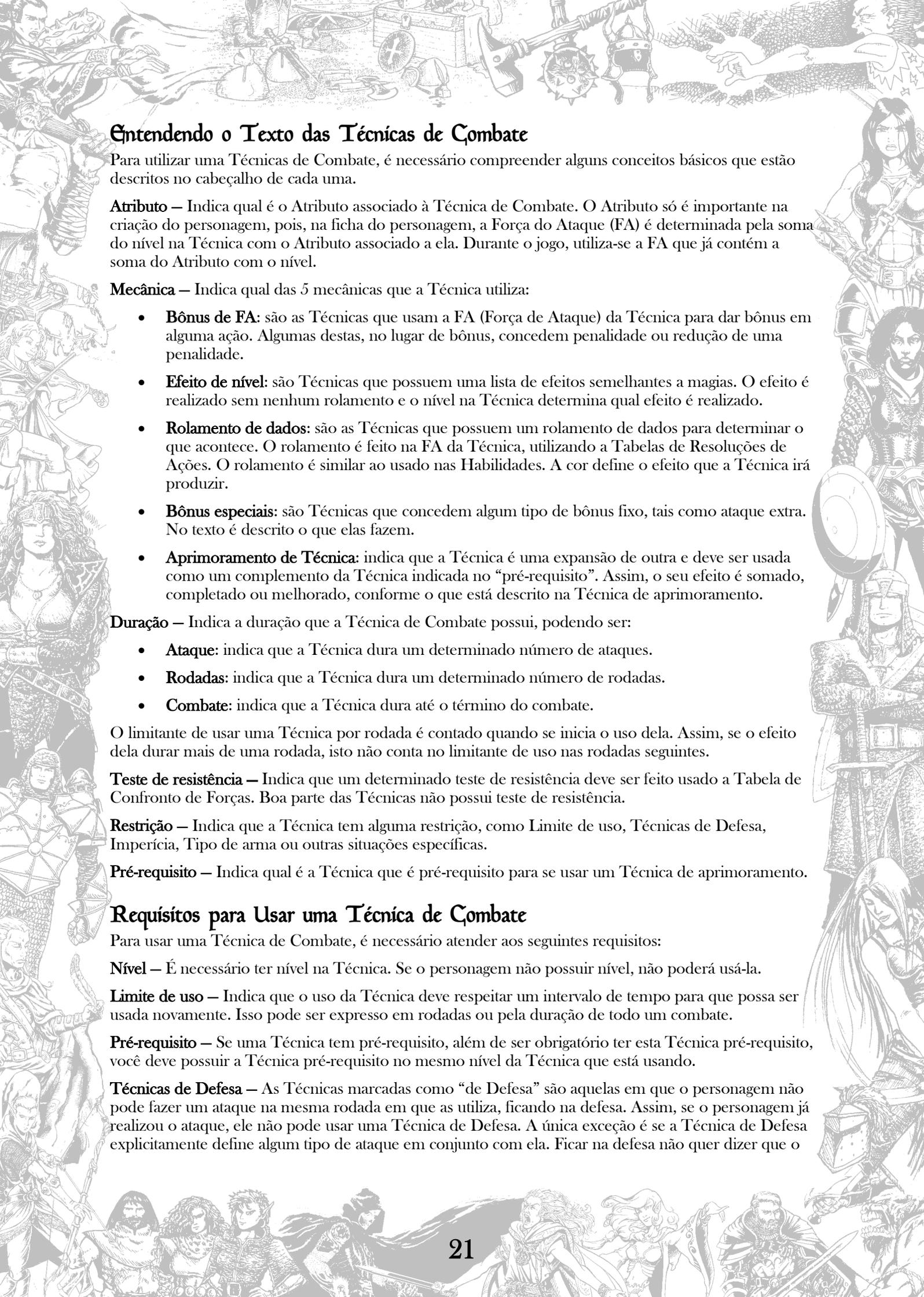
4.10 Técnicas de Combate

☞ *Esta é com certeza a maior e mais importante mudança do Tagmar 3 Edição Revisada. Toda a mecânica de uso das Técnicas de combate foi refeita. O principal motivo foram os inúmeros “combos” que permitiam se fazer várias técnicas de forma simultânea. Outro problema era o excesso de rolamentos e a dificuldade de memorização de extensos textos das técnicas, o que tornava o combate lento.*

Um destaque é que foi retirada a “categoria das técnicas”, pois este conceito deixou de existir. A nova mecânica aproxima as Técnicas de Combate da mecânica usada nas magias. A seguir temos todo os novos tópicos de regras das Técnicas de Combate.

Durante o combate, é permitido utilizar Técnicas de Combate. O uso dessas Técnicas na sua grande maioria acontece em conjunto com o ataque, mas algumas substituem o ataque e não podem ser usadas em conjunto. Isto acontece com as técnicas de defesa e em situações descritas no próprio texto da técnica.

⚠ *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.*



Entendendo o Texto das Técnicas de Combate

Para utilizar uma Técnica 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 limitante 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 uma Técnica de aprimoramento.

Requisitos para Usar uma Técnica de Combate

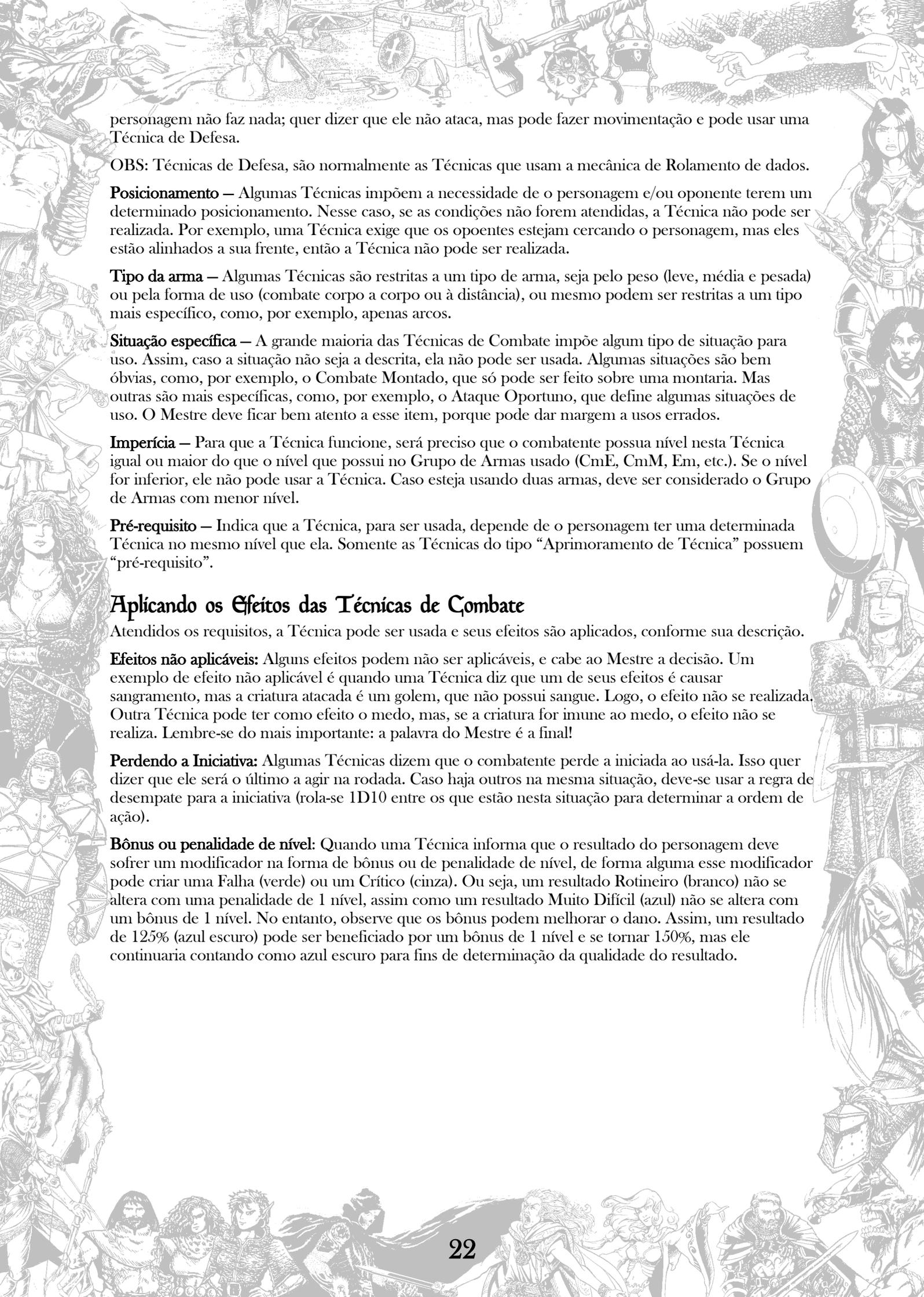
Para usar uma Técnica de Combate, é necessário atender aos seguintes requisitos:

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

Limite 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.

OBS: Técnicas de Defesa, são normalmente as Técnicas que usam a mecânica de Rolamento de dados.

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 cercado 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”.

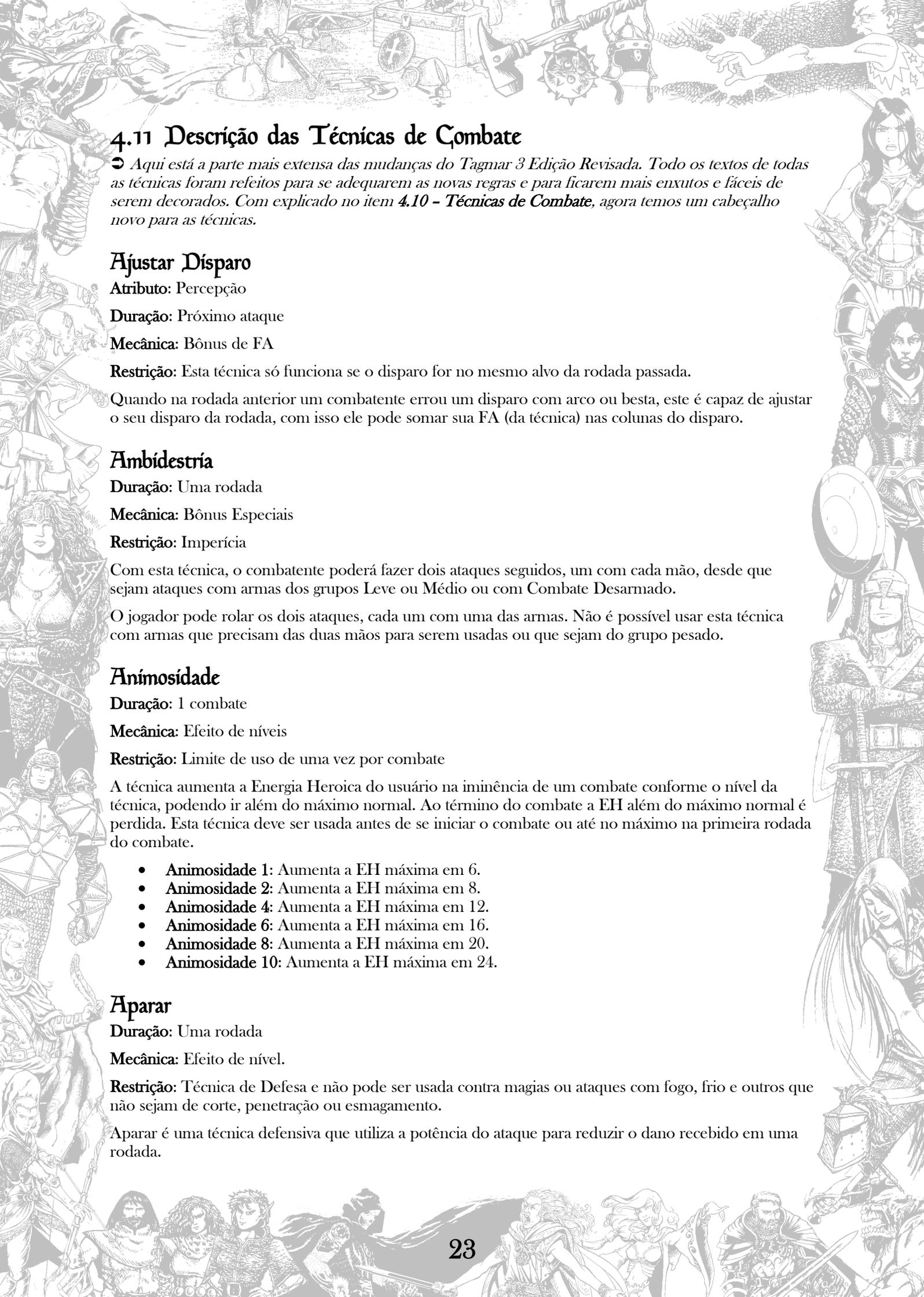
Aplicando os Efeitos das Técnicas de Combate

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.



4.11 Descrição das Técnicas de Combate

☞ *Aqui está a parte mais extensa das mudanças do Tagmar 3 Edição Revisada. Todos os textos de todas as técnicas foram refeitos para se adequarem as novas regras e para ficarem mais enxutos e fáceis de serem decorados. Com explicado no item 4.10 - **Técnicas de Combate**, agora temos um cabeçalho novo para as técnicas.*

Ajustar Dísparo

Atributo: Percepção

Duração: Próximo ataque

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: Esta técnica só funciona se o disparo for no mesmo alvo da rodada passada.

Quando na rodada anterior um combatente errou um disparo com arco ou besta, este é capaz de ajustar o seu disparo da rodada, com isso ele pode somar sua FA (da técnica) nas colunas do disparo.

Ambidestria

Duração: Uma rodada

Mecânica: Bônus Especiais

Restrição: Imperícia

Com esta técnica, o combatente poderá fazer dois ataques seguidos, um com cada mão, desde que sejam ataques com armas dos grupos Leve ou Médio ou com Combate Desarmado.

O jogador pode rolar os dois ataques, cada um com uma das armas. Não é possível usar esta técnica com armas que precisam das duas mãos para serem usadas ou que sejam do grupo pesado.

Animosidade

Duração: 1 combate

Mecânica: Efeito de níveis

Restrição: Limite de uso de uma vez por combate

A técnica aumenta a Energia Heroica do usuário na iminência de um combate conforme o nível da técnica, podendo ir além do máximo normal. Ao término do combate a EH além do máximo normal é perdida. Esta técnica deve ser usada antes de se iniciar o combate ou até no máximo na primeira rodada do combate.

- **Animosidade 1:** Aumenta a EH máxima em 6.
- **Animosidade 2:** Aumenta a EH máxima em 8.
- **Animosidade 4:** Aumenta a EH máxima em 12.
- **Animosidade 6:** Aumenta a EH máxima em 16.
- **Animosidade 8:** Aumenta a EH máxima em 20.
- **Animosidade 10:** Aumenta a EH máxima em 24.

Aparar

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de nível.

Restrição: Técnica de Defesa e não pode ser usada contra magias ou ataques com fogo, frio e outros que não sejam de corte, penetração ou esmagamento.

Aparar é uma técnica defensiva que utiliza a potência do ataque para reduzir o dano recebido em uma rodada.



O jogador anuncia Aparar no início da rodada e faz uma rolagem no seu nível da arma. O dano correspondente à sua rolagem é somado ao bônus do efeito descrito ao nível. Na prática isto confere uma **absorção temporária**. Essa absorção existirá até antes do início do seu próximo turno e será a primeira energia a ser reduzida quando o personagem sofre dano em um ou mais ataques na rodada.

Só se pode aparar ataques de corpo a corpo e se o defensor estiver usando armas Médias ou Pesadas. Nos níveis 5 e 9 permite aparar projéteis conforme descrito. Uma falha (verde) na rolagem inutiliza a técnica nesta rodada. Ao final da rodada o bônus temporário é perdido.

- **Aparar 1:** Absorção temporária = dano + 5.
- **Aparar 3:** Absorção temporária = dano + 10.
- **Aparar 5:** Absorção temporária = dano + 15, permite reduzir o dano de armas arremessadas, como machadinhas e dardos.
- **Aparar 7:** Absorção temporária = dano + 20.
- **Aparar 9:** Absorção temporária = dano + 25, permite reduzir o dano sofrido de ataques à distância, como flechas.

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção

Duração: 1 ataque na rodada

Mecânica: Bônus de FA

Ataque Oportuno concede um bônus de colunas de ataque igual à sua FA (Nível da Técnica + Percepção) devido a uma vantagem situacional em combate. O bônus se aplica ao primeiro ataque corpo-a-corpo ou à distância que o personagem realizar contra a vítima que atenda pelo menos uma das condições abaixo, mas não se aplica em ataques mágicos.

O personagem pode se beneficiar da técnica sempre que o alvo esteja surpreendido, caído, desequilibrado, correndo, tenha obtido uma falha (verde) em seu último ataque, seja surpreendido, ou algum outro critério determinado pelo mestre.

O dano é aplicado diretamente na EF no caso de a vítima estar indefesa ou em surpresa completa.

