



RPG

# TRAMMANT



Livro de Regras  
Complementares



# 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

Antonio Jironimo Bizerril Neto, Eliane Bettocchi Godinho, Ferdynand D, Jeferson Peixoto, Sandro Zambi e Sergio Artigas.

## Coordenação

Marcelo Rodrigues

## Publicação

Publicada pelo Projeto Tagmar em 18/5/2026 e disponível para download gratuito em [www.tagmar.com.br](http://www.tagmar.com.br)

## Versão

3.02

## Revisão

18/5/2026



# 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-Usa Não-Comercial-Compartilhamento pela mesma licença 3.0 Brasil**

## Você pode:

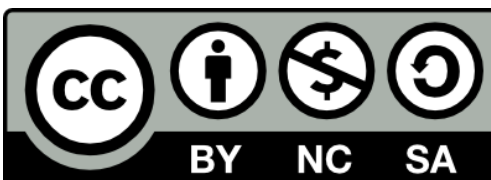
- Imprimir, copiar inteiramente este livro (incluído fotocópias), distribuir, exibir;
- Criar obras derivadas.

## Sob as seguintes condições:

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

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

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

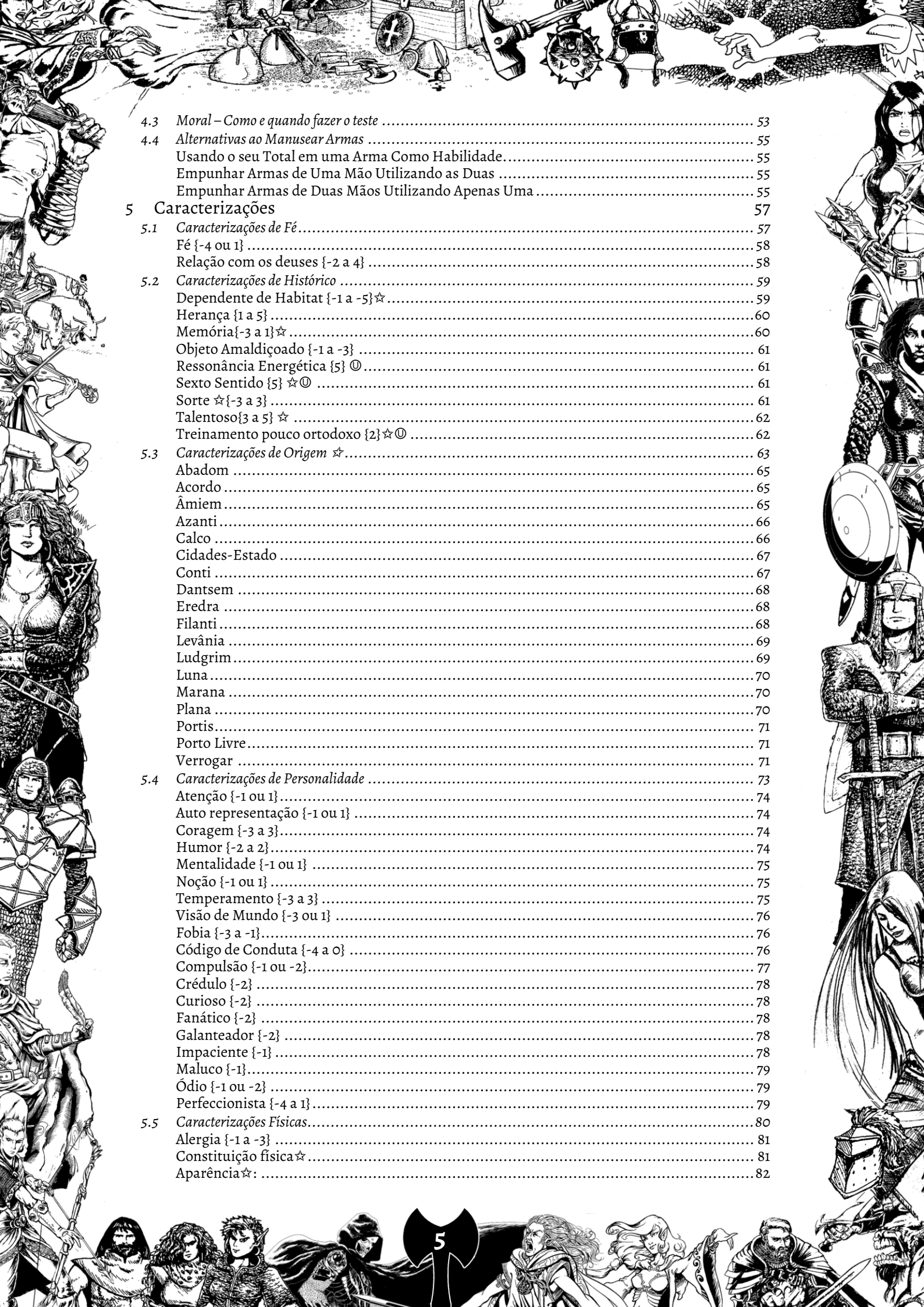




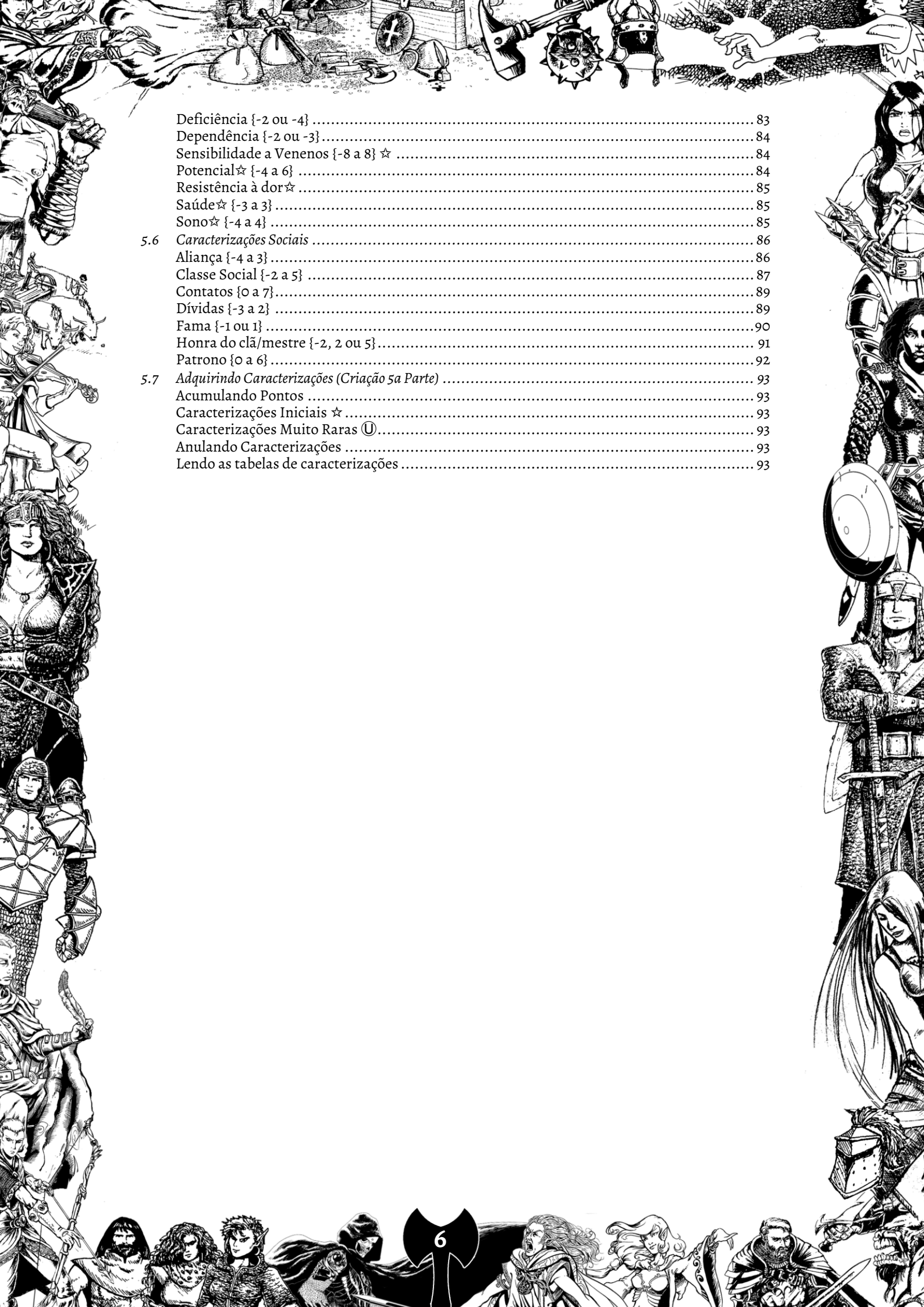
# Sumário

1	Introdução	8
2	Características Básicas	10
2.1	Definição dos Atributos por Sorteio	10
2.2	Calor e Frio Extremo	10
2.3	Loucura	10
	Obsessão (por pessoa ou objeto)	11
	Compulsão (por ação)	11
	Alucinado	11
	Esquecimento	11
	Desorientação	11
	Megalomania	11
	Descontrole emocional	11
	Duas personalidades	11
	Paranoia	11
	Tique	12
2.4	Quantificando os Atributos Principais	12
3	Habilidades	16
3.1	Tarefas aperfeiçoadas	16
	Aquisição de Tarefas aperfeiçoadas	17
3.2	Saltar	19
3.3	Segurando a Respiração	19
3.4	Levantar, Puxar, Sustentar e Carregar Peso	19
	Valores absolutos	19
	Valores relativos	20
	Tipos de efeitos e danos	21
	Danificando Objetos	21
	Imobilização	22
3.5	Interação Social	23
	Primeira impressão	23
	Modificadores estabelecidos	24
	Modificadores de situação	24
	Impressão duradoura	25
	Embates sociais	25
3.6	Venenos e Drogas	27
	Fabricação de venenos e drogas	27
	Método de aplicação dos venenos	27
	Efeito dos venenos	28
	Efeito das drogas	28
	Ciclo das drogas	28
	Vício e abstinência	28
	Uso Viciante	29
	Exemplos de Venenos e Drogas	29
3.7	Armadilhas	35
	Tipos de armadilhas	35
	Nível da armadilha	35
	Custo-base	35
	Pré-requisitos	35
	Coletando materiais	36
	Trabalhando em conjunto	36
	Finalizando e ativando as armadilhas	36
	Desativar e desmontar armadilhas	37
	Armadilhas e seus efeitos	37
	Exemplos de Armadilhas	38
4	Combate	53
4.1	Clima e Terreno	53
	Terrenos	53
	Climas	53
4.2	EH em criaturas incorpóreas	53

4.3	Moral – Como e quando fazer o teste .....	53
4.4	Alternativas ao Manusear Armas .....	55
	Usando o seu Total em uma Arma Como Habilidade.....	55
	Empunhar Armas de Uma Mão Utilizando as Duas .....	55
	Empunhar Armas de Duas Mãos Utilizando Apenas Uma .....	55
5	Caracterizações .....	57
5.1	Caracterizações de Fé .....	57
	Fé {-4 ou 1} .....	58
	Relação com os deuses {-2 a 4} .....	58
5.2	Caracterizações de Histórico .....	59
	Dependente de Habitat {-1 a -5} ☆ .....	59
	Herança {1 a 5} .....	60
	Memória {-3 a 1} ☆ .....	60
	Objeto Amaldiçoado {-1 a -3} .....	61
	Ressonância Energética {5} ⊙ .....	61
	Sexto Sentido {5} ☆ ⊙ .....	61
	Sorte ☆ {-3 a 3} .....	61
	Talentoso {3 a 5} ☆ .....	62
	Treinamento pouco ortodoxo {2} ☆ ⊙ .....	62
5.3	Caracterizações de Origem ☆ .....	63
	Abadom .....	65
	Acordo .....	65
	Âmiem .....	65
	Azanti .....	66
	Calco .....	66
	Cidades-Estado .....	67
	Conti .....	67
	Dantsem .....	68
	Eredra .....	68
	Filanti .....	68
	Levânia .....	69
	Ludgrim .....	69
	Luna .....	70
	Marana .....	70
	Plana .....	70
	Portis .....	71
	Porto Livre .....	71
	Verrogar .....	71
5.4	Caracterizações de Personalidade .....	73
	Atenção {-1 ou 1} .....	74
	Auto representação {-1 ou 1} .....	74
	Coragem {-3 a 3} .....	74
	Humor {-2 a 2} .....	74
	Mentalidade {-1 ou 1} .....	75
	Noção {-1 ou 1} .....	75
	Temperamento {-3 a 3} .....	75
	Visão de Mundo {-3 ou 1} .....	76
	Fobia {-3 a -1} .....	76
	Código de Conduta {-4 a 0} .....	76
	Compulsão {-1 ou -2} .....	77
	Crédulo {-2} .....	78
	Curioso {-2} .....	78
	Fanático {-2} .....	78
	Galanteador {-2} .....	78
	Impaciente {-1} .....	78
	Maluco {-1} .....	79
	Ódio {-1 ou -2} .....	79
	Perfeccionista {-4 a 1} .....	79
5.5	Caracterizações Físicas .....	80
	Alergia {-1 a -3} .....	81
	Constituição física ☆ .....	81
	Aparência ☆: .....	82



	Deficiência {-2 ou -4} .....	83
	Dependência {-2 ou -3} .....	84
	Sensibilidade a Venenos {-8 a 8} ☆ .....	84
	Potencial ☆ {-4 a 6} .....	84
	Resistência à dor ☆ .....	85
	Saúde ☆ {-3 a 3} .....	85
	Sono ☆ {-4 a 4} .....	85
5.6	<i>Caracterizações Sociais</i> .....	86
	Aliança {-4 a 3} .....	86
	Classe Social {-2 a 5} .....	87
	Contatos {0 a 7} .....	89
	Dívidas {-3 a 2} .....	89
	Fama {-1 ou 1} .....	90
	Honra do clã/mestre {-2, 2 ou 5} .....	91
	Patrão {0 a 6} .....	92
5.7	<i>Adquirindo Caracterizações (Criação 5a Parte)</i> .....	93
	Acumulando Pontos .....	93
	Caracterizações Iniciais ☆ .....	93
	Caracterizações Muito Raras ① .....	93
	Anulando Caracterizações .....	93
	Lendo as tabelas de caracterizações .....	93



# Introdução





# 1 Introdução

Quando os trabalhos para se fazer uma versão revisada do Tagmar 3.0 foram iniciados, um dos problemas levantado foi o tamanho do livro, pois esta passava de 300 páginas!

O tamanho não parecia ser um problema aparente, já que a principal forma de distribuição é em PDF, mas em comparação com diversos RPG modernos, o Tagmar 3 era quase o dobro da quantidade de páginas. O Projeto Tagmar tem participado presencialmente de diversos eventos de RPG e um constatação curiosa foi feita: o livro físico com suas 311 páginas A4 e mais de um 1Kg de peso sempre causava espanto em o segurava pela primeira vez! Para o pessoal iniciante, principalmente das gerações mais novas, passou a ser uma questão que deveria de ser considerada.

Duas ações foram feitas para resolver este “problema”:

- 1) Revisão das Técnicas de Combate, que foram totalmente reescritas para que fossem mais fáceis de se entender, com um texto mais enxuto e direto. Isto reduziu muito o número de páginas!
- 2) Quebrar o livro em duas partes, deixando na primeira parte (O Livro de Regras) somente as coisas mais essenciais, e para a segunda parte (o Livro de Regras Complementares) aquilo que não era o principal, mas nem por isto menos importante. Isto reduziu mais ainda o número de páginas!!

O feito direto destas duas ações foi a redução para 214 páginas, resultado do emagrecimento de 30% em relação a versão anterior.

Então, este livro de Regras Complementares que você está lendo, é compêndio de uma série de regras que não são opcionais, mas sim regras que complementam o sistema dando mais opções aos jogadores e mestres!

Para facilitar a leitura, este livro foi dividido nos seguintes capítulos:

1. **Introdução** – Esta apresentação que você está lendo.
2. **Características Básicas** – Este capítulo reúne algumas regras extras, como a antiga regra de definição de atributos por sorteio, regras para Calor e Frio Extremo, Loucura e uma definição detalha do que representam os valores dos atributos.
3. **Habilidades** – Neste capítulo são detalhadas algumas coisas do Livro de Regras, tais como Saltar, Segurar a Respiração, Levantar, Puxar, Sustentar e Carregar Peso, efeitos dos Venenos e a criação de Armadilhas. Outro ponto que também é destaque são as Tarefas aperfeiçoadas.
4. **Combate** – Neste capítulo temos algumas regras interessantes para Clima e Terreno, EH em criaturas incorpóreas, uso de Moral e Alternativas ao Manusear Armas.
5. **Caracterizações** – Este é o capítulo mais extenso, pois contém uma quantidade bem significativas de regras para caracterizar de forma única os personagens dos jogadores.

# *Características Básicas*



## 2 Características Básicas

Este capítulo reúne algumas regras extras, como a antiga regra de definição de atributos por sorteio, regras para Calor e Frio Extremo, Loucura e uma definição detalha do que representam os valores dos atributos.

### 2.1 Definição dos Atributos por Sorteio

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

Repita esta operação para cada um dos 7 atributos.

### 2.2 Calor e Frio Extremo

A rigorosidade das intempéries, ou mesmo o calor e o frio extremos ocasionados por magia, são apenas alguns dos desafios que aventureiros eventualmente irão lidar e que podem acabar com um grupo mal preparado.

Estar a uma temperatura acima de 36°C com roupas inadequadas pode conduzir a insolação. Acima desta temperatura também é necessário estar se hidratando adequadamente se não o personagem pode sofrer de desidratação. O uso de armaduras metálicas é sempre considerado como roupa inadequada para estas situações de calor.

Para o frio abaixo de 12°C é necessário que o personagem esteja com uma roupa adequada de acordo com a faixa do frio. De 0° a 12° roupas normais mais grossas bastam, mas abaixo de 0°C é necessário roupas mais adequadas e para temperaturas abaixo de -30°C são necessárias roupas especiais.

Dessa forma, personagens sem trajes apropriados irão sofrer danos na EF, seja pela desidratação, insolação ou pela hipertermia.

O mestre deve julgar se os personagens estão utilizando roupas adequadas e se estão se hidratando corretamente, caso contrário deve-se fazer um teste do atributo Físico para determinar se o personagem está ou não entrando no estado de desidratação, insolação ou de hipotermia utilizando os seguintes níveis de dificuldades:

**Rotineiro** – O personagem está com o traje adequado para a temperatura ambiente e está se hidratando (nos casos de calor). Não é necessário fazer o teste.

**Fácil** – O personagem está com o traje um pouco inadequado para a temperatura ambiente e está se hidratando. O teste é feito uma vez por dia.

**Médio** – O personagem está com o traje meio que inadequado para a temperatura ambiente ou está se hidratando mal (nos casos de calor). O teste é feito uma vez a cada 12 horas.

**Difícil** – O personagem está com o traje inadequado para a temperatura ambiente ou está se hidratando muito mal (nos casos de calor). O teste é feito uma vez a cada 4 horas.

**Muito Difícil** – O personagem está com o traje totalmente inadequado para a temperatura ambiente ou não está se hidratando (nos casos de calor). O teste é feito uma vez a cada 2 horas.

**Absurdo** – O personagem está com o traje totalmente inadequado para a temperatura ambiente e não está se hidratando (nos casos de calor). O teste é feito uma vez a cada hora.

### 2.3 Loucura

A loucura é um efeito psíquico que provoca consequências físicas nos personagens afetados. Uma loucura pode ser adquirida após um grande estresse emocional, pelo efeito de algumas magias ou após um grande período de abstinência. Cada vez que o personagem adquire uma loucura aleatória, jogue 1d10 e verifique na lista abaixo a consequência. Em caso de o personagem já possuir a característica em questão e não estiver descrita uma consequência de sobreposição, reduza o intelecto do afetado em 1 em vez de aplicar a loucura.

Nem todas as loucuras precisam ser permanentes. Quando um efeito de loucura for temporário, a perda de intelecto ocasionada pela superposição de efeitos também será.

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



## Obsessão (por pessoa ou objeto)

Atitudes inconscientes fazem o personagem perseguir sua obsessão em qualquer tarefa que ele realize em seus momentos de lazer. Podem ser coisas tão sutis quanto perguntar "como vai a rainha" em uma mesa de taverna quanto enviar um pássaro correio com uma declaração de amor. Se obter esse resultado uma segunda vez, o personagem deverá perseguir sua obsessão de forma consciente e não apenas inconsciente.

## Compulsão (por ação)

O personagem adquire um hábito que deve repetir constantemente, como gritar a plenos pulmões "Salve grande aventureiro" toda vez que se depara com uma pessoa que tem convívio frequente. Caso não seja possível realizar a ação, o personagem sofrerá de abstinência até que a realize. Adicione uma nova compulsão até um máximo de 3 cada vez que obter esse resultado.

## Alucinado

O personagem tem sensações estranhas. Ele vê coisas que não estão ali e escuta coisas que não aconteceram. Inicialmente, ele sabe que se trata de alucinações. Mesmo assim elas o distraem e impedem que ele mantenha o foco. Todos os testes que, de certa forma, exijam concentração, incluindo algumas técnicas de combate como Mira, sofrem uma penalidade de -4 colunas de resolução. Esse efeito pode se acumular uma vez, tornando-se mais poderoso. Nesse caso o personagem deixa de ser capaz de diferenciar alucinações de realidade e tentará interagir com elas sempre que for pertinente. As alucinações aparecem pelo menos 2 vezes ao dia, preferencialmente em momentos de tensão (como um combate), a critério do mestre.

## Esquecimento

O personagem esqueceu de alguma coisa permanentemente, embora ele saiba que um dia teve aquele conhecimento. Isso é doloroso. Cada vez que obter esse resultado, reduza 6 pontos de habilidade da ficha do personagem, sempre dois a dois, aleatoriamente. Personagens místicos também perdem a capacidade de realizar 1 efeito de uma magia aleatória.

## Desorientação

O personagem torna-se absolutamente incapaz de se orientar no espaço e no tempo. Ele perde as habilidades Navegação e Náutica e elas tornam-se habilidades proibidas de testar sem nível para ele.

## Megalomania

O personagem passa a acreditar que é muito melhor em alguma coisa do que todos os outros seres de Tagmar. Escolha um entre as seguintes megalomanias: combate, um grupo de habilidades ou um círculo social. Sempre que algum destes fatores estiverem em interação com o personagem, ele deverá agir como se tivesse total controle da situação, sem medo de errar. Escolha outra megalomania sempre que obter este resultado de novo.

## Descontrole emocional

Sempre que estiver em uma situação de tensão escolha par ou ímpar e jogue 1d20. Caso o resultado seja o mesmo que você escolheu, o personagem perde o controle de suas ações e (a) entra em pânico e foge aos gritos do local onde está, (b) entra em fúria e ataca com agressividade o alvo principal causador de sua tensão ou (c) entra em profunda tristeza, começa a chorar e se encolhe no chão. É o jogador quem escolhe qual a ação seu personagem descontrolado assume, mas, uma vez escolhida, ela deve durar até que a situação de tensão que a gerou termine.

## Duas personalidades

Depois de cada sono maior do que 6 horas escolha par ou ímpar e jogue 1d20. Caso você acerte o resultado, você manteve a personalidade principal de seu personagem. Caso erre, você assumirá uma segunda personalidade, bem diferente da personalidade principal e que você deve criar quando adquire a loucura. Apesar de muito diferente do "você real", essa personalidade "não é louca" e tem todos os conhecimentos que sua personalidade original também possui. Contudo, ninguém dá crédito a alguém com dupla personalidade... Se você obtiver esse resultado uma segunda vez, sua personalidade original "morre" e dá origem a outra, que você deve criar (continuam duas personalidades).

## Paranoia

O personagem passa a ter pânico de uma situação absurda, mas que ele acredita ser verdade e que está se colocando em posição hostil a ele. Por exemplo, ele pode passar a acreditar que os ceifadores de Sevides querem sua cabeça por ele ter roubado três cabeças de gado de fazendeiros em Calco, há cinco anos. Agora, sempre que

ele se encontra com um fazendeiro ou com um sacerdote de Sevides ele é absolutamente paranoico. Como consequência, todos os testes de carisma ou de habilidades vinculadas ao carisma são realizados com dois níveis a mais de dificuldade quando ele interage nestas situações.

## Tique

O personagem passa a ter fortes espasmos musculares que se parecem com um tique grave que lhe causa perda grande de coordenação. Todos os testes de destreza ou testes de habilidade vinculados à destreza ou à força são realizados com um nível de dificuldade a mais. Ataques à distância provocam um nível de dano a menos.

## 2.4 Quantificando os Atributos Principais

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Força	Equivalência criatura	Peso máximo erguido*
-2	Pequenino comum	10
-1	Falcão	20
0	Homem comum	40
1	Homem forte	90
2	Como um bestial	190
3	Urso	340
4	Touro	540
5	Gorila	790
6	Elefante	1090

7	Dragão do fogo	1440
8	Gorila gigante	1840
9	Dragão imperial adulto	2290
10	Leviatã	2790

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

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

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

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

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

# Habilidades





### 3 Habilidades

Neste capítulo são detalhadas algumas coisas do Livro de Regras, tais como Saltar, Segurar a Respiração, Levantar, Puxar, Sustentar e Carregar Peso, efeitos dos Venenos e a criação de Armadilhas. Outro ponto que também é destaque são as Tarefas aperfeiçoadas.

#### 3.1 Tarefas aperfeiçoadas

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

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





## Aquisição de Tarefas aperfeiçoadas

Todas as habilidades apresentadas possuem muitos usos possíveis. Tais usos podem ser representados como tarefas. Embora elas não estejam descritas explicitamente, o mestre deve saber identificá-las durante a narrativa.

À medida que os personagens evoluem nos conhecimentos das habilidades, eles conquistarão o direito de aperfeiçoá-las para a realização de tarefas específicas, que serão chamadas **tarefas aperfeiçoadas**. Qualquer tentativa de realizar uma tarefa aperfeiçoada recebe um grau a mais no resultado final até um máximo de muito difícil. Esse bônus é somado a qualquer outro devido a aperfeiçoamento, se houver algum.

Cada personagem tem direito a escolher uma tarefa aperfeiçoada a cada 5 níveis que possuir no total da habilidade. Uma lista de possíveis tarefas aperfeiçoadas aparece no final da descrição de cada habilidade. Só é possível se beneficiar de uma tarefa aperfeiçoada por vez, independente de quantas se apliquem na situação em questão.

Habilidade	Tarefas aperfeiçoadas
Ações Furtivas	misturar-se a multidão; andar em silêncio; falar discretamente; seguir; ocultar objetos; esconder-se nas sombras; esconder-se atrás de outros objetos; despistar examinador.
Acrobacias	andar sobre cordas; saltos mortais; cair em pé; equilibrar-se em pisos escorregadios; mudar de posição rapidamente; equilibrar-se em plataforma estreita; escorregar com direção; piruetas apoiando-se com as mãos.
Agricultura	prever o clima; reconhecer frutas, legumes e vegetais; identificar pragas; melhorar produção; encontrar onde há água subterrânea; operar moinhos, arados e outros equipamentos rurais; espalhar pragas; racionar e estimar quantidade necessária de suprimentos.
Aplicar Esforço	salto em distância; salto em altura; levantar peso; sustentar peso; segurar a respiração; quebrar ou esmagar; arrastar ou puxar; arrombar portas.
Arte	criar arte; identificar arte; criar opiniões; mudar opiniões; impressionar com arte; distrair com arte; trabalhar com materiais improvisados; alterar ou restaurar arte.
Carpintaria	construir embarcações; construir armas; construir estruturas; reparar objetos e estruturas; trabalhar com materiais improvisados; reconhecer madeiras; recuperar flechas; expulsar e prevenir pragas de madeira.
Códigos	escrever em código; criar chave de código; decifrar chave de código antigo; alterar chave de código sem alterar complexidade; transferir mensagem codificada; deduzir autores de uma chave de código; reconhecer erro de decifração; aperfeiçoar chave de código.
Corrida	correr com obstáculos; correr em linha reta; correr em terreno acidentado; correr em multidões; correr em locais apertados; correr em ladeiras; correr contracorrente; correr com baixa visibilidade.
Destruir Fechaduras	destrancar cofres; destrancar cadeados; destrancar fechaduras; trabalhar com ferramentas improvisadas; trabalhar sob tensão; trancar cofres; trancar cadeados; trancar fechaduras; trabalhar em posição desconfortável.
Empatia	seduzir a curto prazo; seduzir a longo prazo; desconfiar de mentiras; transmitir as próprias emoções; entender sentimentos; familiarizar-se com estranhos; exibir próprios atributos; dizer o que se quer ouvir.
Enganação	maquiagem; máscaras; falsificar documentos; reconhecer falsificação; mentira deslavada; falsificar objetos; arremedo; imitar animais.
Engenharia	projetar muralhas; projetar máquinas de guerra; projetar pontes; projetar edificações; encontrar falhas em projetos; encontrar pontos fracos de estruturas; sabotar máquina de guerra; projetar demolição.
Escalar Superfícies	correr na vertical; muralhas; árvores; escalar rápido; escalar sem ferramentas; ferir-se e continuar; auxiliar escalada; planejar escalada.
Escapar	livrar-se de cordas; livrar-se de animais; livrar-se de mãos/braços; livrar-se de tentáculos; espremer-se; escapar ou morrer; tentar de novo; escapar com tempo de sobra.
Escrita	ler linguagens antigas; ler escritas ruins; reconhecer alfabeto; traduzir e transcrever; disfarçar a própria escrita; reconhecer escrita; criar alfabetos; ensinar a escrever.
Etiqueta	realeza; comerciantes; clero; plebe; histórias de clãs; heráldica; festas; ambientar-se.
Extraí informação	provocar sofrimento físico; provocar sofrimento psicológico; assustar; confundir; induzir contradições; manter vivo; interrogatório amigável; impor dano psicológico permanente.



Furtar Objetos	pegar objetos de cintos; plantar objetos em trajes; furtar na multidão; furtar objetos vigiados; trocar objetos de lugar; roubar e correr; furtar de vítimas distraídas; colocar objetos em locais visíveis discretamente.
Jogatina	bom em jogo(s) de carta; bom em jogo(s) de tabuleiro; trapacear; deduzir probabilidades; procurar trapaceiro; preparar conjunto de jogo para trapaça; blefar em jogos; aumentar apostas.
Lidar com Animais	lidar com grupos; treinar animais; animais gigantes; criaturas místicas; acalmar os ânimos; tratar animais; lidar com animais de fazenda; distrair criatura.
Liderança	comandar soldados; comandar conscritos; inspirar confiança; inspirar medo; discursar para multidões; conquistar pequenos grupos; manter moral alta; transmitir mensagens entre comandados.
Línguas	falar bonito; compreender conversa; disfarçar sotaque; ler lábios; reconhecer idiomas; reconhecer sotaques; falar um dialeto; traduzir simultaneamente.
Malabarismo	mágico de circo; malabarista de circo; pegar objetos arremessados contra você; impressionar com armas leves; impressionar com armas médias; impressionar com armas pesadas; malabarismo com cordas, correntes e chicotes; manipular objetos com os pés.
Manusear Armadilhas	detectar armadilhas; desarmar armadilhas; trabalhar sob pressão; construir armadilhas simples; construir armadilhas complexas; inventar armadilhas; sabotar armadilha; modificar armadilha.
Medicina	diagnosticar; estabilizar; tratar doenças; encontrar plantas medicinais; preparar remédios; tratar sob condições não ideais; realizar procedimentos cirúrgicos.
Misticismo	preparar misturas alquímicas; destilar misturas; reconhecer vestígios de magias; magias arcanas não infernais; magias divinas; magias arcanas infernais; identificar criatura mágica; reconhecer item arcano.
Montar Animais	montar animal indomado; montar criatura exótica; saltar com a montaria; controlar montaria assustada; correr com a montaria; desmontar; conduzir montado e sem rédeas; conduzir várias criaturas, com rédeas.
Natação	nadar contra a correnteza; nadar a favor da correnteza; mergulhar; não desistir (tentar novamente); nadar em ondas; desviar de pedras; nadar por muito tempo; nadar para a superfície.
Náutica	operar pequena embarcação; comandar tripulação; manter rota; mapear rota; abordar embarcação; posicionar para combate a distância; cruzar tempestades; navegar a velocidade máxima.
Navegação	orientar-se pelas estrelas; mapear e ler mapas; orientar-se no subterrâneo; estabelece pontos de referência em terra; estabelece pontos de referência no mar; percorrer labirintos; confiar nos instintos; reconhecer erros de cartografia.
Negociação	mercadorias baratas; pinturas e esculturas; armas e armaduras; pedras preciosas; jóias; somas vultosas; extorquir; escambo.
Operação de Cerco	operar máquinas de guerra; coordenar máquinas de guerra; desestabilizar moral; atravessar cerco; atravessar defesas; interceptar suprimentos; planejar cerco; sobreviver cercado.
Persuasão	arremedo; atuação séria; atuação cômica; convencer; ameaçar; humilhar; prolongar discussões; provocar.
Religião	cerimônias e rituais sagrados; cerimônias e rituais profanos; reconhecer itens sagrados; reconhecer itens profanos; símbolos; doutrinas; ordens sagradas; cultos profanos.
Sabedoria	histórias; geografia; heróis; clãs; ameaças locais; lendas; comportamento social; símbolos.
Seguir Trilhas	ocultar trilha; rastrear odor; perseguir montarias; perseguir humanoides; encontrar rastros; conhecimento em terrenos e climas ruins; perseguir na cidade.
Sensitividade	pressentir karma arcano não infernal; pressentir karma divino; pressentir karma infernal; sentir auras alteradas; sentir auras em objetos; pressentir o perigo; pressentir maldade.
Sobrevivência	encontrar abrigo; encontrar ervas comestíveis; caçar; pescar; preparar bebidas; preparar alimentos; reconhecer o perigo; alimentar dezenas de pessoas.
Trabalho em Metal	trabalhar com ferramentas improvisadas; consertar armas; consertar armaduras; construir armas; construir armaduras; melhorar armas e armaduras; cunhar moedas; ferreiro.
Trabalhos Manuais	alfaiate; tecelão; sapateiro/curtidor; chapeleiro; cabeleireiro; trabalhar com ferramentas improvisadas; construir armaduras; reparar armaduras; melhorar armaduras;
Usar os Sentidos	perceber armadilhas; encontrar passagens secretas; discriminar odores e sabores; ouvir através do sólido; manter guarda; reconhecer ao tato; reconhecer sons; enxergar na penumbra.
Venefício	aplicar veneno em arma; fabricar veneno; preparar antídotos; fabricar droga; disfarçar veneno em bebida; disfarçar veneno em alimento; fabricar drogas; coletar ingredientes.



## 3.2 Saltar

Para ser bem-sucedido nesta tarefa o personagem precisa contar com uma Velocidade Base restante na rodada suficiente para cobrir toda a distância que deseja saltar. A distância e a altura superada por um salto são dominada pela Força do personagem, de acordo com a tabela abaixo:

Tabela de comprimento e altura de saltos

Força	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6
Comprimento (m)	1	1,4	1,8	2,2	2,6	3	3,5	4	4,5
Altura (m)	0,1	0,2	0,3	0,5	0,7	0,9	1,1	1,3	1,5

- As distâncias mostradas na tabela acima consideram que o personagem tenha pelo menos 3 metros antes de saltar. Reduza os valores à metade caso ele não tenha percorrido esta distância ou se o salto acontecer a partir do personagem parado. Observe que a altura apresentada significa a distância que o personagem se afasta do chão sem realizar nenhum teste, ou seja, este mesmo valor também significa o quanto mais alto ele é capaz de alcançar com suas mãos ao realizar um salto. É possível melhorar a altura e o comprimento do salto com o uso da habilidade aplicar esforço, conforme consta na descrição da habilidade.

## 3.3 Segurando a Respiração

Segurar a respiração é uma tarefa dominada pelo atributo Físico. Um personagem é capaz de permanecer sem respirar um número de rodadas igual a 4 + seu atributo Físico. Nesse tempo, presume-se que o personagem está realizando outras atividades, como lutando, mergulhando ou que está sob grande tensão física ou psicológica. Para situações em que o personagem está absolutamente imóvel e concentrado em segurar sua respiração, multiplique o tempo por 3. Por exemplo, um personagem com físico 0 é capaz de lutar por quatro rodadas segurando a respiração. Se ele permanecer imóvel e concentrado ele é capaz de permanecer 12 rodadas dessa maneira.

É possível empregar a Habilidade Aplicar Esforço para estender o tempo que o personagem consegue permanecer sem respirar, conforme descrição da habilidade.

Uma vez que o tempo do personagem tenha passado, ele irá respirar o que estiver no ambiente em que se encontra. Se ele estiver submerso, ele estará se afogando; se estiver em um ambiente sem ar, estará sufocando. Em ambos os casos, sua condição será de "asfixiado". Um personagem nesta condição pode agir durante duas rodadas realizando todos os testes com um grau de dificuldade a mais. Passado esse tempo, a vítima cai para a condição incapacitada com -11 pontos de Energia Física e sofre 1 ponto de dano máximo a cada [físico+1] de rodadas até a morte, aos -16 de dano.

Um personagem resgatado antes da morte pode ser tratado com a Habilidade Medicina em uma tentativa que leva 2 rodadas. Um sucesso médio garante que o médico consiga fazer a vítima respirar novamente e expelir o líquido de seus pulmões, se havia algum. Um personagem resgatado ainda pode respirar espontaneamente (expelindo o líquido dos pulmões, se havia algum), se obtiver um sucesso muito difícil no atributo físico no momento em que seria levado além de -15 pontos de EF. Venenos não podem ser extraídos dessa forma.

O resgatado que sobrevive fica estável e com a EF que possuía antes de ser asfixiado ou 1 de EF, o que for menor, curando-se normalmente a partir daí.


## 3.4 Levantar, Puxar, Sustentar e Carregar Peso

Eventualmente, os personagens precisarão realizar grande esforço muscular para levantar e sustentar grandes pesos, seja sustentando o próprio corpo para não caírem de um penhasco, puxando um aliado por uma corda ou removendo um obstáculo do caminho, o uso da força é comum durante aventuras.

Existem dois modos de determinar se um personagem é ou não capaz de realizar um esforço e ser bem-sucedido.

### Valores absolutos

O primeiro método consiste em comparar o peso que o personagem deseja manejar com a tabela apresentada na descrição do atributo Força. Ele é capaz de puxar, empurrar ou sustentar aquela massa sem necessidade de testes. Aquele valor também representa o quanto ele é capaz de erguer do chão até a altura da cintura sem



rolagem de dados, empregando as duas mãos. Considere que o personagem tem um ponto a menos de força se estiver usando apenas uma das mãos. A realização de um esforço maior exigirá a rolagem dos dados.

Erguer um peso que está uma faixa de peso acima da sua e até sua linha da cintura exige um sucesso difícil na habilidade Aplicar Esforço. Considere apenas metade do valor apresentado na tabela de força se estiver tentando erguer um peso até acima da cabeça. É impossível erguer objetos 2 ou mais faixas de força acima da sua. Por exemplo, é impossível erguer um peso que poderia ser erguido naturalmente com força 4 quando você tem força 2.

Empurrar ou puxar um objeto que está uma faixa de peso acima da sua força exige um sucesso médio de aplicar esforço e empurrar ou puxar um objeto duas faixas de peso acima de sua força exige um sucesso muito difícil de aplicar esforço. É impossível empurrar ou puxar objetos que estão a 3 ou mais faixas de força acima da sua. Por exemplo, é impossível empurrar um objeto que poderia ser empurrado naturalmente com alguém com força 5 quando você tem força 2. O mestre deve ficar atento se é possível a realização do esforço. Por exemplo, é impossível puxar um cubo quando o personagem não tem por onde agarrá-lo.

Sustentar um peso de uma faixa superior à sua força é mais fácil do que erguê-lo, mas é muito cansativo. Para ter sucesso o personagem precisa ser bem-sucedido em um teste médio da habilidade Aplicar Esforço a cada rodada. Um sucesso em um teste muito difícil garante que o personagem sustente até duas faixas acima de seu limite.

*Exemplo:* Corbak é um guerreiro de força 3, portanto é capaz de erguer até 340 kg. Como está com um peso total de 120kg, incluídos os equipamentos, ele é capaz de sustentar-se e levantar o próprio corpo sem a necessidade de testes.

Contudo, se ele estiver agarrado com uma das mãos na ponta de um penhasco e com a outra estiver agarrando seu companheiro sacerdote, que tem peso total de 80 kg, a situação será bem diferente. Com apenas uma das mãos o guerreiro é capaz de sustentar até 190 kg (equivalente a força  $3-1=2$ ), mas o peso total está em 200 kg (seu peso mais o peso do companheiro). Portanto, será preciso um teste de Aplicar Esforço com dificuldade média em cada rodada que ele tente permanecer agarrado ao penhasco.

Por outro lado, o guerreiro será capaz de erguer o sacerdote para a ponta do penhasco sem a necessidade de testes. Com força 3, ele é capaz de erguer acima da cintura, com apenas uma das mãos, um total de até 85 kg ( $190 \div 2 = 85$  kg).

Ao trabalhar em conjunto, vários personagens podem tentar erguer, empurrar, puxar, carregar ou sustentar um peso. Nesse caso, divida o peso do objeto pelo número de indivíduos realizando o esforço. A VB de todos os indivíduos é reduzida à metade da menor VB do grupo enquanto realizam o esforço, além de quaisquer outras penalidades aplicáveis. O mestre determina até quantas pessoas podem ajudar em uma tentativa.


## Valores relativos

Se o mestre não gosta de consultar tabelas ou decorar números ele tem a opção de usar esta regra alternativa para lidar com o manuseio de peso.

Qualquer personagem é capaz de sustentar o próprio peso com os braços por (Força) rodadas sem a necessidade de testes (mínimo de 1 rodada - testa imediatamente). Considere 1 ponto a menos de força se ele estiver agarrado apenas com uma das mãos. Passado esse tempo, será necessário um sucesso fácil de Aplicar Esforço por rodada para não fraquejar e soltar. Um sucesso médio deve ser obtido para erguer-se com os braços. Puxar outro personagem ou um objeto de peso aproximado exige o mesmo desempenho. Aumente as dificuldades em um grau se ele estiver usando apenas uma das mãos.

Objetos mais pesados são proporcionalmente mais difíceis de serem içados ou empurrados. O mestre deve atribuir uma dificuldade fixa para a tarefa em termos de força necessária anunciar e aos jogadores. Por exemplo, puxar uma pedra muito grande amarrada a uma corda pode ter uma tarefa difícil para força 3, enquanto empurrar uma porta obstruída pelo outro lado por uma tramela pode ser uma tarefa média para a mesma força. Para cada diferença de força em relação a força padrão do teste, aumente ou diminua um nível de dificuldade.

O mestre deve evitar estabelecer a dificuldade absurda, porque todos os personagens, independente da força que possuem, terão a mesma chance de conseguir este resultado. Se quer tornar as coisas realmente muito difíceis, diga que o teste é muito difícil ou exija um resultado azul escuro.



*Exemplo: Corbak é um guerreiro de força 3, portanto ele é capaz de suspender o próprio peso com a força dos braços por 3 rodadas sem a necessidade de testes. Se estiver agarrado com as mãos na ponta de um penhasco, ele deverá ser bem-sucedido em um teste médio de Aplicar Esforço para erguer-se.*

*Contudo, se ele estiver agarrado com uma das mãos na ponta de um penhasco e com a outra estiver agarrando seu companheiro sacerdote, ele poderá permanecer suspenso por apenas 2 rodadas. O mestre estabeleceu que erguer o sacerdote é uma tarefa média para uma força 2. O guerreiro tem força 3, o que significa que seu teste seria reduzido em um nível e passaria a fácil. No entanto, ele usa apenas uma das mãos, o que reduz sua força efetiva para 2, tornando a tarefa média. Portanto, o guerreiro necessita de um sucesso médio em Aplicar Esforço para erguer o companheiro.*

Ao trabalhar em conjunto, vários personagens podem tentar erguer, empurrar, puxar, carregar ou sustentar um peso, reduzindo a dificuldade da tarefa. Cada ajudante colabora com metade de sua Força arredondado para cima. Por exemplo, um personagem com força 2 é ajudado por outro com força 1. A força base é 2 (a maior), e o outro colabora com +1, fazendo a força efetiva do esforço ser 3. Se a dificuldade estabelecida pelo mestre era média para força 2, então o teste terá dificuldade fácil. São necessários três ajudantes com força 0 para agregar 1 ponto de força, seis com força -1 ou doze com força -2. O mestre determina até quantas pessoas podem ajudar em uma tarefa.

## Tipos de efeitos e danos

Dentro das regras do sistema Tagmar, nem todo o efeito se manifesta da mesma forma, tanto na resolução de situações como na narrativa de uma cena. Isso ocorre porque os efeitos e danos são representados por diferentes tipos que buscam trazer para o jogo os diferentes resultados de um golpe de faca e de um martelo, por exemplo.

Os tipos de efeitos e danos podem ser *esmagamento, corte, perfuração, asfixia, exaustão, queimadura, frio, elétrico, corrosão, psíquico e Karma*. Adicionalmente, o tipo de dano pode ser comum ou mágico. Por exemplo, uma espada provoca dano comum de corte. Uma bola de fogo provoca dano mágico de queimadura. O afogamento provoca dano comum de asfixia. O tipo Karma só pode provocar dano mágico. Uma arma mágica também tem seu dano alterado para mágico.

O tipo de dano que uma arma provoca é definido de acordo com o grupo de armas a que pertence. Uma magia provoca um tipo de dano de acordo com seu efeito. O mestre deve determinar um tipo de dano que não esteja especificado na ação realizada por um personagem.

## Danificando Objetos

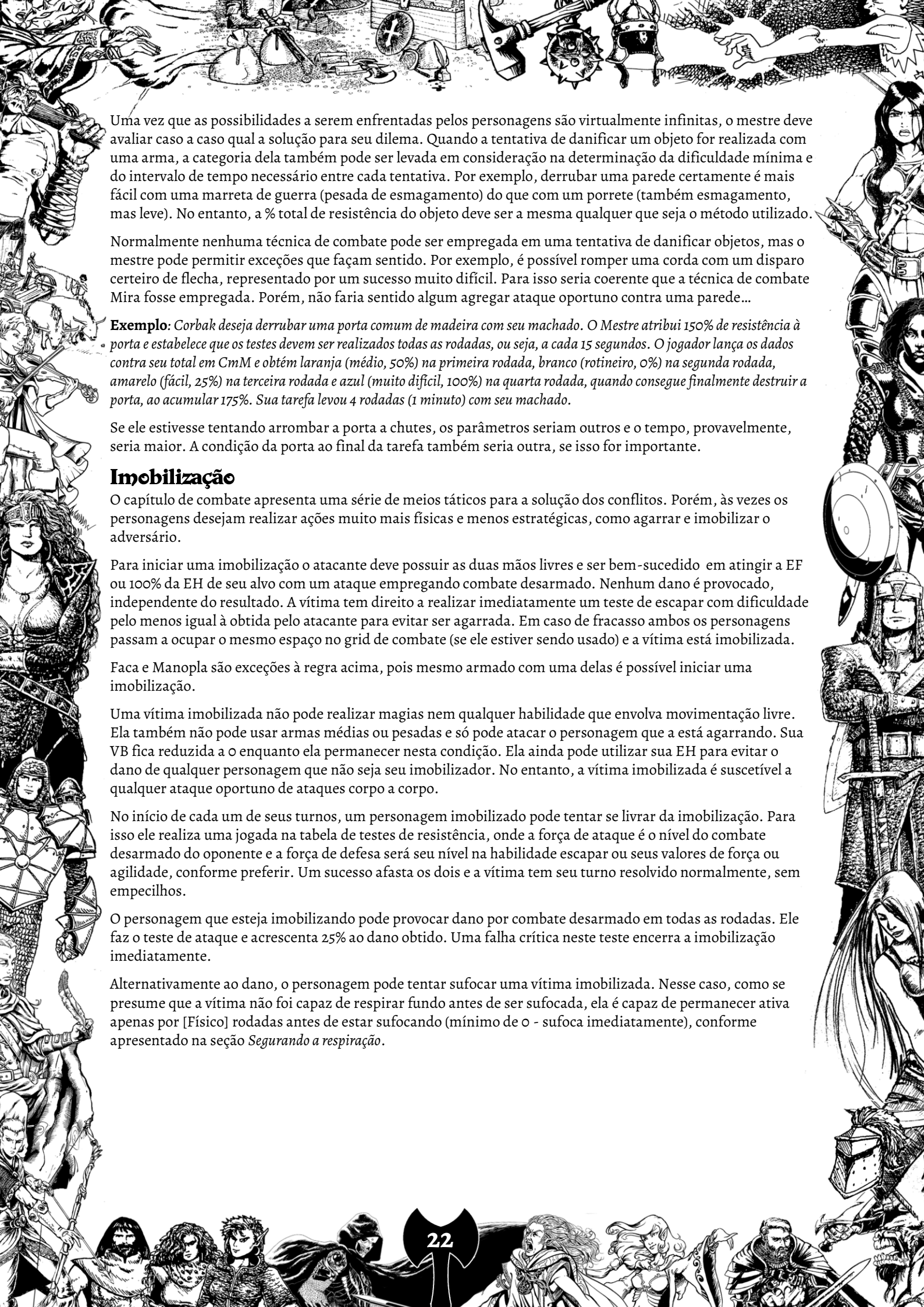
Durante as aventuras, o personagem pode se defrontar com a necessidade de realizar uma ação como quebrar portas, espadas ou janelas; cortar uma corda, árvore, etc. Essas são ações classificadas como de danificar objetos.

Diferente dos Personagens e das criaturas, a resistência dos objetos não é medida em termos de energia física ou heroica. Em vez disso, cada objeto possui um total de pontos de porcentagem atribuídos pelo mestre que devem ser alcançados por personagens tentando danificá-los. Os testes para realizar essa ação dependem da ferramenta utilizada: o total no grupo de armas, se fazer uso de uma arma; a habilidade Aplicar Esforço, se empregar as mãos nuas para quebrar ou partir, ou ainda o total na magia, se for o caso.

No entanto, além do total de pontos de porcentagem, cada tentativa deverá obter uma dificuldade mínima para somar seus pontos. No caso de o resultado obtido não alcançar esse valor mínimo, nenhum ponto é somado.

Por exemplo, romper uma corda oferece 0% de resistência, mas fazer isso com uma ferramenta sem ponta ou lâmina é uma tarefa muito difícil. Isso significa que um personagem tentando desgastar uma corda com seu martelo deverá obter pelo menos um resultado azul na tabela de resolução para conseguir, mesmo que a resistência do objeto seja de apenas 0%. Por outro lado, um personagem utilizando uma faca chegaria ao mesmo desfecho se obter um resultado rotineiro (branco).

O intervalo entre a realização dos testes de danificar objetos é definido pelo mestre com base na situação e no objeto alvo. Por exemplo, quebrar uma porta forte pode exigir um somatório de 250% de dano, sendo uma tarefa fácil para martelos e machados, média para as mãos nua (habilidade Aplicar Esforço) e difícil para espadas. No entanto, o mestre pode estabelecer que cada teste só deve ser realizado a cada 2 rodadas. O personagem que está danificando um objeto permanece ocupado enquanto realiza a tentativa e não pode realizar outras ações, exceto falar. Se a tentativa for interrompida antes da realização do teste, o personagem deve recomeçar a contagem de rodadas antes de realizar uma nova jogada de dados.



Uma vez que as possibilidades a serem enfrentadas pelos personagens são virtualmente infinitas, o mestre deve avaliar caso a caso qual a solução para seu dilema. Quando a tentativa de danificar um objeto for realizada com uma arma, a categoria dela também pode ser levada em consideração na determinação da dificuldade mínima e do intervalo de tempo necessário entre cada tentativa. Por exemplo, derrubar uma parede certamente é mais fácil com uma marreta de guerra (pesada de esmagamento) do que com um porrete (também esmagamento, mas leve). No entanto, a % total de resistência do objeto deve ser a mesma qualquer que seja o método utilizado.

Normalmente nenhuma técnica de combate pode ser empregada em uma tentativa de danificar objetos, mas o mestre pode permitir exceções que façam sentido. Por exemplo, é possível romper uma corda com um disparo certo de flecha, representado por um sucesso muito difícil. Para isso seria coerente que a técnica de combate Mira fosse empregada. Porém, não faria sentido algum agregar ataque oportuno contra uma parede...

**Exemplo:** *Corbak deseja derrubar uma porta comum de madeira com seu machado. O Mestre atribui 150% de resistência à porta e estabelece que os testes devem ser realizados todas as rodadas, ou seja, a cada 15 segundos. O jogador lança os dados contra seu total em CmM e obtém laranja (médio, 50%) na primeira rodada, branco (rotineiro, 0%) na segunda rodada, amarelo (fácil, 25%) na terceira rodada e azul (muito difícil, 100%) na quarta rodada, quando consegue finalmente destruir a porta, ao acumular 175%. Sua tarefa levou 4 rodadas (1 minuto) com seu machado.*

Se ele estivesse tentando arrombar a porta a chutes, os parâmetros seriam outros e o tempo, provavelmente, seria maior. A condição da porta ao final da tarefa também seria outra, se isso for importante.

## Imobilização

O capítulo de combate apresenta uma série de meios táticos para a solução dos conflitos. Porém, às vezes os personagens desejam realizar ações muito mais físicas e menos estratégicas, como agarrar e imobilizar o adversário.

Para iniciar uma imobilização o atacante deve possuir as duas mãos livres e ser bem-sucedido em atingir a EF ou 100% da EH de seu alvo com um ataque empregando combate desarmado. Nenhum dano é provocado, independente do resultado. A vítima tem direito a realizar imediatamente um teste de escapar com dificuldade pelo menos igual à obtida pelo atacante para evitar ser agarrada. Em caso de fracasso ambos os personagens passam a ocupar o mesmo espaço no grid de combate (se ele estiver sendo usado) e a vítima está imobilizada.

Faca e Manopla são exceções à regra acima, pois mesmo armado com uma delas é possível iniciar uma imobilização.

Uma vítima imobilizada não pode realizar magias nem qualquer habilidade que envolva movimentação livre. Ela também não pode usar armas médias ou pesadas e só pode atacar o personagem que a está agarrando. Sua VB fica reduzida a 0 enquanto ela permanecer nesta condição. Ela ainda pode utilizar sua EH para evitar o dano de qualquer personagem que não seja seu imobilizador. No entanto, a vítima imobilizada é suscetível a qualquer ataque oportuno de ataques corpo a corpo.

No início de cada um de seus turnos, um personagem imobilizado pode tentar se livrar da imobilização. Para isso ele realiza uma jogada na tabela de testes de resistência, onde a força de ataque é o nível do combate desarmado do oponente e a força de defesa será seu nível na habilidade escapar ou seus valores de força ou agilidade, conforme preferir. Um sucesso afasta os dois e a vítima tem seu turno resolvido normalmente, sem empecilhos.

O personagem que esteja imobilizando pode provocar dano por combate desarmado em todas as rodadas. Ele faz o teste de ataque e acrescenta 25% ao dano obtido. Uma falha crítica neste teste encerra a imobilização imediatamente.

Alternativamente ao dano, o personagem pode tentar sufocar uma vítima imobilizada. Nesse caso, como se presume que a vítima não foi capaz de respirar fundo antes de ser sufocada, ela é capaz de permanecer ativa apenas por [Físico] rodadas antes de estar sufocando (mínimo de 0 - sufoca imediatamente), conforme apresentado na seção *Segurando a respiração*.



### 3.5 Interação Social

Embora a interação dos personagens dos jogadores com personagens controlados pelo mestre deva ser, preferencialmente, interpretada pelos participantes, o que com frequência tornará o desfecho óbvio, certamente surgirão momentos em que o resultado de uma determinada ação será incerto. Esta seção serve para detalhar as regras que devem ser empregadas nestes momentos.

Consideram-se interações sociais toda forma de interação que envolva um ou mais dos personagens dos jogadores com os controlados pelo Mestre. O atributo determinante é o carisma, mesmo que outros atributos e habilidades eventualmente possam ser empregados. Um alto carisma é o que separa, em termos gerais, os personagens mais aceitos daqueles que são rejeitados. O grupo de habilidades principal é o de Influência, embora outras habilidades possam ser invocadas ocasionalmente.

#### Primeira impressão

Os testes de primeira impressão devem ser realizados sempre que um personagem chega em um local onde não seja conhecido ou que, mesmo que seja, sua presença quebre o status quo estabelecido. Ele determinará o quão inclinados favoravelmente ao personagem os participantes da cena de interação social estão.

O resultado de uma primeira impressão é obtido através de um teste do atributo carisma. A cor obtida na tabela de resolução determinará a reação dos participantes da interação social. O mestre pode realizar um único teste para todo um grupo de aventureiros. Neste caso ele deve realizar o teste com base no atributo do personagem porta-voz do grupo e os benefícios ou penalidades do resultado irão se aplicar a todos.

O resultado de um teste de primeira impressão perdura até que o personagem tenha a chance de modificar a impressão deixada. Esta tarefa pode levar de alguns segundos até vários anos, dependendo da situação. Por exemplo, entrar em uma taverna e ser erroneamente reconhecido como um necromante vilão da região pode culminar em agressão física. No entanto, se o personagem conseguir alguns minutos para se explicar ou tiver alguma prova satisfatória de que houve algum engano, o mal-entendido poderia ser resolvido em alguns minutos. Já ser anunciado como um traidor perante um grande grupo, como uma praça pública, pode macular a imagem do personagem por muito tempo e exigirá grande esforço para conseguir reverter a imagem formada.

A primeira impressão afeta apenas aqueles que não conhecem ou pouco conhecem o personagem. Amigos, aliados, inimigos, outros Personagens e Personagem do Mestre que já mantêm alguma relação de longa data não podem ser afetados.

Um personagem oculto nunca realiza um teste de primeira impressão, nem pode ser afetado por ele, mesmo que seu grupo tenha sido. Ele deverá realizar seu próprio teste no momento em que se revelar.

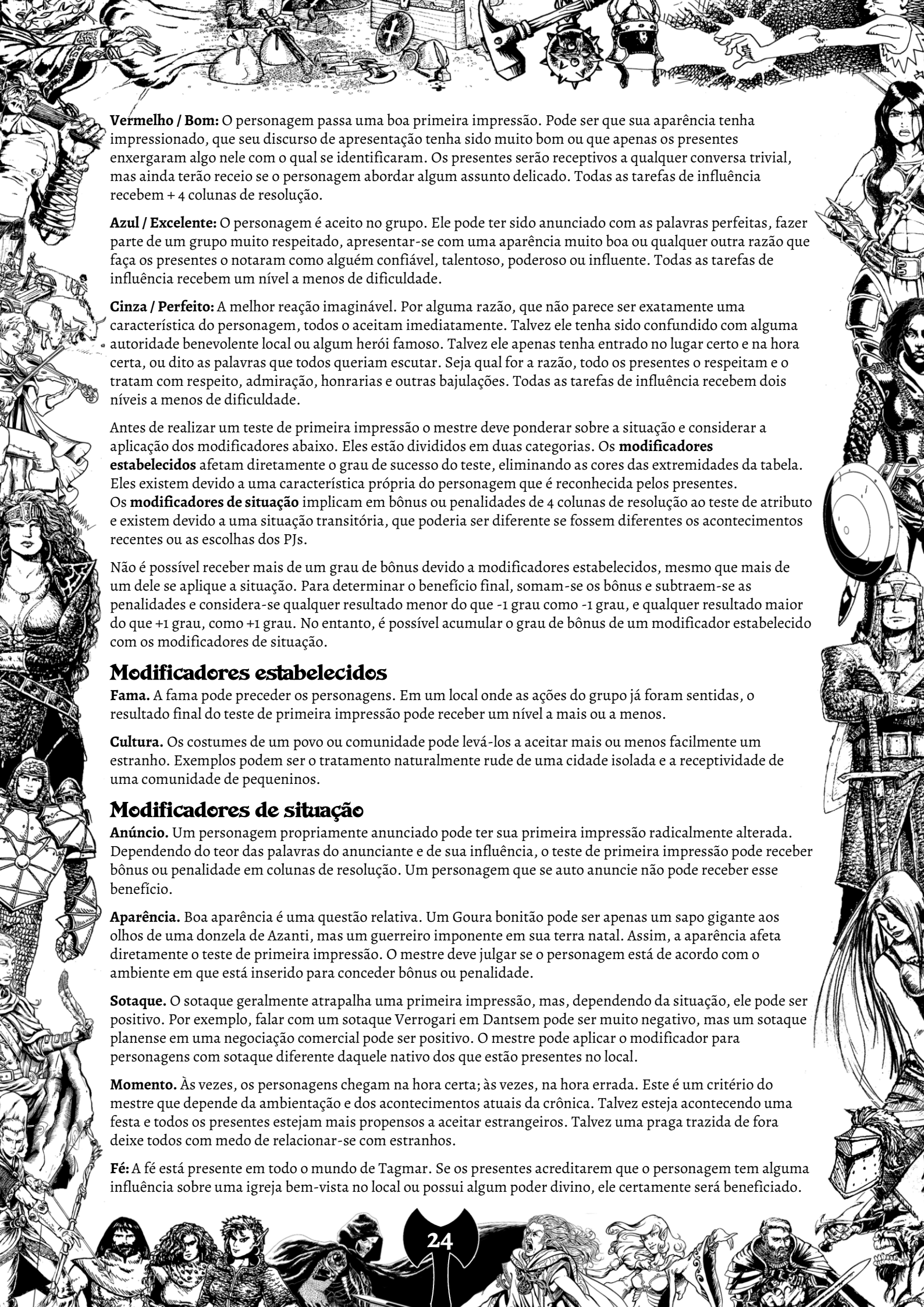
As regras desta seção simulam a reação de Personagens do Mestre frente a outros Personagens dos Jogadores. Os personagens dos jogadores sempre reagem a uma primeira impressão segundo a interpretação dos jogadores.

**Verde / Terrível:** A pior impressão possível. Chama toda a atenção para si de forma pejorativa. O personagem pode ter sido confundido com algum criminoso ou inimigo das autoridades locais, pode ter dito as palavras exatas que não devem nunca ser pronunciadas naquele local, ou qualquer outra ação que seja imediatamente reprovada por todos os presentes, sem exceção. Seja qual for a razão, todos reagirão negativamente ao personagem - inclusive com violência física, se as pessoas forem inclinadas para tal. Todas as tarefas de influência recebem dois níveis a mais de dificuldade.

**Branco / Péssimo:** Chama toda a atenção para si. O personagem tem a aparência muito diferente dos padrões locais, carrega um brasão que traga sentimentos ruins aos presentes, fala em um sotaque malvisto na comunidade ou qualquer outro motivo que chame a atenção aos personagens de forma negativa. A menos que haja uma razão para tal (como estar no meio de um acampamento inimigo), provavelmente os personagens não serão fisicamente agredidos. No entanto, insultos e difamações são normais de ocorrer quando este resultado for obtido. Todas as tarefas de influência recebem um nível a mais de dificuldade.

**Amarelo / Desconfortável:** Grande parte dos presentes percebem imediatamente o personagem como alguém desagradável, entediante, perigoso ou com qualquer outro adjetivo que o impeça de agir como gostaria. Todas as tarefas de influência recebem uma penalidade de -4 colunas de resolução.

**Laranja / Neutro:** Nada no personagem chama a atenção de forma nem positiva, nem negativa. As reações sociais serão na proporção das ações do personagem. Sem modificadores.



**Vermelho / Bom:** O personagem passa uma boa primeira impressão. Pode ser que sua aparência tenha impressionado, que seu discurso de apresentação tenha sido muito bom ou que apenas os presentes enxergaram algo nele com o qual se identificaram. Os presentes serão receptivos a qualquer conversa trivial, mas ainda terão receio se o personagem abordar algum assunto delicado. Todas as tarefas de influência recebem + 4 colunas de resolução.

**Azul / Excelente:** O personagem é aceito no grupo. Ele pode ter sido anunciado com as palavras perfeitas, fazer parte de um grupo muito respeitado, apresentar-se com uma aparência muito boa ou qualquer outra razão que faça os presentes o notarem como alguém confiável, talentoso, poderoso ou influente. Todas as tarefas de influência recebem um nível a menos de dificuldade.

**Cinza / Perfeito:** A melhor reação imaginável. Por alguma razão, que não parece ser exatamente uma característica do personagem, todos o aceitam imediatamente. Talvez ele tenha sido confundido com alguma autoridade benevolente local ou algum herói famoso. Talvez ele apenas tenha entrado no lugar certo e na hora certa, ou dito as palavras que todos queriam escutar. Seja qual for a razão, todos os presentes o respeitam e o tratam com respeito, admiração, honrarias e outras bajulações. Todas as tarefas de influência recebem dois níveis a menos de dificuldade.

Antes de realizar um teste de primeira impressão o mestre deve ponderar sobre a situação e considerar a aplicação dos modificadores abaixo. Eles estão divididos em duas categorias. Os **modificadores estabelecidos** afetam diretamente o grau de sucesso do teste, eliminando as cores das extremidades da tabela. Eles existem devido a uma característica própria do personagem que é reconhecida pelos presentes. Os **modificadores de situação** implicam em bônus ou penalidades de 4 colunas de resolução ao teste de atributo e existem devido a uma situação transitória, que poderia ser diferente se fossem diferentes os acontecimentos recentes ou as escolhas dos PJs.

Não é possível receber mais de um grau de bônus devido a modificadores estabelecidos, mesmo que mais de um dele se aplique a situação. Para determinar o benefício final, somam-se os bônus e subtraem-se as penalidades e considera-se qualquer resultado menor do que -1 grau como -1 grau, e qualquer resultado maior do que +1 grau, como +1 grau. No entanto, é possível acumular o grau de bônus de um modificador estabelecido com os modificadores de situação.

## Modificadores estabelecidos

**Fama.** A fama pode preceder os personagens. Em um local onde as ações do grupo já foram sentidas, o resultado final do teste de primeira impressão pode receber um nível a mais ou a menos.

**Cultura.** Os costumes de um povo ou comunidade pode levá-los a aceitar mais ou menos facilmente um estranho. Exemplos podem ser o tratamento naturalmente rude de uma cidade isolada e a receptividade de uma comunidade de pequeninos.

## Modificadores de situação

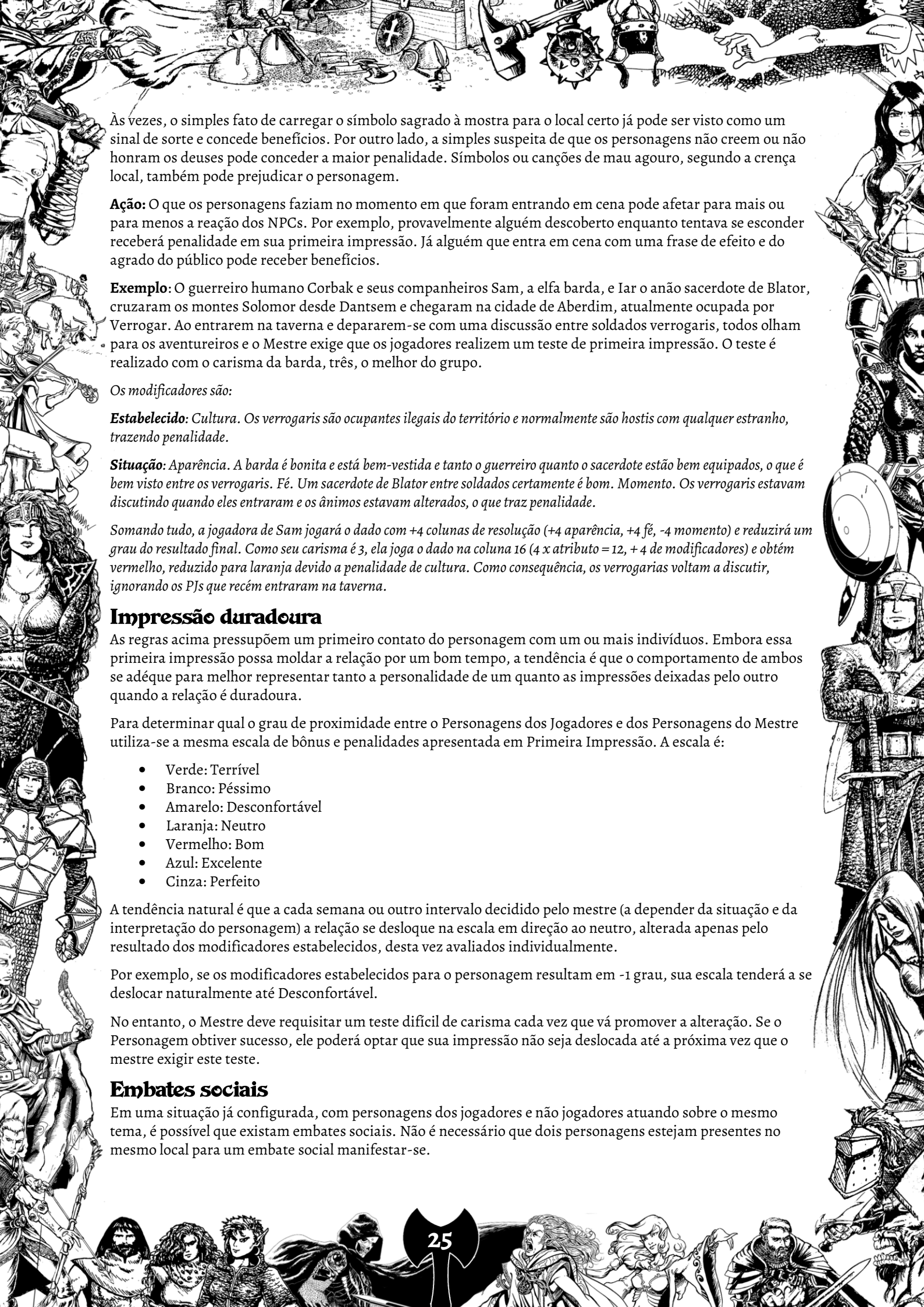
**Anúncio.** Um personagem propriamente anunciado pode ter sua primeira impressão radicalmente alterada. Dependendo do teor das palavras do anunciante e de sua influência, o teste de primeira impressão pode receber bônus ou penalidade em colunas de resolução. Um personagem que se auto anuncie não pode receber esse benefício.

**Aparência.** Boa aparência é uma questão relativa. Um Goura bonitão pode ser apenas um sapo gigante aos olhos de uma donzela de Azanti, mas um guerreiro imponente em sua terra natal. Assim, a aparência afeta diretamente o teste de primeira impressão. O mestre deve julgar se o personagem está de acordo com o ambiente em que está inserido para conceder bônus ou penalidade.

**Sotaque.** O sotaque geralmente atrapalha uma primeira impressão, mas, dependendo da situação, ele pode ser positivo. Por exemplo, falar com um sotaque Verrogari em Dantsem pode ser muito negativo, mas um sotaque planense em uma negociação comercial pode ser positivo. O mestre pode aplicar o modificador para personagens com sotaque diferente daquele nativo dos que estão presentes no local.

**Momento.** Às vezes, os personagens chegam na hora certa; às vezes, na hora errada. Este é um critério do mestre que depende da ambientação e dos acontecimentos atuais da crônica. Talvez esteja acontecendo uma festa e todos os presentes estejam mais propensos a aceitar estrangeiros. Talvez uma praga trazida de fora deixe todos com medo de relacionar-se com estranhos.

**Fé:** A fé está presente em todo o mundo de Tagmar. Se os presentes acreditarem que o personagem tem alguma influência sobre uma igreja bem-vista no local ou possui algum poder divino, ele certamente será beneficiado.



Às vezes, o simples fato de carregar o símbolo sagrado à mostra para o local certo já pode ser visto como um sinal de sorte e concede benefícios. Por outro lado, a simples suspeita de que os personagens não creem ou não honram os deuses pode conceder a maior penalidade. Símbolos ou canções de mau agouro, segundo a crença local, também pode prejudicar o personagem.

**Ação:** O que os personagens faziam no momento em que foram entrando em cena pode afetar para mais ou para menos a reação dos NPCs. Por exemplo, provavelmente alguém descoberto enquanto tentava se esconder receberá penalidade em sua primeira impressão. Já alguém que entra em cena com uma frase de efeito e do agrado do público pode receber benefícios.

**Exemplo:** O guerreiro humano Corbak e seus companheiros Sam, a elfa barda, e Iar o anão sacerdote de Blator, cruzaram os montes Solomor desde Dantsem e chegaram na cidade de Aberdim, atualmente ocupada por Verrogar. Ao entrarem na taverna e depararem-se com uma discussão entre soldados verrogaris, todos olham para os aventureiros e o Mestre exige que os jogadores realizem um teste de primeira impressão. O teste é realizado com o carisma da barda, três, o melhor do grupo.

Os modificadores são:

**Estabelecido:** *Cultura.* Os verrogaris são ocupantes ilegais do território e normalmente são hostis com qualquer estranho, trazendo penalidade.

**Situação:** *Aparência.* A barda é bonita e está bem-vestida e tanto o guerreiro quanto o sacerdote estão bem equipados, o que é bem visto entre os verrogaris. *Fé.* Um sacerdote de Blator entre soldados certamente é bom. *Momento.* Os verrogaris estavam discutindo quando eles entraram e os ânimos estavam alterados, o que traz penalidade.

*Somando tudo, a jogadora de Sam jogará o dado com +4 colunas de resolução (+4 aparência, +4 fé, -4 momento) e reduzirá um grau do resultado final. Como seu carisma é 3, ela joga o dado na coluna 16 (4 x atributo = 12, + 4 de modificadores) e obtém vermelho, reduzido para laranja devido a penalidade de cultura. Como consequência, os verrogarias voltam a discutir, ignorando os PJs que recém entraram na taverna.*

## Impressão duradoura

As regras acima pressupõem um primeiro contato do personagem com um ou mais indivíduos. Embora essa primeira impressão possa moldar a relação por um bom tempo, a tendência é que o comportamento de ambos se adéque para melhor representar tanto a personalidade de um quanto as impressões deixadas pelo outro quando a relação é duradoura.