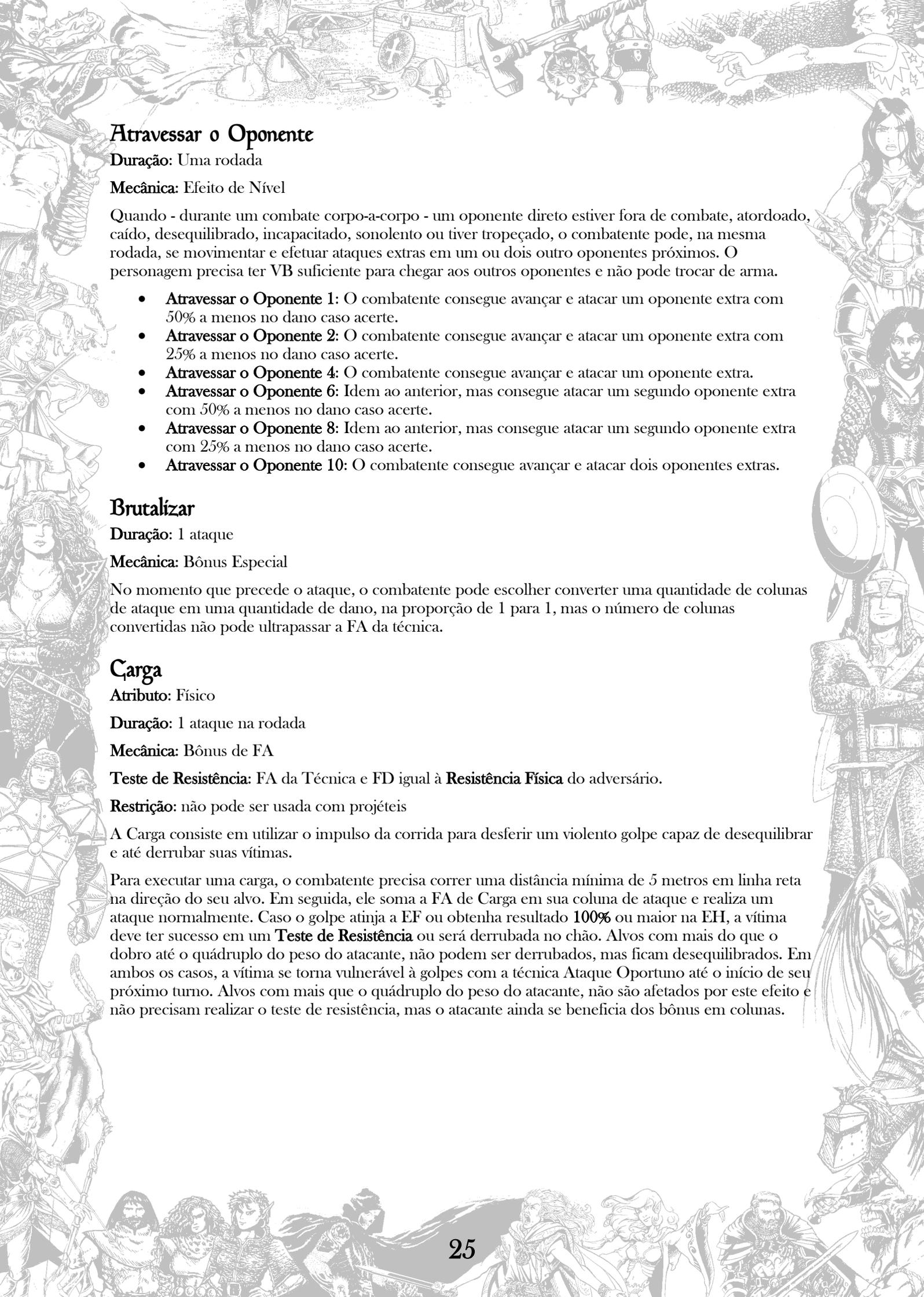
Atirar em Movimento

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

Com esta técnica, o combatente será capaz de efetuar ataques à distância mesmo que esteja movimentando-se rapidamente. Qualquer combatente que não possuir esta técnica só conseguirá atacar enquanto estiver andando ou cavalgando.

- **Atirar em Movimento 1:** É possível efetuar seu ataque na direção à frente e/ou lateral durante uma corrida de fundo.
- **Atirar em Movimento 3:** É possível efetuar seu ataque na direção à frente e/ou lateral durante uma corrida curta.
- **Atirar em Movimento 5:** É possível efetuar seu ataque em qualquer direção durante uma corrida de fundo.
- **Atirar em Movimento 7:** É possível efetuar seu ataque em qualquer direção durante uma corrida curta.
- **Atirar em Movimento 9:** É possível efetuar um ataque para qualquer lado e usar sua velocidade de movimento total (sem redutores/penalidades).



Atravessar o Oponente

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

Quando - durante um combate corpo-a-corpo - um oponente direto estiver fora de combate, atordoado, caído, desequilibrado, incapacitado, sonolento ou tiver tropeçado, o combatente pode, na mesma rodada, se movimentar e efetuar ataques extras em um ou dois outros oponentes próximos. O personagem precisa ter VB suficiente para chegar aos outros oponentes e não pode trocar de arma.

- **Atravessar o Oponente 1:** O combatente consegue avançar e atacar um oponente extra com 50% a menos no dano caso acerte.
- **Atravessar o Oponente 2:** O combatente consegue avançar e atacar um oponente extra com 25% a menos no dano caso acerte.
- **Atravessar o Oponente 4:** O combatente consegue avançar e atacar um oponente extra.
- **Atravessar o Oponente 6:** Idem ao anterior, mas consegue atacar um segundo oponente extra com 50% a menos no dano caso acerte.
- **Atravessar o Oponente 8:** Idem ao anterior, mas consegue atacar um segundo oponente extra com 25% a menos no dano caso acerte.
- **Atravessar o Oponente 10:** O combatente consegue avançar e atacar dois oponentes extras.

Brutalizar

Duração: 1 ataque

Mecânica: Bônus Especial

No momento que precede o ataque, o combatente pode escolher converter uma quantidade de colunas de ataque em uma quantidade de dano, na proporção de 1 para 1, mas o número de colunas convertidas não pode ultrapassar a FA da técnica.

Çarga

Atributo: Físico

Duração: 1 ataque na rodada

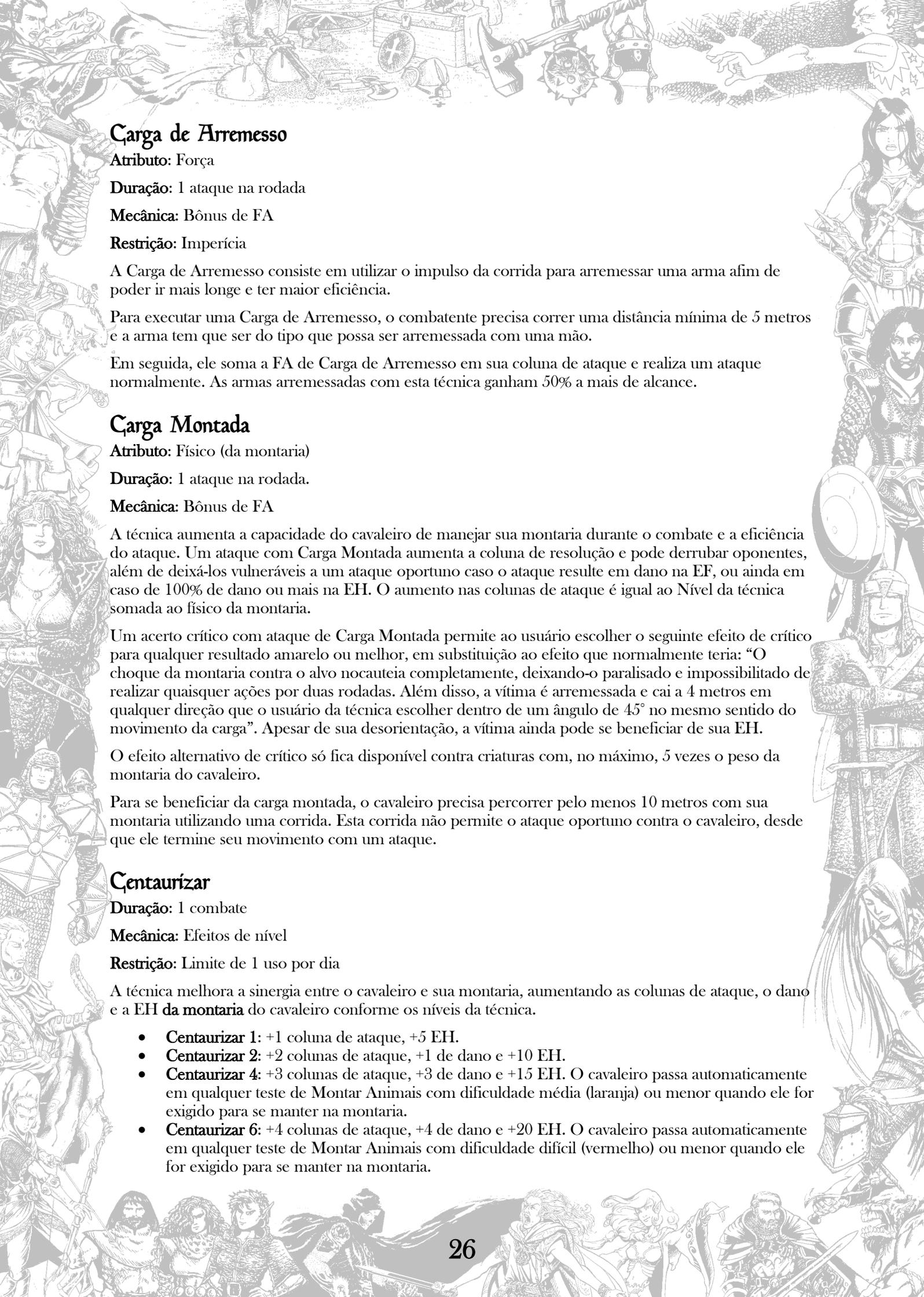
Mecânica: Bônus de FA

Teste de Resistência: FA da Técnica e FD igual à **Resistência Física** do adversário.

Restrição: não pode ser usada com projéteis

A Çarga consiste em utilizar o impulso da corrida para desferir um violento golpe capaz de desequilibrar e até derrubar suas vítimas.

Para executar uma carga, o combatente precisa correr uma distância mínima de 5 metros em linha reta na direção do seu alvo. Em seguida, ele soma a FA de Çarga em sua coluna de ataque e realiza um ataque normalmente. Caso o golpe atinja a EF ou obtenha resultado **100%** ou maior na EH, a vítima deve ter sucesso em um **Teste de Resistência** ou será derrubada no chão. Alvos com mais do que o dobro até o quádruplo do peso do atacante, não podem ser derrubados, mas ficam desequilibrados. Em ambos os casos, a vítima se torna vulnerável à golpes com a técnica Ataque Oportuno até o início de seu próximo turno. Alvos com mais que o quádruplo do peso do atacante, não são afetados por este efeito e não precisam realizar o teste de resistência, mas o atacante ainda se beneficia dos bônus em colunas.



Carga de Arremesso

Atributo: Força

Duração: 1 ataque na rodada

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: Imperícia

A Carga de Arremesso consiste em utilizar o impulso da corrida para arremessar uma arma afim de poder ir mais longe e ter maior eficiência.

Para executar uma Carga de Arremesso, o combatente precisa correr uma distância mínima de 5 metros e a arma tem que ser do tipo que possa ser arremessada com uma mão.

Em seguida, ele soma a FA de Carga de Arremesso em sua coluna de ataque e realiza um ataque normalmente. As armas arremessadas com esta técnica ganham 50% a mais de alcance.

Carga Montada

Atributo: Físico (da montaria)

Duração: 1 ataque na rodada.

Mecânica: Bônus de FA

A técnica aumenta a capacidade do cavaleiro de manejar sua montaria durante o combate e a eficiência do ataque. Um ataque com Carga Montada aumenta a coluna de resolução e pode derrubar oponentes, além de deixá-los vulneráveis a um ataque oportuno caso o ataque resulte em dano na EF, ou ainda em caso de 100% de dano ou mais na EH. O aumento nas colunas de ataque é igual ao Nível da técnica somada ao físico da montaria.

Um acerto crítico com ataque de Carga Montada permite ao usuário escolher o seguinte efeito de crítico para qualquer resultado amarelo ou melhor, em substituição ao efeito que normalmente teria: "O choque da montaria contra o alvo nocauteia completamente, deixando-o paralisado e impossibilitado de realizar quaisquer ações por duas rodadas. Além disso, a vítima é arremessada e cai a 4 metros em qualquer direção que o usuário da técnica escolher dentro de um ângulo de 45° no mesmo sentido do movimento da carga". Apesar de sua desorientação, a vítima ainda pode se beneficiar de sua EH.

O efeito alternativo de crítico só fica disponível contra criaturas com, no máximo, 5 vezes o peso da montaria do cavaleiro.

Para se beneficiar da carga montada, o cavaleiro precisa percorrer pelo menos 10 metros com sua montaria utilizando uma corrida. Esta corrida não permite o ataque oportuno contra o cavaleiro, desde que ele termine seu movimento com um ataque.

Centaurizar

Duração: 1 combate

Mecânica: Efeitos de nível

Restrição: Limite de 1 uso por dia

A técnica melhora a sinergia entre o cavaleiro e sua montaria, aumentando as colunas de ataque, o dano e a EH da montaria do cavaleiro conforme os níveis da técnica.

- **Centaurizar 1:** +1 coluna de ataque, +5 EH.
- **Centaurizar 2:** +2 colunas de ataque, +1 de dano e +10 EH.
- **Centaurizar 4:** +3 colunas de ataque, +3 de dano e +15 EH. O cavaleiro passa automaticamente em qualquer teste de Montar Animais com dificuldade média (laranja) ou menor quando ele for exigido para se manter na montaria.
- **Centaurizar 6:** +4 colunas de ataque, +4 de dano e +20 EH. O cavaleiro passa automaticamente em qualquer teste de Montar Animais com dificuldade difícil (vermelho) ou menor quando ele for exigido para se manter na montaria.

- **Centaurizar 8:** +5 colunas de ataque, +5 de dano e +25 EH. O cavaleiro passa automaticamente em qualquer teste de Montar Animais com dificuldade muito difícil (azul) ou menor quando ele for exigido para se manter na montaria.
- **Centaurizar 10:** +6 colunas de ataque, +6 de dano e +30 EH. O cavaleiro passa automaticamente em qualquer teste de Montar Animais com dificuldade muito difícil (azul) ou menor quando ele for exigido para se manter na montaria. A montaria se torna imune a efeitos de medo.

Combate com Arco

Duração: Uma rodada

Mecânica: Bônus Especial

Restrição: Esta técnica possui Imperícia.

Normalmente, não é possível se recarregar e atirar com arcos e bestas quando se é atacado por um oponente em um combate corpo a corpo, mas com esta técnica o combatente pode recarregar e efetuar o disparo mesmo estando em um combate corpo a corpo.

Combate com Escudo

Duração: Uma rodada (ataque) ou um combate (defesa)

Mecânica: Bônus especiais

Atributo: Força

Restrição: Imperícia

Permite ao usuário utilizar um escudo de forma ativa em combate para melhorar a proteção que ele oferece normalmente ou para conceder um ataque extra com o escudo. Para isso, o personagem precisa ativar um dos modos da técnica no início da rodada. O personagem pode desativar o modo de defesa quando desejar sem gastar sua ação, mas apenas em seu turno. O modo de defesa é automaticamente desativado se o modo de ataque for ativado.

Modo de defesa: Ao entrar no modo de defesa, o combate com escudo é capaz de reduzir o dano de ataques corpo-a-corpo, de projéteis e de arremessos e até alguns ataques mágicos indiretos sofridos pelo usuário. Enquanto o modo de defesa está ativo, o usuário sofre redução de 25% de dano realizados contra ele de ataques conforme tabela a seguir, mas ele recebe uma penalidade de 2 em sua VB (que se somam a qualquer outra penalidade na VB já existente).

Modo de ataque: Se optar por atacar, o dano e as colunas de defesa L, M ou P a serem utilizados podem ser visto na tabela abaixo. O total para ser somado nas colunas L, M, ou P é a FA da técnica Combate com Escudo. O Dano deve ser somado ao atributo Força.

Escudo	L	M	P	25%	50%	75%	100%	Ataques defensáveis
Escudo pequeno	2	1	0	3	6	9	12	Armas arremessáveis, projéteis, magias indiretas de alvo (como raio elétrico).
Escudo grande	1	2	0	3	6	9	12	Armas arremessáveis, projéteis, magias indiretas de alvo (como raio elétrico).
Escudo Torre	0	1	2	2	4	6	8	Armas arremessáveis, projéteis, magias indiretas de alvo ou de área (como bola de fogo).

Obs: O uso da técnica combate com o escudo é indiferente da quantidade de absorção restante no escudo. O mestre é o árbitro final para decidir quando um escudo se torna incapaz de fornecer qualquer proteção ou de ser utilizado para o ataque.



Combate Montado

Duração: 1 combate

Mecânica: Efeito de Nível

Combate Montado concede ao cavaleiro uma EH extra que existirá apenas enquanto ele estiver combatendo sobre uma montaria treinada para o combate. Esta EH pode ser utilizada contra ataques que alvejem tanto o cavaleiro quanto especificamente sua montaria.

O cavaleiro deve ativar esta técnica durante o combate, preparando sua montaria para a batalha.

- **Combate Montado 1:** 15 pontos de EH.
- **Combate Montado 2:** 30 pontos de EH.
- **Combate Montado 4:** 60 pontos de EH.
- **Combate Montado 6:** 90 pontos de EH.
- **Combate Montado 8:** 120 pontos de EH.
- **Combate Montado 10:** 150 pontos de EH.

OBS: Toda EH que estiver além do seu máximo normal é perdida após o término do combate.

Combate Não Letal

Duração: 1 combate

Mecânica: Efeito de Nível

Esta técnica confere ao combatente a capacidade de subjugar um oponente sem matá-lo.

O usuário desta técnica luta normalmente, e quando der um golpe que derrote o oponente, ele pode usar esta técnica. No lugar de ficar com um valor negativo na EF, ou de morrer, o oponente cai inconsciente com a EF igual a zero. Cada nível de Combate não letal, permite não matar um oponente até um determinado valor negativo.

- **Combate Não letal 1:** -20 EF.
- **Combate Não Letal 3:** -25 EF.
- **Combate Não Letal 5:** -30 EF.
- **Combate Não Letal 7:** -35 EF.
- **Combate Não Letal 9:** -40 EF.