Para determinar qual o grau de proximidade entre o Personagens dos Jogadores e dos Personagens do Mestre utiliza-se a mesma escala de bônus e penalidades apresentada em Primeira Impressão. A escala é:

- Verde: Terrível
- Branco: Péssimo
- Amarelo: Desconfortável
- Laranja: Neutro
- Vermelho: Bom
- Azul: Excelente
- Cinza: Perfeito

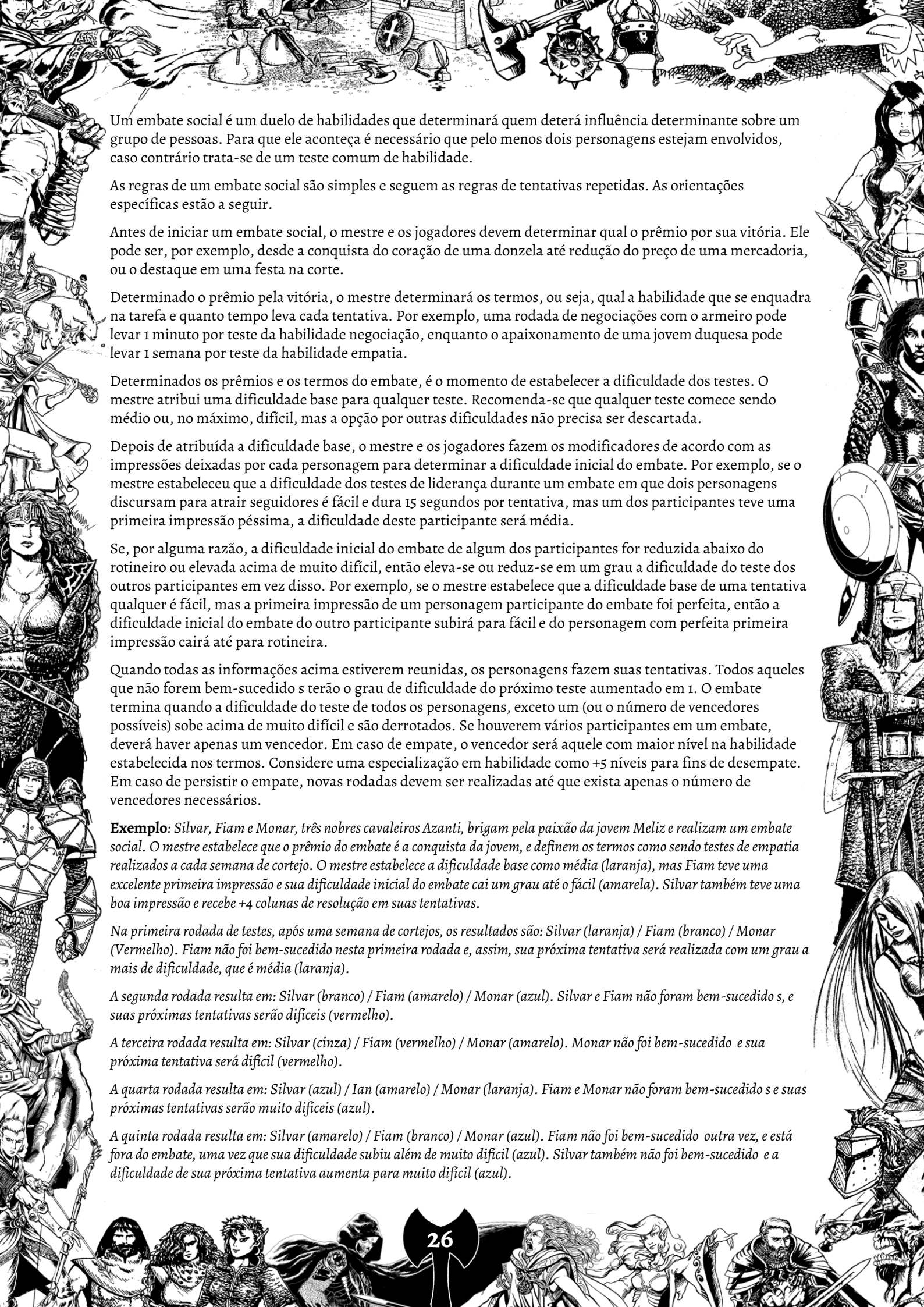
A tendência natural é que a cada semana ou outro intervalo decidido pelo mestre (a depender da situação e da interpretação do personagem) a relação se desloque na escala em direção ao neutro, alterada apenas pelo resultado dos modificadores estabelecidos, desta vez avaliados individualmente.

Por exemplo, se os modificadores estabelecidos para o personagem resultam em -1 grau, sua escala tenderá a se deslocar naturalmente até Desconfortável.

No entanto, o Mestre deve requisitar um teste difícil de carisma cada vez que vá promover a alteração. Se o Personagem obtiver sucesso, ele poderá optar que sua impressão não seja deslocada até a próxima vez que o mestre exigir este teste.

## Embates sociais

Em uma situação já configurada, com personagens dos jogadores e não jogadores atuando sobre o mesmo tema, é possível que existam embates sociais. Não é necessário que dois personagens estejam presentes no mesmo local para um embate social manifestar-se.



Um embate social é um duelo de habilidades que determinará quem deterá influência determinante sobre um grupo de pessoas. Para que ele aconteça é necessário que pelo menos dois personagens estejam envolvidos, caso contrário trata-se de um teste comum de habilidade.

As regras de um embate social são simples e seguem as regras de tentativas repetidas. As orientações específicas estão a seguir.

Antes de iniciar um embate social, o mestre e os jogadores devem determinar qual o prêmio por sua vitória. Ele pode ser, por exemplo, desde a conquista do coração de uma donzela até redução do preço de uma mercadoria, ou o destaque em uma festa na corte.

Determinado o prêmio pela vitória, o mestre determinará os termos, ou seja, qual a habilidade que se enquadra na tarefa e quanto tempo leva cada tentativa. Por exemplo, uma rodada de negociações com o armeiro pode levar 1 minuto por teste da habilidade negociação, enquanto o apaixonamento de uma jovem duquesa pode levar 1 semana por teste da habilidade empatia.

Determinados os prêmios e os termos do embate, é o momento de estabelecer a dificuldade dos testes. O mestre atribui uma dificuldade base para qualquer teste. Recomenda-se que qualquer teste comece sendo médio ou, no máximo, difícil, mas a opção por outras dificuldades não precisa ser descartada.

Depois de atribuída a dificuldade base, o mestre e os jogadores fazem os modificadores de acordo com as impressões deixadas por cada personagem para determinar a dificuldade inicial do embate. Por exemplo, se o mestre estabeleceu que a dificuldade dos testes de liderança durante um embate em que dois personagens discursam para atrair seguidores é fácil e dura 15 segundos por tentativa, mas um dos participantes teve uma primeira impressão péssima, a dificuldade deste participante será média.

Se, por alguma razão, a dificuldade inicial do embate de algum dos participantes for reduzida abaixo do rotineiro ou elevada acima de muito difícil, então eleva-se ou reduz-se em um grau a dificuldade do teste dos outros participantes em vez disso. Por exemplo, se o mestre estabelece que a dificuldade base de uma tentativa qualquer é fácil, mas a primeira impressão de um personagem participante do embate foi perfeita, então a dificuldade inicial do embate do outro participante subirá para fácil e do personagem com perfeita primeira impressão cairá até para rotineira.

Quando todas as informações acima estiverem reunidas, os personagens fazem suas tentativas. Todos aqueles que não forem bem-sucedidos terão o grau de dificuldade do próximo teste aumentado em 1. O embate termina quando a dificuldade do teste de todos os personagens, exceto um (ou o número de vencedores possíveis) sobe acima de muito difícil e são derrotados. Se houverem vários participantes em um embate, deverá haver apenas um vencedor. Em caso de empate, o vencedor será aquele com maior nível na habilidade estabelecida nos termos. Considere uma especialização em habilidade como +5 níveis para fins de desempate. Em caso de persistir o empate, novas rodadas devem ser realizadas até que exista apenas o número de vencedores necessários.

**Exemplo:** *Silvar, Fiam e Monar, três nobres cavaleiros Azanti, brigam pela paixão da jovem Meliz e realizam um embate social. O mestre estabelece que o prêmio do embate é a conquista da jovem, e definem os termos como sendo testes de empatia realizados a cada semana de cortejo. O mestre estabelece a dificuldade base como média (laranja), mas Fiam teve uma excelente primeira impressão e sua dificuldade inicial do embate cai um grau até o fácil (amarela). Silvar também teve uma boa impressão e recebe +4 colunas de resolução em suas tentativas.*

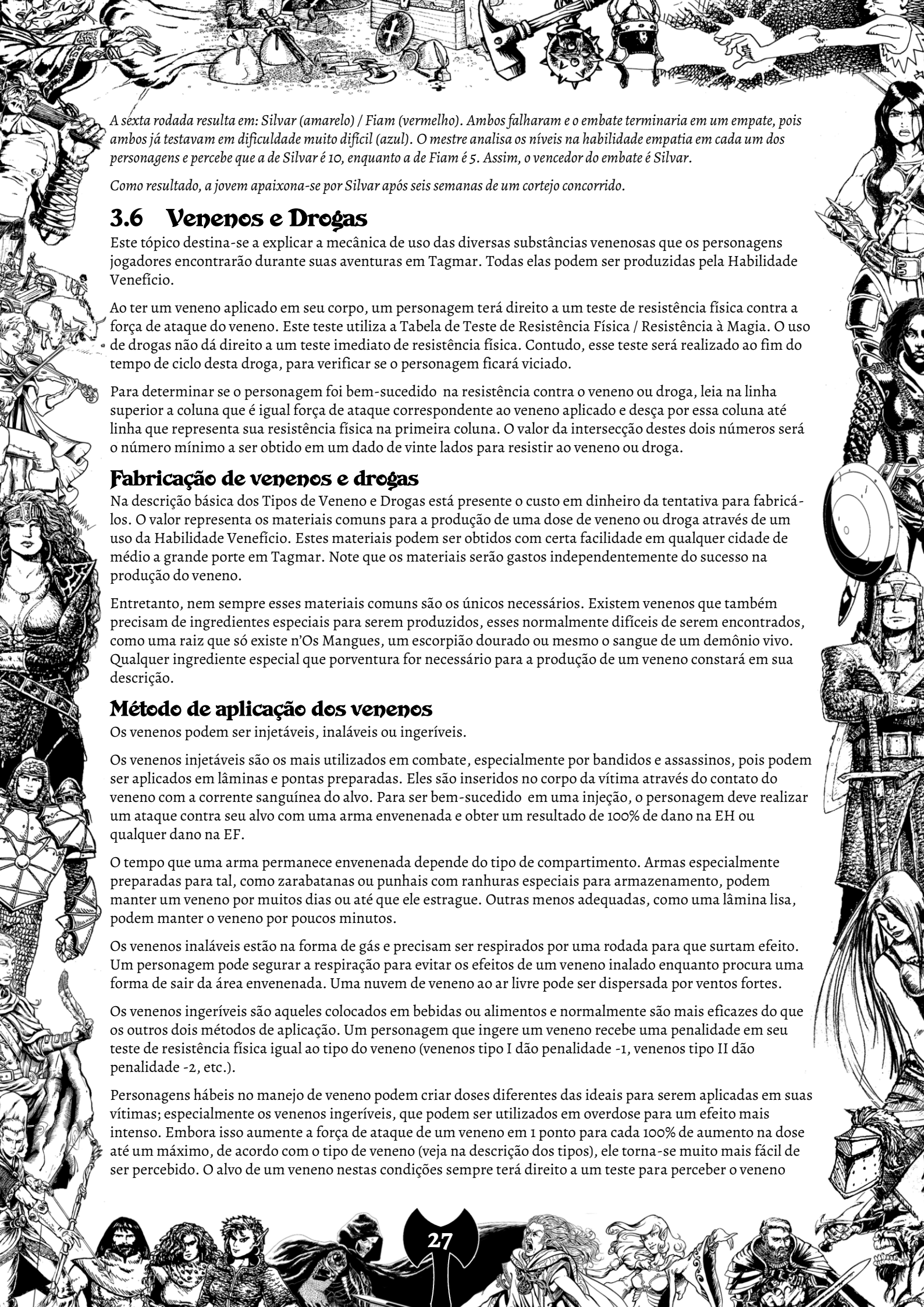
*Na primeira rodada de testes, após uma semana de cortejos, os resultados são: Silvar (laranja) / Fiam (branco) / Monar (Vermelho). Fiam não foi bem-sucedido nesta primeira rodada e, assim, sua próxima tentativa será realizada com um grau a mais de dificuldade, que é média (laranja).*

*A segunda rodada resulta em: Silvar (branco) / Fiam (amarelo) / Monar (azul). Silvar e Fiam não foram bem-sucedidos e, e suas próximas tentativas serão difíceis (vermelho).*

*A terceira rodada resulta em: Silvar (cinza) / Fiam (vermelho) / Monar (amarelo). Monar não foi bem-sucedido e sua próxima tentativa será difícil (vermelho).*

*A quarta rodada resulta em: Silvar (azul) / Ian (amarelo) / Monar (laranja). Fiam e Monar não foram bem-sucedidos e suas próximas tentativas serão muito difíceis (azul).*

*A quinta rodada resulta em: Silvar (amarelo) / Fiam (branco) / Monar (azul). Fiam não foi bem-sucedido outra vez, e está fora do embate, uma vez que sua dificuldade subiu além de muito difícil (azul). Silvar também não foi bem-sucedido e a dificuldade de sua próxima tentativa aumenta para muito difícil (azul).*



A sexta rodada resulta em: Silvar (amarelo) / Fiam (vermelho). Ambos falharam e o embate terminaria em um empate, pois ambos já testavam em dificuldade muito difícil (azul). O mestre analisa os níveis na habilidade empatia em cada um dos personagens e percebe que a de Silvar é 10, enquanto a de Fiam é 5. Assim, o vencedor do embate é Silvar.

Como resultado, a jovem apaixona-se por Silvar após seis semanas de um cortejo concorrido.

### 3.6 Venenos e Drogas

Este tópico destina-se a explicar a mecânica de uso das diversas substâncias venenosas que os personagens jogadores encontrarão durante suas aventuras em Tagmar. Todas elas podem ser produzidas pela Habilidade Venefício.

Ao ter um veneno aplicado em seu corpo, um personagem terá direito a um teste de resistência física contra a força de ataque do veneno. Este teste utiliza a Tabela de Teste de Resistência Física / Resistência à Magia. O uso de drogas não dá direito a um teste imediato de resistência física. Contudo, esse teste será realizado ao fim do tempo de ciclo desta droga, para verificar se o personagem ficará viciado.

Para determinar se o personagem foi bem-sucedido na resistência contra o veneno ou droga, leia na linha superior a coluna que é igual força de ataque correspondente ao veneno aplicado e desça por essa coluna até linha que representa sua resistência física na primeira coluna. O valor da intersecção destes dois números será o número mínimo a ser obtido em um dado de vinte lados para resistir ao veneno ou droga.

#### Fabricação de venenos e drogas

Na descrição básica dos Tipos de Veneno e Drogas está presente o custo em dinheiro da tentativa para fabricá-los. O valor representa os materiais comuns para a produção de uma dose de veneno ou droga através de um uso da Habilidade Venefício. Estes materiais podem ser obtidos com certa facilidade em qualquer cidade de médio a grande porte em Tagmar. Note que os materiais serão gastos independentemente do sucesso na produção do veneno.

Entretanto, nem sempre esses materiais comuns são os únicos necessários. Existem venenos que também precisam de ingredientes especiais para serem produzidos, esses normalmente difíceis de serem encontrados, como uma raiz que só existe n'Os Mangues, um escorpião dourado ou mesmo o sangue de um demônio vivo. Qualquer ingrediente especial que porventura for necessário para a produção de um veneno constará em sua descrição.

#### Método de aplicação dos venenos

Os venenos podem ser injetáveis, inaláveis ou ingeríveis.

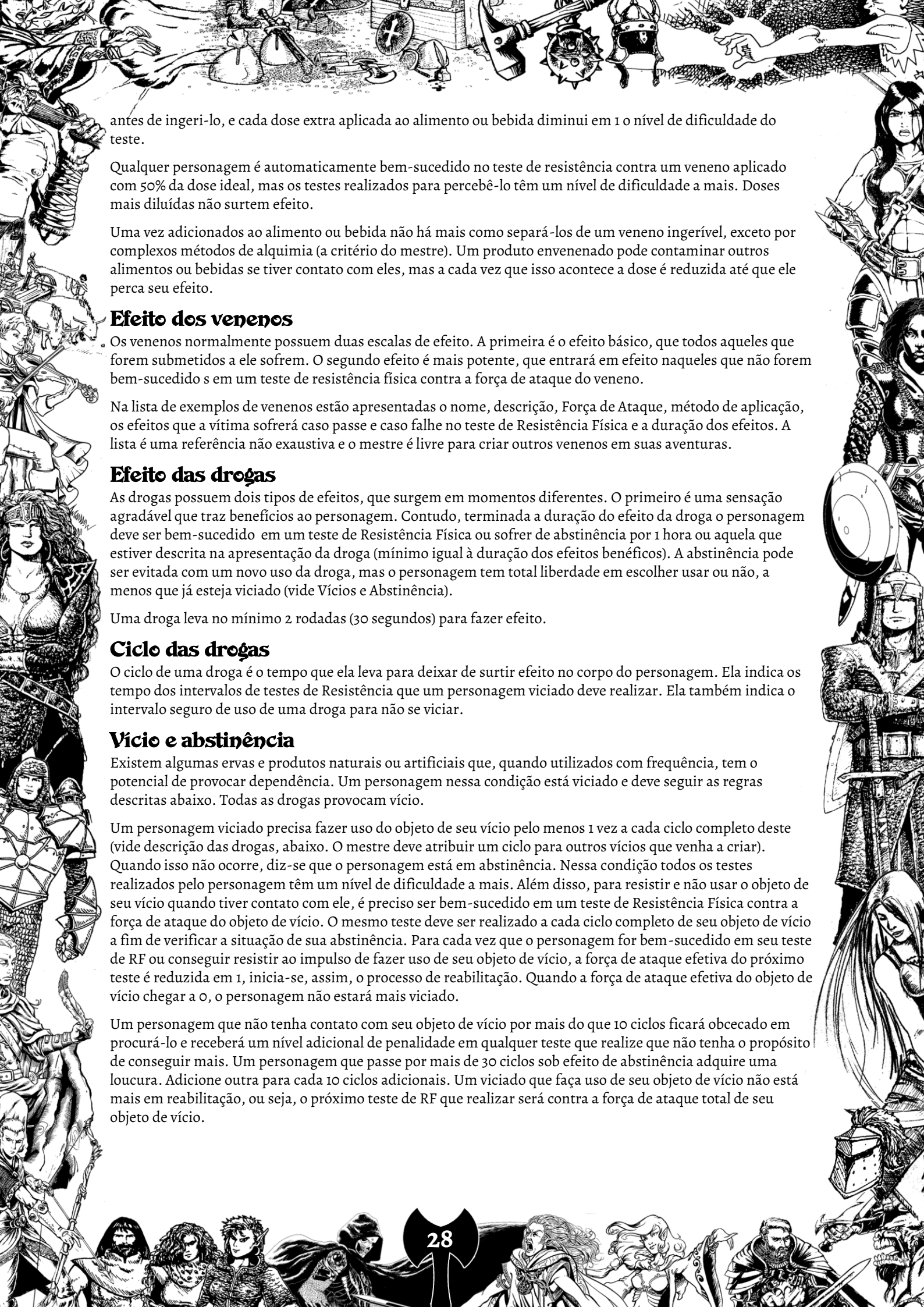
Os venenos injetáveis são os mais utilizados em combate, especialmente por bandidos e assassinos, pois podem ser aplicados em lâminas e pontas preparadas. Eles são inseridos no corpo da vítima através do contato do veneno com a corrente sanguínea do alvo. Para ser bem-sucedido em uma injeção, o personagem deve realizar um ataque contra seu alvo com uma arma envenenada e obter um resultado de 100% de dano na EH ou qualquer dano na EF.

O tempo que uma arma permanece envenenada depende do tipo de compartimento. Armas especialmente preparadas para tal, como zarabatanas ou punhais com ranhuras especiais para armazenamento, podem manter um veneno por muitos dias ou até que ele estrague. Outras menos adequadas, como uma lâmina lisa, podem manter o veneno por poucos minutos.

Os venenos inaláveis estão na forma de gás e precisam ser respirados por uma rodada para que surtam efeito. Um personagem pode segurar a respiração para evitar os efeitos de um veneno inalado enquanto procura uma forma de sair da área envenenada. Uma nuvem de veneno ao ar livre pode ser dispersada por ventos fortes.

Os venenos ingeríveis são aqueles colocados em bebidas ou alimentos e normalmente são mais eficazes do que os outros dois métodos de aplicação. Um personagem que ingere um veneno recebe uma penalidade em seu teste de resistência física igual ao tipo do veneno (venenos tipo I dão penalidade -1, venenos tipo II dão penalidade -2, etc.).

Personagens hábeis no manejo de veneno podem criar doses diferentes das ideais para serem aplicadas em suas vítimas; especialmente os venenos ingeríveis, que podem ser utilizados em overdose para um efeito mais intenso. Embora isso aumente a força de ataque de um veneno em 1 ponto para cada 100% de aumento na dose até um máximo, de acordo com o tipo de veneno (veja na descrição dos tipos), ele torna-se muito mais fácil de ser percebido. O alvo de um veneno nestas condições sempre terá direito a um teste para perceber o veneno



antes de ingeri-lo, e cada dose extra aplicada ao alimento ou bebida diminui em 1 o nível de dificuldade do teste.

Qualquer personagem é automaticamente bem-sucedido no teste de resistência contra um veneno aplicado com 50% da dose ideal, mas os testes realizados para percebê-lo têm um nível de dificuldade a mais. Doses mais diluídas não surtem efeito.

Uma vez adicionados ao alimento ou bebida não há mais como separá-los de um veneno ingerível, exceto por complexos métodos de alquimia (a critério do mestre). Um produto envenenado pode contaminar outros alimentos ou bebidas se tiver contato com eles, mas a cada vez que isso acontece a dose é reduzida até que ele perca seu efeito.

### **Efeito dos venenos**

Os venenos normalmente possuem duas escalas de efeito. A primeira é o efeito básico, que todos aqueles que forem submetidos a ele sofrem. O segundo efeito é mais potente, que entrará em efeito naqueles que não forem bem-sucedidos em um teste de resistência física contra a força de ataque do veneno.

Na lista de exemplos de venenos estão apresentadas o nome, descrição, Força de Ataque, método de aplicação, os efeitos que a vítima sofrerá caso passe e caso falhe no teste de Resistência Física e a duração dos efeitos. A lista é uma referência não exaustiva e o mestre é livre para criar outros venenos em suas aventuras.

### **Efeito das drogas**

As drogas possuem dois tipos de efeitos, que surgem em momentos diferentes. O primeiro é uma sensação agradável que traz benefícios ao personagem. Contudo, terminada a duração do efeito da droga o personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Resistência Física ou sofrer de abstinência por 1 hora ou aquela que estiver descrita na apresentação da droga (mínimo igual à duração dos efeitos benéficos). A abstinência pode ser evitada com um novo uso da droga, mas o personagem tem total liberdade em escolher usar ou não, a menos que já esteja viciado (vide Vícios e Abstinência).

Uma droga leva no mínimo 2 rodadas (30 segundos) para fazer efeito.

### **Ciclo das drogas**

O ciclo de uma droga é o tempo que ela leva para deixar de surtir efeito no corpo do personagem. Ela indica o tempo dos intervalos de testes de Resistência que um personagem viciado deve realizar. Ela também indica o intervalo seguro de uso de uma droga para não se viciar.

### **Vício e abstinência**

Existem algumas ervas e produtos naturais ou artificiais que, quando utilizados com frequência, tem o potencial de provocar dependência. Um personagem nessa condição está viciado e deve seguir as regras descritas abaixo. Todas as drogas provocam vício.

Um personagem viciado precisa fazer uso do objeto de seu vício pelo menos 1 vez a cada ciclo completo deste (vide descrição das drogas, abaixo. O mestre deve atribuir um ciclo para outros vícios que venha a criar). Quando isso não ocorre, diz-se que o personagem está em abstinência. Nessa condição todos os testes realizados pelo personagem têm um nível de dificuldade a mais. Além disso, para resistir e não usar o objeto de seu vício quando tiver contato com ele, é preciso ser bem-sucedido em um teste de Resistência Física contra a força de ataque do objeto de vício. O mesmo teste deve ser realizado a cada ciclo completo de seu objeto de vício a fim de verificar a situação de sua abstinência. Para cada vez que o personagem for bem-sucedido em seu teste de RF ou conseguir resistir ao impulso de fazer uso de seu objeto de vício, a força de ataque efetiva do próximo teste é reduzida em 1, inicia-se, assim, o processo de reabilitação. Quando a força de ataque efetiva do objeto de vício chegar a 0, o personagem não estará mais viciado.

Um personagem que não tenha contato com seu objeto de vício por mais do que 10 ciclos ficará obcecado em procurá-lo e receberá um nível adicional de penalidade em qualquer teste que realize que não tenha o propósito de conseguir mais. Um personagem que passe por mais de 30 ciclos sob efeito de abstinência adquire uma loucura. Adicione outra para cada 10 ciclos adicionais. Um viciado que faça uso de seu objeto de vício não está mais em reabilitação, ou seja, o próximo teste de RF que realizar será contra a força de ataque total de seu objeto de vício.



## Uso Viciante

O uso viciante é um número que indica quantas vezes é preciso fazer uso de uma droga durante seu período de um ciclo para que se adquira a condição viciado. Não há testes de resistência contra ficar viciado, mas apenas para livrar-se do vício, conforme descrito em **Vício e Abstinência**. As drogas mais perigosas são aquelas que apresentam baixo uso viciante e altos ciclos. Isso, quando aliados a altas forças de ataque, podem levar um personagem a uma condição de vício quase permanente.

## Exemplos de Venenos e Drogas

Abaixo está uma descrição básica de cada tipo de veneno mencionado na Habilidade Venefício e alguns exemplos de substâncias que se encaixam em cada um dos cinco tipos.

### Venenos e Drogas Tipo I

Venenos ou drogas simples, com forças de ataque máximas de 8 e efeitos mais leves. Usam materiais baratos e fáceis de encontrar. O Custo dos materiais para uma tentativa é de 10 m.c.

As drogas tipo I oferecem pequenos benefícios e tem uso viciante que variam de 5 a 7.

**Veneno urticante:** Este veneno consiste em uma pasta feita pela maceração de algumas folhas específicas. Ao entrar em contato com o corpo a pasta causa grande irritação na pele podendo causar vermelhidão e inchaço de todo o corpo. Normalmente, essa pasta é aplicada na parte interna das roupas da vítima que, ao vesti-las, deverá realizar o teste de RF.

**Força de Ataque:** 3

**Método de aplicação:** Injetável

**Efeitos:** Caso a vítima passe no teste de RF sua pele fica um pouco avermelhada e nada mais acontece. Caso não passe no teste sua pele ficará muito vermelha com inchaços em todo o corpo, até mesmo no rosto. Neste caso ela receberá penalidade de -1 coluna em todos os testes físicos e um nível a mais de dificuldade em todos os testes sociais (Persuasão, Sedução, Etiqueta, etc.).

**Duração do efeito:** 5 horas.

**Sonífero menor:** Veneno que é um leve sonífero em pó altamente solúvel em água e, por isso, normalmente é usado misturado em vinho ou outras bebidas.

**Força de ataque:** 2

**Método de aplicação:** Ingerível

**Efeitos:** Caso a vítima passe no teste de resistência ela ficará sonolenta por alguns minutos, mas não sofrerá nenhuma penalidade. Se falhar no teste de resistência a pessoa ficará sonolenta após cinco rodadas. Nesse estado ela tem grande dificuldade para perceber o que se passa a sua volta, recebendo um Nível a mais de Dificuldade em todos os testes que envolvam o atributo Percepção (Usar os Sentidos, Seguir Trilhas, Manusear Armadilhas, etc.) e procurará dormir, se possível.

**Duração do efeito:** 2 horas.

**Estimulante menor:** Um chá de gosto forte produzido a partir de ervas comuns.

**Ciclo:** 1 dia.

**Força de ataque:** 2

**Uso Viciante:** 5

**Efeito:** Concede ao personagem +1 coluna de resolução em todos os testes de percepção e testes de habilidade que tenham a percepção como atributo vinculado. Personagens sob efeito desta droga apresentam pupilas ligeiramente mais abertas.

**Duração do efeito:** 5 minutos

**Calmante menor:** Um fumo fraco produzido a partir de ervas comuns.

**Ciclo:** 1 dia.

**Força de ataque:** 4



**Uso Viciante:** 7

**Efeito:** Concede ao personagem +1 coluna de resolução em todos os testes passivos de carisma e +2 em testes para as habilidades de trabalhos manuais, sabedoria e empatia.

**Duração do efeito:** 30 minutos

## Venenos e Drogas Tipo II

Venenos e Drogas mais complexas com Força de Ataque máxima de 8 e efeitos mais perigosos e potentes. Alguns são retirados de vegetais como urticárias ou fungos, outros são de produção humana. O Custo dos materiais para uma tentativa é de 25 m.c.

As drogas Tipo II possuem uso viciante que variam de 2 a 4.

**Veneno debilitante:** Esta é uma substância consideravelmente temida pelos que a conhecem, não por suas capacidades mortais, mas sim pelos “danos sociais” que causa na vítima. Este veneno é produzido na forma de um óleo que, ao ser ingerido, pode produzir fulminantes dores de barriga seguidas de diarreia.

Esse veneno é sempre aplicado em comidas preferencialmente gordurosas e condimentadas para disfarçar seu gosto forte. Se aplicado em líquido, o veneno formará uma “capa” acima do mesmo, sendo identificado imediatamente.

**Força de ataque:** 4

**Método de aplicação:** Ingerível

**Efeitos:** Caso a vítima passe no teste de resistência, ela se sentirá mal após alguns minutos, sentindo a necessidade de usar o banheiro assim que possível, mas não sofrerá nenhuma penalidade. Se a vítima falhar no teste de resistência, sentirá fortes dores de barriga seguidas por um “ataque” quase incontrolável de gases. Dentro de alguns minutos ela será acometida por intensa diarreia, a qual não poderá ser contida por mais que dois minutos, esteja a vítima onde estiver. A diarreia durará por dois dias, a menos que seja tratada (Medicina Fácil), neste estado a vítima recebe uma penalidade de -2 colunas para testes físicos.

**Duração do efeito:** 2 dias ou até ser tratada.

**Sonífero efetivo:** Esta substância é um líquido transparente que causa grande sonolência na vítima. Normalmente é misturado em vinho ou outras bebidas fortes para disfarçar seu cheiro, mas também existem versões equivalentes que podem ser aplicadas em lâminas ou fumegadas.

**Força de ataque:** 4

**Método de aplicação:** injetável, inalável ou ingerível.

**Efeitos:** Caso a vítima passe no teste de resistência ela ficará sonolenta por alguns minutos, mas não sofrerá nenhuma penalidade. Se falhar no teste de resistência, a pessoa cairá em sono leve após cinco rodadas, acordando com um empurrão ou barulho alto.

**Duração do efeito:** 2 horas ou até ser acordada.

**Estimulante de batalha:** Um chá de gosto muito forte utilizado por guerreiros de tribos bárbaras antes das batalhas;

**Ciclo:** 1 dia

**Força de ataque:** 6

**Uso viciante:** 2

**Efeito:** Contrações da musculatura tornam os movimentos do personagem mais firmes. Todos os seus golpes provocam 1 ponto a mais de dano e ele recebe 5 ponto a mais de EF na forma de absorção. Quando o efeito passar o personagem perde uma quantidade de EF igual aos pontos extras adquiridos. Se isso o levar a EF menor do que 0, então ele cai inconsciente. Personagens dopados com essa droga são mais agressivos fazem todos os testes de carisma ou habilidade relacionadas com um nível de dificuldade a mais, exceto liderança.

**Duração do efeito:** 20 minutos

**Supressor de dor:** Uma bebida forte que anestesia o tato;

**Ciclo:** 2 dia



**Força de ataque:** 3

**Uso viciante:** 4

**Efeito:** Formigamento em todo o corpo dão ao personagem uma resistência anormal a dor. Ele ainda perde pontos de Energia Física normalmente, mas todos os seus testes voltados para resistir a dor, inclusive os da técnica de combate, são realizados com um bônus de 8 colunas. Em contrapartida, todas as tarefas que dependam de tato ou paladar, inclusive algumas da habilidade Usar os Sentidos, são realizadas com um nível de dificuldade a mais.

**Duração do efeito:** 2 horas

### Venenos e Drogas Tipo III

Venenos com Força de ataque alta (máximo de 16) e efeitos perigosos. A maioria dos venenos de cobras e escorpiões se encaixa aqui. O Custo dos materiais para uma tentativa é de 5 m.p.

Drogas do tipo III possuem uso viciante que varia de 5 a 7, como as do tipo I.

**Veneno Paralisante:** Este é o veneno extraído de cobras ou escorpiões produzido de maneira a se tornar viscoso o bastante para não se desgrudar de armas durante um combate. Este veneno só tem funcionalidade se injetado diretamente na corrente sanguínea das vítimas. Para injetar o veneno é necessário causar dano na EF ou atingir um golpe 100% na EH da vítima com uma arma de corte ou perfuração embebida com a substância.

Para a produção deste veneno é necessário possuir uma dose de veneno natural de um escorpião laranja ou outro veneno similar.

**Força de ataque:** 8

**Método de aplicação:** injetável.

**Efeitos:** Caso a vítima passe no teste de resistência ela sentirá grande dor ao redor do ferimento, recebendo -1 coluna até limpar muito bem o ferimento com um teste Fácil de Medicina (existe o risco de infecção caso isso não ocorra antes de 24h). Caso a vítima falhe no teste de resistência, ela sentirá uma dor muito forte e receberá um ajuste de -4 colunas para qualquer teste que realizar, exceto outros testes de resistência, durante uma hora. Após esse tempo a dor diminuirá e a penalidade será de -1 coluna até que o ferimento seja tratado (existe o risco de infecção caso isso não ocorra antes de 12h).

**Duração do efeito:** 1 hora, mas possui efeitos colaterais (ver descrição).

**Sonífero potente:** Este sonífero é um líquido incolor de cheiro muito forte que evapora em contato com o ar, capaz de desacordar uma pessoa em segundos. Este sonífero só funciona se seu vapor concentrado for inspirado, sendo normalmente usado para umedecer panos que serão colocados no rosto das vítimas.

**Força de ataque:** 10.

**Método de aplicação:** Inalável.

**Efeitos:** Caso a vítima passe no teste de resistência ela ficará tonta por três rodadas, recebendo penalidade igual a -2 colunas durante esse tempo. Se falhar no teste de resistência, a pessoa ficará inconsciente após uma rodada, caindo em sono pesado durante duas horas.

**Duração do efeito:** 2 horas.

**Catalisador de Karma:** Um fumo aromatizado que facilita a manipulação do Karma.

**Ciclo:** 2 dias.

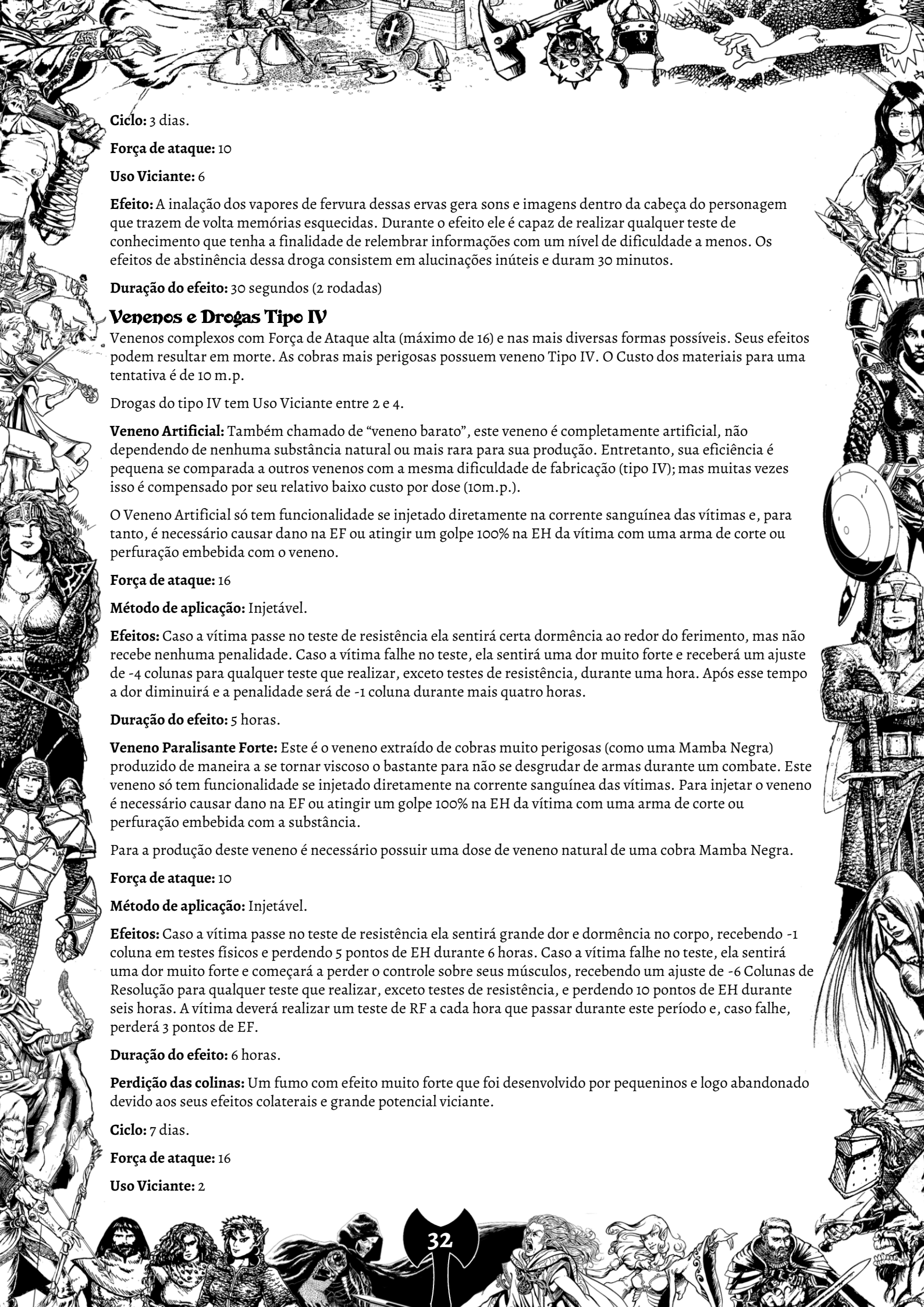
**Força de ataque:** 15

**Uso Viciante:** 5

**Efeito:** Concede ao personagem +10 pontos de Karma. Se o personagem possuir menos do que 10 pontos de Karma quando o efeito se esgotar, ele cai em inconsciência profunda durante 5 minutos (20 rodadas) e não pode ser acordado de forma alguma. O teste contra os efeitos de abstinência desta droga é realizado depois que o personagem acorda, consistem de forte letargia e duram por 2 horas.