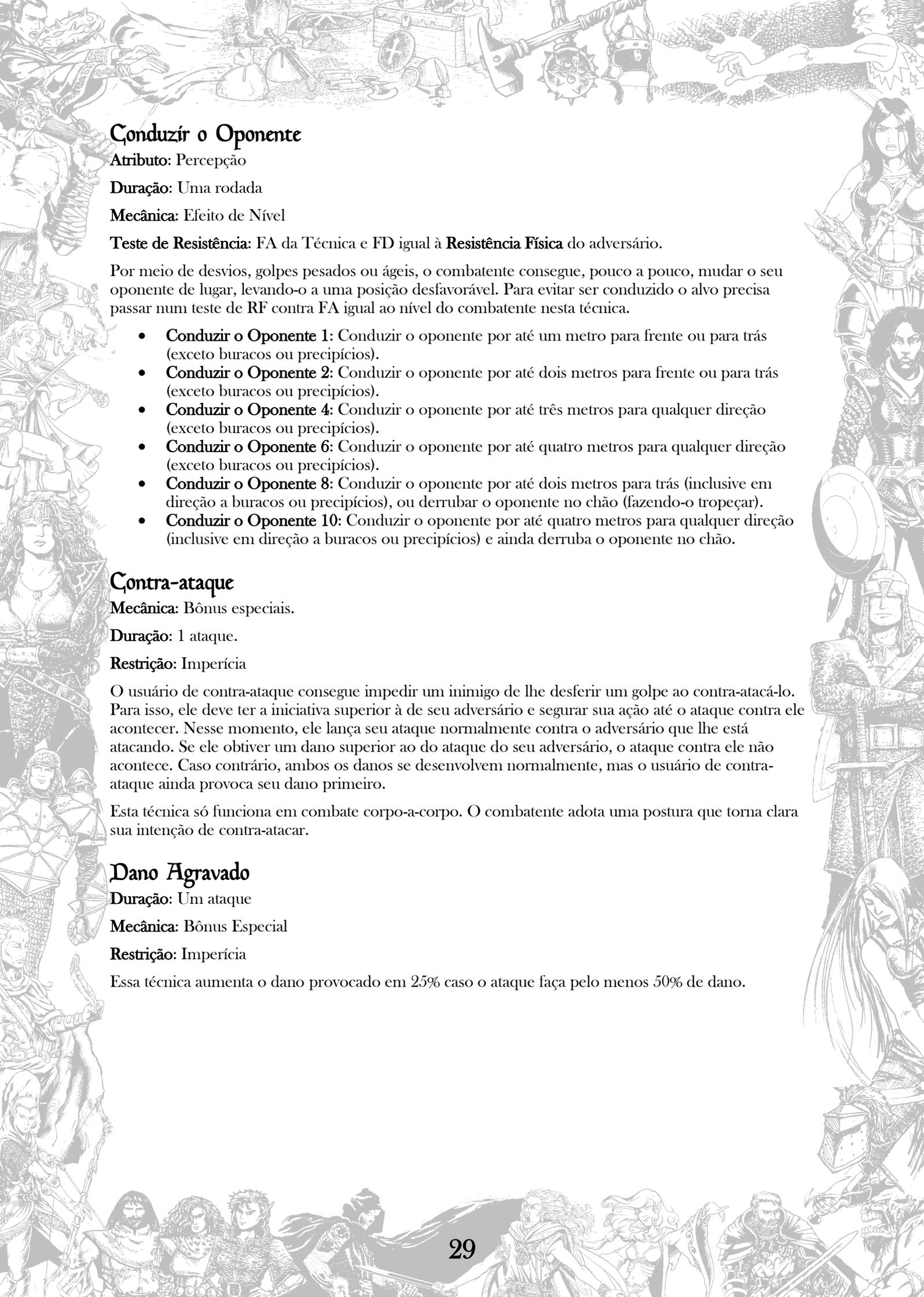
Concentração

Duração: 1 combate

Mecânica: Efeito de Nível

Esta técnica permite ao místico manter-se focado em suas evocações que possuam tempo de evocação maior que instantâneo, permitindo não perder a evocação mesmo sobre as situações mais adversas, desfavoráveis e perigosas possíveis. Esta técnica tem de ser usada logo no início da evocação da magia e perdura durante todo o período de evocação.

- **Concentração 1:** É possível andar usando toda sua VB e/ou usar habilidades e testes mentais e sensoriais.
- **Concentração 2:** É possível terminar uma evocação sobre tremores ou solavancos.
- **Concentração 4:** É possível terminar a evocação mesmo usando habilidades.
- **Concentração 6:** É possível efetuar uma corrida de fundo e/ou terminar a evocação mesmo que tenha recebido 100% ou mais na EH.
- **Concentração 8:** É possível efetuar uma corrida curta e/ou terminar a evocação mesmo que tenha sido atingido na EF.
- **Concentração 10:** É possível terminar a evocação sobre qualquer situação desde que se esteja consciente.



Conduzir o Oponente

Atributo: Percepção

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

Teste de Resistência: FA da Técnica e FD igual à **Resistência Física** do adversário.

Por meio de desvios, golpes pesados ou ágeis, o combatente consegue, pouco a pouco, mudar o seu oponente de lugar, levando-o a uma posição desfavorável. Para evitar ser conduzido o alvo precisa passar num teste de RF contra FA igual ao nível do combatente nesta técnica.

- **Conduzir o Oponente 1:** Conduzir o oponente por até um metro para frente ou para trás (exceto buracos ou precipícios).
- **Conduzir o Oponente 2:** Conduzir o oponente por até dois metros para frente ou para trás (exceto buracos ou precipícios).
- **Conduzir o Oponente 4:** Conduzir o oponente por até três metros para qualquer direção (exceto buracos ou precipícios).
- **Conduzir o Oponente 6:** Conduzir o oponente por até quatro metros para qualquer direção (exceto buracos ou precipícios).
- **Conduzir o Oponente 8:** Conduzir o oponente por até dois metros para trás (inclusive em direção a buracos ou precipícios), ou derrubar o oponente no chão (fazendo-o tropeçar).
- **Conduzir o Oponente 10:** Conduzir o oponente por até quatro metros para qualquer direção (inclusive em direção a buracos ou precipícios) e ainda derruba o oponente no chão.

Contra-ataque

Mecânica: Bônus especiais.

Duração: 1 ataque.

Restrição: Imperícia

O usuário de contra-ataque consegue impedir um inimigo de lhe desferir um golpe ao contra-atacá-lo. Para isso, ele deve ter a iniciativa superior à de seu adversário e segurar sua ação até o ataque contra ele acontecer. Nesse momento, ele lança seu ataque normalmente contra o adversário que lhe está atacando. Se ele obtiver um dano superior ao do ataque do seu adversário, o ataque contra ele não acontece. Caso contrário, ambos os danos se desenvolvem normalmente, mas o usuário de contra-ataque ainda provoca seu dano primeiro.

Esta técnica só funciona em combate corpo-a-corpo. O combatente adota uma postura que torna clara sua intenção de contra-atacar.

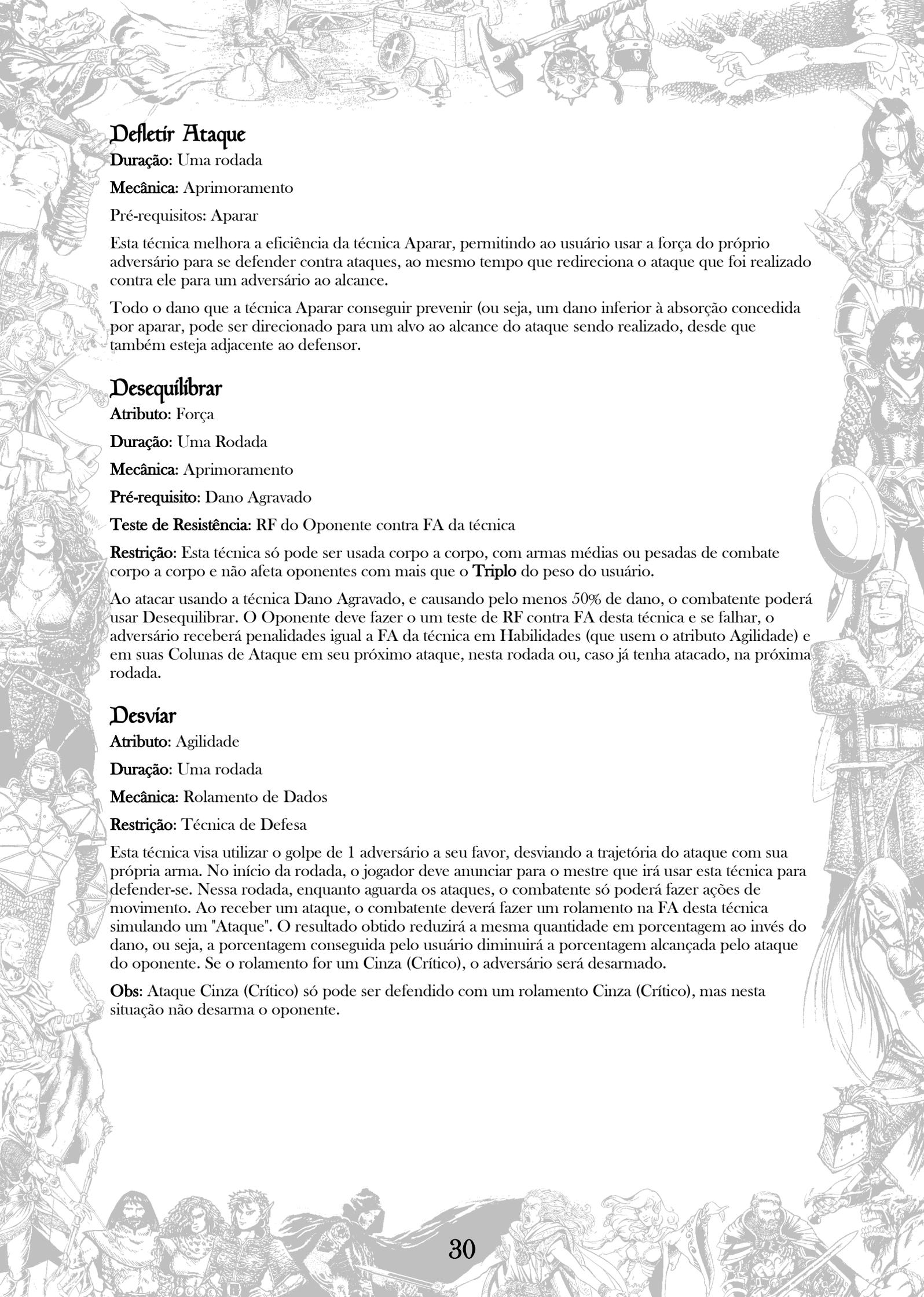
Dano Agravado

Duração: Um ataque

Mecânica: Bônus Especial

Restrição: Imperícia

Essa técnica aumenta o dano provocado em 25% caso o ataque faça pelo menos 50% de dano.



Defletir Ataque

Duração: Uma rodada

Mecânica: Aprimoramento

Pré-requisitos: Aparar

Esta técnica melhora a eficiência da técnica Aparar, permitindo ao usuário usar a força do próprio adversário para se defender contra ataques, ao mesmo tempo que redireciona o ataque que foi realizado contra ele para um adversário ao alcance.

Todo o dano que a técnica Aparar conseguir prevenir (ou seja, um dano inferior à absorção concedida por aparar, pode ser direcionado para um alvo ao alcance do ataque sendo realizado, desde que também esteja adjacente ao defensor.

Desequilibrar

Atributo: Força

Duração: Uma Rodada

Mecânica: Aprimoramento

Pré-requisito: Dano Agravado

Teste de Resistência: RF do Oponente contra FA da técnica

Restrição: Esta técnica só pode ser usada corpo a corpo, com armas médias ou pesadas de combate corpo a corpo e não afeta oponentes com mais que o **Triplo** do peso do usuário.

Ao atacar usando a técnica Dano Agravado, e causando pelo menos 50% de dano, o combatente poderá usar Desequilibrar. O Oponente deve fazer o um teste de RF contra FA desta técnica e se falhar, o adversário receberá penalidades igual a FA da técnica em Habilidades (que usem o atributo Agilidade) e em suas Colunas de Ataque em seu próximo ataque, nesta rodada ou, caso já tenha atacado, na próxima rodada.

Desviar

Atributo: Agilidade

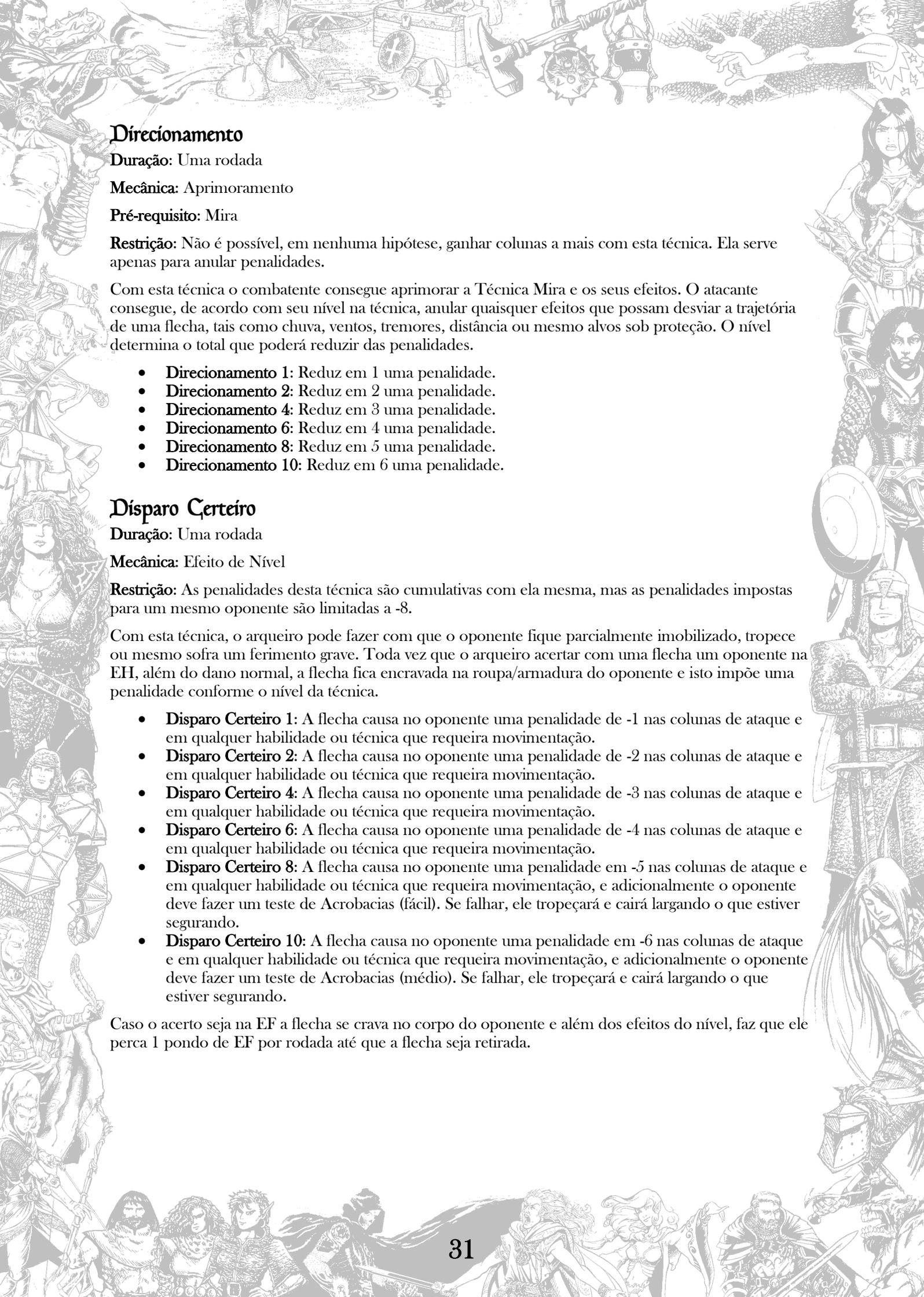
Duração: Uma rodada

Mecânica: Rolamento de Dados

Restrição: Técnica de Defesa

Esta técnica visa utilizar o golpe de 1 adversário a seu favor, desviando a trajetória do ataque com sua própria arma. No início da rodada, o jogador deve anunciar para o mestre que irá usar esta técnica para defender-se. Nessa rodada, enquanto aguarda os ataques, o combatente só poderá fazer ações de movimento. Ao receber um ataque, o combatente deverá fazer um rolamento na FA desta técnica simulando um "Ataque". O resultado obtido reduzirá a mesma quantidade em porcentagem ao invés do dano, ou seja, a porcentagem conseguida pelo usuário diminuirá a porcentagem alcançada pelo ataque do oponente. Se o rolamento for um Cinza (Crítico), o adversário será desarmado.

Obs: Ataque Cinza (Crítico) só pode ser defendido com um rolamento Cinza (Crítico), mas nesta situação não desarma o oponente.



Direcionamento

Duração: Uma rodada

Mecânica: Aprimoramento

Pré-requisito: Mira

Restrição: Não é possível, em nenhuma hipótese, ganhar colunas a mais com esta técnica. Ela serve apenas para anular penalidades.

Com esta técnica o combatente consegue aprimorar a Técnica Mira e os seus efeitos. O atacante consegue, de acordo com seu nível na técnica, anular quaisquer efeitos que possam desviar a trajetória de uma flecha, tais como chuva, ventos, tremores, distância ou mesmo alvos sob proteção. O nível determina o total que poderá reduzir das penalidades.

- **Direcionamento 1:** Reduz em 1 uma penalidade.
- **Direcionamento 2:** Reduz em 2 uma penalidade.
- **Direcionamento 4:** Reduz em 3 uma penalidade.
- **Direcionamento 6:** Reduz em 4 uma penalidade.
- **Direcionamento 8:** Reduz em 5 uma penalidade.
- **Direcionamento 10:** Reduz em 6 uma penalidade.