**Duração do efeito:** 2 minutos (8 rodadas)

**Ervas Morânicas:** Vapor de ervas que estimulam a memória e reforçam as lembranças.



**Ciclo:** 3 dias.

**Força de ataque:** 10

**Uso Viciante:** 6

**Efeito:** A inalação dos vapores de fervura dessas ervas gera sons e imagens dentro da cabeça do personagem que trazem de volta memórias esquecidas. Durante o efeito ele é capaz de realizar qualquer teste de conhecimento que tenha a finalidade de relembrar informações com um nível de dificuldade a menos. Os efeitos de abstinência dessa droga consistem em alucinações inúteis e duram 30 minutos.

**Duração do efeito:** 30 segundos (2 rodadas)

### **Venenos e Drogas Tipo IV**

Venenos complexos com Força de Ataque alta (máximo de 16) e nas mais diversas formas possíveis. Seus efeitos podem resultar em morte. As cobras mais perigosas possuem veneno Tipo IV. O Custo dos materiais para uma tentativa é de 10 m.p.

Drogas do tipo IV tem Uso Viciante entre 2 e 4.

**Veneno Artificial:** Também chamado de “veneno barato”, este veneno é completamente artificial, não dependendo de nenhuma substância natural ou mais rara para sua produção. Entretanto, sua eficiência é pequena se comparada a outros venenos com a mesma dificuldade de fabricação (tipo IV); mas muitas vezes isso é compensado por seu relativo baixo custo por dose (10m.p.).

O Veneno Artificial só tem funcionalidade se injetado diretamente na corrente sanguínea das vítimas e, para tanto, é necessário causar dano na EF ou atingir um golpe 100% na EH da vítima com uma arma de corte ou perfuração embebida com o veneno.

**Força de ataque:** 16

**Método de aplicação:** Injetável.

**Efeitos:** Caso a vítima passe no teste de resistência ela sentirá certa dormência ao redor do ferimento, mas não recebe nenhuma penalidade. Caso a vítima falhe no teste, ela sentirá uma dor muito forte e receberá um ajuste de -4 colunas para qualquer teste que realizar, exceto testes de resistência, durante uma hora. Após esse tempo a dor diminuirá e a penalidade será de -1 coluna durante mais quatro horas.

**Duração do efeito:** 5 horas.

**Veneno Paralisante Forte:** Este é o veneno extraído de cobras muito perigosas (como uma Mamba Negra) produzido de maneira a se tornar viscoso o bastante para não se desgrudar de armas durante um combate. Este veneno só tem funcionalidade se injetado diretamente na corrente sanguínea das vítimas. Para injetar o veneno é necessário causar dano na EF ou atingir um golpe 100% na EH da vítima com uma arma de corte ou perfuração embebida com a substância.

Para a produção deste veneno é necessário possuir uma dose de veneno natural de uma cobra Mamba Negra.

**Força de ataque:** 10

**Método de aplicação:** Injetável.

**Efeitos:** Caso a vítima passe no teste de resistência ela sentirá grande dor e dormência no corpo, recebendo -1 coluna em testes físicos e perdendo 5 pontos de EH durante 6 horas. Caso a vítima falhe no teste, ela sentirá uma dor muito forte e começará a perder o controle sobre seus músculos, recebendo um ajuste de -6 Colunas de Resolução para qualquer teste que realizar, exceto testes de resistência, e perdendo 10 pontos de EH durante seis horas. A vítima deverá realizar um teste de RF a cada hora que passar durante este período e, caso falhe, perderá 3 pontos de EF.


**Duração do efeito:** 6 horas.

**Perdição das colinas:** Um fumo com efeito muito forte que foi desenvolvido por pequeninos e logo abandonado devido aos seus efeitos colaterais e grande potencial viciante.

**Ciclo:** 7 dias.

**Força de ataque:** 16

**Uso Viciante:** 2



**Efeito:** Personagens dopados com esta drogam tornam-se mais alertas e ligeiros e resistentes. Todos os testes do subgrupo manobras, mais Ações Furtivas, Furtar Objetos, Usar os Sentidos e Seguir Trilhas são realizados com um nível de dificuldade a menos. Os efeitos colaterais da abstinência são muito desagradáveis e incluem tremedeira e vertigens.

**Duração do efeito:** 5 minutos (20 rodadas)

**Pó de ossos de dragão:** As raspas de ossos de dragões. Muito rara e cobiçada pela força que concede, possuindo um elevadíssimo valor de mercado.

**Ciclo:** 1 dia

**Força de ataque:** 12

**Uso Viciante:** 3

**Efeito:** Aspirar um pó de osso de dragão concede euforia e um sentimento de grandeza, além de uma instantânea rigidez da musculatura que concede benefícios físicos. O personagem recebe +2 em força e +20 de EH. Os efeitos de abstinência consistem em dor tolerável, mas perturbadora, durante 6 horas.

**Duração do efeito:** 1 minuto (4 rodadas)

### Venenos e Drogas Tipo V

Venenos mortais embora de difícil manuseio. Sua alta Força de Ataque que pode assumir qualquer potência e seus efeitos devastadores os tornam muito procurados embora sua manipulação seja muito complicada e perigosa. Difícilmente outras pessoas além de assassinos conseguem trabalhar com venenos tipo V. O Custo dos materiais para uma tentativa são de 2 m.o.

As drogas de Tipo V são raríssimas e concedem benefícios incríveis. No entanto, o uso viciante delas é sempre de 1, o que significa que apenas um uso é suficiente para deixar o personagem viciado. Aliando esse fator com as grandes forças de ataque fazem elas representar um risco de vício eterno.

**Morte Rubra:** A Morte Rubra é um dos piores tormentos pelo qual um mortal pode passar, pois se trata da rejeição do corpo ao sangue de um demônio poderoso. Durante a guerra da seita a Morte Rubra foi muito usada como morte exemplar para os líderes da resistência.

Os demônios que falhavam em suas missões ou traíam seus superiores eram punidos com prisão e tortura nas mãos dos Bankdis e, num destes acontecimentos, foi descoberto que o sangue de um demônio tipo III, ou mais poderoso, causa efeitos devastadores dentro de corpos mortais. Posteriormente foram descobertas ervas que podiam conservar o sangue demoníaco por semanas, permitindo até mesmo que eles fossem usados em pontas de punhais ou flechas.

Uma vez dentro do corpo da vítima, seja ingerido ou injetado, o sangue demoníaco começa a se alastrar rapidamente, causando um efeito de rejeição nunca antes imaginado. As veias por onde o sangue demoníaco passa saltam visivelmente, tornando-se como raízes vermelhas sobre a pele, num processo agonizante. Nos casos mais graves o corpo tenta expelir o sangue de qualquer maneira, causando o rompimento de veias e artérias num processo que pode durar minutos dependendo da resistência da vítima. Outro ponto é que a mente e, dizem alguns, a alma das vítimas são igualmente afetadas, sendo muito comum que sobreviventes da Morte Rubra se tornem loucos ou sanguinários.

Para a produção deste veneno é necessário possuir sangue recém extraído de um demônio tipo III. Por razões óbvias o mero uso deste veneno é punido com a morte em praticamente todas as sociedades de Tagmar.

**Força de ataque:** 12

**Método de aplicação:** Injetável.

**Efeitos:** Caso a vítima passe no teste de resistência ela perderá uma rodada expelindo o sangue demoníaco através de um grande fluxo de sangue no ferimento, o que provoca 2 pontos de dano na EF. Caso a vítima falhe no teste, ela sentirá seu sangue ferver após duas rodadas e então sentirá os efeitos como se tivesse passado no teste, mas o veneno já estará atuando em seu organismo. Em alguns instantes a dor paralisará a vítima por duas rodadas, impondo um ajuste de -5 colunas durante uma hora. A cada rodada durante as vinte seguintes a esta hora a vítima deverá ser bem sucedida em um teste de RF contra Força de Ataque 12 ou sofrer 5 pontos de dano na EF ou na EH. Não existe cura conhecida para a Morte Rubra, mas é dito que o milagre Curas Espirituais é capaz de enfraquecer seus efeitos.



**Duração do efeito:** 66 minutos.

**Veneno de Escorpião Dourado:** Esta é a versão mais prática do veneno natural mais perigoso existente em Tagmar, o veneno de um escorpião dourado. Eles são criaturas de beleza tão grande quanto a letalidade de sua picada, pois seus corpos são reluzentes como ouro puro. Raros e cobiçados, estes escorpiões só podem ser encontrados nas redondezas do Campo Branco e em certos locais ao sul do Domo de Arminus, o que aumenta ainda mais o mito sobre estas criaturas.

O veneno do escorpião dourado evapora com grande rapidez uma vez em contato com o ar, sendo muito difícil o seu manuseio, mas, se trabalhado de maneira que não evapore nem se desgrude de armas durante um combate, pode ser vendido por valores simplesmente exorbitantes para as pessoas certas. Esse veneno só tem funcionalidade se injetado diretamente na corrente sanguínea das vítimas e, para tanto, é necessário causar dano na EF ou atingir um golpe 100% na EH da vítima com uma arma de corte ou perfuração embebida com a substância.

Para a produção desse veneno é necessário possuir um escorpião dourado ainda vivo.

**Força de Ataque:** 15

**Método de aplicação:** Injetado.

**Efeitos:** Caso a vítima passe no teste de resistência ela sentirá grande dor e dormência no corpo, recebendo imediatamente 3 pontos de dano na EF e -2 Colunas de Resolução em qualquer teste que realizar, exceto testes de resistência, durante um dia. Caso a vítima falhe no teste, ela ficará uma rodada paralisada devido à dor, recebendo 5 pontos de dano na EF e -7 Colunas de Resolução em qualquer teste que realizar, exceto testes de resistência, durante um dia. Se a vítima não tiver ou ficar com zero de EH ela ficará incapaz de realizar qualquer ação física, inclusive andar, enquanto o efeito durar. Durante as primeiras 6 horas de efeito, a vítima deverá fazer uma nova Resistência Física contra FA 10 a cada hora, perdendo 3 pontos de EF caso falhe. Este veneno não pode ser neutralizado por nenhum procedimento conhecido de medicina.

Embora a aplicação mais letal deste veneno seja injetada, o vapor gerado da sua evaporação ao ar também é tóxico. Qualquer vítima exposta ao vapor do veneno deve realizar um teste de Resistência Física contra uma força de ataque 10 ou ficar cega durante 2 rodadas.

**Duração do efeito:** 1 dia.

**Cinzas de fogo infernal:** Esta droga é tão rara que chega a ser considerada lendária. Ela foi trazida aos reinos pela primeira vez há mais de um milênio por um sobrevivente das explorações nos Mangues. Dizem que este humano já estava enlouquecido quando chegou de sua viagem e acabou executado por acreditar-se que ele estava possuído por demônios. Os elfos sombrios são os guardiões do segredo de como fazer o preparo do fumo que deve incluir as cinzas de uma erva chamada Blemisa, que cresce nos Mangues e só floresce no inverno. A planta deve ser queimada com chama infernal até que restem nada mais do que cinzas. Só depois o charuto é preparado, enrolando estas cinzas a partir das folhas da própria Blemisa. O consumo do fumo completo leva 10 minutos.

**Ciclo:** 7 dias.

**Força de ataque:** 25

**Uso Viciante:** 1

**Efeito:** O fumo das cinzas do fogo infernal concede ao personagem +1 em Força, Agilidade e Percepção, além de um nível a mais de dano provocado por armas corpo a corpo. Não há testes para resistir a abstinência, uma vez que apenas um uso é suficiente para viciar. Os efeitos da abstinência incluem alucinações com demônios e o receio de permanecer na escuridão. Personagens dopados com esta droga ficam agressivos e paranoicos.

**Duração do efeito:** 3 horas



### 3.7 Armadilhas

Armadilhas são mecanismos simples ou complexos utilizados para imobilizar, ferir, enfraquecer, confundir, atrasar ou controlar pessoas ou criaturas. O uso correto de uma armadilha, desde sua construção, passando por sua identificação até seu desarme são de competência da habilidade Manusear Armadilhas. Há, no entanto, outras habilidades que podem auxiliar nesta tarefa, de acordo com o tipo de armadilha

#### Tipos de armadilhas

As armadilhas se dividem em três tipos: simples, complexas ou mágicas.

**Armadilhas simples:** são mecanismos físicos ativados por uma ação. Elas podem ser detectadas através de um sucesso no teste das habilidades Usar os Sentidos ou Manusear Armadilhas e desarmadas com um sucesso no teste da habilidade Manusear Armadilhas.

**Armadilhas complexas:** são mecanismos físicos ativados por uma ação física ou mágica. Elas podem ser detectadas exclusivamente por um sucesso no teste da habilidade Manusear Armadilhas, pois sua ativação desencadeia uma série de consequências que não são detectáveis aos sentidos, mas podem ser previstas por um especialista.

**Armadilhas mágicas:** são mecanismos físicos ou mágicos ativados por uma ação física, mágica ou ao se proferir palavras específicas. Elas são indetectáveis aos sentidos, mas podem ser pressentidas pela habilidade sensibilidade e sua ativação descoberta pela habilidade Manusear Armadilhas.

**Construindo armadilhas:** A construção de uma armadilha começa por sua concepção, que deve definir qual o seu objetivo. Com base nele e no projeto proposto o mestre estabelecerá o nível e o custo-base. O primeiro é um indicativo do poder e dos conhecimentos necessários para sua construção, o segundo indica o custo e o tempo necessário para concluí-la.

#### Nível da armadilha

Toda armadilha possui um nível. Ele representa a dificuldade em construí-la e o nível mínimo necessário de conhecimento para que seja possível trabalhar nela de forma eficiente.

O nível de uma armadilha indica o nível exigido na habilidade Manusear Armadilhas que um personagem precisa possuir para construir uma armadilha, bem como o nível em qualquer outras habilidades ou magias pré-requisito (ver abaixo os pré-requisitos).

O nível de uma armadilha mágica tem que ser pelo menos igual ao nível do efeito mágico de nível mais alto utilizado. Além disso o nível da armadilha não pode ser menor do que a força de ataque que afeta as vítimas (seja contra RM ou contra RF).


#### Custo-base

O custo base é igual ao custo dos materiais necessários se forem comprados no mercado comum, bem como indica o tempo que leva para concluir sua construção. Uma armadilha simples tem custo base de 1 moeda a 50 moedas de prata. Uma armadilha complexa tem custo base de 50 moedas a 500 moedas de prata. Uma armadilha mágica tem custo base de 1 a 500 moedas de prata. O custo base de uma armadilha mágica leva em consideração os materiais necessários para a realização dos rituais e dos mecanismos físicos atrelados aos componentes.

O tempo para a construção de uma armadilha é igual a ½ hora para cada moeda de prata de seu custo base. Assim, uma armadilha com custo base de 30 moedas de prata levaria 15 horas para ser construída.

#### Pré-requisitos

Algumas armadilhas exigem uma habilidade como pré-requisito para que possam ser construídas. A habilidade pré-requisito poderá ser testada ou, às vezes, pode ser exigido apenas que o personagem possua nível nela. Neste caso, o nível será igual ao nível da armadilha. Por exemplo, o mestre pode decidir que uma armadilha que derruba uma coluna e como consequência o teto cai sobre as vítimas é de nível 3, o que exigiria que o personagem possua pelo menos 3 níveis em engenharia, sua habilidade pré-requisito, além de nível 3 em Manusear Armadilhas. Sugere-se que seja estabelecido um nível mínimo de habilidade para a construção de armadilhas em que é preciso apenas ter o conhecimento sobre o tema em questão. Sugere-se que seja exigido um sucesso em teste de habilidade quando será necessário criar algum componente que posteriormente será utilizado na armadilha.



Com exceção da habilidade Manusear Armadilhas, os pré-requisitos podem ser contribuição de qualquer ajudante na construção da armadilha (veja trabalhando em conjunto, abaixo).

## Coletando materiais

A critério do mestre, as armadilhas podem possuir todo o material necessário para sua construção disponível nas proximidades do personagem, o que pode levar à economia de todo o custo, mas em contrapartida levará mais tempo.

Como regra geral, uma armadilha pode ter seu custo em materiais reduzido na mesma proporção do resultado obtido em um teste da habilidade sobrevivência: 25% para um resultado amarelo, 50% para um resultado laranja, 75% para um resultado vermelho e 100% para um resultado azul, sempre arredondando para cima. No entanto, para cada 1 moeda de prata do custo base da armadilha, o personagem deverá passar 1 hora coletando materiais. O personagem pode tentar de novo quantas vezes desejar, contanto que passe todo o tempo necessário coletando materiais. Os resultados das novas tentativas se somam às anteriores. Assim, se o personagem obteve um 25% no primeiro período de coleta, ele precisaria obter um 75% para encontrar tudo o que precisa já na segunda tentativa. O tempo gasto na coleta de materiais não reduz o tempo necessário para construir a armadilha. Em outras palavras, a coleta reduz o custo dos materiais, não o custo base.

**Exemplos:** Uma armadilha que enlaça uma corda no alvo que entre em sua área pode ser construída de cipós, madeira e pedras. O mestre estabelece que seu custo base é 1 moeda de prata. O personagem quer tentar procurar os materiais na floresta em que se encontra e assim tenta Sobrevivência (Florestas) e passa 1 hora coletando materiais. O resultado obtido é Vermelho (75%), o que significa que ele encontrou materiais equivalentes a 8 moedas de cobre. Ele poderá buscar um comerciante que possua o material restante ou fazer outro teste de sobrevivência. Se optar por continuar coletando, ele precisará buscar por mais uma hora e obter um resultado amarelo (25%) para encontrar tudo o que precisa.

Para construir uma armadilha complexa que gira o corredor de um labirinto quando os personagens passam mais de 4 horas em seu interior, o mestre estabelece um custo base de 400 moedas de prata. Logo, cada teste de Sobrevivência para coletar materiais irá levar 400 horas. Além disso, o tempo de construção é de 200 horas.

## Trabalhando em conjunto

Um construtor pode trabalhar no máximo 6+Físico horas por dia na construção de sua armadilha. Qualquer tempo extra é desperdiçado devido ao cansaço. No entanto, mais de uma pessoa pode ajudar na construção. Adicione o valor do atributo Físico do ajudante para cada ajudante extra que auxilia na construção. Adicione mais 1 ao resultado se o ajudante possuir a habilidade Manusear Armadilhas pelo menos no nível da armadilha. O mestre determina o número máximo de ajudantes que podem conceder o benefício, de acordo com a situação.


Os ajudantes precisam ter a habilidade Manusear Armadilhas em pelo menos nível 1 para prestarem qualquer ajuda útil. Além disso, um ajudante pode fornecer um pré-requisito se o possuir em sua ficha. Por exemplo, um engenheiro com 25 níveis na habilidade pode ajudar na construção de uma parede esmagadora, desde que possua pelo menos 1 nível na habilidade Manusear Armadilhas.

**Exemplo:** Um rastreador deseja construir um fosso com estacas. Ele possui a habilidade Manusear Armadilhas em nível 5, o que é suficiente para permitir que ele faça o serviço. Porém ele não é capaz de fazer as estacas porque não possui a habilidade carpintaria. Seu companheiro, no entanto, possui a habilidade carpintaria em nível 5 e apenas 1 nível na habilidade Manusear Armadilhas. Eles podem trabalhar juntos e decidem fazê-lo.

O rastreador é capaz de trabalhar 6 +Físico horas na armadilha e seu companheiro pode colaborar com Físico horas nesta tarefa. O físico do rastreador é 2 e de seu companheiro é 1, assim eles são capazes de trabalhar até 9 horas por dia (6+2+1) na construção. O custo base do fosso com estacas é de 24 m.p., o que significa que são necessárias 12 horas de trabalho para sua construção. Como eles são capazes de trabalhar o equivalente a 9 horas por dia, eles trabalharão durante todo o primeiro dia e mais três horas do segundo, quando concluirão o serviço (12÷9=1 e restam 3).

## Finalizando e ativando as armadilhas

Uma armadilha pronta pode ser ativada por quaisquer meios que seu construtor planeje, desde que faça sentido e o mestre esteja de acordo. As formas mais comuns de ativação para as armadilhas simples são plataformas que servem como botões, pisos falsos, tetos enfraquecidos, alavancas, maçanetas e fechaduras. As armadilhas complexas podem ser ativadas de formas mais sofisticadas, como por reflexos em espelhos, excesso de peso em uma determinada plataforma, presença de determinados componentes como água ou vapores ou o



que mais o jogador e o mestre definirem. As armadilhas mágicas podem ser ativadas pelos mesmos meios físicos acima, mas também pela presença de auras ou o gasto de Karma.

## Desativar e desmontar armadilhas

Para que uma armadilha possa ser desativada, primeiro ela precisa ser detectada. Armadilhas simples podem ser detectadas através de um teste de Usar os Sentidos ou de um teste de Manusear Armadilhas. As complexas podem ser detectadas apenas através da habilidade Manusear Armadilhas e as armadilhas mágicas podem ser detectadas através de um teste de Sensitividade seguido de um teste de Manusear Armadilhas. Contudo, para identificar qual a magia contida em uma armadilha mágica é preciso bem-sucedido passar em um teste de Misticismo (dificuldade a cargo do mestre). Todos as habilidades acima assumem que o personagem está procurando ativamente por armadilhas. No entanto, os testes de Usar os Sentidos e de sensibilidade podem ser empregados para a detecção de forma passiva, mas recebem dois níveis a mais na dificuldade. Armadilhas específicas podem possuir regras próprias, a critério do mestre.

Um personagem que detecte uma armadilha sabe como evitá-la, contanto que haja algum meio para tal. Para desativar uma armadilha simples ou complexa o personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Manusear Armadilhas com dificuldade estabelecida pelo mestre. Uma armadilha mágica só pode ser desativada com a anulação de sua magia, seja através de efeitos das magias Quebra de Encantos, Anulação Mística ou alguma outra que os jogadores consigam improvisar adequadamente e o mestre aprove.

Desativar uma armadilha simples é uma tarefa que exige 1 rodada e um resultado rotineiro ou fácil de Manusear Armadilhas. Desativar uma armadilha complexa é uma tarefa que exige de 2 a 20 rodadas (30 segundos a 5 minutos) e um sucesso médio ou difícil de Manusear Armadilhas. Em ambos os casos o mestre deverá levar em consideração se o personagem possui equipamentos apropriados para estabelecer a dificuldade, bem como o acesso que ele possui aos mecanismos da armadilha. A dificuldade ainda pode ser ajustada em um grau para cima ou para baixo se a situação for muito desfavorável ou tensa, como um combate, considerando a existência de uma contagem regressiva ou a falta de instrumentos mínimos necessários.

Ao desmontar uma armadilha o personagem não apenas a desativa, como também separa suas partes e pode reaproveitá-las. A dificuldade do teste de Manusear Armadilhas para o desmonte é um grau acima da dificuldade para desativá-la. Contudo, o personagem deverá passar  $\frac{1}{4}$  do tempo que levaria para construí-la trabalhando no desmonte.

## Armadilhas e seus efeitos

As armadilhas simples e complexas podem provocar de 1 até 50 pontos de dano. As armadilhas mágicas provocam dano de acordo com a(s) magia(s) atreladas a ela. No entanto, a maior parte das armadilhas não tem como finalidade principal provocar dano, embora ele normalmente surja como um efeito secundário.

Uma falha na tentativa de desativação ou desmonte de uma armadilha faz com que o personagem sofra seus efeitos como se não a tivesse detectado, exceto pelo fado de ele poder usar seus pontos heroicos para negar seus efeitos como se não tivesse sido atingido pela armadilha. Contudo, os danos que as armadilhas provocam na EF ou na EH são diferentes, porque quando o personagem evita uma armadilha ele também está evitando seus efeitos que não podem ser medidos em pontos de EF, mas podem ser representados em pontos de EH.

Uma armadilha que provoque dano na EF do personagem também aplica seus efeitos contidos na descrição. Os efeitos se enquadram em quatro categorias gerais: (a) imobilização, (b) envenenamento, (c) confusão ou (d) efeitos das magias. Cada um desses efeitos deverá ser transformado em dano na EH quando a armadilha é construída, seguindo a tabela de conversão de efeitos de armadilhas em EH, a seguir. O dano na EH só é aplicado quando o personagem nega o dano na EF e suas consequências. Um personagem que não possua EH suficiente para superar a armadilha não pode optar por negar seus efeitos.

**Exemplo:** Uma armadilha provoca 3 pontos de dano na EF e envenenamento. O veneno tipo III empregado equivale a 20 pontos de dano de acordo com a tabela. Portanto, para evitar a armadilha o personagem deve gastar 23 pontos de EH.



## Exemplos de Armadilhas

Nesta seção, serão apresentados vários exemplos de armadilhas específicas que o mestre pode adaptar como desejar para adequar a situação de sua aventura. Elas não esgotam de forma alguma as possibilidades, que são limitadas apenas pela criatividade de mestres e jogadores.

O formato de apresentação dos exemplos segue o modelo abaixo:

**Nome:** (O nome da armadilha).

**Tipo:** (A classificação da armadilha em simples, complexa ou mágica).

**Custo base:** (O custo base da armadilha, que deverá ser levado em consideração para sua construção, coleta de materiais e desmonte).

**Nível:** (O nível da armadilha, que indica o nível mínimo de qualquer pré-requisito).

**Descrição:** (Uma descrição da armadilha inclui seu funcionamento, local em que deve ser instalada, os materiais utilizados e os efeitos esperados).

**Variações:** (Indica se possui variações de tamanhos e alvos, com seus respectivos custos base).

### A construção

**Variações:** Esta armadilha não possui variações.

#### Paredes esmagadoras

**Tipo:** Complexa

**Custo-base:** 300 moedas de prata.

**Nível:** 25

**Descrição:** Paredes que se movem e apertam as vítimas, esmagando-as até a morte. Uma parede esmagadora típica é colocada em um corredor de masmorra com 4 metros de largura e pelo menos 30 metros de comprimento. O gatilho que dá início aos movimentos da parede são normalmente alavancas, ou mecanismos embutidos em portas, que se ativam quando ela é fechada.

Corredores com paredes esmagadoras normalmente possuem obstáculos que dificultam as vítimas de percorrer o caminho com velocidade. Alternativamente a saída na extremidade oposta pode estar obstruída por alguma razão. Algumas armadilhas como esta trancam as portas de saída automaticamente quando são ativadas.


As paredes se movem lentamente, fazendo o corredor ficar 10 cm mais estreito a cada rodada (15 segundos). Assim, um corredor de 4 metros leva 20 rodadas (5 minutos) para tornar-se um corredor de 2 metros. Ele passa a esmagar humanos, anões e elfos em 30 rodadas (7 minutos e meio) e pequeninos em 34 rodadas (8 minutos e meio).

Detectar o gatilho de uma armadilha de parede esmagadora requer um rolamento médio, se forem alavancas, e difícil, se forem mecanismos em portas. Para desativar uma armadilha como essa é preciso reverter a alavanca ou abrir a porta. Reverter a alavanca leva 6 rodadas com um sucesso difícil de Manusear Armadilhas ou 1 rodada com um sucesso difícil de aplicar esforço. No entanto, qualquer fracasso no teste de aplicar esforço quebra a alavanca, impossibilitando qualquer nova tentativa. As trancas das portas de uma armadilha como essa são consideradas seguras, o que significa que a tentativa é difícil e leva 7 rodadas. As armadilhas mais mortais possuem mais de uma tranca nas portas.

Todas as vítimas que estiverem sendo esmagadas pelas paredes esmagadoras sofrem 25 pontos de dano por rodada. Um sucesso muito difícil da habilidade aplicar esforço evita o dano e impede a armadilha de funcionar nesta rodada. Porém esta tentativa só pode ser realizada quando as paredes já estiverem prestes a começar a causar dano. Uma falha crítica ocasiona um dano crítico de contusão, impedindo novas tentativas.

Construir uma armadilha como esta exige a armação de diversos mecanismos, engrenagens e polias, além da adequação das paredes que vão efetivamente se mover e da armação dos gatilhos. As habilidades Engenharia e Trabalhos em Metais são pré-requisitos para sua construção.

**Variações:** Existem versões desta armadilha que possuem paredes com espinhos. Neste caso o custo-base sobe para 500 moedas de prata, mas o nível ainda é 25. Os espinhos são pequenos para que as vítimas não possam se



salvar ficando entre eles. Uma armadilha como essa provoca 50 pontos de dano por rodada e não permite um teste de aplicar esforço para evitar o dano.

Outra variação bastante comum é o teto esmagador. Nessa versão, o teto da masmorra, inicialmente com 4 metros de altura, começa a descer (ou o piso a subir) em vez das paredes a se fecharem. O gatilho nesse tipo de armadilha é normalmente um dispositivo no chão. A dificuldade dos testes de detecção e desativação é o mesmo, mas apenas Manusear Armadilhas pode ser empregado. Além disso, a altura do teto passa a aplicar penalidade de movimento nas vítimas a medida que vai ficando mais baixo, conforme seção de penalidade de movimento. Os testes de aplicar esforço para evitar o dano devem ser realizados quando o teto estiver a 2 metros de altura. O custo-base e o nível dessa versão são os mesmos da versão padrão.

## Arapuca

**Tipo:** Simples.

**Custo-base:** 1 moeda de prata.

**Nível:** 2

**Descrição:** uma estrutura como uma gaiola de gravetos em formato piramidal, que é armada com outro graveto que é derrubado quando uma criatura entra embaixo dele. Alimentos, objetos brilhantes de interesse de um alvo específico são empregados como isca. A armadilha é ativada quando o graveto que a mantém levantada cai.

Ela é normalmente montada com o objetivo de capturar criaturas pequenas, em áreas selvagens. Assim ela é projetada para que capture alguma criatura irracional que habita a área em até  $1d_{10}+2$  horas. O mestre determina qual é a criatura. Uma vez que seja ativada, a armadilha fica desarmada. Seres com inteligência -2 ou maior têm direito a um teste de intelecto ou engenharia rotineiro para perceber que a isca ativa uma arapuca e podem evitar serem capturados na armadilha.

Sua construção é simples e consiste na confecção da gaiola pelo uso de uma faca ou machadinha a partir de gravetos e cipós ou linha.

Uma criatura capturada na arapuca não pode se mover para fora da gaiola, ficando efetivamente com a VB reduzida a 0, embora ainda possa dispor de seus reflexos para tentar destruir ou abrir sua cela.

**Variações:** uma variação simples dessa armadilha pode ser colocada na água. Ela também pode estar presente na forma de uma arapuca gigante para capturar seres de grande porte como bisões, tigres ou até ursos. Os gigantes são normalmente os construtores de tais armadilhas. O custo base não aumenta, mas são necessários pelo menos 4 personagens de tamanho humano ou menor com algum treinamento em Manusear Armadilhas para montá-la devido ao tamanho e peso dos materiais da estrutura, que chega a 400 kg quando pronta. Uma armadilha de arapuca também pode ser disfarçada, aumentando a dificuldade dos testes de intelecto ou engenharia para percebê-la de rotineiro para fácil, e seu custo base para 1 moeda de prata. No entanto, dificilmente um gigante é capaz de construir uma arapuca disfarçada.

Uma versão muito parecida com esta armadilha aparece em masmorras. No entanto, como os alvos são monstros ou criaturas inteligentes, o gatilho mais comum é um dispositivo acoplado ao piso que tem dificuldade média para ser percebido e também média de Manusear Armadilhas para desativá-la.

Uma arapuca gigante de masmorra pesa 800 kg, é toda de metal e pode ser erguida pelo personagens, mas todos os testes de aplicar esforço tem um grau a mais de dificuldade devido a gorduras ou espinhos implantados na gaiola, que tem justamente o objetivo de evitar a fuga. O custo-base é de 12 moedas de prata, seu nível sobe para 5 e trabalhos em metais passa a ser um pré-requisito.

As arapucas de masmorras eventualmente também podem ser mágicas a fim de evitar a fuga. Essas arapucas estão encantadas com a magia Anulação Mística de forma a impedir que magias sejam lançadas pelas vítimas aprisionadas na arapuca. O custo-base desta versão é de 12 moedas de prata e o nível é 6. Ela também possui a habilidade trabalhos em metal e as magias Anulação Mística e Encantamento como pré-requisitos.



## Areia movediça

**Tipo:** Simples.

**Custo-base:** 16 moedas de prata para cada 2 x 2 de área e 2 metros de profundidade. Ver descrição.

**Nível:** 6

**Descrição:** Areia fina em um poço de água, ou sobre lençol freático, ou a beira do mar ou outras fontes de água. Ao pisar na armadilha, a vítima afunda em 10 minutos; a cada tentativa de nadar ou se mover bruscamente, diminui-se um minuto desse tempo.

Para cavar o buraco, enchê-lo com água disponível e conseguir areia para criar o efeito, seu custo base é de 16 moedas de prata. No entanto, descobrir uma fonte de água que consiga encher a armadilha é considerado uma tarefa complexa com custo base de 8 moedas de ouro para fins de pesquisa e enchimento do poço. Se não houver um rio ou lago próximos (a critério do mestre), a habilidade agricultura é pré-requisito para encontrar água subterrânea.

A vítima de uma areia movediça afoga-se ou sufoca-se até a morte. A única forma de se salvar é com ajuda externa ou se for possível conseguir apoio de uma plataforma ou corda firme, como agarrando-se em um cipó, por exemplo. Quando se consegue esse tipo de apoio, o personagem deve ser bem-sucedido em um teste fácil de aplicar esforço para puxar-se para fora da areia. Um fracasso significa que não houve progresso, mas é possível uma nova tentativa, enquanto uma falha crítica acarreta na impossibilidade de uma nova tentativa.

A dificuldade para perceber uma armadilha de areia movediça depende da capacidade da vítima de enxergá-la. Perceber uma armadilha em solo visível é uma tarefa fácil de Usar os Sentidos/Manusear Armadilhas ou difícil de sobrevivência. A dificuldade é aumentada em dois graus se a armadilha estiver em locais difíceis de perceber, como debaixo d'água.

**Variações:** Elas acontecem na natureza sobre lençóis freáticos, beira-mar ou pântanos e raramente secas em desertos.

## Armadilha de alarmes

**Tipo:** Simples.

**Custo-base:** 3 moedas de prata.

**Nível:** 1

**Descrição:** uma armadilha simples na forma de um local cercado por um conjunto de cordas finas, nas quais são presos sinetes, panelas ou outros objetos que façam barulho se a corda for tocada. Uma criatura que passe pela área deve fazer um teste de Usar os Sentidos contra dificuldade Média, (ou fácil se estiver procurando com Manusear Armadilhas). Se falhar encostará na corda e o alarme será tocado. À noite, o teste ganha dois níveis a mais de dificuldade para seres que não tem visão na penumbra.

Essa armadilha pode ser aplicada em matas e florestas, normalmente para proteger um acampamento. Geralmente consome 70 metros de corda fina e 30 sinetes ou outros objetos que façam barulho.

Quando a armadilha é ativada, todas as criaturas com capacidades auditivas ou com sentidos que captam vibrações do ar ficam alertas em um raio de 30 metros durante o dia ou 50 metros durante a noite.

**Variações:** O mestre pode aumentar o custo base proporcionalmente ao aumento do consumo de materiais. Além disso, em ambiente muito silenciosos o raio de efeito da armadilha pode ser até duas vezes maior, com os mesmos materiais. Uma armadilha de alarmes também pode ser construída utilizando outros materiais que produzam barulhos.


## Armadilha de Arco e Flecha

**Tipo:** Simples.

**Custo-base:** 2 moedas de prata por arco e flecha preparado. O custo do arco e flecha deve ser considerado para a construção da armadilha, mas ele não faz parte do custo base, exceto se o construtor da armadilha for manufaturar as armas.

**Nível:** 3

**Descrição:** um arco e flecha fica armado e pronto para disparar quando alguém aciona o gatilho, geralmente são cordas finas próximas ao chão ou mecanismos embutidos no piso.



Uma vez ativada, a armadilha provocará o dano máximo de acordo com o tipo de arco utilizado naquele que estiver no local do gatilho, pois elas são armadas de forma que os projéteis atingirão um ponto vulnerável da vítima. A critério do mestre, personagens que fogem do comum para a região, do alvo original ou não previstas pelo construtor da armadilha (como um pequenino em uma floresta de elfos) pode sofrer um dano inferior a 100%. A habilidade malabarismo e conhecimento no grupo de armas PmA são pré-requisito para a construção desta armadilha.

Para perceber uma armadilha como essa o personagem precisa ser bem-sucedido em um teste médio de Usar os Sentidos ou Manusear Armadilhas. Seu desarme para reaproveitamento das partes é muito simples e pode ser realizado com um teste rotineiro de Manusear Armadilhas.

**Variações:** se embutido em masmorras, pode ser usado com um dispositivo que recarrega automaticamente a flecha depois de disparada. Uma forma muito parecida desta armadilha, também normalmente instalado em masmorras, dispara dardos ou lanças. Também é possível ter variações com mais de um arco disparando uma flecha cada ao acionar o mesmo mecanismo, os custos base e total são somados por arco e flecha instalados, assim como os danos. Contudo, neste último caso é comum que cada arco esteja apontado para um local diferente, normalmente as posições mais prováveis para acertar os alvos.

Uma variação também bastante comum consiste na utilização de projéteis carregados com veneno de qualquer tipo.

### **Armadilha de laço**

**Tipo:** Simples

**Custo-base:** 1 moeda de prata.

**Nível:** 3

**Descrição:** Uma armadilha de laço enlaça um oponente, restringindo seus movimentos e reduzindo sua VB para 0. O laço fica semipronto no chão aguardando que um puxão na corda o aperte. A armadilha é ativada quando o suporte que mantém a corda frouxa é removido. Esse suporte fica localizado dentro do laço e conecta-se a um objeto semiflexível, como um galho forte de uma árvore ou uma barra de metal colocados em um terreno elevado imediatamente acima do laço. O objeto funciona como uma alavanca ao exercer uma força que puxa a corda, apertando o laço. Assim, O objetivo é capturar seres bípedes por um ou ambos os pés, mantendo-os suspensos no ar e de cabeça para baixo.