Disparo Certeiro

Duração: Uma rodada

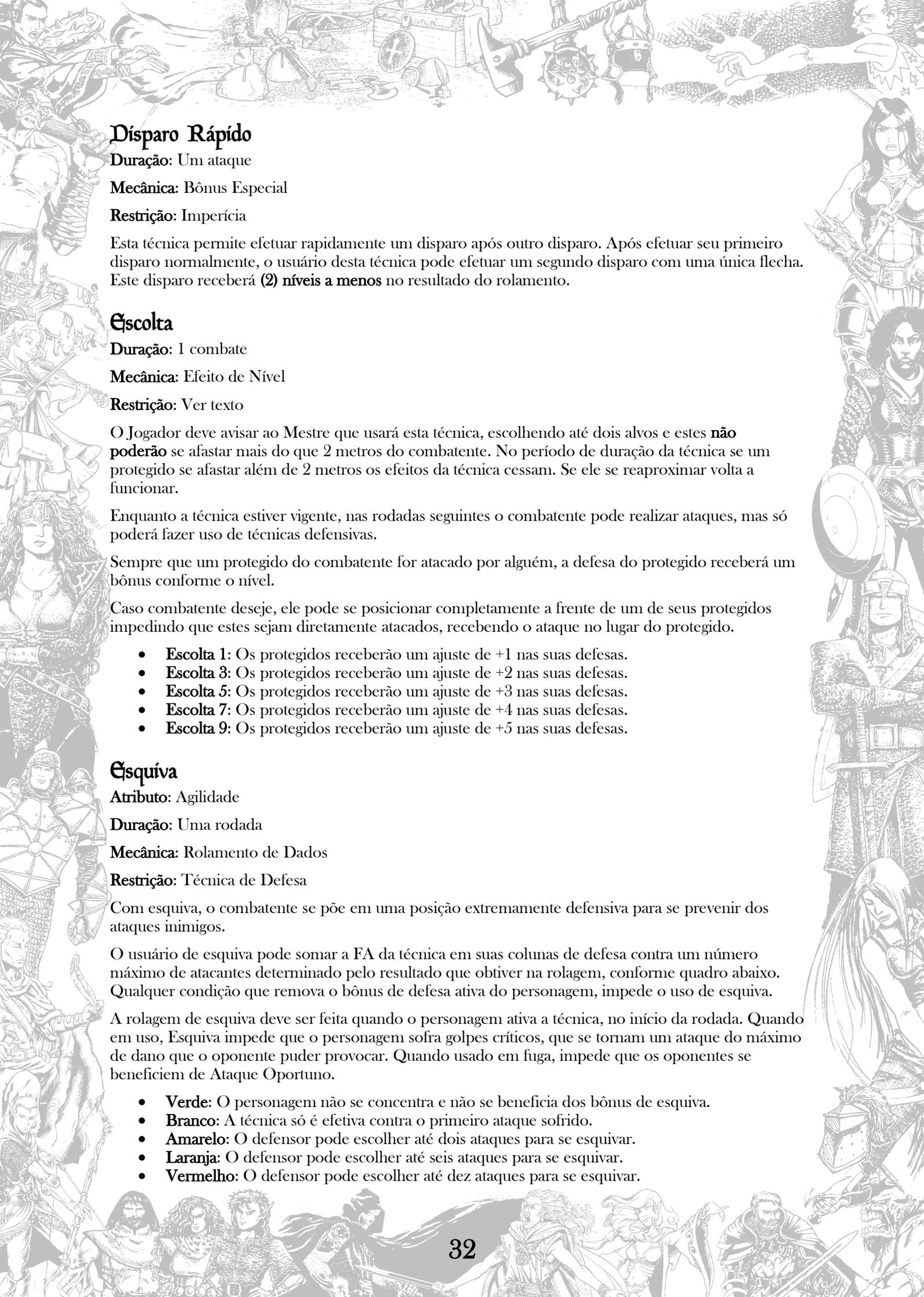
Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: As penalidades desta técnica são cumulativas com ela mesma, mas as penalidades impostas para um mesmo oponente são limitadas a -8.

Com esta técnica, o arqueiro pode fazer com que o oponente fique parcialmente imobilizado, tropece ou mesmo sofra um ferimento grave. Toda vez que o arqueiro acertar com uma flecha um oponente na EH, além do dano normal, a flecha fica encravada na roupa/armadura do oponente e isto impõe uma penalidade conforme o nível da técnica.

- **Disparo Certeiro 1:** A flecha causa no oponente uma penalidade de -1 nas colunas de ataque e em qualquer habilidade ou técnica que requeira movimentação.
- **Disparo Certeiro 2:** A flecha causa no oponente uma penalidade de -2 nas colunas de ataque e em qualquer habilidade ou técnica que requeira movimentação.
- **Disparo Certeiro 4:** A flecha causa no oponente uma penalidade de -3 nas colunas de ataque e em qualquer habilidade ou técnica que requeira movimentação.
- **Disparo Certeiro 6:** A flecha causa no oponente uma penalidade de -4 nas colunas de ataque e em qualquer habilidade ou técnica que requeira movimentação.
- **Disparo Certeiro 8:** A flecha causa no oponente uma penalidade em -5 nas colunas de ataque e em qualquer habilidade ou técnica que requeira movimentação, e adicionalmente o oponente deve fazer um teste de Acrobacias (fácil). Se falhar, ele tropeçará e cairá largando o que estiver segurando.
- **Disparo Certeiro 10:** A flecha causa no oponente uma penalidade em -6 nas colunas de ataque e em qualquer habilidade ou técnica que requeira movimentação, e adicionalmente o oponente deve fazer um teste de Acrobacias (médio). Se falhar, ele tropeçará e cairá largando o que estiver segurando.

Caso o acerto seja na EF a flecha se crava no corpo do oponente e além dos efeitos do nível, faz que ele perca 1 ponto de EF por rodada até que a flecha seja retirada.



Disparo Rápido

Duração: Um ataque

Mecânica: Bônus Especial

Restrição: Imperícia

Esta técnica permite efetuar rapidamente um disparo após outro disparo. Após efetuar seu primeiro disparo normalmente, o usuário desta técnica pode efetuar um segundo disparo com uma única flecha. Este disparo receberá **(2) níveis a menos** no resultado do rolamento.

Escolta

Duração: 1 combate

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: Ver texto

O Jogador deve avisar ao Mestre que usará esta técnica, escolhendo até dois alvos e estes **não poderão** se afastar mais do que 2 metros do combatente. No período de duração da técnica se um protegido se afastar além de 2 metros os efeitos da técnica cessam. Se ele se reaproximar volta a funcionar.

Enquanto a técnica estiver vigente, nas rodadas seguintes o combatente pode realizar ataques, mas só poderá fazer uso de técnicas defensivas.

Sempre que um protegido do combatente for atacado por alguém, a defesa do protegido receberá um bônus conforme o nível.

Caso combatente deseje, ele pode se posicionar completamente a frente de um de seus protegidos impedindo que estes sejam diretamente atacados, recebendo o ataque no lugar do protegido.

- **Escolta 1:** Os protegidos receberão um ajuste de +1 nas suas defesas.
- **Escolta 3:** Os protegidos receberão um ajuste de +2 nas suas defesas.
- **Escolta 5:** Os protegidos receberão um ajuste de +3 nas suas defesas.
- **Escolta 7:** Os protegidos receberão um ajuste de +4 nas suas defesas.
- **Escolta 9:** Os protegidos receberão um ajuste de +5 nas suas defesas.

Esquiva

Atributo: Agilidade

Duração: Uma rodada

Mecânica: Rolamento de Dados

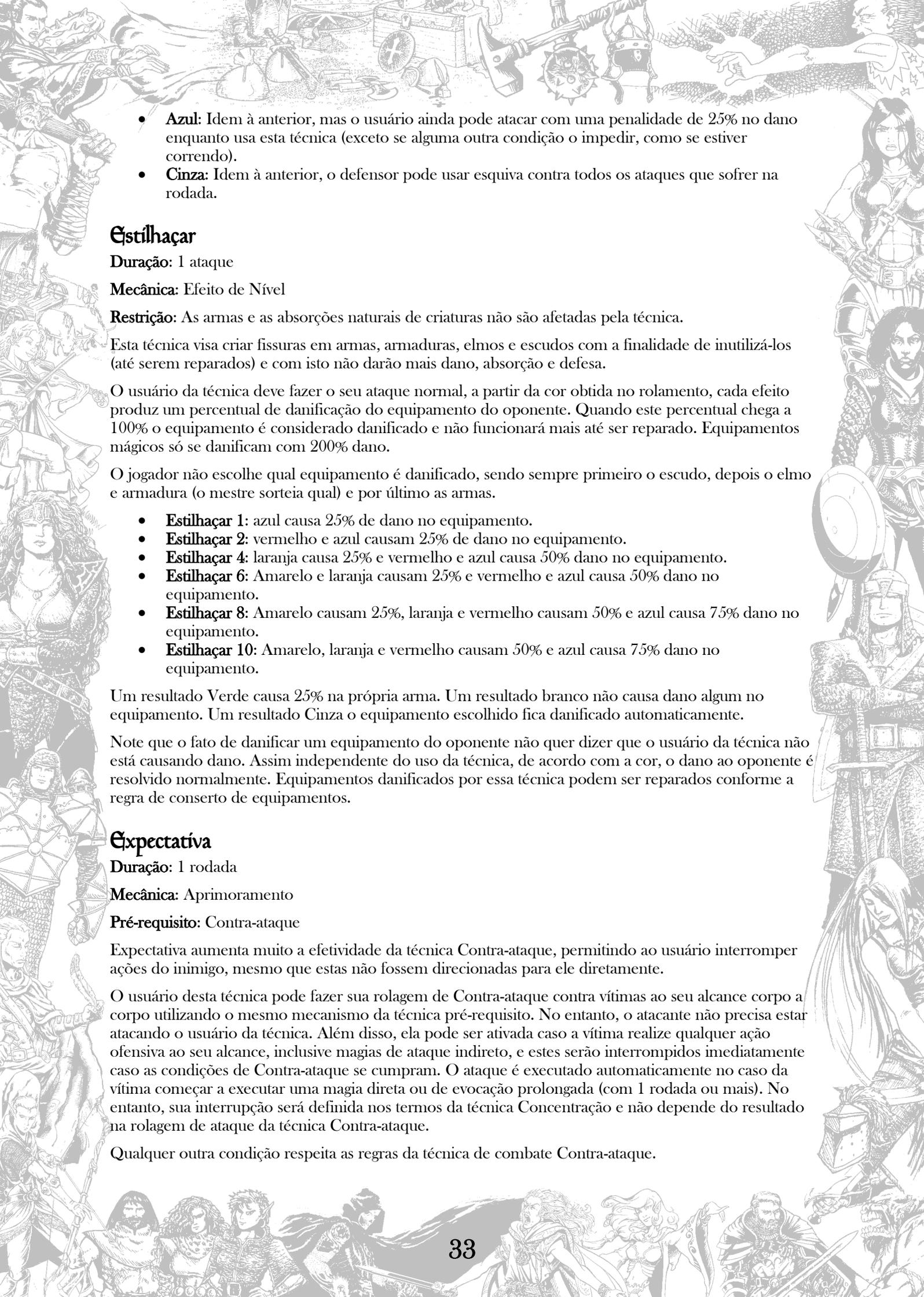
Restrição: Técnica de Defesa

Com esquiva, o combatente se põe em uma posição extremamente defensiva para se prevenir dos ataques inimigos.

O usuário de esquiva pode somar a FA da técnica em suas colunas de defesa contra um número máximo de atacantes determinado pelo resultado que obtiver na rolagem, conforme quadro abaixo. Qualquer condição que remova o bônus de defesa ativa do personagem, impede o uso de esquiva.

A rolagem de esquiva deve ser feita quando o personagem ativa a técnica, no início da rodada. Quando em uso, Esquiva impede que o personagem sofra golpes críticos, que se tornam um ataque do máximo de dano que o oponente puder provocar. Quando usado em fuga, impede que os oponentes se beneficiem de Ataque Oportuno.

- **Verde:** O personagem não se concentra e não se beneficia dos bônus de esquiva.
- **Branco:** A técnica só é efetiva contra o primeiro ataque sofrido.
- **Amarelo:** O defensor pode escolher até dois ataques para se esquivar.
- **Laranja:** O defensor pode escolher até seis ataques para se esquivar.
- **Vermelho:** O defensor pode escolher até dez ataques para se esquivar.

- 
- **Azul:** Idem à anterior, mas o usuário ainda pode atacar com uma penalidade de 25% no dano enquanto usa esta técnica (exceto se alguma outra condição o impedir, como se estiver correndo).
 - **Cinza:** Idem à anterior, o defensor pode usar esquiva contra todos os ataques que sofrer na rodada.

Estilhaçar

Duração: 1 ataque

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: As armas e as absorções naturais de criaturas não são afetadas pela técnica.

Esta técnica visa criar fissuras em armas, armaduras, elmos e escudos com a finalidade de inutilizá-los (até serem reparados) e com isto não darão mais dano, absorção e defesa.

O usuário da técnica deve fazer o seu ataque normal, a partir da cor obtida no rolamento, cada efeito produz um percentual de danificação do equipamento do oponente. Quando este percentual chega a 100% o equipamento é considerado danificado e não funcionará mais até ser reparado. Equipamentos mágicos só se danificam com 200% dano.

O jogador não escolhe qual equipamento é danificado, sendo sempre primeiro o escudo, depois o elmo e armadura (o mestre sorteia qual) e por último as armas.

- **Estilhaçar 1:** azul causa 25% de dano no equipamento.
- **Estilhaçar 2:** vermelho e azul causam 25% de dano no equipamento.
- **Estilhaçar 4:** laranja causa 25% e vermelho e azul causa 50% dano no equipamento.
- **Estilhaçar 6:** Amarelo e laranja causam 25% e vermelho e azul causa 50% dano no equipamento.
- **Estilhaçar 8:** Amarelo causam 25%, laranja e vermelho causam 50% e azul causa 75% dano no equipamento.
- **Estilhaçar 10:** Amarelo, laranja e vermelho causam 50% e azul causa 75% dano no equipamento.

Um resultado Verde causa 25% na própria arma. Um resultado branco não causa dano algum no equipamento. Um resultado Cinza o equipamento escolhido fica danificado automaticamente.

Note que o fato de danificar um equipamento do oponente não quer dizer que o usuário da técnica não está causando dano. Assim independente do uso da técnica, de acordo com a cor, o dano ao oponente é resolvido normalmente. Equipamentos danificados por essa técnica podem ser reparados conforme a regra de conserto de equipamentos.

Expectativa

Duração: 1 rodada

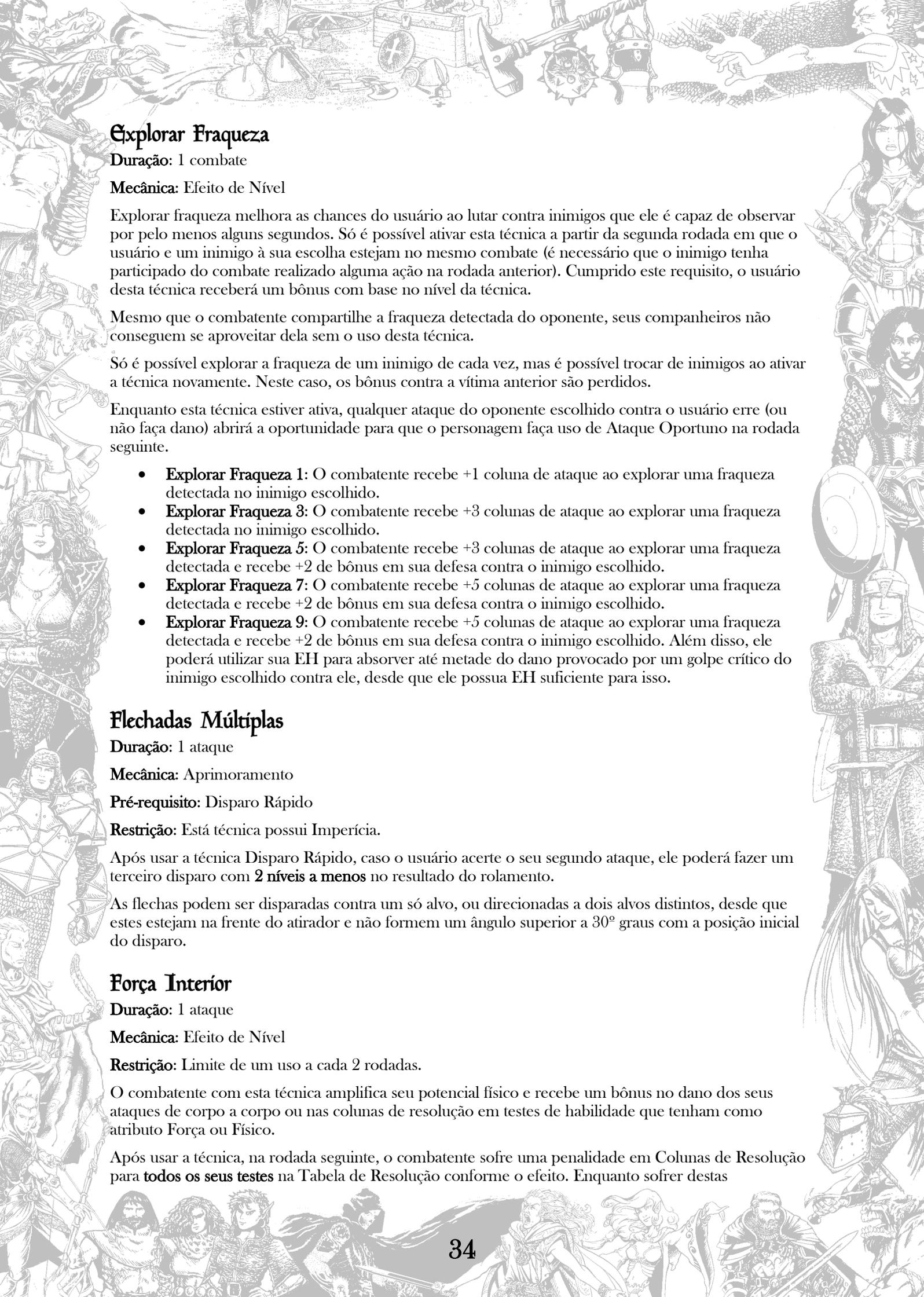
Mecânica: Aprimoramento

Pré-requisito: Contra-ataque

Expectativa aumenta muito a efetividade da técnica Contra-ataque, permitindo ao usuário interromper ações do inimigo, mesmo que estas não fossem direcionadas para ele diretamente.