A posição desconfortável da vítima capturada concede 1 nível a mais de dificuldade em qualquer tarefa e um nível a menos de dano para ataques a distância. Para se livrar da armadilha é preciso cortar a corda e sobreviver a queda (normalmente de 2 ou 3 metros) ou ser bem-sucedido em um teste de escapar com dificuldade média para desatar o nó.

Perceber uma armadilha de laço é uma tarefa média de Usar os Sentidos ou fácil de Manusear Armadilhas.

**Variações:** Uma variação muito parecida com a armadilha de laço emprega uma rede. Em vez de uma corda apertar um laço, ela puxa uma rede que se fecha ao redor da vítima. A armadilha tem um custo-base aumentado para 20 moedas de cobre, mas cortar a rede para se livrar da armadilha levam 2 rodadas completas (30 segundos).

As redes normalmente ficam camufladas no chão sobre a vegetação ou solo, e o gatilho é a própria pressão que uma criatura exerce sobre ela. A armadilha de rede pode capturar até 2 pessoas ao mesmo tempo, desde que elas estejam próximas o suficiente. Uma rede sem camuflagem pode ser percebida com um sucesso rotineiro de Usar os Sentidos ou um sucesso automático em uma busca ativa empregando Manusear Armadilhas. Diferente dos laços, as redes não capturam suas vítimas de cabeça para baixo e, portanto, não aplicam as penalidades nos graus de dificuldade dos testes.


### **Armadilha de pêndulo**

**Tipo:** Simples

**Custo-base:** 14 moedas de prata

**Nível:** 10

**Descrição:** Um pêndulo com uma ponta de machado crescente oscila perpendicular ao sentido do corredor, perfazendo uma barreira perigosa para quem quiser passar. A armadilha de pêndulo comum é armada em um corredor com 4 metros de largura e 3 metros de altura. Uma haste comprida que se conecta a um dispositivo



móvel no teto permite uma oscilação constante e em perfeito equilíbrio. A ponta da haste é constituída de uma lâmina metálica grande, pesada e afiada em forma de meia lua. A haste oscila no corredor de um lado para o outro, com velocidade constante e permanentemente ou até ser interrompida.

A maioria das armadilhas de pêndulos não possuem gatilhos, pois já estão armadas e funcionando em equilíbrio. As lâminas da armadilha são grandes o suficiente para impedir a passagem de humanos, anões e pequeninos, mas são mais fáceis de serem superadas pelos últimos devido à altura que mantém do chão nos cantos próximo às paredes.

A armadilha de pêndulo oscila de um lado ao outro no corredor, permitindo que uma criatura atravesse no pequeno intervalo de tempo que existe quando a lâmina não está a sua frente. O risco de ser atingido ao tentar cruzar é alto. A lâmina tem um potencial de dano de  $100\%=24$  |  $75\%=18$  |  $50\%=12$  |  $25\%=6$ . Cada criatura tentando atravessá-la (uma de cada vez) deve realizar uma tentativa de acrobacias. Cada grau de sucesso no teste reduz o dano da lâmina proporcionalmente. Por exemplo, um sucesso médio no teste de acrobacias (laranja=50%) reduz o dano da lâmina de em dois graus (de 100% para 50%, 12 pontos de dano). Pequeninos recebem 1 grau de sucesso de bônus na tentativa de atravessar, exceto quando obtém uma falha crítica (verde).

É possível usar a EH normalmente para evitar o dano na EF e atravessar a área de ameaça, contanto que uma falha crítica não seja obtida no teste de acrobacias. Nesse caso, o dano será de 24 diretamente na EF e deve ser feito um lançamento na tabela de críticos de corte para verificar a extensão dos prejuízos.

Uma armadilha de pêndulo com lâminas tem poder para abrir couraças metálicas. No entanto, elas param de oscilar se atingirem um personagem vestindo uma armadura como essa e ainda ficarão presas nas placas. Para desprender uma lâmina de uma couraça é preciso um sucesso rotineiro de trabalhos em metais ou destruir a parte da armadura atingida, fazendo-a perder metade da absorção total.

Eventualmente, os personagens poderão se deparar com inimigos em uma sala ou corredor com armadilha de pêndulos. Qualquer personagem deslocado involuntariamente para a área de ameaça da armadilha (o local onde passam os pêndulos) tem direito a realizar imediatamente um teste de acrobacias com um nível de penalidade em seu resultado final para evitar o dano.

Há duas formas de desativar uma armadilha de pêndulo.

A primeira é tentar soltar a haste do dispositivo no teto que a mantém oscilando com um sucesso médio de Manusear Armadilhas. Para isso o personagem precisa conseguir acesso ao dispositivo subindo em alguma plataforma. Um companheiro pode ajudar dando um “pezinho”, mas é preciso obter sucesso em um teste de acrobacias médio para manter o equilíbrio suficiente para conseguir trabalhar no dispositivo. Uma falha crítica neste teste faz o personagem que tentava alcançar o dispositivo cair sobre a lâmina e ser atingido. O dano é de 100%, mas não é crítico.

A segunda possibilidade é com uma tentativa difícil de aplicar esforço com o propósito de parar a lâmina ao segurar a haste. Apenas humanos e elfos altos são capazes de tentar. Uma falha provoca 1 ponto de dano de esmagamento nas mãos sem direito a EH e uma penalidade de -1 coluna de resolução em qualquer teste que envolva o uso das mãos na próxima hora, inclusive ataques. Uma falha crítica atrai o personagem para a lâmina, que sofre 100% de dano, sem direito ao uso de EH.

Construir esta armadilha exige que o personagem compre e afie as lâminas adequadamente, além de encontrar um apoio e ângulo que mantenham as lâminas oscilando em perfeito equilíbrio. O custo-base se refere a apenas 1 pêndulo.

**Variações** Existem muitas variações para esta armadilha.

A mais comum consiste em uma armadilha de pêndulo com gatilho de ativação. O gatilho localiza-se no local onde a lâmina passará. É necessário um resultado fácil de Usar os Sentidos ou Manusear Armadilhas para perceber o fino fio que suspende a haste. Uma vez ativado, a vítima sofre 100% de dano, mas tem direito a usar sua EH. As lâminas ativadas por gatilho não oscilam eternamente. Para fins práticos, elas perdem 25% de dano a cada 5 minutos, parando de oscilar em 20 minutos.

Outras variações incluem lâminas envenenadas, hastes com pontas para evitar que sejam agarradas (dano ao segurar as hastes é de 6 pontos de dano na EF e a penalidade é de -6 colunas de resolução, independente de sucesso no teste de aplicar esforço), hastes compridas para que o dispositivo não seja alcançado. Nesta versão a habilidade venefício é um pré-requisito.



## Armadilha de tronco suspenso

**Tipo:** Simples

**Custo-base:** 4 moedas de prata

**Nível:** 7

**Descrição:** Um tronco suspenso por uma corda cai sobre as vítimas, esmagando-as contra um objeto ou arremessando-as ao chão. Uma armadilha de tronco típica é armada de forma que um tronco grande atinja várias vítimas de uma só vez. Ela é normalmente armada em meio selvagem ou em corredores estreitos e muitas vezes tem a intenção de empurrar suas vítimas contra um fosso.

A armadilha normalmente é ativada por um fio fino próximo ao chão que mantém o tronco suspenso e camuflado. Uma vez ativada, ele libera o tronco que atinge uma área de 6 metros com força. É possível evitar o choque ao se abaixar rapidamente com um sucesso médio de acrobacias (fácil para pequeninos). Também é possível tentar parar o tronco com um teste difícil de aplicar esforço. Se vários personagens tentarem parar o tronco, o mestre deve considerar uma tentativa com ajuda e permitir apenas um teste. Uma falha no teste de acrobacias permite que a vítima use sua EH para evitar o dano, mas um falha no teste de aplicar esforço não.

Personagens atingido pelo tronco sofrem 12 pontos de dano e são arremessados até 4 metros para trás, caindo no chão.

É possível detectar o gatilho da armadilha com um sucesso médio de Usar os Sentidos ou Manusear Armadilhas. Evitar a armadilha é um sucesso automático uma vez que se identifique o gatilho, mas tentar desarmá-la exige um sucesso fácil de Manusear Armadilhas.

A construção da armadilha é simples e o maior trabalho é adquirir os troncos e preparar as cordas fortes o suficiente para suportá-los.

**Variações:** Existem variações que utilizam troncos com estacas para evitar que sejam agarrados. Nesse caso, o dano é de 16 pontos de dano e qualquer tentativa de aplicar esforço falha automaticamente. O custo-base e o nível dessa versão são os mesmos, mas a habilidade carpintaria é pré-requisito para a inserção dos espinhos.

Também existem variações que o tronco atinge a vítima com o lado menor, como um aríete poderoso. Nesse caso, ele provoca 16 pontos de dano, arremessa a vítima a até 8 metros e não pode ser impedido por aplicar esforço, mas o teste de acrobacias é fácil se houver para onde escapar para os lados, ou médio se a zona de fuga for estreita (para os pequeninos é um nível mais fácil). Custo-base e nível são os mesmos do padrão.

## Armadilha para ursos

**Tipo:** Simples

**Custo-base:** 3 moedas de prata. Ver descrição.

**Nível:** 2

**Descrição:** Uma armadilha simples que consiste em garras de metal que se fecham nas pernas da vítima quando uma pressão é exercida sobre ela. Armadas principalmente para a caça, as armadilhas de urso também são eficientes para caçar humanoides desavisados. Para isso, elas normalmente ficam camufladas sobre a vegetação. Elas tem a vantagem de serem móveis e reaproveitáveis. Devido a isso o custo-base da armadilha se refere a sua primeira utilização, que consiste em construí-la e encontrar um local para instalá-la. A construção da ferramenta é uma tarefa fácil de trabalhos em metal. Uma armadilha já construída, que precise apenas ser armada, tem custo base igual a 0 e pode ser armada em duas rodadas até que seja destruída. No entanto, isso implica em elas poderem ser roubadas uma vez que sejam desarmadas.

Perceber uma armadilha de urso camuflada exige um teste fácil de Usar os Sentidos ou Manusear Armadilhas. Desarmá-la também é uma tentativa fácil da habilidade Manusear Armadilhas.

A armadilha provoca 4 pontos de dano em suas vítimas e aplica 2 pontos de penalidade à VB.

**Variações:** Existem variações fixas desta armadilha. Em vez de serem mecanismos móveis, elas são construídas em buracos sobre o solo com placas de madeira ou metal com pregos que se fecham quando a vítima exerce pressão sobre elas. O custo-base é de 2 moedas de prata e o dano é de 8 pontos. Elas sempre são construídas de forma camuflada e o teste para encontrá-las é médio.



## Baú desintegrador

**Tipo:** Mágica

**Custo-base:** 20 moedas de prata

**Nível:** 6

**Descrição:** Uma magia desintegração aplicada a um baú com bens valiosos demais para caírem nas mãos erradas faz com que a peça desintegre-se juntamente com todos os itens que carrega se alguém tentar abri-lo sem desativar a armadilha.

Como uma armadilha mágica, a aura emanada pela presença da magia pode ser pressentida com uma tentativa média de sensibilidade. O personagem que detectar a aura só terá certeza da presença de uma armadilha depois de ter um sucesso fácil para Manusear Armadilhas, quando encontrará uma pequena runa alocada na fechadura ou na fivela do baú. Mesmo depois de perceber que trata-se de uma armadilha, o personagem só será capaz de reconhecer qual o potencial dela se obter um resultado fácil de misticismo.

Uma vez que a magia que está aplicada à runa seja conhecida, é possível desarmar a armadilha com o uso de quebra de encantos para desintegração 6. Desfeita a magia, o baú ainda estará fechado com uma tranca segura e, para abri-lo, é necessário um sucesso em destravar fechaduras.

Qualquer tentativa de arrombamento forçado do baú, seja com força bruta, seja com destrancar fechaduras, ativa a armadilha e o baú e todo o seu conteúdo é desintegrado imediatamente. Nenhum dano é causado naqueles que tentam abri-lo.

Só existe uma maneira de abrir o baú sem desativar a armadilha: possuir a chave.

As magias Runas e Desintegração são pré-requisitos para a construção desta armadilha, assim como a habilidade carpintaria, necessária para construir ou no mínimo decorar o próprio baú. O ritual de aplicação da runa também implica em vincular a chave correta à magia, pois ela será o único modo de abrir o objeto sem ativar a desintegração. A chave normalmente é tão ornamentada quanto o próprio baú.

**Variações:** A variação mais comum desta magia faz o baú explodir em vez de desintegrar-se. Neste caso todos que estão a até 6 metros do baú sofrem 28 pontos de dano. A explosão é suficiente para fazer desabar tetos, romper estruturas mais frágeis e queimar roupas e tecidos. No entanto, este tipo de armadilha, apesar de destruir o baú, não danifica objetos metálicos que por ventura estavam do lado de dentro. A magia bola de fogo é pré-requisito para esta magia, em vez da magia desintegração.

## Chão escorregadio

**Tipo:** Simples

**Custo-base:** 6 moedas de prata.

**Nível:** 3


**Descrição:** Um chão rígido como pedras ou madeira pode receber uma superfície de óleo ou outro material escorregadio que dificulte a movimentação sobre ele. Essa armadilha tem objetivo principal de atrasar suas vítimas, mas ocasionalmente elas direcionam a outra armadilha, como um fosso.

Para ser eficiente, o líquido empregado para a armadilha deve ser transparente e quase invisível. Ele deve ser preparado em volume suficiente para cobrir uma área de pelo menos 6x6 metros e deve ser viscoso o suficiente para não se espalhar e perder o efeito. Geralmente ele consiste de gomas extraídas de óleos. A extração leva algumas horas e sua aplicação para que fique disfarçada também ocupa um bom tempo. O preparo os componentes é uma tentativa fácil de alquimia através da habilidade misticismo.

A armadilha pode ser percebida com um teste fácil de Usar os Sentidos ou manusear armadilhas e ela pode ser desarmada com vento ou água sobre pressão. Ela também é inflamável.

As vítimas que entrarem caminhando na área devem ser bem-sucedidas em um teste fácil de acrobacias ou caírem no chão. Vítimas que entram correndo devem ser bem-sucedidas em um teste médio. Qualquer tentativa de se levantar exige um sucesso fácil. Um sucesso rotineiro na habilidade deve ser exigido para permanecer no mesmo lugar sobre a área afetada ou o personagem também cai. As vítimas que caírem no chão escorregam na direção da inclinação do piso, se houver.

O chão escorregadio é inflamável. Qualquer chama colocada sobre ela incendeia a goma imediata e completamente e ela queimará por 2 rodadas (bolas de fogo fazem o mesmo). Qualquer um que esteja sobre o chão escorregadio quando ele incendiar sofrerá 8 pontos de dano por rodada.



**Variações:** Algumas superfícies naturais são naturalmente escorregadias. O gelo é um exemplo. Lagos congelados podem ter a superfície quebrada quando um determinado peso passa sobre ele. A resistência varia, mas geralmente os que podem ser considerados perigosos têm uma tolerância de peso em torno de 60-120kg para cada 2x2 metros de área. Vítimas que quebram o gelo caem na água fria e podem vir a sofrer os efeitos do frio extremo.

## Espirrar ácido

**Tipo:** Complexa

**Custo-base:** 160 moedas de prata.

**Nível:** 15

**Descrição:** Pequenos borrifadores colocados disfarçadamente em uma parede espirram ácido sobre as vítimas dessa armadilha, que é geralmente colocada em masmorras. A borrifada cria uma nuvem fina no ar que corrói as armas e armaduras das vítimas, além de forçá-las a respirar o ácido. Ela é ativada através de dispositivos no chão, que transmitem a pressão em que são pisados para os compartimentos onde estão os borrifadores. O dispositivo de ativação da armadilha encontra-se geralmente em um local cercado de borrifadores, em um corredor com até 4 metros de largura, de forma a atingir aquele que ativou a armadilha e mais três filas de pessoas atrás ou na frente dele.

O preparo dos ácidos exige o extrato de diversas plantas e a mistura de alguns pós de rochas. Ele também pode ser encontrado em alguns animais peçonhentos, mas é incomum. Para a fabricação dos ácidos é necessário um sucesso médio de misticismo no uso da alquimia. As paredes também devem ser especialmente preparadas para armazenar os recipientes dos ácidos e ter algum compartimento secreto que permita sua recarga. No entanto, uma armadilha nova pode ser ativada 10 vezes antes que precise de recarga (1d10 vezes quando encontrada em uma masmorra abandonada).

A armadilha pode ser percebida apenas através de uma busca fácil de Manusear Armadilhas, pois os borrifadores são muito finos para serem percebidos normalmente e todos os mecanismos ficam localizados no interior das paredes.

Todas as vítimas que estiverem na área da armadilha sofrem 12 pontos de dano. Além disso, todas as armaduras metálicas perdem 8 pontos de absorção máxima e as armas metálicas perdem 4 pontos de dano máximo até que sejam reparadas com o uso de ferramentas de armeiro apropriadas. Armas e armaduras que chegarem a 0 de dano ou absorção quebram-se e são destruídas ao primeiro impacto.

**Variações:** Existem variações desta armadilha que emprega veneno em vez de ácido. O custo-base é o mesmo, mas a armadilha não corrói armas ou armaduras. O preparo dos venenos exige um teste de venefício com dificuldade variando de acordo com o tipo de veneno utilizado.

## Estátua Animada

**Tipo:** Mágica

**Custo-base:** 40 moedas de prata

**Nível:** 4

**Descrição:** Uma estátua animada é ativada para atacar invasores quando uma área específica, definida pelo criador da armadilha, é atravessada. Ela é uma armadilha muito comum em torres de magos e é a forma preferida de alquimistas protegerem seus covis.

A runa pode ser pressentida com um sucesso de sensibilidade e encontrada com um sucesso de Manusear Armadilhas, ambos médios. Uma vez que a runa seja encontrada é possível utilizar Quebra de Encantos para desativar a estátua antes que ela seja ativada.

Qualquer estátua pode ser empregada para essa armadilha. As magias Geoanimação, Runas e Permanência são pré-requisitos para a construção dessa armadilha.

**Variações:** Existem versões que animam armaduras em vez de estátuas. O custo base é o mesmo, mas o requisito geomanipulação deve ser substituído por animação metálica.



## Fosso

**Tipo:** Simples

**Custo-base:** 16 moedas de prata.

**Nível:** 1

**Descrição:** Um buraco grande normalmente camuflado que provoca dano e prende as vítimas que caem nele. Um fosso tem 4 metros de profundidade e 2x2 metros de área, mas vários deles podem ser construídos lado a lado para criar um fosso maior, assim como a profundidade pode ser aumentada em +4 metros. Neste caso somam-se os custos-base para cada incrementos de 2x2 metros de área ou +4 metros de profundidade.

O fosso é uma armadilha muito simples, ativado pela pressão que uma criatura exerce ao subir em sua superfície camuflada. O dano é provocado de acordo com a altura e, com frequência, acarreta em alguma forma de crítico (segundo a tabela de danos críticos de queda).

Para perceber um fosso, o personagem precisa ser bem-sucedido em um teste médio de Usar os Sentidos ou Manusear Armadilhas. Ele não pode ser desativado, apenas evitado.

**Variações:** Existem variações simples com estacas e com piche. O primeiro caso aumenta o dano provocado pela queda. Para os dois casos o custo-base aumenta para 24 moedas de prata e o nível para 4. A construção de um fosso com estacas tem carpintaria como pré-requisito, enquanto o poço com piche exige misticismo ou uma fonte de piche.

O fosso com estacas provoca, além do dano de queda, um adicional de 12 pontos de dano e o crítico de perfuração deve ser aplicado. O fosso com piche provoca sufocamento se o personagem não for removido. Puxar-se para fora do piche exige um teste médio de aplicar esforço; mas, para isso, o personagem precisa primeiro encontrar um apoio que obviamente não é construído nos fossos.

Outra variação dos fossos é aquela que em vez de levarem para o fundo de algum lugar, levam, em vez disso, para um outro andar ou sala. Esta sala é normalmente uma prisão ou covil de criaturas. Neste caso, além do dano da queda, o personagem precisará lidar com seus “companheiros de cela”. Criaturas comuns que são colocadas no fundo de fossos são lobos, leões, rinocerontes, escorpiões (normais e gigantes), lagartos gigantes, vermes e hidras. No entanto, essa variante precisa de manutenção constante, pois as criaturas precisam ser alimentadas (ou a vítima só vai encontrar uma pilha de cadáveres no fundo do fosso). O custo base desta variante é de 50 moedas de prata e seu nível é 10.

Finalmente, existe uma versão mágica desta armadilha na qual o fosso é protegido por uma ilusão imagem imbuída ou não com pseudomatéria. Nos dois casos, o custo-base para a armadilha é de 20 moedas de prata e o nível é 10, mas as magias imagem e permanências são necessárias, além da magia pseudomatéria ser uma opção.

Na versão apenas com Imagem, a percepção da camuflagem do posto deve ser pressentida com a habilidade sensibilidade em vez da habilidade Usar os Sentidos. O resto do funcionamento ocorre como o fosso padrão.

Na versão com pseudomatéria, é possível desconfiar que se trata de uma ilusão, antes de andar sobre ela, com um sucesso difícil de sensibilidade. Em algum lugar sobre a ilusão uma mensagem é enviada às vítimas que o chão é falso. Essa mensagem obriga a todos a serem bem-sucedidos em um teste de RM contra força de ataque 10, ou cair no fosso devido ao descrédito na ilusão.



## Guardiões elementais

**Tipo:** Mágica

**Custo-base:** 140 moedas de prata

**Nível:** 10

**Descrição:** A remoção de um objeto que está cuidadosamente colocado em um suporte serve como gatilho para a libertação de um elemental hostil. A criatura irá atacar aquele que estiver carregando o objeto que a mantinha presa e todos os outros que ela considerar inimigos (geralmente todos, menos outros elementais).

É possível pressentir que o objeto possui algum vínculo mágico através de um sucesso médio de sensitividade. Obter um sucesso médio de Manusear Armadilhas na sequência detecta uma runa mágica e indica que a remoção do objeto serve como gatilho para a invocação de algum tipo de magia. No entanto será necessário um sucesso de misticismo difícil ou o uso de alguma magia de identificação para reconhecer que o ritual liberta um elemental (existem versões com todos os tipos de elementais).

Para desativar a armadilha, é necessário lançar quebra de encantos a fim de superar uma magia de nível 7. O elemental invocado é médio e luta até ser destruído ou eliminar todos os invasores. No entanto, ele não perseguirá os invasores se eles deixarem o objeto gatilho da armadilha e forem embora (em outras palavras: fugirem). Quebrar o encanto não liberta o elemental, mas quebra o vínculo entre as magias Runa e Prisão, permitindo que o objeto seja removido sem libertar a criatura.

Para construir essa armadilha, as magias Elemental (qualquer tipo), Prisão e Quebra de Encantos são pré-requisitos, assim como as habilidades carpintaria ou arte (artes visuais) para construir a prisão que deve ser de madeira ou minerais para sustentar o item que se deseja manter como gatilho. Geralmente este item é de valor, pois também servirá como isca para aventureiros gananciosos.

O custo-base da magia envolve o objeto de valor que é sacrificado para o ritual de Elemental, a confecção da prisão e o tempo de invocação de todas as magias.

**Variações:** Existem armadilhas como essa que libertam até quatro elementais. Todos os pré-requisitos são iguais, com exceção do custo base que sobe 80 moedas de prata para cada elemental além do primeiro. Os custos envolvem o preço dos objetos de valor que devem ser sacrificados durante o ritual de Elemental.

## Ídolo Maldito

**Tipo:** Mágica

**Custo-base:** 70, 160 ou 300 moedas de prata\*

**Nível:** 11


**Descrição:**

Uma estátua colocada em um local força a todos que olharem para ela sofrerem o efeito da magia Medo 7. É possível resistir aos efeitos da magia com um sucesso de RM contra força de ataque 11.

O gatilho para esta magia é o olhar fixo em direção aos olhos do ídolo. É possível pressentir que existe uma magia hostil antes de olhar para ele com um sucesso médio em sensitividade. Também é preciso um sucesso médio de Manusear Armadilhas ao analisar a peça para descobrir que o gatilho está localizado nos olhos do ídolo e passar a evitar o olhar fixo. Todos aqueles que conhecem o gatilho da armadilha podem evitar contato.

A estátua que será imbuída com esta magia precisa ser confeccionada pelo próprio construtor da armadilha com um sucesso fácil em artes (artes visuais). O custo base será de 70 moedas de prata para estátuas de tamanho pequeno (no máximo o tamanho de um pequenino), 160 para uma estátua de tamanho humano ou 300 horas para uma estátua do tamanho de um ogro. Não é possível encantar objetos maiores. Uma falha no teste significa que a estátua não é um recipiente ideal para a magia e os testes de sensitividade e Manusear Armadilhas é um nível mais fácil. Uma falha crítica significa que a estátua não presta para ser encantada. A construção da estátua pode receber a ajuda da magia geomanipulação. Nesse caso, os testes de construção terão um nível de dificuldade a menos, mas ela só poderá ser utilizada para encantamento 1 mês após estar concluída, pois os resquícios da aura emanada pela geomanipulação impedirão que o encantamento funcione com a harmonia necessária para funcionar como armadilha.

As magias medo e encantamento são pré-requisitos para construir esta armadilha.



Uma estátua pode ser construída em pedra, argila, bronze, ouro, vidro ou outro objeto sólido e rígido que seja possível manipular.

**Variações:** A variação mais comum para essa armadilha consiste em uma pintura amaldiçoada. Os efeitos são idênticos à estátua, mas pintar o quadro exige mais diversidade de materiais, como a tela, óleos e cores, embora todos em menor quantidade do que o exigido para a construção de uma estátua. Apenas dois tamanhos são possíveis. O padrão, que tem até 1 metro de lado e custo base de 100 moedas de prata, ou uma grande pintura, que consiste na pintura de grande(s) parede(s) em torno de todo um recinto. Nesse caso o custo é de 500 moedas de prata e a única forma de não ser afetado pela magia enquanto estiver no local do ídolo é mantendo os olhos fechados.

São comuns variações dessa armadilha contendo efeitos de sono, paralisia, petrificação ou perda de memória. Também é possível que elas apliquem alguma maldição ou doença específica (como a licanthropia). As versões pintadas em paredes, com custo base de 500 moedas de prata, também podem estar encantadas com a magia Fascínio. Nesse caso, todos ficarão absorvidos admirando a obra.

## Jaula de fogo

**Tipo:** Mágica

**Custo-base:** 12 moedas de prata

**Nível:** 8

**Descrição:** Ao ativar o gatilho desta armadilha, uma jaula de fogo se ergue ao redor das vítimas, que se veem cercadas por paredes de chamas muito quentes e difíceis de se atravessar. O gatilho dessa armadilha é uma runa que ativa a magia piromanipulação quando alguém passar sobre a superfície onde ela está gravada.

É possível sentir a presença da magia nas proximidades com um sucesso médio de sensibilidade e detectar a runa bem camuflada sobre as plataformas do piso com um sucesso médio de Manusear Armadilhas. É possível desativar a armadilha ao lançar um quebra de encantos com força de ataque 8 ou superior sobre a runa. Também é possível utilizar Anulação Mística com força de ataque 8 para desativar a armadilha temporariamente. Nesse caso, não é preciso saber exatamente a localização da runa. Em outras palavras, para lançar quebra de encantos é necessário ter sucesso no teste de Manusear Armadilhas, enquanto a anulação mística pode ser utilizada mesmo que apenas o sucesso em sensibilidade tenha sido obtido.

Uma vez ativada, a armadilha cria uma jaula de fogo quadrada ou retangular, cujos lados não podem ter mais de 6 metros de comprimento. Qualquer criatura que tentar cruzar a jaula sofre 16 pontos de dano diretamente sobre a EF. Permanecer por muito tempo dentro da jaula também é fisicamente desgastante, pois a temperatura pode chegar facilmente a 60°C.

A magia anulação mística ainda pode ser utilizada para desfazer a jaula mesmo depois que ela tenha sido ativada. No entanto, a magia quebra de encantos já não funciona mais. É possível utilizar a magia piromanipulação para abrir uma passagem de saída da jaula, que resiste com sua força de defesa igual ao nível da armadilha. Elementais da água aprisionados dentro da jaula sofrem 16 pontos de dano por rodada, independente de tocarem ou não as chamas.

Finalmente, uma quantidade massiva de água pode abafar e extinguir as chamas da jaula, libertando os prisioneiros. O gelo, porém, derrete e evapora rapidamente, não sendo capaz de cruzar as paredes da armadilha.

Uma armadilha de Jaula de Fogo é relativamente simples de ser construída, pois seus mecanismos são basicamente mágicos. As magias Runas e Piromanipulação não necessárias para sua construção.

**Variações:** A versão mais comum dessa magia emprega a magia Geomanipulação para criar uma jaula de pedras em vez de uma jaula de chamas. O nível e o custo base são os mesmos. A jaula de pedra impede os prisioneiros de atravessá-la fisicamente, mas as barras podem ser quebradas com um teste muito difícil de aplicar esforço em uma tentativa que leva 2 rodadas. É preciso descansar por pelo menos 4 rodadas antes de cada nova tentativa. Também é possível abrir uma passagem ao atacar com um arma média ou pesada de esmagamento por duas rodadas (sem testes, mas a arma pode ser danificada, a critério do mestre).



## Objeto rolante

**Tipo:** Simples

**Custo-base:** 6 moeda prata.

**Nível:** 10

**Descrição:** Tipicamente uma pedra redonda de 500 kg ou mais rola sobre as vítimas dessa armadilha. Ela é armada em corredores estreitos, lisos e inclinados que permitem que a esfera rode e esmague aqueles que ativaram a armadilha. Armadilhas de objetos rolantes bem planejadas são construídas em corredores com reentrâncias nas paredes em distâncias regulares para que os que conhecem o mecanismo possam se proteger da esfera.

Uma armadilha de pedra rolante é ativada através de um dispositivo no chão que mantêm uma trava na esfera. Quando o dispositivo é pressionado pelo peso de alguma criatura, a trava é liberada e a pedra cai, iniciando sua rolagem. A armadilha é projetada para ser ativada por criaturas específicas. Assim, um goblin ou pequenino podem não ter peso suficiente para liberar a trava, enquanto que um humano ou anão podem ter. A habilidade engenharia é pré-requisito para esta armadilha.

Perceber o gatilho dessa armadilha exige um teste médio de Usar os Sentidos ou Manusear Armadilhas.

Uma pedra rolante típica tem VB de 200 e sempre assume o último lugar na iniciativa. A única forma de escapar dela é alcançando alguma das reentrâncias na parede, se existirem, ou espremendo-se em alguma das quatro pequenas brechas que se abrem entre a parede e a esfera. O mestre determina a possibilidade de um personagem correr e alcançar uma reentrância a tempo que, na maioria dos casos, está a cerca de 120 metros do ponto de ativação da armadilha. No entanto, para passar por uma das aberturas faz-se necessário um teste de escapar para as aberturas entre a pedra e o chão e acrobacias para as aberturas entre a pedra e o teto, ambos difíceis, exceto para pequeninos, que realizam um teste médio. Uma pedra também pode ser desintegrada, desde que haja tempo suficiente para que uma magia com o poder para realizar a tarefa seja invocada. Uma pedra que não for desintegrada por completo provocará dano por apenas uma rodada e então vai parar de rodar. Ela também pode ser estilhaçada se sofrer 100 pontos de dano. Os acertos são automáticos e causam 100% de dano, mas um personagem que a ataque corpo a corpo e não a destrua não pode tentar escapar. Cada vítima atingida pela pedra sofre 30 pontos de dano.

**Variações:** Existem variações com pedras maiores que provocam até 50 pontos de dano. Também existem variações em locais abertos ou estreitos. Quando o local for aberto a tentativa de escapar é realizada com um teste de acrobacias ou escapar fácil. Quando o local for estreito será necessário um teste de acrobacias muito difícil para não cair da plataforma quando se tenta evitar a esfera.

Também existem variações que utilizam troncos rolantes em vez de pedras. A armadilha funciona da mesma forma, com a exceção de que a VB dos troncos é de 100 e que eles são pelo menos 5, além de serem armados normalmente em ambientes externos. Para evitar cada tronco, é necessário saltar com precisão através de um sucesso fácil de acrobacias ou médio de aplicar esforço, mas o teste é um nível mais difícil para pequeninos. Como os troncos armados em ambientes externos vem saltitando no chão em decorrência das irregularidades do terreno, um personagem também pode tentar realizar um cálculo rápido e difícil com engenharia para determinar um local para se abaixar e permitir que um tronco passe por cima dele. Esse teste é médio para pequeninos. As vítimas atingidas sofrem 8 pontos de dano e recebem uma penalidade de -5 colunas de resolução para saltar o próximo tronco.

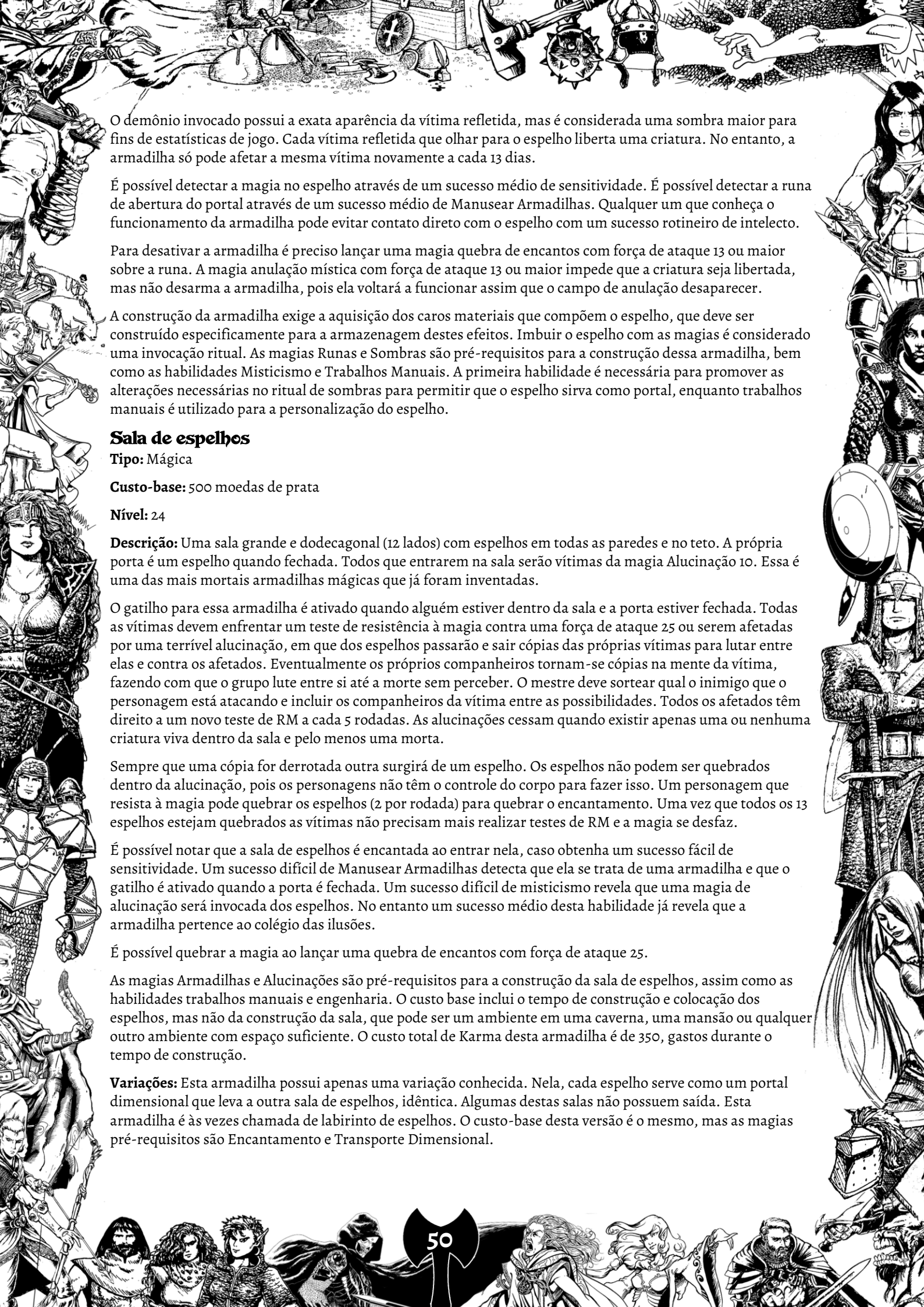
## Oponente do espelho

**Tipo:** Mágica

**Custo-base:** 40 moedas de prata

**Nível:** 13

**Descrição:** Ao passar na frente de um espelho encantado, sua imagem sai de dentro dele e o ataca! Os espelhos são grandes focos de magias em Tagmar, sendo muitas vezes utilizados como ferramentas indispensáveis na construção de portais interdimensionais. Essa armadilha imbui em um espelho um portal que convoca um demônio para o plano material. O gatilho para permitir que a criatura entre neste plano é o reflexo de criaturas humanoides. No entanto, as vítimas devem olhar para o espelho para que ela funcione.



O demônio invocado possui a exata aparência da vítima refletida, mas é considerada uma sombra maior para fins de estatísticas de jogo. Cada vítima refletida que olhar para o espelho liberta uma criatura. No entanto, a armadilha só pode afetar a mesma vítima novamente a cada 13 dias.

É possível detectar a magia no espelho através de um sucesso médio de sensitividade. É possível detectar a runa de abertura do portal através de um sucesso médio de Manusear Armadilhas. Qualquer um que conheça o funcionamento da armadilha pode evitar contato direto com o espelho com um sucesso rotineiro de intelecto.

Para desativar a armadilha é preciso lançar uma magia quebra de encantos com força de ataque 13 ou maior sobre a runa. A magia anulação mística com força de ataque 13 ou maior impede que a criatura seja libertada, mas não desarma a armadilha, pois ela voltará a funcionar assim que o campo de anulação desaparecer.

A construção da armadilha exige a aquisição dos caros materiais que compõem o espelho, que deve ser construído especificamente para a armazenagem destes efeitos. Imbuir o espelho com as magias é considerado uma invocação ritual. As magias Runas e Sombras são pré-requisitos para a construção dessa armadilha, bem como as habilidades Misticismo e Trabalhos Manuais. A primeira habilidade é necessária para promover as alterações necessárias no ritual de sombras para permitir que o espelho sirva como portal, enquanto trabalhos manuais é utilizado para a personalização do espelho.

## Sala de espelhos

**Tipo:** Mágica

**Custo-base:** 500 moedas de prata

**Nível:** 24

**Descrição:** Uma sala grande e dodecagonal (12 lados) com espelhos em todas as paredes e no teto. A própria porta é um espelho quando fechada. Todos que entrarem na sala serão vítimas da magia Alucinação 10. Essa é uma das mais mortais armadilhas mágicas que já foram inventadas.

O gatilho para essa armadilha é ativado quando alguém estiver dentro da sala e a porta estiver fechada. Todas as vítimas devem enfrentar um teste de resistência à magia contra uma força de ataque 25 ou serem afetadas por uma terrível alucinação, em que dos espelhos passarão e sair cópias das próprias vítimas para lutar entre elas e contra os afetados. Eventualmente os próprios companheiros tornam-se cópias na mente da vítima, fazendo com que o grupo lute entre si até a morte sem perceber. O mestre deve sortear qual o inimigo que o personagem está atacando e incluir os companheiros da vítima entre as possibilidades. Todos os afetados têm direito a um novo teste de RM a cada 5 rodadas. As alucinações cessam quando existir apenas uma ou nenhuma criatura viva dentro da sala e pelo menos uma morta.

Sempre que uma cópia for derrotada outra surgirá de um espelho. Os espelhos não podem ser quebrados dentro da alucinação, pois os personagens não têm o controle do corpo para fazer isso. Um personagem que resista à magia pode quebrar os espelhos (2 por rodada) para quebrar o encantamento. Uma vez que todos os 13 espelhos estejam quebrados as vítimas não precisam mais realizar testes de RM e a magia se desfaz.

É possível notar que a sala de espelhos é encantada ao entrar nela, caso obtenha um sucesso fácil de sensitividade. Um sucesso difícil de Manusear Armadilhas detecta que ela se trata de uma armadilha e que o gatilho é ativado quando a porta é fechada. Um sucesso difícil de misticismo revela que uma magia de alucinação será invocada dos espelhos. No entanto um sucesso médio desta habilidade já revela que a armadilha pertence ao colégio das ilusões.

É possível quebrar a magia ao lançar uma quebra de encantos com força de ataque 25.

As magias Armadilhas e Alucinações são pré-requisitos para a construção da sala de espelhos, assim como as habilidades trabalhos manuais e engenharia. O custo base inclui o tempo de construção e colocação dos espelhos, mas não da construção da sala, que pode ser um ambiente em uma caverna, uma mansão ou qualquer outro ambiente com espaço suficiente. O custo total de Karma desta armadilha é de 350, gastos durante o tempo de construção.

**Variações:** Esta armadilha possui apenas uma variação conhecida. Nela, cada espelho serve como um portal dimensional que leva a outra sala de espelhos, idêntica. Algumas destas salas não possuem saída. Esta armadilha é às vezes chamada de labirinto de espelhos. O custo-base desta versão é o mesmo, mas as magias pré-requisitos são Encantamento e Transporte Dimensional.



## Sala inundável

**Tipo:** Complexa

**Custo-base:** 400 moedas de prata.

**Nível:** 20

**Descrição:** Uma sala que começa a ser inundada com água. O nível de água aumenta rodada a rodada, eventualmente afogando todos que estiverem dentro dela. Um sala inundável tem pelo menos 10x10 metros de área e 4 metros de altura e é uma armadilha mortal. Uma alavanca ativa a armadilha ao mesmo tempo em que fecha e lacra todas as portas e abre uma tubulação que começa a inundar a sala com água.

O nível da água na sala aumenta 10 cm por rodada, cobrindo um pequenino em 10 rodadas, um anão em 16, um humano em 20 e chegando ao teto em 40 (dez minutos). Depois de estarem cobertos pela água, qualquer ação realizada exige um teste de natação.

A construção de uma sala inundável é complexa e envolve a pesquisa e a construção de canais de adução de água direcionados para a sala da armadilha. Um personagem que deseja construí-la deve ser bem-sucedido em um teste de engenharia médio depois de terminada a obra para verificar se o mecanismo funciona para aduzir a água. Em caso de fracasso, uma obra de reforma será necessária para adequar a armadilha. Essa obra leva ¼ do tempo inicial de construção.

O personagem pode tentar perceber a armadilha antes de puxar a alavanca. Em caso de sucesso ele perceberá que a alavanca possui dois níveis. Um será o nível correto para apenas abrir ou fechar as portas, enquanto todo o resto ativará a armadilha. A dificuldade do teste de Manusear Armadilhas para perceber a diferença é difícil mas, uma vez detectada, desarmá-la é uma tarefa média, uma vez que consiste em desconectar os mecanismos que abrem a água. Uma vez que a alavanca ative a armadilha ela fica travada e só não poderá ser movida facilmente. Para fazê-lo é necessário um teste muito difícil de Manusear Armadilhas (leva 3 rodadas cada tentativa. Novas tentativas não têm aumento de dificuldade, mas o personagem não pode tentar submerso se não souber nadar). Alternativamente é possível tentar com força bruta através de um sucesso difícil de aplicar esforço. No entanto, qualquer fracasso na habilidade de aplicar esforço quebra a alavanca, impossibilitando seu uso para desativar a armadilha.

Os personagens também podem tentar fechar as entradas de água. Uma sala inundável possui 10 entradas d'água de 10 cm de diâmetro espalhadas pela sala, todas no teto. Todos aqueles que conseguirem alcançar as aberturas de alguma forma podem tentar fechá-las com algum objeto resistente e impermeável, se forem bem-sucedidos em um teste médio de aplicar esforço. Cada tentativa leva 1 rodada.

**Variações:** Variações dessa armadilha ocupam a sala com gases tóxicos. O custo base e o nível são os mesmos, mas o tempo para que a sala fique preenchida é de apenas 4 rodadas (1 minuto). No entanto, os personagens não perdem movimentação a medida que a sala é preenchida. Passados 4 rodadas qualquer um que respire o gás será alvo de seus efeitos. Os gases normalmente são venenos ou drogas. Alguns não tem a intenção de matar suas vítimas, mas incapacitá-las. Ainda existirão muitas entradas de gás, mas fechá-las será uma tarefa fácil de aplicar esforço.

# Combat





## 4 Combate

Neste capítulo temos algumas regras interessantes para Clima e Terreno, EH em criaturas incorpóreas, uso de Moral e Alternativas ao Manusear Armas.

### 4.1 Clima e Terreno

É possível travar combates em quase todo tipo de terreno, mas cada um possui vantagens e desvantagens, assim como o clima. Os modificadores de Clima e terreno são cumulativos entre si e com qualquer outro.

#### Terrenos

**Plano e com pouca ou sem vegetação:** Não fornece modificadores.

**Plano com vegetação abundante:** Combatentes montados -2.

**Plano com vegetação densa:** Combatentes montados -4, ataques à distância -2.

**Irregular e com pouca ou sem vegetação:** Combatentes montados -2.

**Irregular e com vegetação abundante:** Combatentes montados -4, ataques à distância -2.

**Irregular com vegetação densa:** Combate montado impossível, ataques à distância -4.

**Pantanosos:** Impossível ataque de Carga ou montados.

**Desértico:** Combatentes Montados -2.

**Navegando:** Combate montado impossível, combate à distância -2.

**Dentro da água:** Combate a distância e montado impossíveis, corpo-a-corpo só possível com armas de perfuração com penalidade de -4 para ataques.

#### Climas

**Poucos ventos e sem precipitação:** não fornece modificadores.

**Vento forte:** -2 para ataques à distância.

**Precipitação leve (chuva ou neve):** -2 para todos os combatentes.

**Precipitação pesada (granizo):** -4 para todos os combatentes.

**Precipitação com ventos fortes (Nevascas, tempestades):** Combate à distância impossível e -4 para todos os combatentes.

### 4.2 EH em criaturas incorpóreas

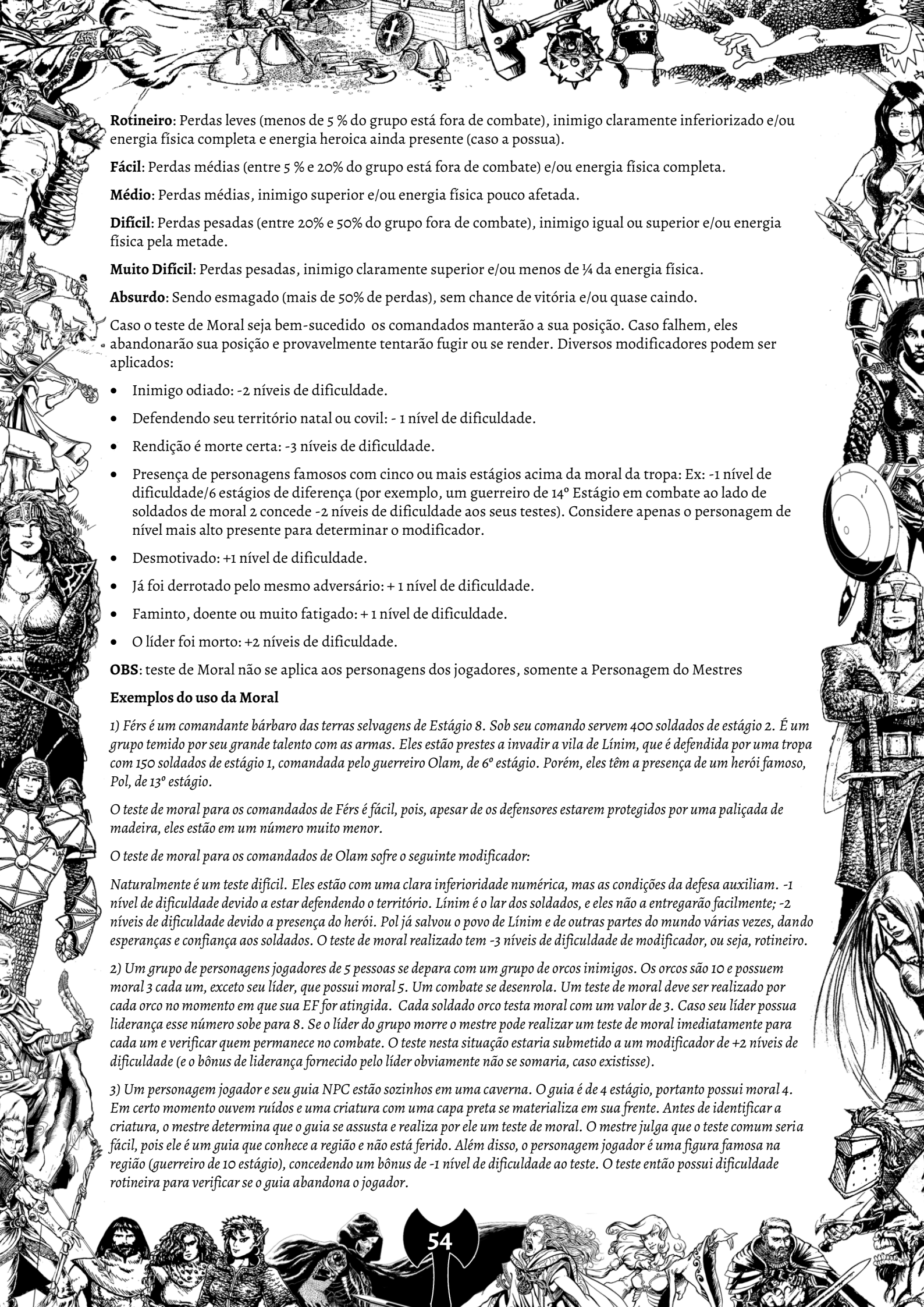
Para alguns seres sem vida e vigor - ou seja, não possuem EF tal como um fantasma - a EH se traduz na sua vontade de permanecer, na sua consciência. Ou seja, neste caso não se traduz na capacidade de não receber um dano profundo. Justamente ao contrário, ela será a resistência do próprio ser a manter-se coeso no plano.

Por exemplo: *Um homem morre assassinado em seu castelo. Este homem era muito vingativo e tinha uma força de vontade enorme. Sua alma atormentada pelo desejo de vingança oscila entre o plano material e o plano astral. Essa força de vontade, desejo e objetivo se traduzem na EH do fantasma e é o que o mantém no plano material.*

### 4.3 Moral - Como e quando fazer o teste

A moral é uma medida da coragem, experiência, lealdade e orgulho de uma criatura. Durante a violência dos combates, os seres muitas vezes intimidam-se, acovardam-se ou a autopreservação fala mais alto. Cada criatura (ou qualquer Personagem não Jogador) tem seu Moral mostrado na tabela de criaturas (ou ficha). A Moral é um número que indica a coluna básica de resolução na qual se determina a fuga ou não de personagens ou monstros.

Um teste de Moral é necessário quando algum evento possa provocar a deserção da tropa, como a chegada de um novo pelotão ou o efeito de medo, por meios mágicos ou não; e em combates simples, quando estiver em clara desvantagem ou ferida. O primeiro dano recebido na Energia Física deve, necessariamente, ter um teste de moral como consequência. A moral também será exigida em testes resistidos contra a intimidação, embora o mecanismo neste caso seja diferente (Veja a técnica de combate Intimidação). Os níveis de dificuldade do teste são dados pela situação, conforme a seguir:



**Rotineiro:** Perdas leves (menos de 5 % do grupo está fora de combate), inimigo claramente inferiorizado e/ou energia física completa e energia heroica ainda presente (caso a possua).

**Fácil:** Perdas médias (entre 5 % e 20% do grupo está fora de combate) e/ou energia física completa.

**Médio:** Perdas médias, inimigo superior e/ou energia física pouco afetada.

**Difícil:** Perdas pesadas (entre 20% e 50% do grupo fora de combate), inimigo igual ou superior e/ou energia física pela metade.

**Muito Difícil:** Perdas pesadas, inimigo claramente superior e/ou menos de ¼ da energia física.

**Absurdo:** Sendo esmagado (mais de 50% de perdas), sem chance de vitória e/ou quase caindo.

Caso o teste de Moral seja bem-sucedido os comandados manterão a sua posição. Caso falhem, eles abandonarão sua posição e provavelmente tentarão fugir ou se render. Diversos modificadores podem ser aplicados:

- Inimigo odiado: -2 níveis de dificuldade.
- Defendendo seu território natal ou covil: - 1 nível de dificuldade.
- Rendição é morte certa: -3 níveis de dificuldade.
- Presença de personagens famosos com cinco ou mais estágios acima da moral da tropa: Ex: -1 nível de dificuldade/6 estágios de diferença (por exemplo, um guerreiro de 14º Estágio em combate ao lado de soldados de moral 2 concede -2 níveis de dificuldade aos seus testes). Considere apenas o personagem de nível mais alto presente para determinar o modificador.
- Desmotivado: +1 nível de dificuldade.
- Já foi derrotado pelo mesmo adversário: + 1 nível de dificuldade.
- Faminto, doente ou muito fatigado: + 1 nível de dificuldade.
- O líder foi morto: +2 níveis de dificuldade.

**OBS:** teste de Moral não se aplica aos personagens dos jogadores, somente a Personagem do Mestre

### Exemplos do uso da Moral

1) Férs é um comandante bárbaro das terras selvagens de Estágio 8. Sob seu comando servem 400 soldados de estágio 2. É um grupo temido por seu grande talento com as armas. Eles estão prestes a invadir a vila de Línim, que é defendida por uma tropa com 150 soldados de estágio 1, comandada pelo guerreiro Olam, de 6º estágio. Porém, eles têm a presença de um herói famoso, Pol, de 13º estágio.

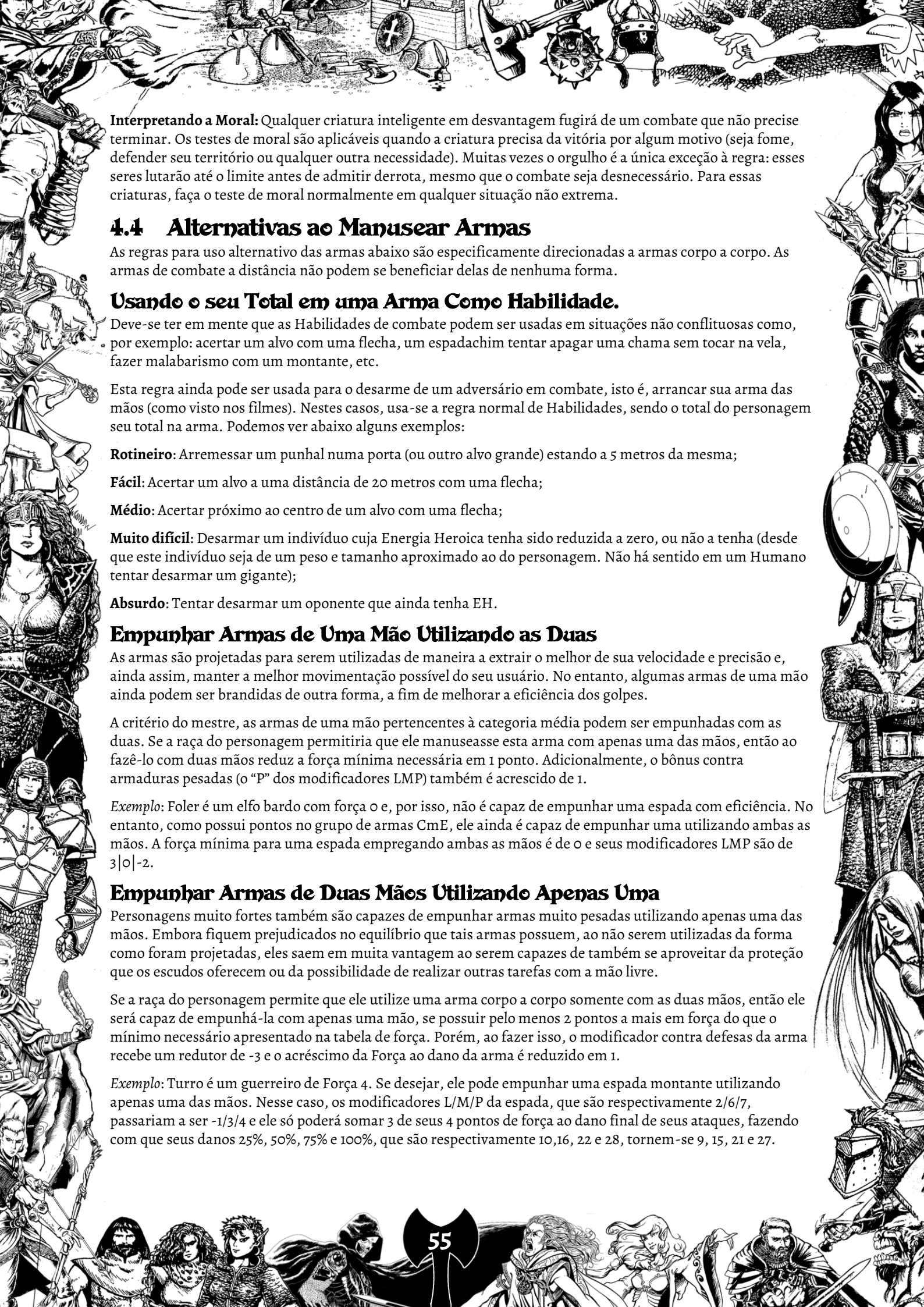
O teste de moral para os comandados de Férs é fácil, pois, apesar de os defensores estarem protegidos por uma paliçada de madeira, eles estão em um número muito menor.

O teste de moral para os comandados de Olam sofre o seguinte modificador:

Naturalmente é um teste difícil. Eles estão com uma clara inferioridade numérica, mas as condições da defesa auxiliam. -1 nível de dificuldade devido a estar defendendo o território. Línim é o lar dos soldados, e eles não a entregarão facilmente; -2 níveis de dificuldade devido a presença do herói. Pol já salvou o povo de Línim e de outras partes do mundo várias vezes, dando esperanças e confiança aos soldados. O teste de moral realizado tem -3 níveis de dificuldade de modificador, ou seja, rotineiro.

2) Um grupo de personagens jogadores de 5 pessoas se depara com um grupo de orcos inimigos. Os orcos são 10 e possuem moral 3 cada um, exceto seu líder, que possui moral 5. Um combate se desenrola. Um teste de moral deve ser realizado por cada orco no momento em que sua EF for atingida. Cada soldado orco testa moral com um valor de 3. Caso seu líder possua liderança esse número sobe para 8. Se o líder do grupo morre o mestre pode realizar um teste de moral imediatamente para cada um e verificar quem permanece no combate. O teste nesta situação estaria submetido a um modificador de +2 níveis de dificuldade (e o bônus de liderança fornecido pelo líder obviamente não se somaria, caso existisse).

3) Um personagem jogador e seu guia NPC estão sozinhos em uma caverna. O guia é de 4 estágio, portanto possui moral 4. Em certo momento ouvem ruídos e uma criatura com uma capa preta se materializa em sua frente. Antes de identificar a criatura, o mestre determina que o guia se assusta e realiza por ele um teste de moral. O mestre julga que o teste comum seria fácil, pois ele é um guia que conhece a região e não está ferido. Além disso, o personagem jogador é uma figura famosa na região (guerreiro de 10 estágio), concedendo um bônus de -1 nível de dificuldade ao teste. O teste então possui dificuldade rotineira para verificar se o guia abandona o jogador.



**Interpretando a Moral:** Qualquer criatura inteligente em desvantagem fugirá de um combate que não precise terminar. Os testes de moral são aplicáveis quando a criatura precisa da vitória por algum motivo (seja fome, defender seu território ou qualquer outra necessidade). Muitas vezes o orgulho é a única exceção à regra: esses seres lutarão até o limite antes de admitir derrota, mesmo que o combate seja desnecessário. Para essas criaturas, faça o teste de moral normalmente em qualquer situação não extrema.

#### 4.4 Alternativas ao Manusear Armas

As regras para uso alternativo das armas abaixo são especificamente direcionadas a armas corpo a corpo. As armas de combate a distância não podem se beneficiar delas de nenhuma forma.

##### Usando o seu Total em uma Arma Como Habilidade.

Deve-se ter em mente que as Habilidades de combate podem ser usadas em situações não conflituosas como, por exemplo: acertar um alvo com uma flecha, um espadachim tentar apagar uma chama sem tocar na vela, fazer malabarismo com um montante, etc.

Esta regra ainda pode ser usada para o desarme de um adversário em combate, isto é, arrancar sua arma das mãos (como visto nos filmes). Nestes casos, usa-se a regra normal de Habilidades, sendo o total do personagem seu total na arma. Podemos ver abaixo alguns exemplos:

**Rotineiro:** Arremessar um punhal numa porta (ou outro alvo grande) estando a 5 metros da mesma;

**Fácil:** Acertar um alvo a uma distância de 20 metros com uma flecha;

**Médio:** Acertar próximo ao centro de um alvo com uma flecha;

**Muito difícil:** Desarmar um indivíduo cuja Energia Heroica tenha sido reduzida a zero, ou não a tenha (desde que este indivíduo seja de um peso e tamanho aproximado ao do personagem. Não há sentido em um Humano tentar desarmar um gigante);

**Absurdo:** Tentar desarmar um oponente que ainda tenha EH.

##### Empunhar Armas de Uma Mão Utilizando as Duas

As armas são projetadas para serem utilizadas de maneira a extrair o melhor de sua velocidade e precisão e, ainda assim, manter a melhor movimentação possível do seu usuário. No entanto, algumas armas de uma mão ainda podem ser brandidas de outra forma, a fim de melhorar a eficiência dos golpes.

A critério do mestre, as armas de uma mão pertencentes à categoria média podem ser empunhadas com as duas. Se a raça do personagem permitiria que ele manuseasse esta arma com apenas uma das mãos, então ao fazê-lo com duas mãos reduz a força mínima necessária em 1 ponto. Adicionalmente, o bônus contra armaduras pesadas (o "P" dos modificadores LMP) também é acrescido de 1.

*Exemplo:* Foler é um elfo bardo com força 0 e, por isso, não é capaz de empunhar uma espada com eficiência. No entanto, como possui pontos no grupo de armas CmE, ele ainda é capaz de empunhar uma utilizando ambas as mãos. A força mínima para uma espada empregando ambas as mãos é de 0 e seus modificadores LMP são de 3|0|-2.

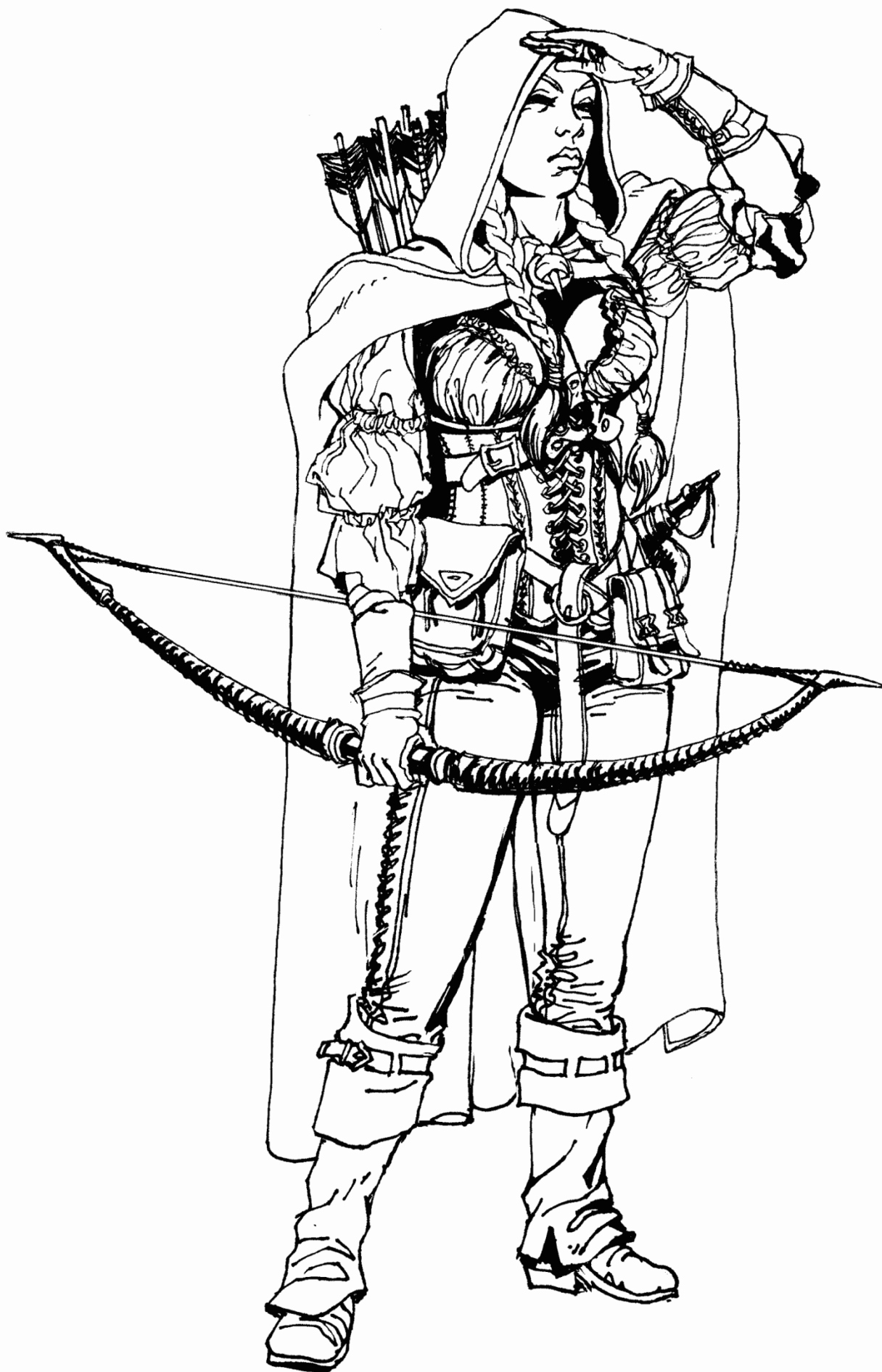
##### Empunhar Armas de Duas Mãos Utilizando Apenas Uma

Personagens muito fortes também são capazes de empunhar armas muito pesadas utilizando apenas uma das mãos. Embora fiquem prejudicados no equilíbrio que tais armas possuem, ao não serem utilizadas da forma como foram projetadas, eles saem em muita vantagem ao serem capazes de também se aproveitar da proteção que os escudos oferecem ou da possibilidade de realizar outras tarefas com a mão livre.

Se a raça do personagem permite que ele utilize uma arma corpo a corpo somente com as duas mãos, então ele será capaz de empunhá-la com apenas uma mão, se possuir pelo menos 2 pontos a mais em força do que o mínimo necessário apresentado na tabela de força. Porém, ao fazer isso, o modificador contra defesas da arma recebe um redutor de -3 e o acréscimo da Força ao dano da arma é reduzido em 1.

*Exemplo:* Turro é um guerreiro de Força 4. Se desejar, ele pode empunhar uma espada montante utilizando apenas uma das mãos. Nesse caso, os modificadores L/M/P da espada, que são respectivamente 2/6/7, passariam a ser -1/3/4 e ele só poderá somar 3 de seus 4 pontos de força ao dano final de seus ataques, fazendo com que seus danos 25%, 50%, 75% e 100%, que são respectivamente 10,16, 22 e 28, tornem-se 9, 15, 21 e 27.

# Caracterizações



## 5 Caracterizações

As caracterizações são características que os personagens possuem que os diferenciam dos demais. Elas concedem capacidade ou incapacidades únicas e diversas, mas é importante que cada uma delas tenha a ver com as condições, circunstâncias e/ou antecedentes da história do personagem para ser autêntica e coerente.

As caracterizações são divididas em **Caracterizações positivas**, quando trazem vantagens ao personagem, e **Caracterizações negativas**, quando trazem desvantagens ao personagem. No texto estão marcadas com uma estrela ☆ e representa Caracterizações Iniciais que são caracterizações que só podem ser obtidas no momento da criação do. Há também Caracterizações Muito Raras que estão marcadas com um ⊕. Isto indica são consideradas muito raras. Assim, é proibido que mais de um personagem de um mesmo grupo de jogadores possua aquela caracterização.

As Caracterizações estão agrupadas em seis tipos diferentes:

- Caracterizações de fé
- Caracterizações de origem
- Caracterizações físicas
- Caracterizações de personalidade
- Caracterizações sociais
- Caracterizações de histórico

⚠ O mestre deve ficar atento no uso das Caracterizações por parte dos jogadores, pois alguns as utilizam apenas para “bombar” o personagem. O mestre deve exigir que o jogador crie uma história consistente explicando a origem/histórias das caracterizações escolhidas, e deve desencorajar ou mesmo negar uma que não faça sentido na história do personagem.

### 5.1 Caracterizações de Fé

A fé é o combustível que move o mundo de Tagmar. A crença nos 13 deuses do panteão tagmario é hoje difundida em todo o continente, embora em alguns lugares, especialmente nas Terras Selvagens, existam deidades conhecidas por outros nomes.

Os deuses já demonstraram seu poder diretamente aos seus filhos quando surgiram sobre o mundo no Cataclismo. Hoje, apenas raríssimos elfos podem gabar-se de terem presenciado aquele tempo nebuloso. Principalmente em raças menos longevas, em que as tradições mudam rapidamente, a crença e as evidências sobre a presença divina no mundo é alicerçada nos milagres sacerdotais e nos objetos mágicos abastecidos pelo poder dos deuses.

Os deuses abençoam seus sacerdotes por razões que apenas eles conseguem interpretar. Embora todos eles tenham fé na divindade que o abençoou - ela é a fonte de seus poderes - alguns indivíduos conseguem atrair para si uma ínfima parte dessas bênçãos quando a fé é verdadeira. Outros, ao contrário, são capazes de negar ou duvidar das manifestações divinas, inevitavelmente influenciando suas auras a ponto de rejeitar ou reduzir a influência que os milagres exercem sobre eles. Observe que a fé nos deuses de Tagmar é uma tendência padrão para todos os habitantes do continente. Mesmo aqueles que não são devotos fiéis a uma determinada deidade seguem as doutrinas dos deuses mais comuns ou influentes de sua região, oferecendo presentes e orações na espera de receber dádivas e evitar maldições por seus pecados.

Aqueles que duvidam da presença ou do poder divino são sempre vistos com muita desconfiança pelo cidadão comum. Há um século uma horda de demonistas governava a maior parte do continente. Esse governo tirano e sanguinário deixou máculas que foram transmitidas pelas gerações e ainda hoje inspiram medo daqueles que não seguem os preceitos divinos, mesmo que apenas superficialmente.

As caracterizações abaixo listam opções para os personagens que são ou não sacerdotes. Elas apresentam modificações que o karma divino sofre ao ter contato com o personagem. Algumas significam que o Jogador deverá interpretar um personagem mais fiel, outras indicam que o personagem deve ser menos.

Caracterizações de fé	-4	-2	1	3	4
Fé		-	Fiel	-	-
Relação com os deuses	Ateu	Perseguição divina	-	-	Proteção dos deuses
			-	Deus(a) patrono/matrona	-



## Fé {-4 ou 1}

Como dito acima, a fé é um alicerce para o indivíduo comum. No entanto, alguns se destacam em suas dedicações particulares aos deuses.

O **ateu** não crê em nenhum dos deuses, e se negará a acreditar mesmo quando presencia um milagre, tratando o feito como um mero truque ou acaso. Os Deuses, por sua vez, impedem que qualquer magia divina beneficie o personagem.

Observe que essa caracterização é muito malvista pela sociedade. Um personagem que seja descoberto ser ateu pode ser queimado vivo como demonista, especialmente em reinos como a Levânia e Verrogar. Esta caracterização também impede que qualquer outra caracterização de fé aja sobre o personagem.

O **fiel** é um indivíduo que eleva sua fé para um patamar acima dos comuns. Ele abraça as doutrinas com dedicação e ora para a divindade que é fiel com mais fé do que para as outras. Devido a isso, o Fiel recupera 1 ponto a mais de EF quando é alvo de magias de cura de um sacerdote da sua divindade escolhida. Quando a magia recuperar EH, o aumento será de +1 ponto de cura para cada nível da magia lançada sobre ele.

É preciso que o personagem siga as doutrinas do deus que é Fiel com um rigor razoável para manter essa caracterização. Também é possível ser Fiel a mais de um deus ao mesmo tempo, mas é preciso seguir todas as doutrinas de todos os deuses a quem se dedica está fé.

## Relação com os deuses {-2 a 4}

Os deuses de Tagmar possuem interesses e personalidades próprias. Assim, às vezes um indivíduo é visto com diferenciação em relação aos seus pares. As razões não precisam ser claras para os mortais, como não precisam ser claros os desígnios divinos.

**Perseguição Divina:** Um Deus adquiriu antipatia pelo personagem. Eventos relacionados às áreas de influência do Deus quase sempre irão prejudicá-lo.

Isto pode se manifestar de diversas formas: o personagem falha automaticamente em um rolamento de Habilidade de algo relacionado ao deus (sedução para Lena, um ataque para Blator, persuasão para Cambu, etc.) ou algo que seja de uma área de influência do deus pode prejudicar o personagem (as plantações são destruídas por Sevides, seu cavalo o joga da sela por Maira, seus soldados o desertam por Selimom, etc.). Isto irá ocorrer uma vez por sessão de jogo e de preferência em um momento crítico. Sacerdotes do Deus sentirão uma animosidade instintiva em relação ao personagem, se comportando de acordo.

**Deus Patrono/Deusa Matrona:** O personagem é benquisto por algum(ns) Deus(es) ou Deusa(s). Sacerdotes do(s) Deus(es) irão instintivamente perceber a conexão que o personagem possui com a divindade e verão isso como um alento. Assim, o personagem recebe +4 em testes de Primeira Impressão contra sacerdotes de seu Patrono.

Além disso, uma vez por aventura, a critério do Mestre, o personagem pode receber uma graça de sua divindade patrona. Esta sempre será uma coisa simples, mas que de alguma forma ajudará o personagem em uma situação difícil. Note que não adianta orar por ajuda ao deus, pois é o Mestre que determinará quando, o que e de que forma a ajuda virá.

O fato dos Sacerdotes já serem agraciados pela divindade não significa que também sejam escolhidos para patronagem. Ter uma divindade patrona indica que é uma pessoa especial para a entidade. Por isso o personagem deve respeitar, homenagear e viver as doutrinas da divindade tanto quanto um sacerdote, ou perder os benefícios desta caracterização até ser perdoado. Isso pode requerer uma missão sagrada, a critério do Mestre. Para cada Deus e/ou Deusa essa caracterização custará 3 pontos adicionais.

**Proteção dos Deuses** ★Ⓞ: Raros são os que nascem sob a proteção dos Deuses. Os protegidos são agraciados com uma intervenção divina salvadora sempre que sua vida está em risco por uma causa nobre ou ato valoroso.

A proteção se manifesta na forma de uma barreira tênue que surge no momento derradeiro em que o protegido seria colocado em situação fatal. Em outras palavras, quando o personagem sofrer dano de um acerto crítico ou sua EF for reduzida abaixo de zero por qualquer outra ação hostil, o personagem poderá utilizar sua EH para evitar o dano (considera-se o dano dos acertos críticos como 100% na EH e o personagem não sofre o efeito especial).