O usuário desta técnica pode fazer sua rolagem de Contra-ataque contra vítimas ao seu alcance corpo a corpo utilizando o mesmo mecanismo da técnica pré-requisito. No entanto, o atacante não precisa estar atacando o usuário da técnica. Além disso, ela pode ser ativada caso a vítima realize qualquer ação ofensiva ao seu alcance, inclusive magias de ataque indireto, e estes serão interrompidos imediatamente caso as condições de Contra-ataque se cumpram. O ataque é executado automaticamente no caso da vítima começar a executar uma magia direta ou de evocação prolongada (com 1 rodada ou mais). No entanto, sua interrupção será definida nos termos da técnica Concentração e não depende do resultado na rolagem de ataque da técnica Contra-ataque.

Qualquer outra condição respeita as regras da técnica de combate Contra-ataque.



Explorar Fraqueza

Duração: 1 combate

Mecânica: Efeito de Nível

Explorar fraqueza melhora as chances do usuário ao lutar contra inimigos que ele é capaz de observar por pelo menos alguns segundos. Só é possível ativar esta técnica a partir da segunda rodada em que o usuário e um inimigo à sua escolha estejam no mesmo combate (é necessário que o inimigo tenha participado do combate realizado alguma ação na rodada anterior). Cumprido este requisito, o usuário desta técnica receberá um bônus com base no nível da técnica.

Mesmo que o combatente compartilhe a fraqueza detectada do oponente, seus companheiros não conseguem se aproveitar dela sem o uso desta técnica.

Só é possível explorar a fraqueza de um inimigo de cada vez, mas é possível trocar de inimigos ao ativar a técnica novamente. Neste caso, os bônus contra a vítima anterior são perdidos.

Enquanto esta técnica estiver ativa, qualquer ataque do oponente escolhido contra o usuário erre (ou não faça dano) abrirá a oportunidade para que o personagem faça uso de Ataque Oportuno na rodada seguinte.

- **Explorar Fraqueza 1:** O combatente recebe +1 coluna de ataque ao explorar uma fraqueza detectada no inimigo escolhido.
- **Explorar Fraqueza 3:** O combatente recebe +3 colunas de ataque ao explorar uma fraqueza detectada no inimigo escolhido.
- **Explorar Fraqueza 5:** O combatente recebe +3 colunas de ataque ao explorar uma fraqueza detectada e recebe +2 de bônus em sua defesa contra o inimigo escolhido.
- **Explorar Fraqueza 7:** O combatente recebe +5 colunas de ataque ao explorar uma fraqueza detectada e recebe +2 de bônus em sua defesa contra o inimigo escolhido.
- **Explorar Fraqueza 9:** O combatente recebe +5 colunas de ataque ao explorar uma fraqueza detectada e recebe +2 de bônus em sua defesa contra o inimigo escolhido. Além disso, ele poderá utilizar sua EH para absorver até metade do dano provocado por um golpe crítico do inimigo escolhido contra ele, desde que ele possua EH suficiente para isso.

Flechadas Múltiplas

Duração: 1 ataque

Mecânica: Aprimoramento

Pré-requisito: Disparo Rápido

Restrição: Está técnica possui Imperícia.

Após usar a técnica Disparo Rápido, caso o usuário acerte o seu segundo ataque, ele poderá fazer um terceiro disparo com **2 níveis a menos** no resultado do rolamento.

As flechas podem ser disparadas contra um só alvo, ou direcionadas a dois alvos distintos, desde que estes estejam na frente do atirador e não formem um ângulo superior a 30° graus com a posição inicial do disparo.

Força Interior

Duração: 1 ataque

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: Limite de um uso a cada 2 rodadas.

O combatente com esta técnica amplifica seu potencial físico e recebe um bônus no dano dos seus ataques de corpo a corpo ou nas colunas de resolução em testes de habilidade que tenham como atributo Força ou Físico.

Após usar a técnica, na rodada seguinte, o combatente sofre uma penalidade em Colunas de Resolução para **todos os seus testes** na Tabela de Resolução conforme o efeito. Enquanto sofrer destas



penalidades, o combatente é incapaz de realizar corrida curta. Para habilidades esta penalidade é aplicada por 2 horas.

- **Força interior 1:** Recebe um bônus de +4 no dano e -1 nas colunas de resolução.
- **Força interior 2:** Recebe um bônus de +6 no dano e -1 nas colunas de resolução.
- **Força interior 4:** Recebe um bônus de +8 no dano e -2 nas colunas de resolução.
- **Força interior 6:** Recebe um bônus de +10 no dano e -3 nas colunas de resolução.
- **Força interior 8:** Recebe um bônus de +12 no dano e -4 nas colunas de resolução.
- **Força interior 10:** Recebe um bônus de +14 no dano e -5 nas colunas de resolução.

Fúria

Duração: 1 Combate

Mecânica: Efeito de Nível

Esta técnica conferirá ao combatente a capacidade de mudar seu comportamento em combate, entrando em um estado de frenesi, ignorando qualquer tipo de emoção, tendo como único objetivo matar seus inimigos.

No início da rodada, o Jogador deve anunciar ao Mestre que vai usar a técnica. Após isto, o guerreiro fará uma breve pausa perdendo o direito a rolagem da iniciativa, sendo assim, o último a agir na rodada

O nível na técnica determina contra quem o combatente pode usar a técnica e ganhar os seus benefícios.

- **Fúria 1:** Entrar em frenesi contra inimigos pessoais odiados (alguém que matou sua família, amigos, aldeia, etc.).
- **Fúria 2:** Entra em frenesi durante uma batalha contra inimigos declarados (soldados de um reino inimigo, membros de clãs rivais, orcos, etc.).
- **Fúria 4:** Entra em frenesi durante uma batalha contra oponentes neutros ou desconhecidos (gladiadores em uma arena, animais selvagens, assassinos que atacam sem falar nada); entrar em frenesi fora de combate contra pessoas odiadas (soldados de um reino inimigo, membros de clãs rivais, etc.).
- **Fúria 6:** Entra em frenesi fora de combate contra um completo desconhecido (um guarda, um mendigo, um camponês, etc.).
- **Fúria 8:** Entra em frenesi contra uma pessoa querida (parentes, amigos, amantes, etc.).
- **Fúria 10:** Entra em frenesi em qualquer situação.

Após entrar no estado de Fúria os benefícios são: Imunidade ao **medo**, à **covardia** e a **efeitos similares (mesmo mágicos)**. **Imunidade à dor, mesmo causada por magia**, não perdendo rodada(s) ou recebendo redutor(es). Aumento de 3 Colunas de Ataque. Continuará lutando mesmo que fique com -10 pontos de EF, ficando inconsciente após isso. Os benefícios cessam ao término do combate.

Após os inimigos que foram alvos de sua fúria terem sido derrotados, será necessário um teste **Amarelo (Fácil)** em seu total na técnica para sair do estado de frenesi. Caso não consiga, o Personagem terá como seu novo alvo qualquer um que possa atacar. Na rodada seguinte, poderá fazer um novo teste com o mesmo nível de dificuldade. Note que o combatente, quando está sob o efeito dessa técnica é obrigado a fazer um ataque toda rodada e não pode fugir do combate em hipótese alguma.

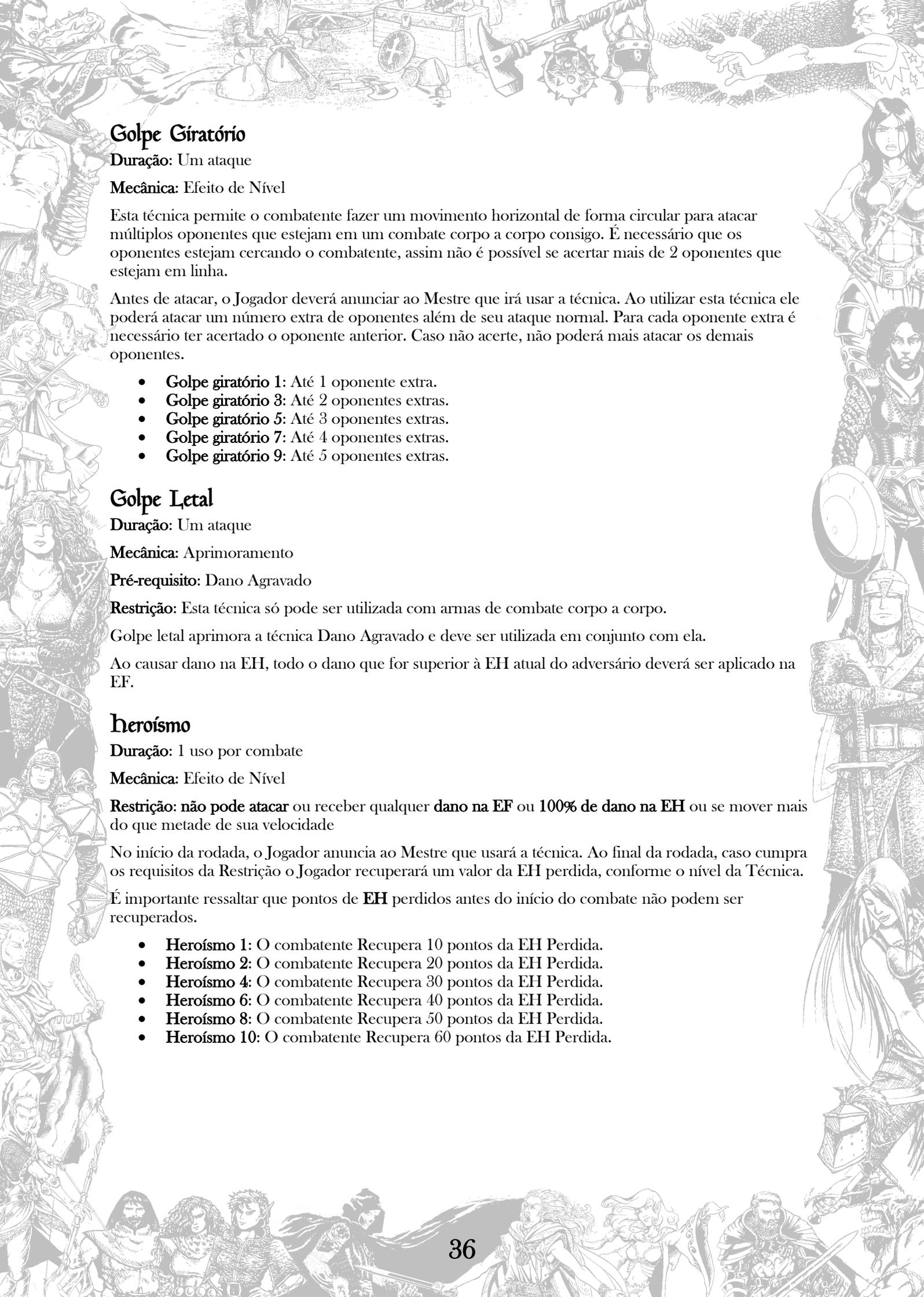
Golpe Duplo

Mecânica: Bônus Especial

Duração: Uma rodada

Restrição: Imperícia

O jogador deve rolar dois ataques normalmente e reduzir (2) níveis do segundo resultado obtido, mas isto só pode ser feito com armas de corpo a corpo do Tipo Pesado. Também é requisito que ele utilize as duas mãos na arma, logo esta técnica é restrita a armas que possam ser usadas com duas mãos.



Golpe Giratório

Duração: Um ataque

Mecânica: Efeito de Nível

Esta técnica permite o combatente fazer um movimento horizontal de forma circular para atacar múltiplos oponentes que estejam em um combate corpo a corpo consigo. É necessário que os oponentes estejam cercado o combatente, assim não é possível se acertar mais de 2 oponentes que estejam em linha.

Antes de atacar, o Jogador deverá anunciar ao Mestre que irá usar a técnica. Ao utilizar esta técnica ele poderá atacar um número extra de oponentes além de seu ataque normal. Para cada oponente extra é necessário ter acertado o oponente anterior. Caso não acerte, não poderá mais atacar os demais oponentes.

- **Golpe giratório 1:** Até 1 oponente extra.
- **Golpe giratório 3:** Até 2 oponentes extras.
- **Golpe giratório 5:** Até 3 oponentes extras.
- **Golpe giratório 7:** Até 4 oponentes extras.
- **Golpe giratório 9:** Até 5 oponentes extras.

Golpe Letal

Duração: Um ataque

Mecânica: Aprimoramento

Pré-requisito: Dano Agravado

Restrição: Esta técnica só pode ser utilizada com armas de combate corpo a corpo.

Golpe letal aprimora a técnica Dano Agravado e deve ser utilizada em conjunto com ela.

Ao causar dano na EH, todo o dano que for superior à EH atual do adversário deverá ser aplicado na EF.

Heroísmo

Duração: 1 uso por combate

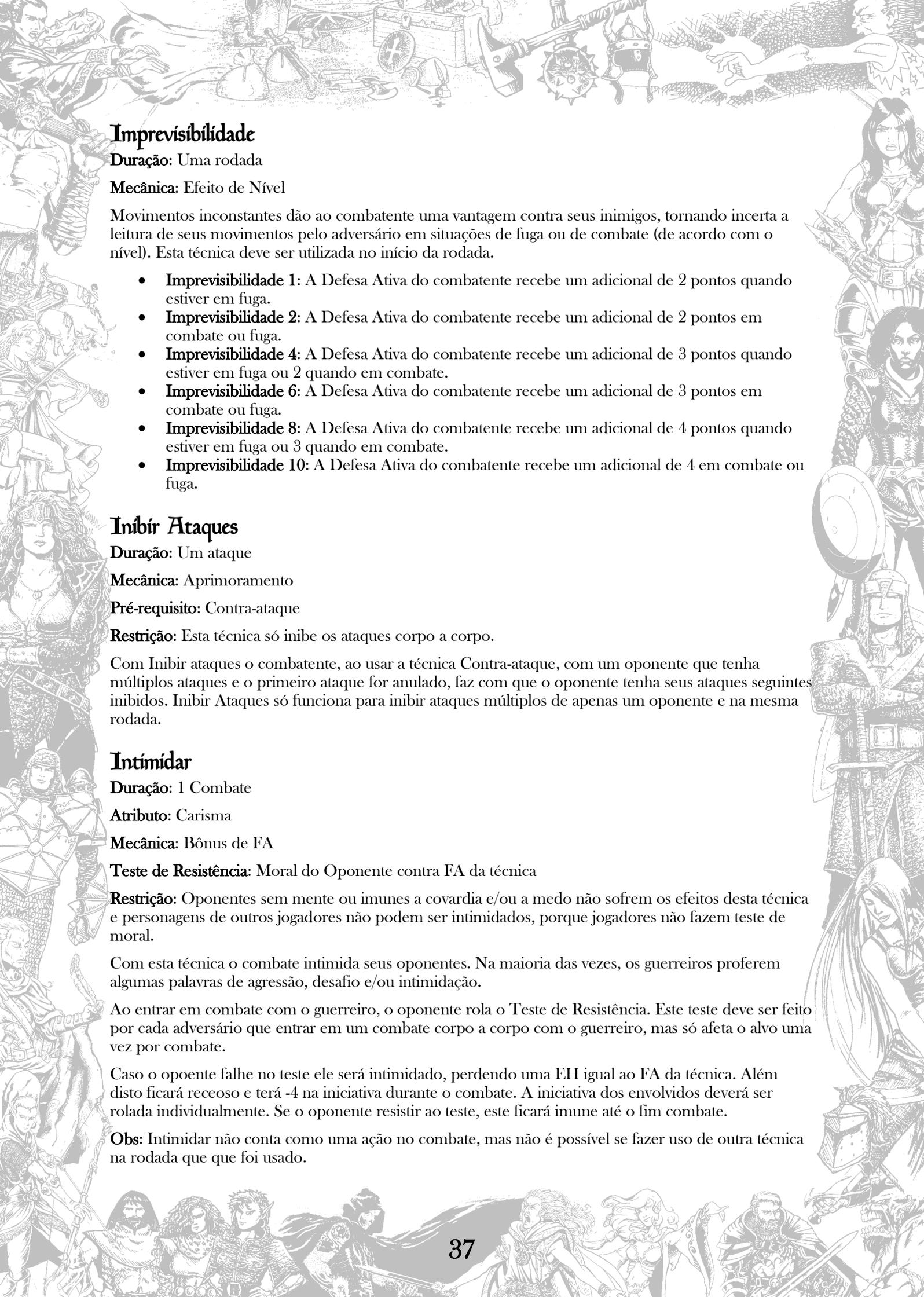
Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: não pode atacar ou receber qualquer dano na EF ou 100% de dano na EH ou se mover mais do que metade de sua velocidade

No início da rodada, o Jogador anuncia ao Mestre que usará a técnica. Ao final da rodada, caso cumpra os requisitos da Restrição o Jogador recuperará um valor da EH perdida, conforme o nível da Técnica.

É importante ressaltar que pontos de EH perdidos antes do início do combate não podem ser recuperados.

- **Heroísmo 1:** O combatente Recupera 10 pontos da EH Perdida.
- **Heroísmo 2:** O combatente Recupera 20 pontos da EH Perdida.
- **Heroísmo 4:** O combatente Recupera 30 pontos da EH Perdida.
- **Heroísmo 6:** O combatente Recupera 40 pontos da EH Perdida.
- **Heroísmo 8:** O combatente Recupera 50 pontos da EH Perdida.
- **Heroísmo 10:** O combatente Recupera 60 pontos da EH Perdida.



Imprevisibilidade

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

Movimentos inconstantes dão ao combatente uma vantagem contra seus inimigos, tornando incerta a leitura de seus movimentos pelo adversário em situações de fuga ou de combate (de acordo com o nível). Esta técnica deve ser utilizada no início da rodada.

- **Imprevisibilidade 1:** A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 2 pontos quando estiver em fuga.
- **Imprevisibilidade 2:** A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 2 pontos em combate ou fuga.
- **Imprevisibilidade 4:** A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 3 pontos quando estiver em fuga ou 2 quando em combate.
- **Imprevisibilidade 6:** A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 3 pontos em combate ou fuga.
- **Imprevisibilidade 8:** A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 4 pontos quando estiver em fuga ou 3 quando em combate.
- **Imprevisibilidade 10:** A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 4 em combate ou fuga.

Inibir Ataques

Duração: Um ataque

Mecânica: Aprimoramento

Pré-requisito: Contra-ataque

Restrição: Esta técnica só inibe os ataques corpo a corpo.

Com Inibir ataques o combatente, ao usar a técnica Contra-ataque, com um oponente que tenha múltiplos ataques e o primeiro ataque for anulado, faz com que o oponente tenha seus ataques seguintes inibidos. Inibir Ataques só funciona para inibir ataques múltiplos de apenas um oponente e na mesma rodada.

Intimidar

Duração: 1 Combate

Atributo: Carisma

Mecânica: Bônus de FA

Teste de Resistência: Moral do Oponente contra FA da técnica

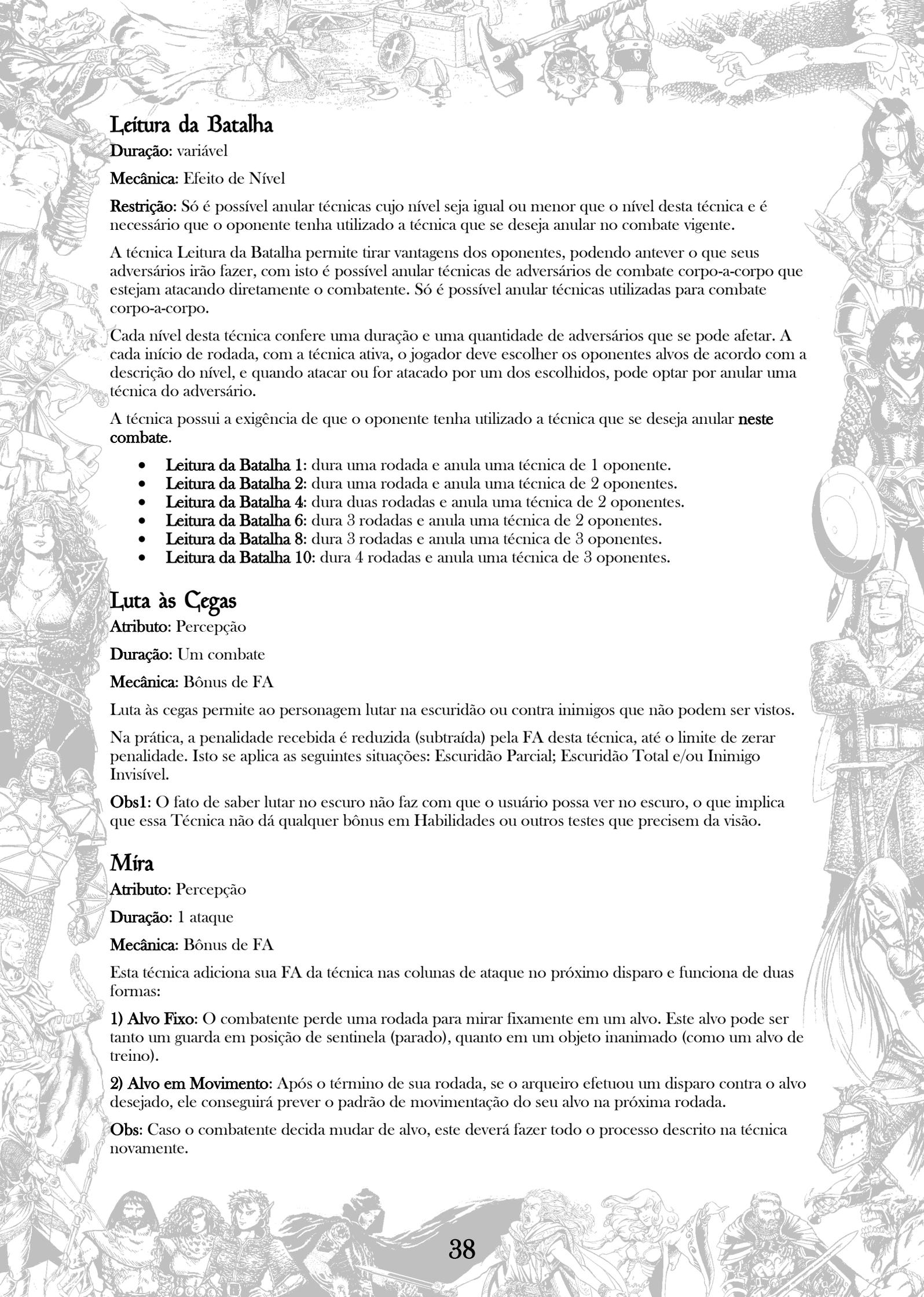
Restrição: Oponentes sem mente ou imunes a covardia e/ou a medo não sofrem os efeitos desta técnica e personagens de outros jogadores não podem ser intimidados, porque jogadores não fazem teste de moral.

Com esta técnica o combate intimida seus oponentes. Na maioria das vezes, os guerreiros proferem algumas palavras de agressão, desafio e/ou intimidação.

Ao entrar em combate com o guerreiro, o oponente rola o Teste de Resistência. Este teste deve ser feito por cada adversário que entrar em um combate corpo a corpo com o guerreiro, mas só afeta o alvo uma vez por combate.

Caso o oponente falhe no teste ele será intimidado, perdendo uma EH igual ao FA da técnica. Além disto ficará receoso e terá -4 na iniciativa durante o combate. A iniciativa dos envolvidos deverá ser rodada individualmente. Se o oponente resistir ao teste, este ficará imune até o fim combate.

Obs: Intimidar não conta como uma ação no combate, mas não é possível se fazer uso de outra técnica na rodada que que foi usado.



Leitura da Batalha

Duração: variável

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: Só é possível anular técnicas cujo nível seja igual ou menor que o nível desta técnica e é necessário que o oponente tenha utilizado a técnica que se deseja anular no combate vigente.

A técnica Leitura da Batalha permite tirar vantagens dos oponentes, podendo antever o que seus adversários irão fazer, com isto é possível anular técnicas de adversários de combate corpo-a-corpo que estejam atacando diretamente o combatente. Só é possível anular técnicas utilizadas para combate corpo-a-corpo.

Cada nível desta técnica confere uma duração e uma quantidade de adversários que se pode afetar. A cada início de rodada, com a técnica ativa, o jogador deve escolher os oponentes alvos de acordo com a descrição do nível, e quando atacar ou for atacado por um dos escolhidos, pode optar por anular uma técnica do adversário.

A técnica possui a exigência de que o oponente tenha utilizado a técnica que se deseja anular **neste combate**.

- **Leitura da Batalha 1:** dura uma rodada e anula uma técnica de 1 oponente.
- **Leitura da Batalha 2:** dura uma rodada e anula uma técnica de 2 oponentes.
- **Leitura da Batalha 4:** dura duas rodadas e anula uma técnica de 2 oponentes.
- **Leitura da Batalha 6:** dura 3 rodadas e anula uma técnica de 2 oponentes.
- **Leitura da Batalha 8:** dura 3 rodadas e anula uma técnica de 3 oponentes.
- **Leitura da Batalha 10:** dura 4 rodadas e anula uma técnica de 3 oponentes.

Luta às Cegas

Atributo: Percepção

Duração: Um combate

Mecânica: Bônus de FA

Luta às cegas permite ao personagem lutar na escuridão ou contra inimigos que não podem ser vistos.

Na prática, a penalidade recebida é reduzida (subtraída) pela FA desta técnica, até o limite de zerar penalidade. Isto se aplica as seguintes situações: Escuridão Parcial; Escuridão Total e/ou Inimigo Invisível.

Obs1: O fato de saber lutar no escuro não faz com que o usuário possa ver no escuro, o que implica que essa Técnica não dá qualquer bônus em Habilidades ou outros testes que precisem da visão.

Míra

Atributo: Percepção

Duração: 1 ataque

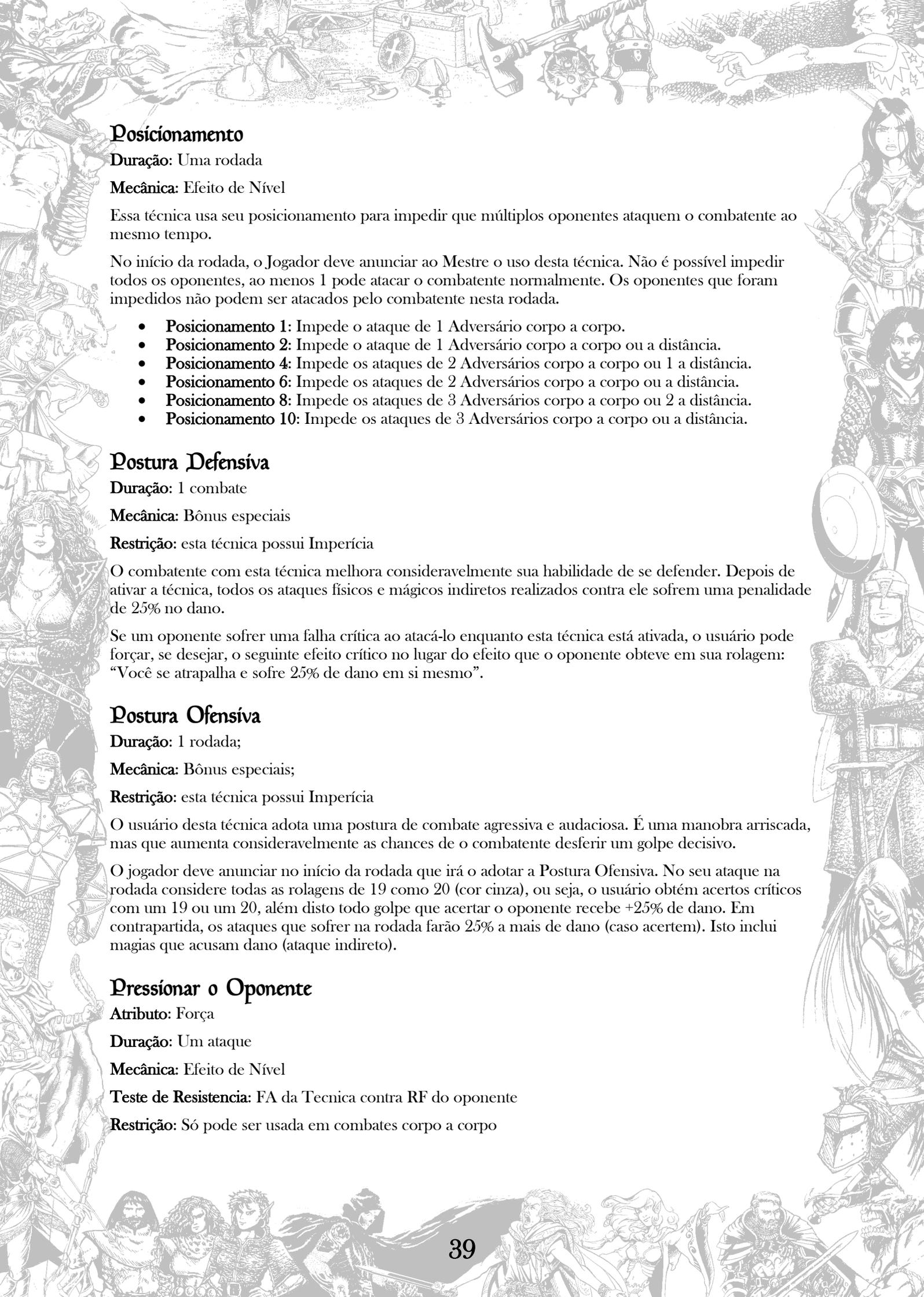
Mecânica: Bônus de FA

Esta técnica adiciona sua FA da técnica nas colunas de ataque no próximo disparo e funciona de duas formas:

1) **Alvo Fixo:** O combatente perde uma rodada para mirar fixamente em um alvo. Este alvo pode ser tanto um guarda em posição de sentinela (parado), quanto em um objeto inanimado (como um alvo de treino).

2) **Alvo em Movimento:** Após o término de sua rodada, se o arqueiro efetuou um disparo contra o alvo desejado, ele conseguirá prever o padrão de movimentação do seu alvo na próxima rodada.

Obs: Caso o combatente decida mudar de alvo, este deverá fazer todo o processo descrito na técnica novamente.



Posicionamento

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

Essa técnica usa seu posicionamento para impedir que múltiplos oponentes ataquem o combatente ao mesmo tempo.

No início da rodada, o Jogador deve anunciar ao Mestre o uso desta técnica. Não é possível impedir todos os oponentes, ao menos 1 pode atacar o combatente normalmente. Os oponentes que foram impedidos não podem ser atacados pelo combatente nesta rodada.

- **Posicionamento 1:** Impede o ataque de 1 Adversário corpo a corpo.
- **Posicionamento 2:** Impede o ataque de 1 Adversário corpo a corpo ou a distância.
- **Posicionamento 4:** Impede os ataques de 2 Adversários corpo a corpo ou 1 a distância.
- **Posicionamento 6:** Impede os ataques de 2 Adversários corpo a corpo ou a distância.
- **Posicionamento 8:** Impede os ataques de 3 Adversários corpo a corpo ou 2 a distância.
- **Posicionamento 10:** Impede os ataques de 3 Adversários corpo a corpo ou a distância.

Postura Defensiva

Duração: 1 combate

Mecânica: Bônus especiais

Restrição: esta técnica possui Imperícia

O combatente com esta técnica melhora consideravelmente sua habilidade de se defender. Depois de ativar a técnica, todos os ataques físicos e mágicos indiretos realizados contra ele sofrem uma penalidade de 25% no dano.

Se um oponente sofrer uma falha crítica ao atacá-lo enquanto esta técnica está ativada, o usuário pode forçar, se desejar, o seguinte efeito crítico no lugar do efeito que o oponente obteve em sua rolagem: “Você se atrapalha e sofre 25% de dano em si mesmo”.

Postura Ofensiva

Duração: 1 rodada;

Mecânica: Bônus especiais;

Restrição: esta técnica possui Imperícia

O usuário desta técnica adota uma postura de combate agressiva e audaciosa. É uma manobra arriscada, mas que aumenta consideravelmente as chances de o combatente desferir um golpe decisivo.

O jogador deve anunciar no início da rodada que irá adotar a Postura Ofensiva. No seu ataque na rodada considere todas as rolagens de 19 como 20 (cor cinza), ou seja, o usuário obtém acertos críticos com um 19 ou um 20, além disto todo golpe que acertar o oponente recebe +25% de dano. Em contrapartida, os ataques que sofrer na rodada farão 25% a mais de dano (caso acertem). Isto inclui magias que acusam dano (ataque indireto).

Pressionar o Oponente

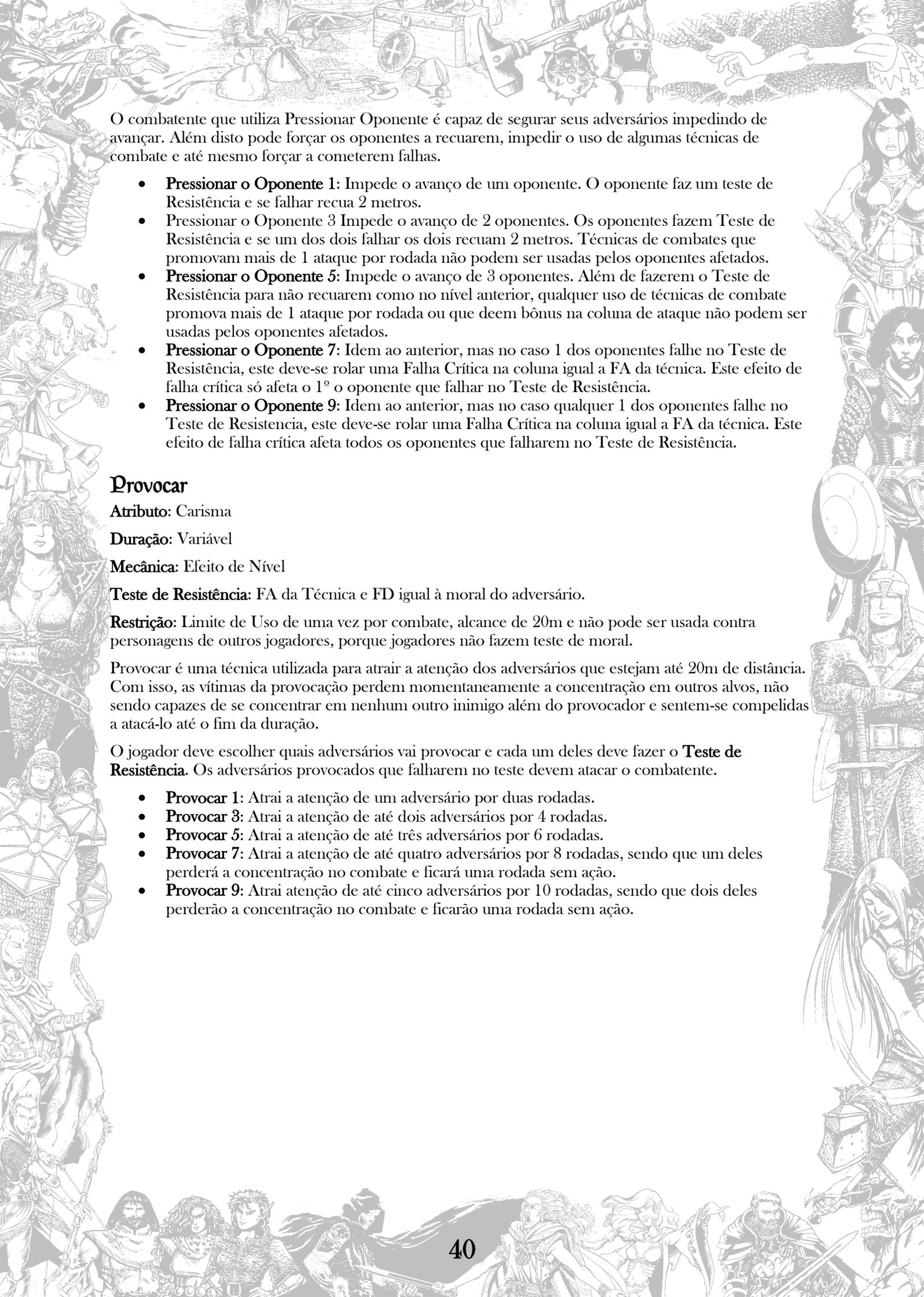
Atributo: Força

Duração: Um ataque

Mecânica: Efeito de Nível

Teste de Resistência: FA da Técnica contra RF do oponente

Restrição: Só pode ser usada em combates corpo a corpo



O combatente que utiliza Pressionar Oponente é capaz de segurar seus adversários impedindo de avançar. Além disto pode forçar os oponentes a recuarem, impedir o uso de algumas técnicas de combate e até mesmo forçar a cometerem falhas.