Para surtir efeito, o personagem deve possuir EH maior do que o. Além disso, ela só funciona 1 vez ao dia.

## 5.2 Caracterizações de Histórico

As caracterizações de histórico são uma ampla categoria que englobam fatores externos ao personagem, que ele adquiriu de outras pessoas ou herdou por razões desconhecidas. Cabem aqui também algumas caracterizações de cunho sobrenatural que acompanham o personagem sem explicação aparente.

Caracterizações de Histórico	-5	-4	-3	-2	-1	1	2	3	4	5
Dependente de habitat	Endêmico	-	Restrito	Amplo	Comum	-	-	-	-	-
Herança	-	-	-	-	-	Mínima	Pequena	Média	Grande	Enorme
	-	-	-	-	-	-	-	Item mágico menor	-	Item mágico maior
Memória	-	-	Senil	-	Memória fraca	Memória eidética	-	-	-	-
Objeto amaldiçoado	-	-	Objeto dominante	Objeto prejudicial	Objeto inoportuno	-	-	-	-	-
Ressonância energética	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Magia ressonante
Sexto sentido	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Reação ao perigo
Sorte	-	-	Azarado extremo	-	Azarado	-	-	Sortudo	-	-
Talento	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Mestre de armas
	-	-	-	-	-	-	-	Especialista nato	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	Gênio arcano	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	Gênio militar	-
Treinamento	-	-	-	-	-	-	Pouco ortodoxo	-	-	-

### Dependente de Habitat {-1 a -5}☆

O personagem tem um forte elo com um certo tipo de ambiente. Ele pode ser físico (Ex: o personagem precisa mergulhar o corpo em água periodicamente para não se desidratar) ou sobrenatural (Qualquer coisa sem razão explicável).

É possível permanecer afastado do seu ambiente de conforto durante um número de dias igual a sua resistência física. Passado esse tempo, o dependente de habitat enfraquece e/ou perde a vontade de viver e começa a sofrer a perda de 1 ponto de EF por dia que se mantiver afastado. Esta EF só é recuperada ao retornar ao seu ambiente de conforto. A EF perdida em razão da privação retorna na razão de 1 ponto por hora em que o personagem esteja em seu habitat.

É necessário que o Jogador especifique e escreva na ficha do personagem qual é seu ambiente de conforto. O Mestre deve aprovar o texto e dizer quantos pontos a caracterização valerá.

Área de abrangência do ambiente de conforto:

- Comum: {-1}. Exemplo: Longe de aglomerações de pessoas (cidades, prisões, etc.).
- Amplo: {-2}. Exemplo: Florestas.
- Restrito: {-3}. Exemplo: Dentro d'água.
- Endêmico: {-5}. Exemplo: Rio Odem.



## Herança {1 a 5}

A herança é um item ou propriedade que você recebeu de um amigo ou parente. Ela pode ser um item mundano que o personagem consiga carregar consigo (como uma arma, armadura ou joia, por exemplo, propriedades (como residências ou embarcações), dinheiro em espécie, na forma de moedas ou barra, ou ainda itens mágicos, que não podem ser representados na forma de valores monetários.

Seja qual for o objeto da herança, ela sempre deve ter algum tipo de valor sentimental para o personagem, fazendo com que ele não deseje desfazer-se dele. Mas também uma recordação (exceto quando o dinheiro vier em espécie, obviamente). Quando o personagem tiver herdado uma propriedade, esta virá acompanhada de toda a documentação necessária para provar que ele é o dono legítimo, em uma única cópia, autenticada pelo rei ou regente local (se houver).

Se a herança for um item mágico, o personagem deve descrever em detalhes do porquê ter recebido ele como herança. Poderia ser a espada herdada do pai ex-aventureiro ou um cajado recebido como presente quando o personagem completou o aprendizado como Mago.

Livrar-se de uma herança de forma proposital, seja vendendo-a ou mesmo doando-a, pode desapontar enormemente aquele que presenteou o personagem. O mestre deve avaliar se esta desfeita não deva ser punida com o acréscimo de um Inimigo ou uma dívida na ficha do personagem.

**Herança Mínima:** Um item ou propriedade no valor máximo de 4 m.o. ou 2 moedas de ouro em espécie.

**Herança Pequena:** Um item ou propriedade no valor máximo de 12 m.o. ou 6 moedas de ouro em espécie.

**Herança Média:** Um item ou propriedades no valor máximo de 50 m.o. ou 25 moedas de ouro em espécie.

**Herança Grande:** Propriedades no valor máximo de 100 m.o. ou 50 moedas de ouro em espécie.

**Herança Enorme:** Propriedades no valor máximo de 200 m.o., mais 50 moedas de ouro em espécie.

**Item mágico menor:** Um item mágico na forma de um objeto (espada, escudo, anel, etc.) com um poder pequeno. O Jogador deve discutir com o mestre que poder é esse, levando em consideração que:

- Uma arma pode ter um bônus mágico de até +2.
- Um item de proteção pode conceder até +3 em absorção e +1 em defesa.
- Uma anel, amuleto ou outro item não empregado em combate pode conceder até +2 em testes de um grupo inteiro de habilidades.
- Um anel, amuleto, cajado ou outro item pode realizar o efeito de uma magia de até nível 2 de qualquer magia comum ou perdida uma vez ao dia.

**Item mágico maior:** Um item mágico na forma de um objeto (espada, escudo, anel, etc.) com um poder intermediário. O Jogador deve discutir com o mestre que poder é esse, levando em consideração que:

- Uma arma pode ter um bônus mágico de até +3.
- Um item de proteção pode conceder até +9 em absorção e +2 em defesa.
- Uma anel, amuleto ou outro item não empregado em combate pode conceder até +4 em testes de um grupo inteiro de habilidades ou reduzir a dificuldade em 1 grau de todos os testes de uma habilidade específica.
- Um anel, amuleto, cajado ou outro item pode realizar o efeito de uma magia de até nível 5 de qualquer magia comum ou perdida uma vez ao dia.

## Memória{-3 a 1}☆

A capacidade de recordar do personagem é diferente do restante. Se possuir a **memória eidética**, ele é capaz de lembrar detalhadamente coisas que viu e que de alguma forma tenha dedicado seu interesse ou que tenha lhe chamado a atenção. Uma vez por sessão o jogador pode reivindicar sucesso automático em qualquer tarefa que tenha o objetivo de lembrar de alguma coisa.

Por outro lado, o personagem pode ter a **memória fraca**, esquecendo facilmente de tudo aquilo que não lhe pareça interessante. Ele recebe -2 colunas de resolução em qualquer teste de intelecto que tenha relação com memória e -2 colunas de resolução em testes de habilidade cujo intelecto seja o atributo base. Já um personagem **senil**, seja qual for a razão, possui tanto a memória quanto o raciocínio debilitado. Ele recebe -4 colunas de resolução em testes de intelecto relacionados à memória, -4 colunas de resolução em testes de habilidades cujo intelecto é o atributo base e -2 em iniciativa. Adicionalmente, o personagem troca e esquece de nomes com muita facilidade.



## Objeto Amaldiçoado {-1 a -3}

O personagem tem um objeto mágico amaldiçoado. A magia no objeto lhe traz alguns benefícios leves, que devem se manifestar na forma de bônus de 1 coluna de ataque até 4 vezes ao dia, +2 em alguma habilidade específica até 4 vezes ao dia ou o efeito 1 de alguma magia básica de mago uma vez ao dia.

No entanto, a maldição no objeto lhe traz muito mais prejuízo do que os benefícios que carrega.

Primeiro, o personagem nunca é capaz de se desfazer do item amaldiçoado por vontade própria. Se o item lhe for tirado a força, ele deve se empenhar ao máximo em recuperá-lo como se possuísse uma compulsão. O desejo em recuperá-lo desaparece se ele permanecer afastado do item por 7 dias.

As demais consequências ruins podem vir na forma de alterações repentinas de personalidade (em ocasiões inoportunas), perda da capacidade de realizar algumas habilidades, busca por algo em particular (desejo de colecionar ovos de grifo, por exemplo), ou outras ações a critério do mestre.

O Jogador deve acertar com o Mestre o quanto o personagem conhece da história do item amaldiçoado. A maldição foi colocada nele por alguma razão, e Mestre e Jogador devem combinar se o personagem tem ou não conhecimento sobre ela. O custo do item depende da frequência com que seus efeitos negativos prejudicam o personagem:

- A consequência prejudica o personagem a cada 4 sessões: {-1}.
- A consequência prejudica o personagem a cada 2 sessões: {-2}.
- A consequência prejudica o personagem em todas as sessões: {-3}.

## Ressonância Energética {5} ☉

O personagem possui conhecimentos arcanos que o permitem fazer a energia de encantos ressoarem por mais tempo. Na prática, uma vez por sessão, o personagem consegue dobrar o tempo de um encanto se empregar o dobro de karma quando lançá-lo.

## Sexto Sentido {5} ☆☉

O personagem é dotado de uma capacidade incomum de antecipar os acontecimentos e sempre obterá proveito disto.

O personagem tem uma intuição forte e que beira o sobrenatural sempre que algo hostil ou perigoso está prestes a acontecer com ele. Isso lhe permite sempre reagir a tempo para evitar uma surpresa completa (considera-se uma surpresa parcial). Por ser algo instintivo, o personagem não terá tempo de avisar aos demais o que está prestes a acontecer.


Observe que esta capacidade não garante ao personagem a chance de refazer suas escolhas impulsivas e ruins, pois o sexto sentido funciona de forma antecipada, mesmo que com uma antecedência tão curta que pareça uma previsão. Assim, se o jogador disser “eu vou puxar a alavanca”, o sexto sentido não lhe será útil, mesmo que a consequência da ação seja desastrosa. Por outro lado, se a abordagem for “eu toco na alavanca e, devagar, vou puxá-la”, o mestre pode lhe garantir o benefício da caracterização. No primeiro caso, o personagem até pode ter alertado seu sexto sentido, mas sua ação foi tão repentina que ele não teve tempo de revertê-la.

## Sorte ☆{-3 a 3}

Alguns indivíduos possuem uma sina inexplicável que lhes conduz a serem atores de acontecimentos mais ou menos favoráveis com uma frequência incomum. Se acontecimentos favoráveis são mais frequentes ao personagem, então ele é sortudo. Se o contrário for verdadeiro, então ele é azarado.

Existem dois graus possíveis para a má sorte. Um personagem é **azarado** quando tem o dobro de chance de ser a vítima de acontecimentos indesejados comparado àqueles que lhe acompanham. Por exemplo, se o mestre determina que os jogadores lancem 1d10, e aquele com o número igual a 1 será vítima de um acontecimento ruim, o azarado será esta vítima se obtiver um número de 1 ou 2. O personagem também tem azar no dia a dia: suas roupas sempre se rasgam com facilidade, ele sempre acaba ficando com o cavalo mais mau humorado, ao andar de noite ele sempre pisa em coisas desagradáveis, etc.

Um personagem é **extremamente azarado** se os acontecimentos ruins quase sempre acontecem com ele. Em um sorteio, ele terá 50% de chances totais de ser o escolhido quando algo ruim deve assolar alguém do grupo. Se este evento ruim for atingir a mais de um personagem, então ele deverá obrigatoriamente ser um deles. O azar do personagem também se estende ao dia a dia, geralmente de forma espetacular. Por exemplo, se ele



estiver andando a noite, ele não irá apenas pisar em algo desagradável; ele irá escorregar e cair sentado sobre esse algo. Ao comprar um cavalo, não só esse será o mais mau humorado do curral, mas gostará de morder cavaleiros distraídos.

Além disso, em ambos os casos e respeitando o grau de má sorte, o Mestre deve sentir-se livre para, uma vez a cada aventura, colocar um evento de azar no caminho do personagem. Esse evento poderá ou não afetar o resto do grupo.

Ao contrário de ser azarado, o personagem pode ser **sortudo**. Uma vez em cada sessão o Jogador pode pedir ao Mestre um evento de sorte. Esses eventos podem ser:

- Que o Mestre exclua o personagem de um sorteio.
- Que outro personagem em vez do sortudo seja atacado no início de um combate em que eles teriam chances iguais de serem escolhidos.

A critério do mestre e no máximo uma vez por sessão, o personagem também tem mais chances de ser beneficiado por acontecimentos positivos, como ser pago com moedas raras, ou abrir aquele tomo de 5000 folhas exatamente na página que precisava.

### **Talento{3 a 5} ☆**

O personagem nasceu com uma talento nato em uma única área específica. O Jogador deverá escolher entre as opções abaixo:

- Combate {5}: Ganha um ponto em Grupos de Armas por nível.
- Habilidade {3}: Ganha dois pontos de Habilidade por nível.
- Magia {4}: Ganha um ponto de aquisição de Magia por nível (apenas para personagem místicos)
- Técnicas de Combate {4}: Ganha um ponto de aquisição de Técnicas de Combate por nível.



### **Treinamento pouco ortodoxo {2} ☆ ⊙**

O personagem é um dos raros que não foi educado dentro dos conceitos tradicionais de sua profissão. Com isso, ele possui uma habilidade aprimorada e diferente daquela indicada na tabela. A nova habilidade não pode pertencer a um grupo penalizado para a profissão do personagem.

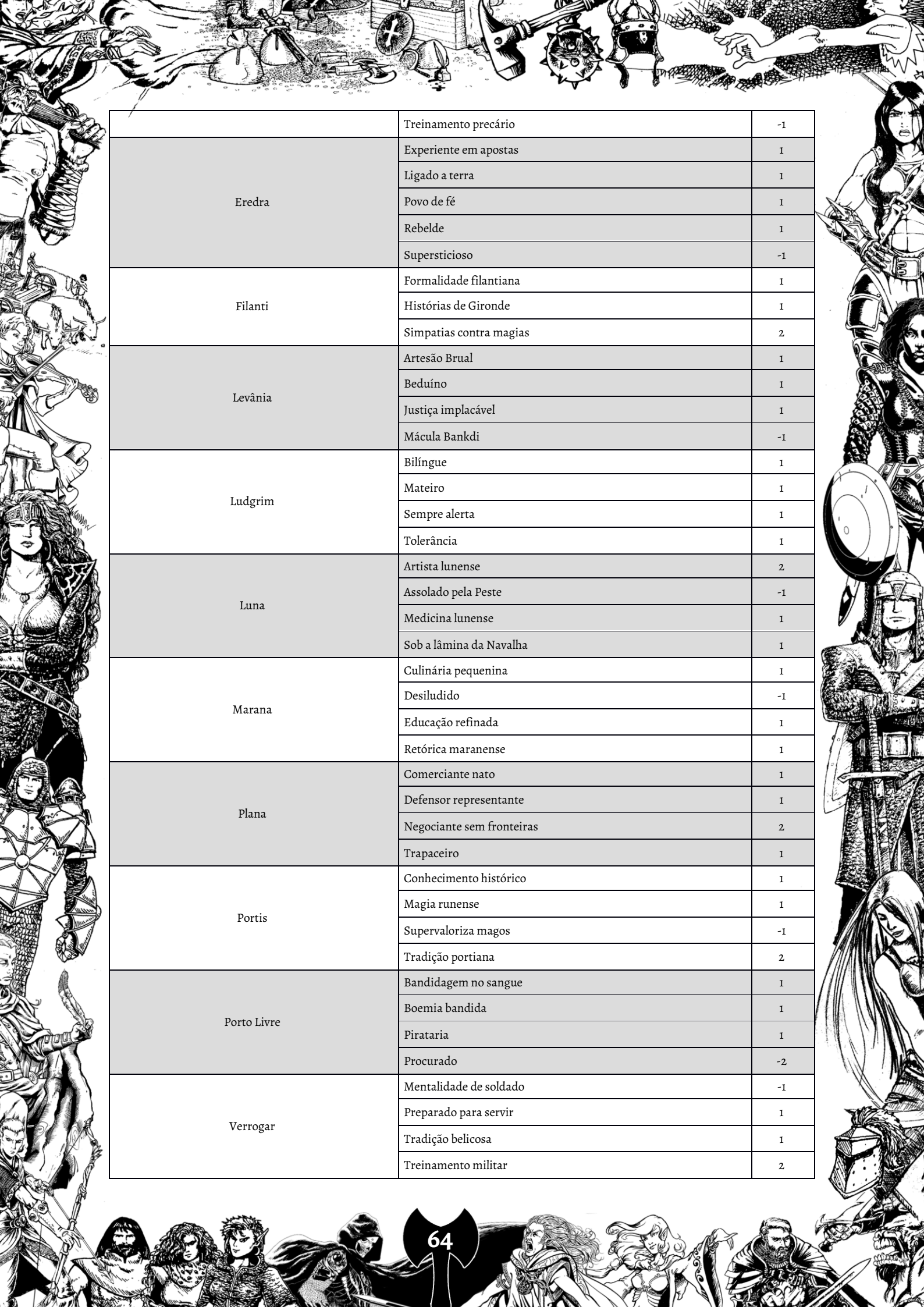
### 5.3 Caracterizações de Origem ☆

A divisão política atual de Tagmar começou a ser traçada há séculos atrás, após o grande cataclismo. As misturas dos povos invasores, como os Moldas e os povos que já habitavam as regiões, aliadas a todos os desafios enfrentados nos últimos 1500 anos, conferiram características únicas a cada um dos reinos de Tagmar.

Ao escolher o reino de origem de seu personagem, consulte a lista de caracterizações para verificar se você deseja carregar em seus traços os benefícios ou prejuízos característicos de cada nacionalidade.

Para fazer jus à caracterização, o personagem deve ter passado a maior parte de sua criação sob educação da cultura daquela nação.

Caracterizações de Origem	Nome	Custo
Abadom	Conhecedor de dragões	1
	Escambista	1
	Sobrevivente	1
	Trauma de dragões	-1
Acordo	Carrancudo	-1
	Duro de negócio	1
	Mineador nato	1
	Muito desconfiado	-1
Âmien	Bênção de Palier	2
	Mateiro	1
	Pouco adaptável	-1
	Prestígio em Âmien	1
	Tradição élfica	1
Azanti	Inconformado	-1
	Preparado para a guerra	1
	Simpatias contra magias	2
Calco	Educação refinada	1
	Multicultural	1
	Teórico	-1
Cidades-Estado	Bravo piense	2
	Carpintaria torbelina	1
	Enderiano abastado	2
	Estrangeirismos novoportenhos	1
	Mercador quizano	1
	Revoltoso estepano	1
Conti	Homem do mar	1
	Malandragem mulina	1
	Mateiro	1
	Mequinho	-1
Dantsem	Cavaleiro de criaturas	1
	Desapropriado	-1
	Mestre de feras	1
	Multicultural	1



	Treinamento precário	-1
Eredra	Experiente em apostas	1
	Ligado a terra	1
	Povo de fé	1
	Rebelde	1
	Supersticioso	-1
Filanti	Formalidade filantiana	1
	Histórias de Gironde	1
	Simpatias contra magias	2
Levânia	Artesão Brual	1
	Beduíno	1
	Justiça implacável	1
	Mácula Bankdi	-1
Ludgrim	Bílingue	1
	Mateiro	1
	Sempre alerta	1
	Tolerância	1
Luna	Artista lunense	2
	Assolado pela Peste	-1
	Medicina lunense	1
	Sob a lâmina da Navalha	1
Marana	Culinária pequenina	1
	Desiludido	-1
	Educação refinada	1
	Retórica maranense	1
Plana	Comerciante nato	1
	Defensor representante	1
	Negociante sem fronteiras	2
	Trapaceiro	1
Portis	Conhecimento histórico	1
	Magia runense	1
	Supervaloriza magos	-1
	Tradição portiana	2
Porto Livre	Bandidagem no sangue	1
	Boemia bandida	1
	Pirataria	1
	Procurado	-2
Verrogar	Mentalidade de soldado	-1
	Preparado para servir	1
	Tradição belicosa	1
	Treinamento militar	2



## Abadom

O abadrin típico é calejado pela dura vida que teve de encarar em seu reino. Há oitenta anos atacado e destruído pelos dragões, Abadom já não possui uma estrutura organizada e segura. Seus habitantes vivem em pequenas comunidades que geralmente tem organização tribal.

### Características para os abadrins:

**Conhecedor de dragões {1}:** Você passou a infância ouvindo histórias sobre o quanto os dragões foram cruéis com seus ancestrais. Você já ouviu sobre seus poderes e temperamento, embora a tradição oral possa confundir uma espécie com outra. Como consequência, você tem alguns conhecimentos extras sobre o comportamento dos dragões imperiais e de essência, recebendo +2 colunas de resolução em qualquer tarefa de Sabedoria ou Seguir Trilhas sobre estas criaturas.

**Escambista: {1}:** Vivendo em uma comunidade tribal, as moedas tem pouca utilidade ou eram raras durante sua criação. Sempre que você estiver em uma transação que envolva troca de mercadorias sem o uso de moedas, você soma +2 colunas de resolução às tarefas.

**Sobrevivente {1}:** Você está acostumado a ter que lutar para sobreviver no seu dia a dia. Todos os testes de sobrevivência recebem +2 colunas de resolução.

**Trauma de dragões {-1}:** O trauma da derrota para os dragões foi passado para sua geração, lhe conferindo -2 colunas em todos os testes de ataque direto ou indireto contra dragões imperiais e de essência.

Também é comum aos abadrin fora de Abadom a característica Escravo.

## Acordo

O acordiano típico é trabalhador e desconfiado com estrangeiros(?)estranhos. O reino tem apenas 135 anos e foi formado por um acordo entre humanos e anões, que até hoje convivem harmoniosamente neste reino. São uma população extrativista com sobrevivência baseada na pesca e, principalmente, na exploração mineral, em que são os mais bem sucedidos do continente.

### Características para os acordianos:

**Carrancudo {-1}:** Você é como a maioria de seu povo: muito trabalhador e desconfiado com estranhos. É difícil um acordiano que consiga permanecer poucas horas sem inventar um serviço para fazer. Você recebe +1 coluna em todos os testes do grupo profissional. Por outro lado, sua desconfiança lhe confere -2 coluna na habilidades de empatia e etiqueta.

**Duro de negócio {1}:** Devido a desconfiança característica do seu povo, você não é facilmente ludibriado em transações comerciais. Você recebe +4 colunas de resolução em qualquer teste de negociação que tenha o objetivo de comprar ou vender um item.

**Minerador nato {1}:** Quase todo o minério utilizado nos reinos de Tagmar é extraído de Acordo. O conhecimento e as técnicas de lapidação de pedras e metais são passadas oralmente para todo nativo, concedendo +2 colunas de resolução em todas os testes de Trabalhos em metais e em todas as tarefas de negociação ou sabedoria que envolva conhecimento sobre joias ou metais.

**Muito desconfiado {-1}:** Sua desconfiança extrapola os limites do razoável, mesmo para um acordiano. Seu carisma nunca pode ser superior a 2 e você não confia em estranhos até que eles lhe deem um bom motivo para fazê-lo (critério seu e do mestre).


## Âmiem

Âmiem é um reino de elfos. Os amienses aceitam meio-elfos em seus domínios, mas não se tem conhecimento de outras raças nativas deste reino e, mesmo que existam, eles não compartilham da mesma cultura.

Desde há muito tempo a governante de Âmiem é a rainha Enora. A elfa milenar é detentora de uma dos maiores poderes mágicos de Tagmar e já foi capaz de subjugar um príncipe infernal em pessoa. Por isso a quase totalidade dos amienses tem orgulho da governante que possuem.

### Características para os amienses:

**Bênção de Palier {2}:** Criados por Palier, muitos elfos são propensos a desenvolverem magias. O convívio com seus compatriotas de Âmiem lhe favoreceu para desenvolver sua aura a fim de ampliar sua capacidade de realizar magias. Você recebe 1 ponto extra de karma a cada estágio ímpar, inclusive o primeiro.



**Mateiro {1}:** Florestas são a sua casa. Você recebe +2 colunas de resolução em testes de navegação e sobrevivência quando estiver em florestas naturais.

**Pouco adaptável {-1}:** Você foi criado no meio das florestas de Âmiem, um reino próspero, com recursos em abundância e tão integrado ao ambiente que nenhuma outra raça é capaz de replicar. Por isso você sente-se desconfortável quando está em sociedades não élficas. Você é incapaz de tecer qualquer elogio a uma cidade ou comunidade não élfica com sinceridade e sempre que é questionado a respeito você precisa ser bem sucedido em um teste difícil de persuasão para não ficar evidente o seu desdém quanto a questão.

**Prestígio em Âmiem {1}:** Entrar e sair de Âmiem sem autorização é uma tarefa quase impossível para qualquer não elfo. Mesmo os elfos tem dificuldade de conceder acesso a estranhos devido a xenofobia do povo do reino. Contudo, você goza de um prestígio diferenciado e pode entrar com convidados no reino quando desejar. Ou pelo menos até que seus convidados façam algo errado.

**Tradição élfica {1}:** Os amienses são alegres, festivos, orgulhosos de suas conquistas e muito desconfiados de não elfos. Você recebe +4 colunas em testes de sabedoria élfica.

Seu prestígio também pode ser útil se você precisar de ajuda oficial de Âmiem.

## Azanti

O azantiano tem características físicas muito semelhantes ao filantiano, como cabelos loiros ou ruivos, olhos claros e estatura acima da média tagmariiana. O povo de Azanti é disciplinado e fiel especialmente a Crizagom. A maior parte dos cidadãos recebem algum treinamento militar. Eles também temem os magos e proibem colégios no reino.

### Características comuns nos azantianos:

**Inconformado {-1}:** Azanti é um protetorado de Filanti, mas nem todos estão satisfeitos com essa condição. Essas pessoas desejam a liberdade, e você é um deles. Contudo, a Mesa de Prata não se agrada com esse pensamento e considera esses idealistas como rebeldes. Você tem -1 grau em testes de primeira impressão se for reconhecido (pelo nome ou características físicas) por soldados, autoridades ou a nobreza azantiana (considere como um modificador estabelecido de Fama).

**Preparado para a guerra {1}:** O serviço militar é muito comum em Azanti, e seus cidadão são estimulados a participar. O treinamento é rigoroso e, aliado a disciplina natural do povo, forma bons soldados. Você é um soldado da reserva e possui 1 ponto extra em grupos de armas. Contudo, você pode ser convocado para o exército a qualquer momento. Negar uma convocação é considerado traição e tornaria você procurado em Azanti, cuja pena é a morte. Uma recompensa por sua cabeça pode ser colocada em outros reinos.

**Simpatias contra magias {2}:** Azanti tem uma cultura popular de receio e repúdio contra a magia não divina. Por essa razão, os azantianos possuem inúmeras simpatias que fazem para afastar os perigos que “a bruxaria” é capaz de fazer com o corpo e com a mente. Você realiza rituais não mágicos estranhos para afastar os perigos místicos. Embora os magos e bardos zoem de seus costumes, alguma coisa deve estar correta, porque você tem +1 ponto em RM.

Também é comum ao Azantiano possuir a característica Grande Estatura.

## Calco

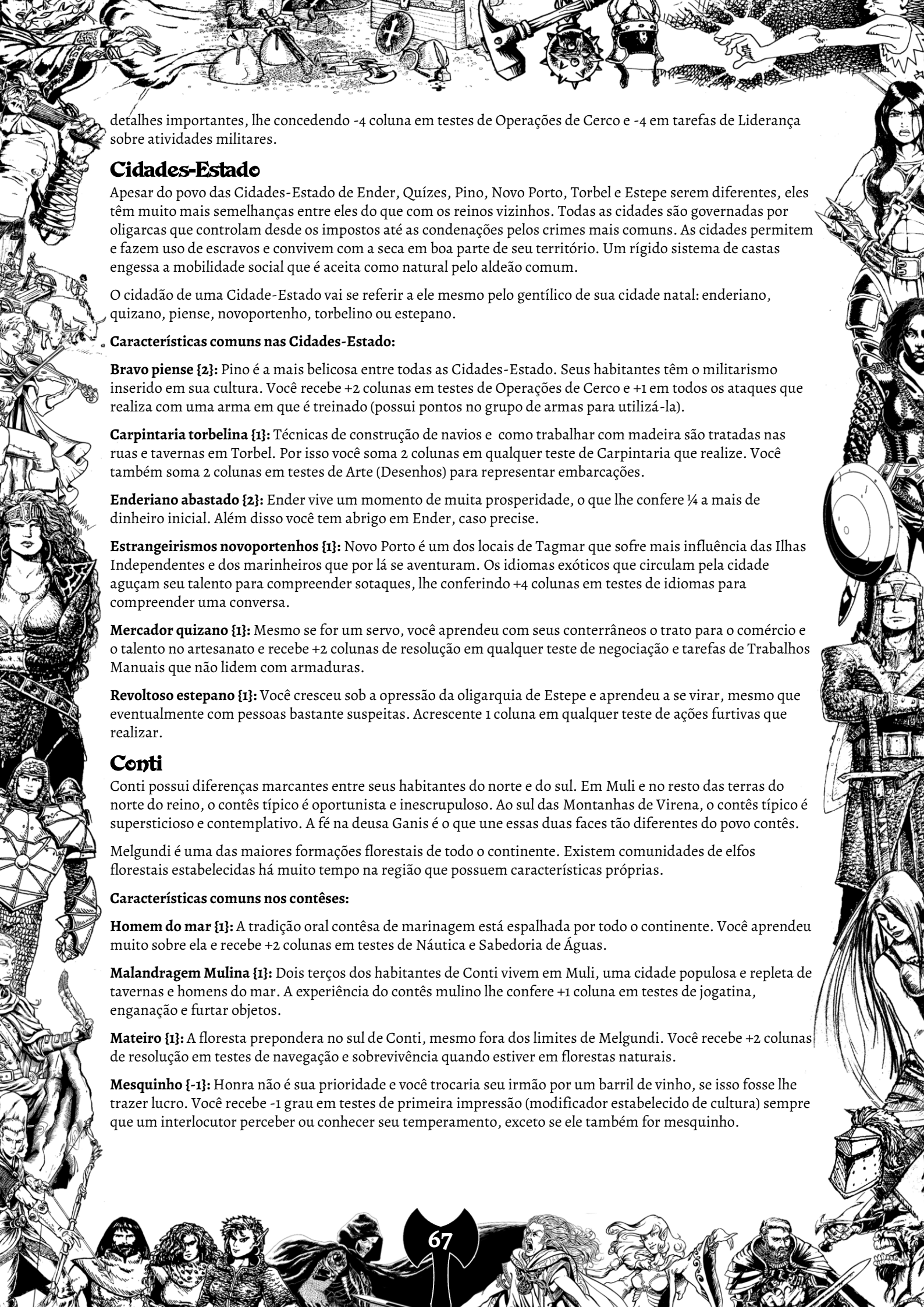
O calci vive no reino mais desenvolvido do continente e tem conhecimento disso. A biblioteca de Saravossa é uma referência que mesmo o aldeão mais sem instrução já ouviu falar. O reino de Calco tem suas origens nos Moldas, que chegaram na região depois do cataclismo e criaram um império duradouro, afastando ameaças de orcos. No entanto, há muito tempo os calcis não enfrentam a guerra.

### Características comuns nos calcis:

**Educação refinada {1}:** Mesmo o mais simples calci possui conceitos de etiqueta que o fazem refinado quando comparado a seus pares de outros reinos. Você recebe +1 coluna em testes do subgrupo conhecimento.

**Multicultural {1}:** Devido à grande variedade de pessoas presentes no reino, você se acostumou a lidar com indivíduos de diferentes raças e nacionalidades. Você recebe +4 colunas em testes de etiqueta.

**Teórico {-1}:** Embora Calco tenha sido o centro de comando do Mais Sábio na guerra contra a Seita, os habitantes deste reino pouco viram a morte e o desespero que os demonistas provocaram, pois as fronteiras de Calco não foram conquistadas pelo inimigo. Antes disso, havia muito tempo que os calcis não enfrentavam um desafio externo. Devido ao pouco contato prático que este povo tem com a guerra, sua tradição é deficiente em



detalhes importantes, lhe concedendo -4 coluna em testes de Operações de Cerco e -4 em tarefas de Liderança sobre atividades militares.

## Cidades-Estado

Apesar do povo das Cidades-Estado de Ender, Quízes, Pino, Novo Porto, Torbel e Estepe serem diferentes, eles têm muito mais semelhanças entre eles do que com os reinos vizinhos. Todas as cidades são governadas por oligarcas que controlam desde os impostos até as condenações pelos crimes mais comuns. As cidades permitem e fazem uso de escravos e convivem com a seca em boa parte de seu território. Um rígido sistema de castas engessa a mobilidade social que é aceita como natural pelo aldeão comum.

O cidadão de uma Cidade-Estado vai se referir a ele mesmo pelo gentílico de sua cidade natal: enderiano, quizano, piense, novoportenho, torbelino ou estepano.

### Características comuns nas Cidades-Estado:

**Bravo piense {2}**: Pino é a mais belicosa entre todas as Cidades-Estado. Seus habitantes têm o militarismo inserido em sua cultura. Você recebe +2 colunas em testes de Operações de Cerco e +1 em todos os ataques que realiza com uma arma em que é treinado (possui pontos no grupo de armas para utilizá-la).

**Carpintaria torbelina {1}**: Técnicas de construção de navios e como trabalhar com madeira são tratadas nas ruas e tavernas em Torbel. Por isso você soma 2 colunas em qualquer teste de Carpintaria que realize. Você também soma 2 colunas em testes de Arte (Desenhos) para representar embarcações.

**Enderiano abastado {2}**: Ender vive um momento de muita prosperidade, o que lhe confere ¼ a mais de dinheiro inicial. Além disso você tem abrigo em Ender, caso precise.

**Estrangeirismos novoportenhos {1}**: Novo Porto é um dos locais de Tagmar que sofre mais influência das Ilhas Independentes e dos marinheiros que por lá se aventuram. Os idiomas exóticos que circulam pela cidade aguçam seu talento para compreender sotaques, lhe conferindo +4 colunas em testes de idiomas para compreender uma conversa.

**Mercador quizano {1}**: Mesmo se for um servo, você aprendeu com seus conterrâneos o trato para o comércio e o talento no artesanato e recebe +2 colunas de resolução em qualquer teste de negociação e tarefas de Trabalhos Manuais que não lidem com armaduras.

**Revoltoso estepano {1}**: Você cresceu sob a opressão da oligarquia de Estepe e aprendeu a se virar, mesmo que eventualmente com pessoas bastante suspeitas. Acrescente 1 coluna em qualquer teste de ações furtivas que realizar.

## Conti

Conti possui diferenças marcantes entre seus habitantes do norte e do sul. Em Muli e no resto das terras do norte do reino, o contês típico é oportunista e inescrupuloso. Ao sul das Montanhas de Virena, o contês típico é supersticioso e contemplativo. A fé na deusa Ganis é o que une essas duas faces tão diferentes do povo contês.

Melgundi é uma das maiores formações florestais de todo o continente. Existem comunidades de elfos florestais estabelecidas há muito tempo na região que possuem características próprias.

### Características comuns nos contêses:

**Homem do mar {1}**: A tradição oral contêsa de marinagem está espalhada por todo o continente. Você aprendeu muito sobre ela e recebe +2 colunas em testes de Náutica e Sabedoria de Águas.

**Malandragem Mulina {1}**: Dois terços dos habitantes de Conti vivem em Muli, uma cidade populosa e repleta de tavernas e homens do mar. A experiência do contês mulino lhe confere +1 coluna em testes de jogatina, enganação e furtar objetos.

**Mateiro {1}**: A floresta prepondera no sul de Conti, mesmo fora dos limites de Melgundi. Você recebe +2 colunas de resolução em testes de navegação e sobrevivência quando estiver em florestas naturais.

**Mesquinho {-1}**: Honra não é sua prioridade e você trocaria seu irmão por um barril de vinho, se isso fosse lhe trazer lucro. Você recebe -1 grau em testes de primeira impressão (modificador estabelecido de cultura) sempre que um interlocutor perceber ou conhecer seu temperamento, exceto se ele também for mesquinho.



## Dantsem

Dantsem é um reino com uma grande mistura incomum de raças e povos. A guerra com Verrogar já dura cinco anos, e os habitantes desta terra já sentem os trágicos efeitos do cerco.

### Características comuns nos dantsenianos:

**Cavaleiro de criaturas {1}**: Montar criaturas estranhas é o que você faz de melhor, recebendo +4 colunas em todos os testes de Montar Animais para montar em criaturas místicas ou monstros.

**Desapropriado {-1}**: Você cresceu nas terras que hoje estão ocupadas por Verrogar. Sua família está na miséria ou morta e você não tem um lar para retornar. Você odeia Verrogar como um povo (embora possa apreciar alguns indivíduos) e isso fica evidente em qualquer interação social. Você recebe 1 grau de penalidade (modificador estabelecido de cultura) em testes de primeira impressão contra verrogaris.

**Mestre das feras {1}**: O exército dantseniano se obriga a utilizar um grande número de feras em suas fileiras. Você passou um bom tempo em contato com o treinamento destas criaturas, e por isso recebe +4 colunas em testes de Lidar com Animais.

**Multicultural {1}**: Devido à grande variedade de pessoas presentes no reino você se acostumou a lidar com indivíduos de diferentes raças e nacionalidades. Você recebe +2 colunas em testes de etiqueta.

**Treinamento precário {-1}**: Até o início da guerra, há cinco anos, Dantsem não possuía academias de combate bem estruturadas. O treinamento com armas era realizado de forma precária em academias simples ou por mestres independentes. Seu treinamento foi deficitário e por isso você tem 1 ponto a menos em técnicas de combate.

## Eredra

Eredra é um reino basicamente agrícola, mas a presença Volin está aos poucos alterando o temperamento típico do povo, que passa de pacífico e conformista para cada vez mais interessado nos espetáculos sangrentos vistos nas arenas, estrelado por gladiadores e monstros. O povo de Eredra também possui muita fé e superstição.