- **Pressionar o Oponente 1:** Impede o avanço de um oponente. O oponente faz um teste de Resistência e se falhar recua 2 metros.
- **Pressionar o Oponente 3:** Impede o avanço de 2 oponentes. Os oponentes fazem Teste de Resistência e se um dos dois falhar os dois recuam 2 metros. Técnicas de combates que promovam mais de 1 ataque por rodada não podem ser usadas pelos oponentes afetados.
- **Pressionar o Oponente 5:** Impede o avanço de 3 oponentes. Além de fazerem o Teste de Resistência para não recuarem como no nível anterior, qualquer uso de técnicas de combate promova mais de 1 ataque por rodada ou que deem bônus na coluna de ataque não podem ser usadas pelos oponentes afetados.
- **Pressionar o Oponente 7:** Idem ao anterior, mas no caso 1 dos oponentes falhe no Teste de Resistência, este deve-se rolar uma Falha Crítica na coluna igual a FA da técnica. Este efeito de falha crítica só afeta o 1º oponente que falhar no Teste de Resistência.
- **Pressionar o Oponente 9:** Idem ao anterior, mas no caso qualquer 1 dos oponentes falhe no Teste de Resistência, este deve-se rolar uma Falha Crítica na coluna igual a FA da técnica. Este efeito de falha crítica afeta todos os oponentes que falharem no Teste de Resistência.

Provocar

Atributo: Carisma

Duração: Variável

Mecânica: Efeito de Nível

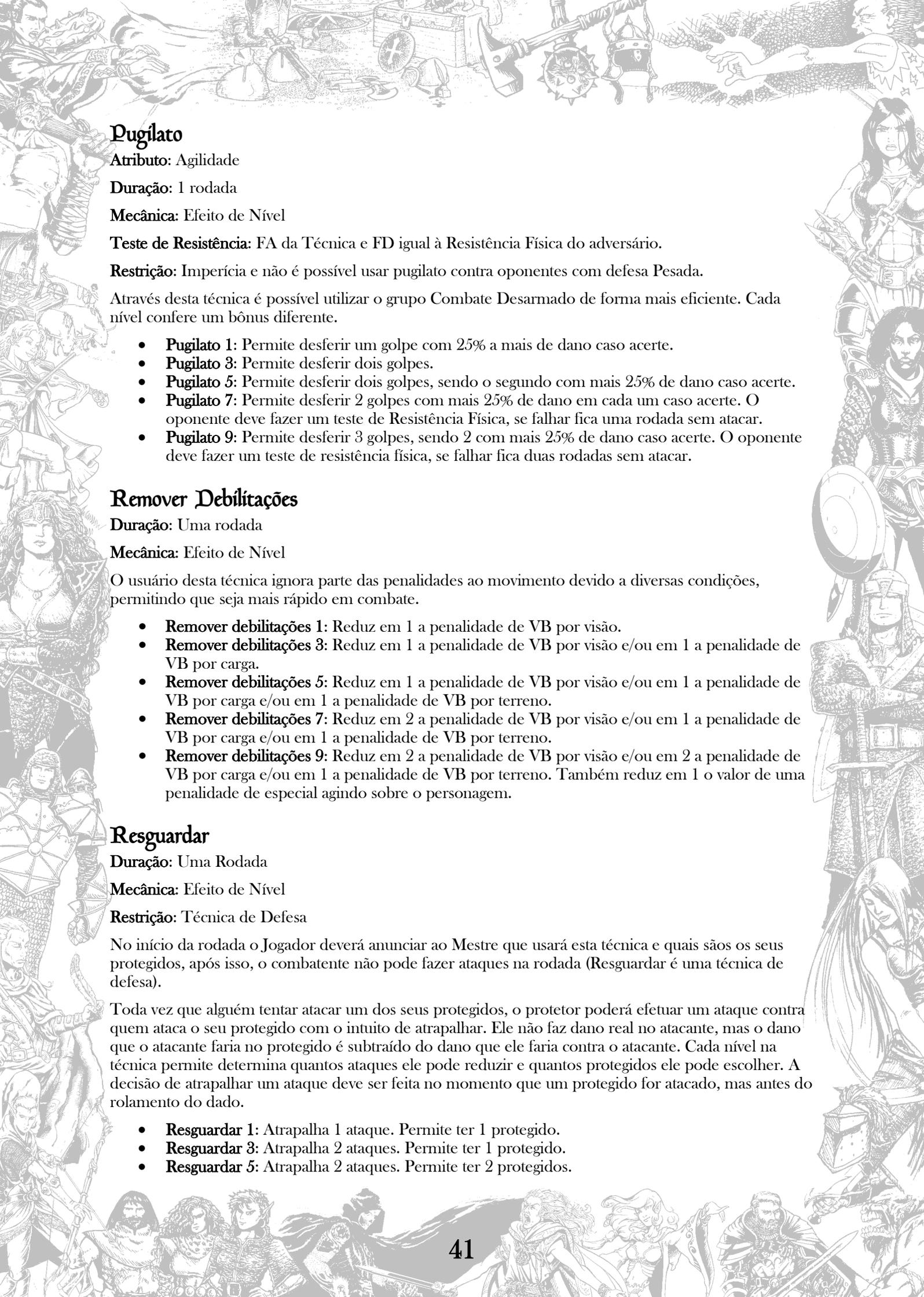
Teste de Resistência: FA da Técnica e FD igual à moral do adversário.

Restrição: Limite de Uso de uma vez por combate, alcance de 20m e não pode ser usada contra personagens de outros jogadores, porque jogadores não fazem teste de moral.

Provocar é uma técnica utilizada para atrair a atenção dos adversários que estejam até 20m de distância. Com isso, as vítimas da provocação perdem momentaneamente a concentração em outros alvos, não sendo capazes de se concentrar em nenhum outro inimigo além do provocador e sentem-se compelidas a atacá-lo até o fim da duração.

O jogador deve escolher quais adversários vai provocar e cada um deles deve fazer o **Teste de Resistência**. Os adversários provocados que falharem no teste devem atacar o combatente.

- **Provocar 1:** Atrai a atenção de um adversário por duas rodadas.
- **Provocar 3:** Atrai a atenção de até dois adversários por 4 rodadas.
- **Provocar 5:** Atrai a atenção de até três adversários por 6 rodadas.
- **Provocar 7:** Atrai a atenção de até quatro adversários por 8 rodadas, sendo que um deles perderá a concentração no combate e ficará uma rodada sem ação.
- **Provocar 9:** Atrai atenção de até cinco adversários por 10 rodadas, sendo que dois deles perderão a concentração no combate e ficarão uma rodada sem ação.



Pugilato

Atributo: Agilidade

Duração: 1 rodada

Mecânica: Efeito de Nível

Teste de Resistência: FA da Técnica e FD igual à Resistência Física do adversário.

Restrição: Imperícia e não é possível usar pugilato contra oponentes com defesa Pesada.

Através desta técnica é possível utilizar o grupo Combate Desarmado de forma mais eficiente. Cada nível confere um bônus diferente.

- **Pugilato 1:** Permite desferir um golpe com 25% a mais de dano caso acerte.
- **Pugilato 3:** Permite desferir dois golpes.
- **Pugilato 5:** Permite desferir dois golpes, sendo o segundo com mais 25% de dano caso acerte.
- **Pugilato 7:** Permite desferir 2 golpes com mais 25% de dano em cada um caso acerte. O oponente deve fazer um teste de Resistência Física, se falhar fica uma rodada sem atacar.
- **Pugilato 9:** Permite desferir 3 golpes, sendo 2 com mais 25% de dano caso acerte. O oponente deve fazer um teste de resistência física, se falhar fica duas rodadas sem atacar.

Remover Debilitações

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

O usuário desta técnica ignora parte das penalidades ao movimento devido a diversas condições, permitindo que seja mais rápido em combate.

- **Remover debilitações 1:** Reduz em 1 a penalidade de VB por visão.
- **Remover debilitações 3:** Reduz em 1 a penalidade de VB por visão e/ou em 1 a penalidade de VB por carga.
- **Remover debilitações 5:** Reduz em 1 a penalidade de VB por visão e/ou em 1 a penalidade de VB por carga e/ou em 1 a penalidade de VB por terreno.
- **Remover debilitações 7:** Reduz em 2 a penalidade de VB por visão e/ou em 1 a penalidade de VB por carga e/ou em 1 a penalidade de VB por terreno.
- **Remover debilitações 9:** Reduz em 2 a penalidade de VB por visão e/ou em 2 a penalidade de VB por carga e/ou em 1 a penalidade de VB por terreno. Também reduz em 1 o valor de uma penalidade de especial agindo sobre o personagem.

Resguardar

Duração: Uma Rodada

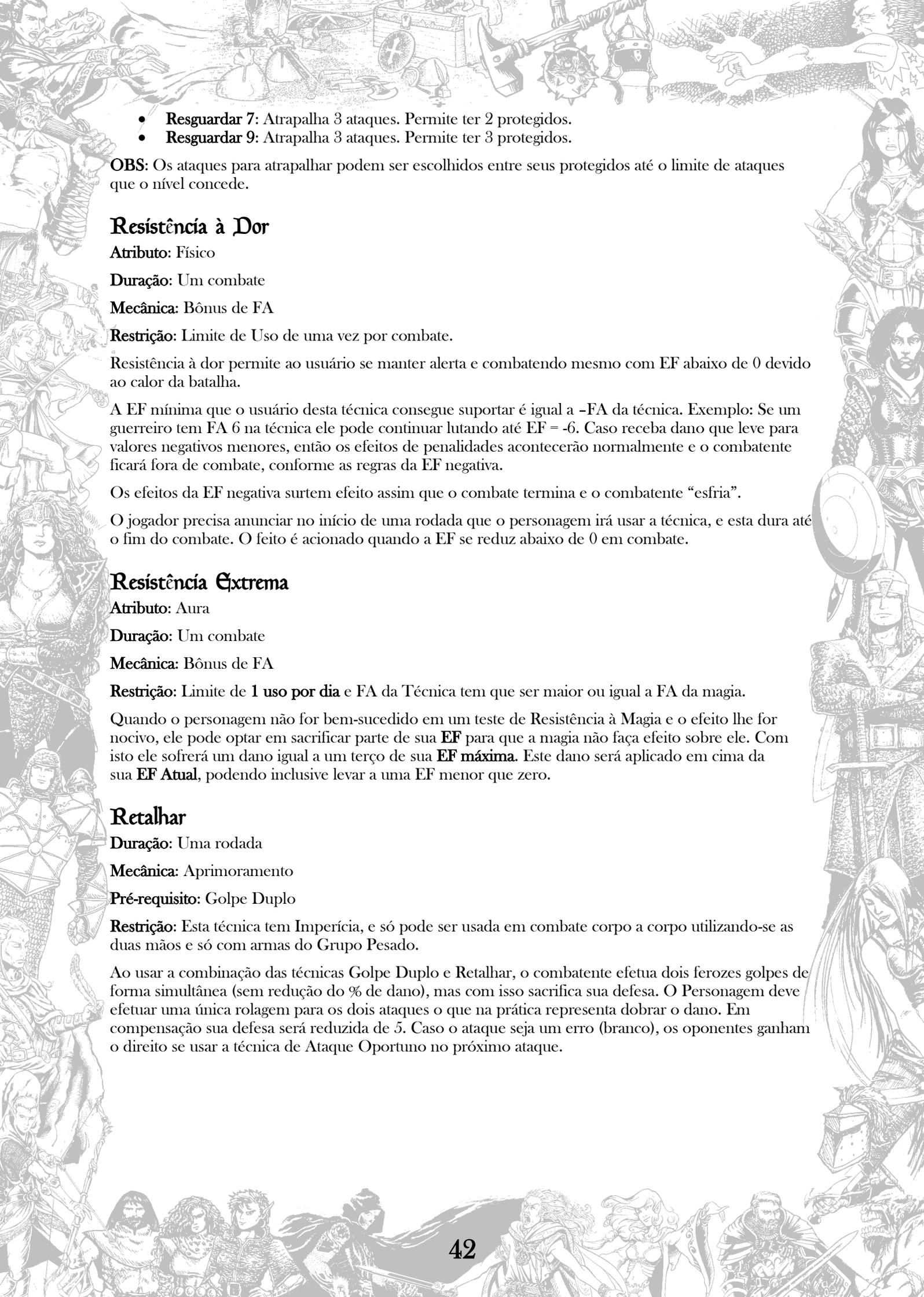
Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: Técnica de Defesa

No início da rodada o Jogador deverá anunciar ao Mestre que usará esta técnica e quais são os seus protegidos, após isso, o combatente não pode fazer ataques na rodada (Resguardar é uma técnica de defesa).

Toda vez que alguém tentar atacar um dos seus protegidos, o protetor poderá efetuar um ataque contra quem ataca o seu protegido com o intuito de atrapalhar. Ele não faz dano real no atacante, mas o dano que o atacante faria no protegido é subtraído do dano que ele faria contra o atacante. Cada nível na técnica permite determina quantos ataques ele pode reduzir e quantos protegidos ele pode escolher. A decisão de atrapalhar um ataque deve ser feita no momento que um protegido for atacado, mas antes do rolamento do dado.

- **Resguardar 1:** Atrapalha 1 ataque. Permite ter 1 protegido.
- **Resguardar 3:** Atrapalha 2 ataques. Permite ter 1 protegido.
- **Resguardar 5:** Atrapalha 2 ataques. Permite ter 2 protegidos.

- 
- **Resguardar 7:** Atrapalha 3 ataques. Permite ter 2 protegidos.
 - **Resguardar 9:** Atrapalha 3 ataques. Permite ter 3 protegidos.

OBS: Os ataques para atrapalhar podem ser escolhidos entre seus protegidos até o limite de ataques que o nível concede.

Resistência à Dor

Atributo: Físico

Duração: Um combate

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: Limite de Uso de uma vez por combate.

Resistência à dor permite ao usuário se manter alerta e combatendo mesmo com EF abaixo de 0 devido ao calor da batalha.

A EF mínima que o usuário desta técnica consegue suportar é igual a -FA da técnica. Exemplo: Se um guerreiro tem FA 6 na técnica ele pode continuar lutando até EF = -6. Caso receba dano que leve para valores negativos menores, então os efeitos de penalidades acontecerão normalmente e o combatente ficará fora de combate, conforme as regras da EF negativa.

Os efeitos da EF negativa surtem efeito assim que o combate termina e o combatente “esfria”.

O jogador precisa anunciar no início de uma rodada que o personagem irá usar a técnica, e esta dura até o fim do combate. O feito é acionado quando a EF se reduz abaixo de 0 em combate.

Resistência Extrema

Atributo: Aura

Duração: Um combate

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: Limite de 1 uso por dia e FA da Técnica tem que ser maior ou igual a FA da magia.

Quando o personagem não for bem-sucedido em um teste de Resistência à Magia e o efeito lhe for nocivo, ele pode optar em sacrificar parte de sua EF para que a magia não faça efeito sobre ele. Com isto ele sofrerá um dano igual a um terço de sua EF máxima. Este dano será aplicado em cima da sua EF Atual, podendo inclusive levar a uma EF menor que zero.

Retalhar

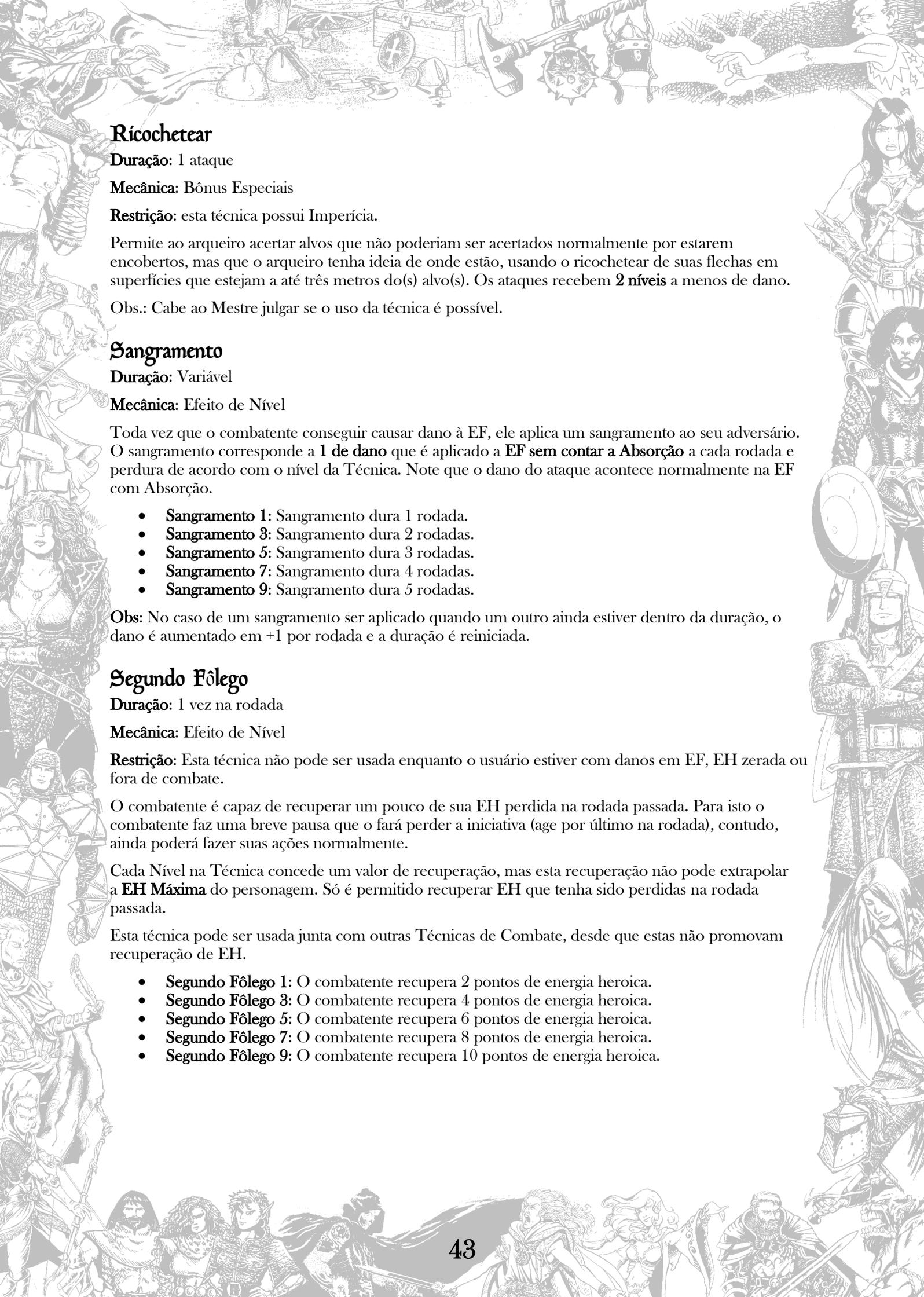
Duração: Uma rodada

Mecânica: Aprimoramento

Pré-requisito: Golpe Duplo

Restrição: Esta técnica tem Imperícia, e só pode ser usada em combate corpo a corpo utilizando-se as duas mãos e só com armas do Grupo Pesado.

Ao usar a combinação das técnicas Golpe Duplo e Retalhar, o combatente efetua dois ferozes golpes de forma simultânea (sem redução do % de dano), mas com isso sacrifica sua defesa. O Personagem deve efetuar uma única rolagem para os dois ataques o que na prática representa dobrar o dano. Em compensação sua defesa será reduzida de 5. Caso o ataque seja um erro (branco), os oponentes ganham o direito se usar a técnica de Ataque Oportuno no próximo ataque.



Ricochetear

Duração: 1 ataque

Mecânica: Bônus Especiais

Restrição: esta técnica possui Imperícia.

Permite ao arqueiro acertar alvos que não poderiam ser acertados normalmente por estarem encobertos, mas que o arqueiro tenha ideia de onde estão, usando o ricochetear de suas flechas em superfícies que estejam a até três metros do(s) alvo(s). Os ataques recebem **2 níveis** a menos de dano.

Obs.: Cabe ao Mestre julgar se o uso da técnica é possível.

Sangramento

Duração: Variável

Mecânica: Efeito de Nível

Toda vez que o combatente conseguir causar dano à EF, ele aplica um sangramento ao seu adversário. O sangramento corresponde a **1 de dano** que é aplicado a **EF sem contar a Absorção** a cada rodada e perdura de acordo com o nível da Técnica. Note que o dano do ataque acontece normalmente na EF com Absorção.

- **Sangramento 1:** Sangramento dura 1 rodada.
- **Sangramento 3:** Sangramento dura 2 rodadas.
- **Sangramento 5:** Sangramento dura 3 rodadas.
- **Sangramento 7:** Sangramento dura 4 rodadas.
- **Sangramento 9:** Sangramento dura 5 rodadas.

Obs: No caso de um sangramento ser aplicado quando um outro ainda estiver dentro da duração, o dano é aumentado em +1 por rodada e a duração é reiniciada.

Segundo Fôlego

Duração: 1 vez na rodada

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: Esta técnica não pode ser usada enquanto o usuário estiver com danos em EF, EH zerada ou fora de combate.

O combatente é capaz de recuperar um pouco de sua EH perdida na rodada passada. Para isto o combatente faz uma breve pausa que o fará perder a iniciativa (age por último na rodada), contudo, ainda poderá fazer suas ações normalmente.

Cada Nível na Técnica concede um valor de recuperação, mas esta recuperação não pode extrapolar a **EH Máxima** do personagem. Só é permitido recuperar EH que tenha sido perdidas na rodada passada.

Esta técnica pode ser usada junta com outras Técnicas de Combate, desde que estas não promovam recuperação de EH.

- **Segundo Fôlego 1:** O combatente recupera 2 pontos de energia heroica.
- **Segundo Fôlego 3:** O combatente recupera 4 pontos de energia heroica.
- **Segundo Fôlego 5:** O combatente recupera 6 pontos de energia heroica.
- **Segundo Fôlego 7:** O combatente recupera 8 pontos de energia heroica.
- **Segundo Fôlego 9:** O combatente recupera 10 pontos de energia heroica.

Voz de Comando

Duração: 1 vez na rodada

Mecânica: Efeito de Nível

No início da rodada, antes do rolamento das iniciativas, o combatente deve anunciar o uso da técnica. O feito do nível será somado na iniciativa do grupo. O grupo não pode ter mais que seis pessoas, contando o próprio combatente. Voz de Comando não pode ser usada após um ataque de surpresa.

- **Voz de Comando 1:** O grupo recebe um ajuste de +1 em sua iniciativa.
- **Voz de Comando 3:** O grupo recebe um ajuste de +2 em sua iniciativa.
- **Voz de Comando 5:** O grupo recebe um ajuste de +3 em sua iniciativa.
- **Voz de Comando 7:** O grupo recebe um ajuste de +4 em sua iniciativa.
- **Voz de Comando 9:** O grupo recebe um ajuste de +5 em sua iniciativa.

4.12 Adquirindo Técnicas de Combate

Além aprender a combater com armas, os personagens também podem aprender várias Técnicas de Combate. Essas Técnicas de Combate acrescentam mais diversidade aos combates e traz uma boa personalização e individualização para os personagens.

A aquisição das Técnicas de Combate pode acontecer em duas situações: quando você estiver criando um personagem novo, ou quando seu personagem (criado ou arquétipo) subir de Estágio.

Todas as profissões compram Técnicas de Combate pagando pontos por elas. A quantidade de Pontos de aquisição que cada profissão ganha se encontram na tabela ao lado.

Para adquirir as Técnicas de Combate, "compre" as que lhe interessam da seguinte forma:

Pontos de aquisição — Os Pontos de aquisição podem ser gastos livremente para “compra” de qualquer Técnicas de Combate.

Profissão/Especialização — Na lista dos Ladinos e Guerreiros, algumas Técnicas de Combate estão marcadas com o nome da especialização da profissão (nome da Academia ou Guilda). Isso significa que somente personagens com a especialização da profissão indicadas poderão adquirir a Técnica. As Técnicas que estão marcadas com o nome da profissão (Ladino ou Guerreiro) podem ser adquiridas livremente pelos Ladinos ou Guerreiros de acordo com sua lista.

Custo — Em cada tabela, a coluna “Custo” informa a quantidade de Pontos de aquisição que deve ser gasta para se adquirir 1 nível na Técnica. A cada nível obtido, deve-se gastar este custo.

Custo reduzido em 1 — Nas tabelas dos Ladinos e Guerreiros, algumas Técnicas passam a custar 1 ponto a menos quando eles entram para uma especialização (Guilda ou Academia). A coluna “Custo reduzido em 1” indica qual especialização ganha esse bônus de redução. **Atenção:** caso uma Técnica seja comprada antes de entrar para uma especialização e posteriormente seja adquirida com custo reduzido, os pontos devem ser recalculados de acordo com o menor custo, como se a Técnica tivesse sido comprada desde o primeiro Estágio com aquele custo reduzido.

Pré-requisito — Algumas Técnicas possuem como pré-requisito a aquisição de outra Técnica. Assim, não é possível adquiri-las sem antes ter comprado a Técnica indicada. A grande maioria das Técnicas não possui pré-requisitos.

Na criação do personagem: só é possível comprar 1 nível em qualquer Técnica, então, deve-se anotar na **ficha do personagem** a Técnica comprada e, na coluna “Nível”, deve-se colocar “1”. Em seguida, deve-se somar o bônus do Atributo relacionado à Técnica e este será a sua Força do Ataque (FA) na Técnica de Combate. Grande parte das Técnicas **não** possui bônus de Atributo, então a sua FA será igual ao seu nível. Anote este valor na coluna “FA” ao lado das Técnicas de Combate na ficha do personagem.

Profissão	Pontos de aquisição
Bardo	6
Guerreiro	12
Ladino	12
Mago	3
Rastreador	9
Sacerdote	9

Na passagem de Estágio: é possível comprar mais de 1 nível em uma Técnica, mas deve-se obedecer às seguintes regras:

- Para cada nível comprado, deve-se descontar o custo multiplicado pela quantidade de níveis comprados, o que dará a quantidade total de pontos gastos. Por exemplo, se uma Técnica custa 2 e o jogador comprar 3 níveis, ele gastará 6 pontos de aquisição.
- Não é permitido ter uma Técnica em nível maior que o Estágio do personagem.
- Não é obrigatório a cada passagem de Estágio comprar novas Técnicas ou subir de nível as já existentes. Esta é uma escolha do jogador.
- A Força do Ataque (FA) da Técnica deve ser recalculada sempre somando o novo nível na Técnica com o bônus do Atributo (se houver).

△ Limite na aquisição das Técnicas de Combate: Várias Técnicas de Combate usam a FA como bônus na Coluna de Ataque. Para estas Técnicas, o nível máximo que se pode ter nestas Técnicas é 10. As demais Técnicas, incluindo as que usam a FA como parte de um teste de resistência, não são limitadas ao nível 10, inclusive porque as Técnicas que possuem imperícia precisam ser compradas com frequência (indo até mais que nível 10) para ficarem igual ou nível do Grupo de Armas.

Acumulando pontos de aquisição: Não é obrigatório gastar todos os Pontos de aquisição tanto na criação do personagem quanto na passagem de Estágio, mas nunca se podem gastar mais pontos do que possui. Pontos não gastos podem ser acumulados para serem gastos nos próximos Estágios.

Lista das Técnicas de Combate

⇒ Outra mudança importante no Tagmar 3 Edição Revisada é que houve o remanejamento das listas das técnicas, com algumas sendo movidas para a lista de Bardo, Mago, Rastreador e Sacerdote, e outras foram adicionadas a lista dos Ladinos e algumas mudaram também nas academias.

Confiram a seguir todo novo tópico de aquisição das Técnicas de Combate.

Nas tabelas a seguir, estão relacionadas todas as Técnicas de Combate que existem com seu Custo, Restrição para aquisição, Pré-requisito, e Atributo que concede bônus.

Há três tipos de lista:

- **Básica** — A lista básica é a lista que contém Técnicas que estão acessíveis a todas as profissões desde o primeiro Estágio.
- **Restrita** — A lista restrita de cada seguimento contém Técnicas que estão acessíveis desde o primeiro Estágio. Esta lista é uma lista à parte e somente as profissões Guerreiro e Ladino têm esta lista.
- **Avançada** — As listas avançadas são listas específicas das profissões do Guerreiro (Arqueiro, Cavaleiro, Gladiador, de Infantaria) e do Ladino (Assassino, Ladrão, Pirata). As Técnicas que ali estão só podem ser adquiridas quando o Guerreiro e o Ladino entram respectivamente em sua Academia e Guilda.

Por questões de praticidade, estas 3 listas foram reagrupadas em 3 tabelas de acordo com as Técnicas que as profissões têm acesso:

- Bardos, Magos, Rastreadores e Sacerdotes (somente a lista básica).
- Ladinos (lista básica + lista restrita de Ladino + lista avançada das especializações).
- Guerreiros (lista básica + lista restrita de Ladino + lista avançada das especializações).

Bardo, Mago, Rastreador e Sacerdote		
Técnicas	Custo	Ajuste
Ambidestria	2	-
Aparar	2	-
Ataque Oportuno	1	Percepção
Carga	1	Físico
Combate com Arco	2	-
Combate Montado	2	-
Combate Não Letal	1	-
Concentração	1	-
Desviar	2	Agilidade
Esquiva	1	Agilidade
Imprevisibilidade	2	-
Luta às Cegas	1	Percepção
Provocar	2	Carisma
Resistência à Dor	2	Físico

Ladinos e suas especializações (Guildas)

Profissão/Especialização	Técnicas	Custo	Custo Reduzido em 1	Ajuste
Ladino	Ambidestria	2	Guilda dos Ladrões	-
	Aparar	2	-	-
	Ataque Oportuno	1	-	Percepção
	Atirar em Movimento	2	-	-
	Carga	1	-	Físico
	Combate com Arco	2	-	-
	Combate Montado	2	-	-
	Combate Não Letal	1	-	-
	Concentração	1	-	-
	Conduzir o Oponente	2	Guilda dos Piratas	Percepção
	Defletir Ataque	2	-	-
	Desviar	2	-	Agilidade
	Disparo Certeiro	2	-	-
	Disparo Rápido	2	Guilda dos Assassinos	-
	Explorar Fraqueza	2	-	-
	Esquiva	1	-	Agilidade
	Golpe Duplo	2	Guilda dos Piratas	-
	Golpe Letal	2	-	-
	Imprevisibilidade	2	Guilda dos Assassinos	-
	Intimidar	2	-	Carisma
Luta às Cegas	1	-	Percepção	
Provocar	2	-	Carisma	
Pugilato	2	Guilda dos Ladrões	Agilidade	
Remover Debilitações	1	-	-	
Resistência à Dor	2	-	Físico	
Resistência Extrema	2	-	Aura	
Guilda dos Assassinos	Dano Agravado	2	-	-
	Mira	1	-	Percepção
Guilda dos Ladrões	Posicionamento	1	-	-
	Postura Defensiva	2	-	-
Guilda dos Piratas	Contra-ataque	1	-	-
	Postura Ofensiva	2	-	-

Guerreiros e suas especializações (Academias)

Profissão/Especialização	Técnicas	Custo	Custo Reduzido em 1	Ajuste
Guerreiro	Ambidestria	2	Academia dos Gladiadores	-
	Aparar	2	Academia de Infantaria	-
	Ataque Oportuno	1	-	Percepção
	Atirar em Movimento	2	Academia dos Arqueiros	-
	Atravessar o Oponente	1	-	-
	Carga	1	-	Físico
	Carga de Arremesso	1	-	Força
	Combate com Escudo	2	Academia dos Cavaleiros	Força
	Combate com Arco	2	Academia dos Arqueiros	-
	Combate Montado	2	Academia dos Cavaleiros	-
	Combate Não Letal	1	-	-
	Concentração	1	-	-
	Conduzir o Oponente	1	-	Percepção
	Contra-ataque	2	Academia dos Gladiadores	-
	Dano Agravado	2	Academia de Infantaria	-
	Desviar	2	Academia dos Gladiadores	Agilidade
	Disparo Rápido	2	Academia dos Arqueiros	-
	Escolta	1	-	-
	Esquiva	1	-	Agilidade
	Golpe Duplo	2	Academia de Infantaria	-
	Heroísmo	2	Academia dos Cavaleiros	-
	Imprevisibilidade	2	Academia dos Arqueiros	-
	Leitura da Batalha	2	Academia dos Cavaleiros	-
	Luta às Cegas	1	-	Percepção
	Provocar	2	-	Carisma
	Pugilato	1	-	Agilidade
	Remover Debilitações	1	-	-
	Resistência à Dor	2	Academia dos Gladiadores	Físico
Resistência Extrema	2	Academia de Infantaria	Aura	
Segundo Fôlego	1	-	-	
Voz de Comando	1	-	-	
Academia de Infantaria	Estilhaçar	2	-	-
	Força Interior	1	-	-
	Golpe Giratório	2	-	-
	Golpe Letal	2	-	-
	Inibir Ataques	2	-	-
	Posicionamento	1	-	-
	Pressionar o Oponente	2	-	Força

Profissão/Especialização	Técnicas	Custo	Custo Reduzido em 1	Ajuste
Academia dos Arqueiros	Ajustar Disparo	2	-	Percepção
	Direcionamento	1	-	-
	Disparo Certoiro	1	-	-
	Flechadas Múltiplas	2	-	-
	Mira	2	-	Percepção
	Resguardar	2	-	-
	Ricochetear	2	-	-
Academia dos Cavaleiros	Animosidade	1	-	-
	Carga Montada	2	-	-
	Centaurizar	2	-	-
	Defletir Ataque	2	-	-
	Expectativa	2	-	-
	Explorar Fraqueza	1	-	-
	Postura Defensiva	2	-	-
Academia dos Gladiadores	Brutalizar	2	-	-
	Desequilibrar	1	-	Força
	Fúria	2	-	-
	Intimidar	1	-	Carisma
	Postura Ofensiva	2	-	-
	Retalhar	2	-	-
	Sangramento	2	-	-