### Características comuns nos eredris:

**Experiente em apostas {1}**: Os Volins praticamente obrigaram os eredris a assistirem os jogos das arenas assim que tomaram o reino. No entanto, alguns cidadãos mais jovens até gostam e muito até mesmo tem sangue Volim. Você cresceu ouvindo e assistindo as lutas e por isso sabe melhor como identificar um bom gladiador ou um monstro em bom estado. Você recebe +4 colunas em testes de jogatina para apostar em arenas. Você recebe +2 colunas em tarefas ligadas a identificar um lutador ou criatura prejudicado por qualquer razão.

**Ligado a terra {1}**: Você foi criado nos férteis campos de Eredra e aprendeu com seus compatriotas o trato com os animais e a terra. Você faz qualquer teste de agricultura com +4 colunas. Você também soma 2 colunas em tarefas de Lidar com Animais que tem o propósito de trabalhar com animais domésticos.

**Povo de fé {1}**: Você recebe +4 colunas em testes de Religião, exceto se for uma tarefa vinculada a conhecimento sobre demônios.

**Rebelde {1}**: Você compõe a rede de informantes que reúne forças para expulsar os volins de Eredra. A experiência adquirida no contato com seus companheiros lhe confere +2 colunas em testes de enganação e códigos.

**Supersticioso {-1}**: Você é supersticioso demais e possui inúmeras simpatias para “afastar a maldição divina”. Pense em pelo menos cinco ações que você não realiza para evitar a fúria de Sevides, Quiris, Liris, Lena ou Ganis e ponha elas em prática diariamente. Alguns exemplos são: não pisar em raízes; jamais esquecer de regar uma planta pela manhã; não deixar um dia sequer de cuidar da própria aparência e higiene; se estiver cozinhando, dedicar-se inteiramente a tarefa; não desperdiçar comida; nunca deixar um estranho cuidar de suas mudas; sempre carregar e cuidar uma muda de uma planta nascida em sua terra natal.

## Filanti

O povo de Filanti é muito parecido fisicamente com o povo de Azanti, seu protetorado. Homens e mulheres são mais altos do que a média tagmariana e possuem cabelos loiros ou ruivos e olhos claros. O filantiano tem um temperamento frio, mas cortês. No entanto, eles temem a magia arcana como poucos outros povos e por isso abominam os magos.



### Características comuns nos filantianos:

**Formalidade filantiana {1}**: O filantiano é muito formal quando lida com hierarquias diferentes. Existem muitas famílias nobres no reino e até os plebeus aprendem noções de como se comportarem frente à nobreza. Você recebe +2 colunas em testes de etiqueta. O bônus deve ser de +4 se o objetivo do teste foi identificar a heráldica da nobreza.

**Histórias de Gironde {1}**: A Floresta de Gironde é cercada de mistérios. Você cresceu ouvindo os boatos de lenhadores e aventureiros que disseram ter se aventurado floresta adentro e se deparado com criaturas estranhas. Devido a isso, você recebe +2 colunas em testes de carpintaria e sabedoria apenas quando o objetivo for identificar madeira ou criaturas.

**Simpatias contra magias {2}**: Assim como em Azanti, Filanti tem uma cultura popular de receio e repúdio contra a magia arcana. Por essa razão, eles possuem inúmeras simpatias que fazem para afastar os perigos que “a bruxaria” é capaz de fazer com o corpo e com a mente. Você realiza rituais não mágicos estranhos para afastar os perigos místicos. Embora os magos e bardos zoem de seus costumes, alguma coisa deve estar correta, porque você tem +1 ponto em RM.

É comum o filantiano apresentar a característica **Grande Estatura**.

## Levânia

O povo *leva* está acostumado com a vida nos desertos arenosos de seu reino. Formado principalmente por humanos, o povo sofre com disputas internas pelo poder e com diferenças marcantes de ideologia entre os governantes das três maiores tribos: os Brual de Ingru, os Blirga de Sika e os Moncúria de Sadom.

A Levânia foi a origem do clã cujo nome depois tornou-se sinônimo de demonista: os Bankdis.

### Características comuns nos levas:

**Artesão Brual {1}**: Você herdou a destreza e o talento tradicional do clã Brual para a arte e adiciona +2 colunas em todos os testes de Trabalhos Manuais e Arte (Artes Visuais).

**Beduíno {1}**: Os levas são criados sobre as areias do deserto. Você aprendeu a procurar comida sobre a areia seca e a se proteger do calor escaldante durante o dia e do frio mortal durante a noite, recebendo +4 em testes de sobrevivência no deserto.

**Justiça implacável {1}**: O leva é severo na condenação de transgressores. Esse costume é passado para grande parte da população, que está acostumada a presenciar diversos métodos de fazer um bandido confessar seus pecados. Você testa Extrair Informação com +4 colunas.

**Mácula Bankdi {-1}**: Você carrega traços do povo maldito dos Bankdis, seja na forma de falar, nas características físicas ou no seu nome. Os levas percebem os detalhes facilmente isso lhe concede -1 grau em testes de primeira impressão (modificador estabelecido de cultura). Fora da Levânia a penalidade é a mesma, mas você dificilmente será reconhecido. No entanto, como para os que não são da Levânia o nome Bankdi não representa o nome de um clã, mas uma tradição, você provavelmente será condenado a morte se reconhecido...

## Ludgrim

Ludgrim concentra a maior população de meio-elfos do continente. O ludgriano típico é o povo mais tolerante quanto a raças ou profissões entre todos os outros povos civilizados de Tagmar. O rei de Ludgrim, Darniar, é um meio-elfo carismático e com talento ímpar para a diplomacia.

### Características comuns nos ludgrianos:

**Bilíngue {1}**: A convivência entre elfos e humanos passou o conhecimento dos idiomas gerações a frente. Seus idiomas nativos iniciais, além do Malês Meridional, são o Lud e o Élfico.

**Mateiro {1}**: Ludgrim é coberto de florestas altas. Você recebe +2 colunas de resolução em testes de navegação e sobrevivência quando estiver em florestas naturais.

**Sempre alerta {1}**: A história de Ludgrim ensinou seus habitantes a manter um olho aberto e o outro também. Você recebe +2 em testes de Usar os Sentidos e navegação.

**Tolerância {1}**: Ensinados desde cedo a darem valor às individualidades sem olhar para a raça, os ludgrianos são um povo muito tolerante. Você segue os mesmos ensinamentos e recebe +4 colunas em testes de empatia.



## Luna

Luna era um reino de um povo alegre e ativo, com uma cultura artística reconhecida em todo o continente. Com a chegada da peste, grande parte do povo fugiu ou se isolou em comunidades afastadas. Mesmo vivendo sob a tragédia, o lunense típico é receptivo e alegre.

### Características comuns nos lunenses:

**Artista lunense {2}:** Você herdou o talento artístico de seus compatriotas e recebe +2 colunas em qualquer teste de Arte. O bônus se aplica também para Acrobacia e Malabarismo quando você reproduz ações artísticas já ensaiadas.

**Assolado pela peste {-1}:** A peste de Luna varreu meio reino. Mesmo alguns não afetados sofreram com a disseminação de pragas e com a falta de alimentos. Você tem a saúde debilitada e possui -1 em RF.

**Medicina lunense {1}:** A medicina em Luna se viu obrigada a avançar rapidamente para tratar das chagas deixadas nos sobreviventes. Você realiza todas os testes de Medicina (Cura) com +4 colunas.

**Sob a lâmina da Navalha {1}:** Os anões são os principais exploradores de minas na hostil Cordilheira da Navalha, mas não são os únicos. Você cresceu sobre os ensinamentos de mineradores experientes e recebe +2 colunas de resolução em testes de Trabalhos em Metais e Sobrevivência nas montanhas.

## Marana

O maranense típico é gentil e acolhedor. As doutrinas de Selimon e Palier são as predominantes no reino, embora nos últimos 4 anos, desde que o atual governo assumiu, tenha se percebido uma rápida militarização, com consequente aumento de influência das doutrinas dos deuses da guerra.

Não há outro reino em Tagmar no qual existam mais pequeninos ou que sua influência seja tão sentida na cultura popular da nação.

### Características comuns nos maranenses:

**Culinária pequenina {1}:** A culinária dos pequeninos se espalhou por todo o reino e hoje se confunde com as tradicionais comidas maranenses. Você absorveu essa tradição e recebe +2 em tarefas de culinária. Além disso, você soma 4 colunas em testes de primeira impressão contra todos que provarem de sua comida (modificador de situação de ação).

**Desiludido {-1}:** Você foi criado em meio ao apogeu maranense. Quando jovem você viu estradas serem construídas, filósofos palestrando em praças e jovens contemplando a natureza. Mas tudo mudou desde que Augusto Zeneri VI, “o Tirano” assumiu o trono. Ver os jovens empunhar armas, os filósofos serem caçados e os impostos serem todos gastos com armas e armaduras lhe provocam confusão e dão desgosto, concedendo -2 colunas em qualquer teste de liderança e sabedoria.

**Educação refinada {1}:** Por décadas o reino de Marana viveu seu apogeu em termos de cultura e desenvolvimento, chegando a ser comparada a magnífica cidade de Saravossa. Você usufruiu dessa cultura e recebe +1 coluna em testes do subgrupo conhecimento.

**Retórica maranense {1}:** A tradição de Selimon ensinou os maranenses a serem pacientes e contemplativos, tornando a retórica e a diplomacia parte da cultura da nação. Some 2 colunas em todos os testes de Persuasão e nas tarefas de Liderança que exercem sua eloquência.

## Plana


O planense típico é devoto de Cambu, deus do comércio e da diplomacia. O comércio faz parte do cotidiano de todo planense que, seja qual for a raça, aprende os princípios básicos de uma r comercial.

### Características comuns nos planenses:

**Comerciante nato {1}:** Viver em plana é um aprendizado sobre comércio. Você aproveitou cada ensinamento que escutou e por isso recebe +4 colunas em testes de negociação.

**Defensor representante {1}:** Você foi criado por um defensor representante, uma pessoa contratada para defender alguém de uma acusação frente a justiça. Ouvir suas histórias e presenciar suas defesas lhe ensinou a como convencer as pessoas, concedendo-lhe +4 colunas em persuasão.

**Negociante sem fronteiras {2}:** Você viajou com caravanas para muito reinos diferentes e aprendeu a se comunicar com muitas pessoas. Inicialmente você já conhece 4 idiomas humanos diferentes, além do Malês.



**Trapaceiro {1}:** Nem todo comerciante de plana é bem-intencionado. Você aprendeu muito com esses trapaceiros e recebe +4 colunas em testes de Enganação.

## Portis

O humano portiano típico não teme a magia. Pelo contrário, eles a veneram. Os magos são considerados seres superiores em Portis e o misticismo é mais disseminado nestas terras do que em qualquer outra no continente. Mesmo aqueles incapazes de manipular o karma - a grande maioria da população - tem noções de misticismo e repete rituais supersticiosos a fim de “fortalecer sua aura”.

### Características comuns nos portianos:

**Conhecimento histórico {1}:** Embora Portis como um reino seja relativamente novo, a cidade de Runa é ancestral. Existem muitos artefatos de segundo ciclo perdidos pelo território portiano e existem igualmente muitos pesquisadores tentando descobrir suas antigas funções e rituais. Você conviveu com eles e testa Sabedoria (runa) com +4 colunas.

**Magia runense {1}:** Runa é a capital humana da magia. Por muito tempo uma cidade-estado, a capital portiana espalhou sua cultura por centenas de quilômetros e até hoje sua tradição mágica é sentida em todo o território de Portis. Você tem forte influência dessa cultura e testa misticismo e sensibilidade com +2 colunas.

**Supervaloriza magos {-1}:** Ser criado em um reino em que os magos são considerados entidades acima de reis mortais o tornou mais sujeito a manipulação destes indivíduos. Você sempre acredita na palavra e na autoridade de um mago se não tiver um bom motivo para desconfiar (critério do mestre). Além disso, todos os testes de empatia com objetivo de detectar intenções ou perceber mentiras realizados contra alguém que você acredita ser um mago recebem 4 colunas de penalidade.

**Tradição portiana {2}:** Apenas uma minoria pode manipular a magia em Portis. No entanto, todos sabem o que ela significa e respeitam, admiram e temem aqueles que são capazes de dominá-la. Você faz qualquer teste que envolva tarefas para reconhecimento de magias, compreensão de textos antigos ou reconhecimento de lendas arcanas com +2 colunas. Além disso, você sempre tem a chance de 1 em 1d20 de encontrar um pergaminho com uma magia perdida aleatória (critério do mestre) quando pesquisa em uma biblioteca abandonada.

## Porto Livre

Não existe uma fisionomia típica para o portolivreense, pois sua população é originada de cidadãos exilados de todo o mundo conhecido. No entanto, é possível afirmar com segurança que o povo de lá, de forma geral, prefere os atalhos da vida ao árduo caminho da recompensa pelo próprio trabalho. Assim, Porto Livre é o lar dos piratas e dos bandoleiros, os primeiros protegidos pelos recifes de Gandara e do Tubarão e os segundos pela quase intransponível Cordilheira da Navalha.

### Características comuns nos portolivreenses:

**Bandagem no sangue {1}:** Aqui em Porto Livre algumas técnicas são aprendidas na rua. Você recebe +2 em testes de Furtar Objetos e Destrancar Fechaduras.

**Boêmia bandida{1}:** O sonho de todo pirata é viver com brigas, bebida, comida, luxúria e moedas sobrando. Você tem essa filosofia e se esforça desde jovem para alcançá-la. Some 2 colunas em todos os testes de jogatina e +1 nos testes quando utiliza o grupo de armas combate desarmado.

**Pirataria {1}:** Você aprendeu o básico para se virar em um navio. Você até mesmo aprendeu a nadar! Some 2 colunas de resolução em testes de natação e náutica.

**Procurado {-2}:** Não importa se você realmente admite que cometeu um crime, o fato é que você é procurado em todos os reinos de Tagmar. Um retrato falado seu estampa as tavernas de todas as cidades portuárias dos reinos e há uma recompensa estimulante pela sua cabeça. Quem paga pela recompensa é um ou um grupo de vários governos.

Também é comum em Porto Livre a característica **Inimigo**

## Verrogar

O verrogari típico é extrovertido, fala alto e com orgulho em seu tom de voz. A nação verrogari está em guerra com Dantsem e há pelo menos mais um punhado de reinos com os quais as relações não são nada amistosas. O verrogari típico apoia essa situação, pois acredita que sua nação foi criada para dominar todas as outras.

### Características comuns nos verrogari:



**Mentalidade de soldado {1}**: A disciplina é a essência de um exército poderoso. Você foi instruído desde jovem a entender que um soldado obedece a ordens sem questionamento. Isso lhe concede -2 colunas em testes de Liderança. Você também precisa ser bem-sucedido em um teste difícil de carisma se desejar reunir coragem para questionar ou contrariar publicamente uma autoridade ou superior.

**Preparo para servir {1}**: Não é apenas o serviço militar que faz do verrogari um bom soldado. Muitos jovens percebem que nenhuma outra carreira concede tanto prestígio em Verrogar como a carreira militar e se preparam desde cedo para os duríssimos testes das academias. Tendo ou não tornando-se um homem de armas, você exercitou o corpo por muito tempo e soma 2 colunas de resolução em todos os testes de corrida e aplicar esforço.

**Tradição belicosa {1}**: A guerra sempre é a pauta de discussões em tavernas, mesmo nas cidades mais afastadas do fronte, perdidas no enorme reino verrogari. Você ouvia esses assuntos com atenção e testa operações de cerco com +4 colunas de resolução.

**Treinamento militar {2}**: Verrogar possui um dos exércitos mais bem treinados do continente. Muitos jovens são convocados a servir e passam grande parte de sua infância e juventude praticando o uso de armas. Alguns até morrem durante o aprendizado rigoroso. Você passou por isso e possui 1 ponto a mais em técnicas de combate.

## 5.4 Caracterizações de Personalidade

A personalidade de um personagem é definida por comportamentos complexos que tem influência de sua vida pregressa, de sua índole e de sua saúde física e mental. A seguir são apresentadas diversas listas de caracterizações que ajudam o jogador a definir a personalidade do personagem em termos de regras. Observe que algumas delas são autoimpostas. Isso significa que é o próprio personagem que decide segui-la ou não. O mestre deve ficar atento em jogadores que decidem ignorar oportunamente uma característica de personalidade e penalizá-los em pontos de experiência. Ocasionalmente, mesmo com o jogador desejando contrariar o desejo de seu personagem, o mestre pode exigir um teste difícil de carisma para que o personagem consiga superar o anseio oriundo de uma caracterização de personalidade.

Não existem caracterizações de personalidade iniciais e as características abaixo são adquiridas ou superadas durante uma aventura. No entanto, observe que tanto adquirir quanto superar uma característica não ocorre de uma hora para outra e pode exigir várias sessões de jogo.

Caracterizações de personalidade	-4	-3	-2	-1	1	2	3
Atenção	-	-	-	Distraído	Vigilante	-	-
Auto-representação	-	-	-	Fanfarrão	Modesto	-	-
Código de conduta	Vida pela honra	Penitente	Honrado	Palavra de valor	-	-	-
Coragem	-	Covardia 3	Covardia 2	Covardia 1	Bravura 1	Bravura 2	Bravura 3
Fobia	-	Fobia comum	Fobia ocasional	Fobia incomum	-	-	-
Humor	-	-	Ranzinza	Mal-humorado	Bem-humorado	Contagante	-
Mentalidade	-	-	-	Inconstante	Persistente	-	-
Noção	-	-	-	Imprudência	Bom senso	-	-
Ódio	-	-	Incomum ou grupo pequeno	Comum ou grupo grande	-	-	-
Perfeccionista	Insuportável	Exigente	Chato	Seletivo	Requintado	-	-
Temperamento	-	Esquentado	Coração mole	-	-	Coração de pedra	Frieza lógica
Visão de mundo	-	Pessimista	-	-	Otimista	-	-
Compulsão	-	-	Alcoólatra	-	-	-	-
	-	-	Arrogante	-	-	-	-
	-	-	Cleptomaniaco	-	-	-	-
	-	-	-	Ganancioso	-	-	-
	-	-	-	Guloso	-	-	-
	-	-	-	Mentiroso	-	-	-
	-	-	Mitomaniaco	-	-	-	-
	-	-	-	Preguiçoso	-	-	-
Outras caracterizações	-	-	Crédulo	-	-	-	-
	-	-	Curioso	-	-	-	-
	-	-	Fanático	-	-	-	-
	-	-	Galanteador	-	-	-	-
	-	-	-	Impaciente	-	-	-
	-	-	-	Maluco	-	-	-



## Atenção {-1 ou 1}

Representa os extremos de personagens que não possuem o nível de atenção compatível com seu valor em Percepção. Ela varia entre o Distraído e o Vigilante.

O Distraído devaneia e costuma acabar em situações inesperadas. Pelo menos uma vez por aventura, em um momento escolhido pelo Mestre, o personagem falha automaticamente em um teste de Usar os Sentidos que seja de algo importante, mas que não ponha sua vida em risco. Ele também recebe -1 coluna em todos os testes de habilidades cuja Percepção é o atributo base. Já o Vigilante é atento e recebe +2 colunas de resolução em qualquer teste de habilidade cuja percepção é o atributo base.

## Auto representação {-1 ou 1}

Esta característica representa como o personagem expõe suas competências e realizações para outras pessoas. O fanfarrão é capaz de chamar a atenção facilmente, mas logo acaba deparando-se com desafios difíceis de superar. O modesto aparece pouco e é facilmente esquecido quando, mas desperta interesse uma vez que demonstra habilidade.

O Fanfarrão {-1} está sempre a contar vantagens sobre seus feitos. Normalmente exagera ou conta uma mentira. Isto com frequência o coloca em situações difíceis onde é desafiado a provar suas façanhas. Com frequência desperta inveja ou antipatia. Quando desafiado, normalmente não recusará o desafio, mas caso a derrota seja óbvia tentará arranjar alguma desculpa convincente. O personagem testa persuasão com -4 colunas de resolução quando tenta convencer alguém que o conheça sobre uma de suas façanhas.

A Modéstia {1}, ao contrário da fanfarronice, impede o personagem de tecer elogios sobre suas próprias competências e realizações. Isso normalmente lhe traz algumas desvantagens, como ser preterido quando comparado com aqueles que sabem expor suas qualidades. No entanto, o personagem modesto recebe +4 colunas em testes de impressão quando tiver a chance de surpreender alguém com alguma habilidade qualquer em que tenha se apresentado como menos competente do que de fato o é. Além disso, pessoas que conhecem o personagem tendem a elogiá-lo e a recomendá-lo positivamente naquilo em que ele for bom, uma vez que sabem que ele não faria isso por si só. Essa recomendação também concede um bônus de +4 colunas em testes de impressão.

## Coragem {-3 a 3}

Esta caracterização representa o quanto o personagem é suscetível a medos. Enquanto a caracterização negativa Fobia representa um medo de uma ou muitas coisas, a caracterização positiva Bravura representa a resistência ao abalo da moral. A covardia é um tipo de caracterização negativa que aumenta a dificuldade para o personagem resistir ao medo.

Com Bravura, o personagem é audacioso e não se assusta com facilidade. Quanto mais alto o nível da caracterização, mais difícil será para ele fracassar em testes de resistência contra medo. Com o gasto de 1 ponto, todos os testes de resistência contra o medo recebem +1 em sua Força de Defesa ou +3 colunas de resolução. Com o gasto de 2 pontos, todos os testes de resistência contra o medo recebem +3 em sua Força de Defesa ou +6 colunas de resolução. Com o gasto de 3 pontos de caracterização, o jogador pode optar por ter sucesso automático em um teste de resistência contra o medo 1 vez por sessão de jogo. Além disso, todos os testes são realizados com +3 em Força de Defesa ou +6 colunas de Resolução, como o nível 2.

A Covardia faz com que o personagem sempre tema pela vida e se esforce para evitar qualquer situação de perigo. Com o nível 1, o personagem recebe 3 pontos de penalidade na Força de Defesa de qualquer teste de resistência contra o medo. Com o nível 2, o mestre pode decidir que o personagem fracassa automaticamente em um teste de resistência contra o medo até uma vez por sessão de jogo. Com o nível 3, o personagem sempre fracassa automaticamente em testes de resistência contra o medo.

## Humor {-2 a 2}

O Ranzinza está sempre de cara amarrada e reclamando de alguma coisa. Dificilmente um ranzinza esboça um sorriso ou acha graça em qualquer coisa que normalmente seria classificado como divertido. Todos os testes dos subgrupos subterfúgio ou influência que busquem divertir são realizados com um nível de dificuldade a mais. Além disso, há uma penalidade de -4 colunas em testes de primeira impressão (modificador de situação) porque sua presença sozinha já é capaz de estragar uma boa piada. Qualquer tentativa de fazer outras pessoas rirem ou se animarem em uma cena sofre -2 coluna de penalidade enquanto o ranzinza estiver presente.



O Mal-humorado reclama de tudo e raramente é capaz de ser engraçado, mesmo quando conta uma boa piada. Todos os testes dos subgrupos subterfúgio ou influência que busquem divertir são realizados com um nível de dificuldade a mais.

O Bem-humorado está sempre disposto a ouvir e tem muita facilidade para tirar sorrisos daqueles à sua volta. Todos os testes que busquem divertir são realizados com +4 colunas de resolução.

O Contagiante emana uma aura de alegria. Além dos benefícios de bem-humorado, o Contagiante estende seu bônus para outras pessoas ao seu redor que tentam contar piadas ou divertir de qualquer forma. Ele também pode usufruir do bônus quando testa com o objetivo de distrair através de descontração.

## **Mentalidade {-1 ou 1}**

A mentalidade é a forma como o personagem encara os desafios. Além do normal, ela pode variar entre o Vacilante, que é aquele que tem dificuldades de insistir em uma tarefa na qual já não tenha conseguido e, por isso, as dificuldades para tentar de novo as tarefas em que tenha falhado são aumentadas em 3 níveis de dificuldade por nova tentativa; e o Persistente, que é o personagem com uma grande capacidade de insistir mesmo quando frustrado. As dificuldades para ele tentar de novo as tarefas em que tenha falhado aumentam em apenas 1 nível de dificuldade por nova tentativa.

## **Noção {-1 ou 1}**

Esta característica representa o quanto o personagem é propenso a realizar ações imprudentes ou estúpidas.

Bom senso {1} permite ao mestre solicitar um teste rotineiro de intelecto quando acreditar que o jogador está interpretando de forma incoerente seu personagem ou arriscando a si e/ou o resto do grupo com ações imprudentes ou desnecessárias. Com um sucesso, o mestre pode advertir o Jogador sobre as ações de seu personagem e as possíveis consequências ruins que elas podem trazer. Se o Jogador resolver persistir no curso de ação... Bem, o personagem é dele. Essa caracterização não é nenhum tipo de oráculo ou um antídoto para todos os problemas.

Imprudência {1} permite ao mestre tomar o controle do personagem do jogador em uma ação a cada sessão de jogo. O mestre deverá realizar uma ação impulsiva em um momento em que o jogador pudesse desejar pensar nas consequências.

## **Temperamento {-3 a 3}**

O temperamento mostra o quanto que o personagem é capaz de manter a calma em situações de tensão e agir com a razão em vez da emoção. Em resumo, quanto mais à direita na escala Esquentado → Frieza lógica mais no controle de suas ações o personagem estará quanto submetido a situações de estresse psicológico. Observe que temperamentos mais emotivos são considerados fraquezas para muitos povos de Tagmar, geralmente implicando em uma penalidade de -1 grau na escala de impressão.


O Esquentado {-3} é muito propenso a ceder a provocações. Ele deve ser bem sucedido em um teste difícil de intelecto para não reagir quando for desafiado ou insultado. Se for bem sucedido no teste, o personagem não irá perder o controle novamente para a mesma pessoa ou grupos de pessoas neste dia. Observe que uma reação de cabeça quente tende a ser direta e sem muita estratégia. Para satisfazer sua ira momentânea o personagem deve reagir com a mesma intensidade com a que foi provocado. Povos que prezam pela estratégia, que são basicamente todos os reinos que têm forte cultura no culto a Crizagom ou Blator, consideram esta característica uma grande desvantagem.

O Coração mole {-2} não suporta ver ninguém sofrer, nem mesmo seus inimigos. Ele jamais aceitará torturas ou agressões gratuitas e sempre estará disposto a oferecer a ajuda se isto não for lhe trazer prejuízo imediato. Culturas belicosas, especialmente aquelas com forte presença das doutrinas de Crezir, repudiam indivíduos de coração mole. Por outro lado, sacerdotes de Lena e Selimon tendem a vê-los com bons olhos.

Um Coração de pedra {2} não se comove com o sofrimento alheio. Tais indivíduos geralmente são cruéis, embora às vezes eles simplesmente não se importam ou não são capazes de demonstrar sentimentos. Esta característica é positiva porque concede +4 colunas de resolução e em testes de resistência que envolva provocações ou seja uma tentativa de tirar vantagem de suas emoções de qualquer forma (como sedução).

A Frieza lógica {3} é uma característica rara de conseguir separar as informações dos fatores emocionais que as acompanham. Assim, o personagem é capaz de tomar atitudes baseadas apenas na razão sem a necessidade de testes. Diferente de coração de pedra, o personagem com frieza lógica é capaz de demonstrar sentimentos. A diferença é que ele tem total controle sobre eles.





Em alguns exemplos extremos o personagem seria capaz de fazer coisas como: Escolher qual vida é mais importante dentre seus critérios; Amputar um membro sem hesitar se esta for sua única saída; Entregar um amigo que tenha cometido um delito; etc.

Um benefício adicional é que o personagem é capaz de testar enganação, jogatina ou persuasão com +4 colunas de resolução sempre que blefa ou tenta resistir a intimidação, além dos benefícios de coração de pedra.

### **Visão de Mundo {-3 ou 1}**

Uma caracterização que reflete como o personagem encara o mundo a sua volta. Para que a visão de mundo fuja do normal é preciso que o jogador apresente alguma razão no histórico do personagem. Geralmente alguns acontecimentos afetam de forma positiva ou negativa a vida de um indivíduo, fazendo-o otimista ou pessimista.

• O Otimista {1} encara a vida de forma muito positiva. Ele consegue ver um lado bom em tudo e todos e por isso recebe +4 colunas em testes de primeira impressão enquanto se mantiver otimista (modificador de situação). Além disso, uma vez por sessão de jogo, o Jogador do otimista poderá conceder a qualquer teste de habilidade, de qualquer personagem presente na cena em que o otimista está, um modificador de +1 coluna de resolução.

Já o Pessimista {-3} encara a vida de forma muito negativa. Ele sempre vê um lado ruim em tudo e em todos. Seu pensamento negativo faz com que duvide de si mesmo e dos outros e isso traz empecilhos para a sua vida:

- Uma vez por aventura, em uma situação complicada, o personagem poderá perder uma ação (a critério do Mestre) por não acreditar que pode realizá-la.
- O personagem recebe -4 colunas de penalidade em todos os testes de Liderança.
- O personagem recebe -2 de penalidade adicional em qualquer teste de habilidade que já tenha falhado ou visto um companheiro falhar pelo menos uma vez.

### **Fobia {-3 a -1}**

Um personagem com Fobia {-1 a -3} sofre de um medo terrível de uma ou mais coisas, sentimentos ou situações. Pode ser medo de espaços fechados, espaços abertos, aranhas, mortos, magia ou qualquer outra coisa. É possível ser corajoso e possuir fobias, uma vez que esta caracterização pode ter origem em traumas ou danos psicológicos.

Quando entrar em contato com o objeto de seu medo o personagem deverá fazer um teste médio de Carisma. O resultado permanece até que ele se afaste para algum local em que se considere seguro de seu medo. Um sucesso significa que ele conseguiu controlar o medo temporariamente. Mesmo assim receberá um ajuste de -3 para todas as suas ações enquanto estiver em contato com a fonte de seu medo. Uma falha fará o personagem entrar em pânico e tentar fugir da causa do medo o mais rápido que conseguir. Caso não seja possível, ele tentará atacar a fonte de seu medo a fim de liquidá-la.

Mesmo após livra-se do que lhe causa medo, o personagem precisará de cerca de 5 minutos para se acalmar. Durante esse tempo ele irá receber um ajuste de -1 para todas as ações.

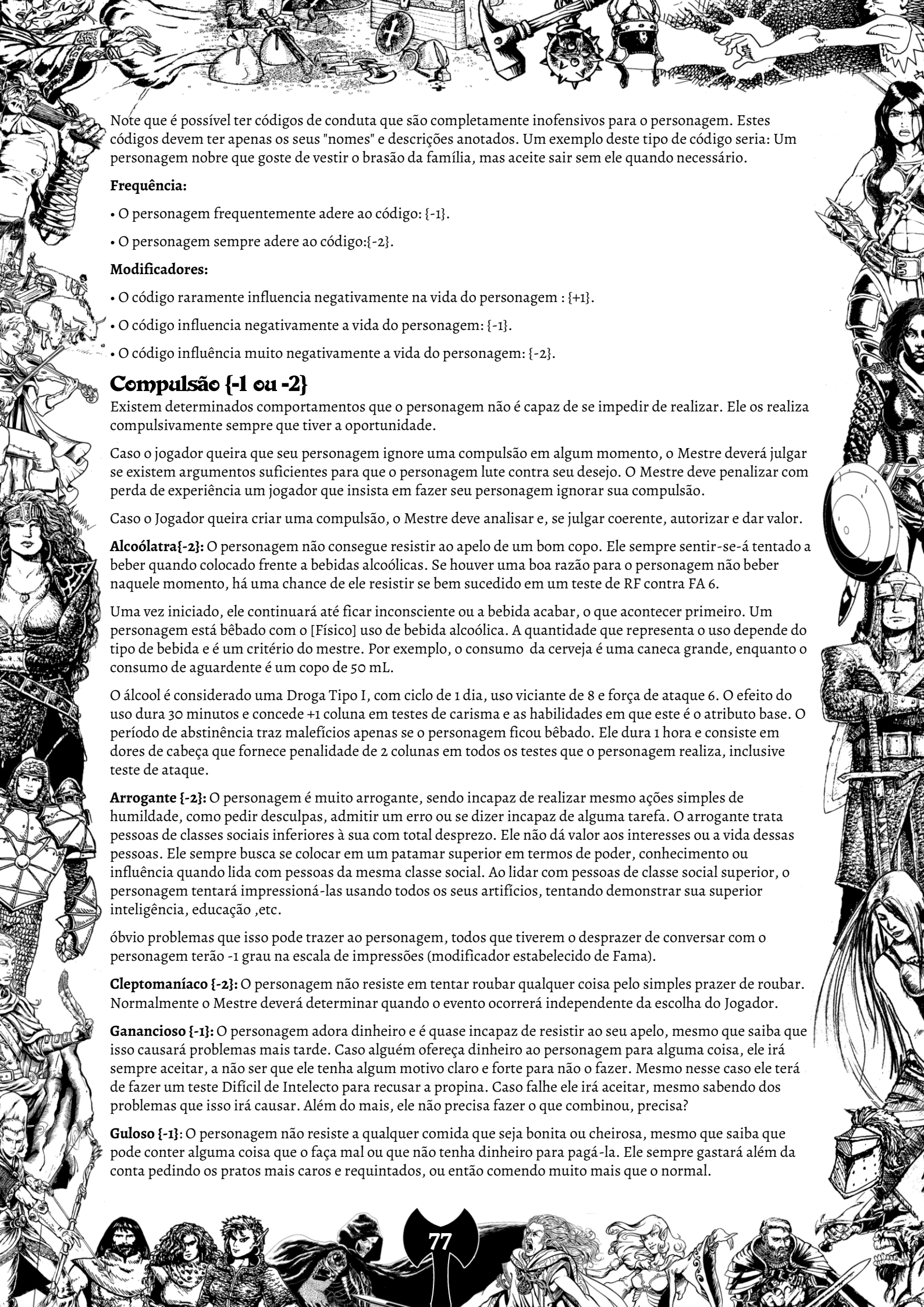
O valor desta caracterização depende de quão frequente a fobia do personagem aparece na aventura. Obviamente essa frequência depende dos estilos de campanha que o grupo enfrenta. Assim se o comum é o grupo explorar as terras selvagens e a fobia for ter medo de espaços fechados ela não valerá muito. Por outro lado, se as campanhas envolvem explorar as cavernas perdidas do reino de Blur ela pode valer muito mais.

- Aparece 1 vez por sessão: {-3}.
- Aparece a cada 2 sessões: {-2}.
- Aparece a cada 4 sessões: {-1}.

### **Código de Conduta {-4 a 0}**

O personagem tem uma forma de comportamento que sempre ou na maioria das vezes segue ou tenta seguir de forma consciente e por vontade própria.

O valor desta caracterização depende de dois fatores: O quão fortemente o personagem irá aderir ao seu código de conduta e de quanto isso irá influenciar a sua interação com o mundo em geral. O Jogador deve descrever para o Mestre o código de seu personagem e o quão rigidamente ele o segue. A seguir o Mestre deve decidir, de acordo com a descrição do Jogador, qual a importância do código na vida do personagem.



Note que é possível ter códigos de conduta que são completamente inofensivos para o personagem. Estes códigos devem ter apenas os seus "nomes" e descrições anotados. Um exemplo deste tipo de código seria: Um personagem nobre que goste de vestir o brasão da família, mas aceite sair sem ele quando necessário.

#### **Frequência:**

- O personagem frequentemente adere ao código: {-1}.
- O personagem sempre adere ao código: {-2}.

#### **Modificadores:**

- O código raramente influencia negativamente na vida do personagem : {+1}.
- O código influencia negativamente a vida do personagem: {-1}.
- O código influência muito negativamente a vida do personagem: {-2}.

### **Compulsão {-1 ou -2}**

Existem determinados comportamentos que o personagem não é capaz de se impedir de realizar. Ele os realiza compulsivamente sempre que tiver a oportunidade.

Caso o jogador queira que seu personagem ignore uma compulsão em algum momento, o Mestre deverá julgar se existem argumentos suficientes para que o personagem lute contra seu desejo. O Mestre deve penalizar com perda de experiência um jogador que insista em fazer seu personagem ignorar sua compulsão.

Caso o Jogador queira criar uma compulsão, o Mestre deve analisar e, se julgar coerente, autorizar e dar valor.

**Alcoólatra{-2}:** O personagem não consegue resistir ao apelo de um bom copo. Ele sempre sentir-se-á tentado a beber quando colocado frente a bebidas alcoólicas. Se houver uma boa razão para o personagem não beber naquele momento, há uma chance de ele resistir se bem sucedido em um teste de RF contra FA 6.

Uma vez iniciado, ele continuará até ficar inconsciente ou a bebida acabar, o que acontecer primeiro. Um personagem está bêbado com o [Físico] uso de bebida alcoólica. A quantidade que representa o uso depende do tipo de bebida e é um critério do mestre. Por exemplo, o consumo da cerveja é uma caneca grande, enquanto o consumo de aguardente é um copo de 50 mL.

O álcool é considerado uma Droga Tipo I, com ciclo de 1 dia, uso viciante de 8 e força de ataque 6. O efeito do uso dura 30 minutos e concede +1 coluna em testes de carisma e as habilidades em que este é o atributo base. O período de abstinência traz malefícios apenas se o personagem ficou bêbado. Ele dura 1 hora e consiste em dores de cabeça que fornece penalidade de 2 colunas em todos os testes que o personagem realiza, inclusive teste de ataque.


**Arrogante {-2}:** O personagem é muito arrogante, sendo incapaz de realizar mesmo ações simples de humildade, como pedir desculpas, admitir um erro ou se dizer incapaz de alguma tarefa. O arrogante trata pessoas de classes sociais inferiores à sua com total desprezo. Ele não dá valor aos interesses ou a vida dessas pessoas. Ele sempre busca se colocar em um patamar superior em termos de poder, conhecimento ou influência quando lida com pessoas da mesma classe social. Ao lidar com pessoas de classe social superior, o personagem tentará impressioná-las usando todos os seus artifícios, tentando demonstrar sua superior inteligência, educação, etc.

óbvio problemas que isso pode trazer ao personagem, todos que tiverem o desprazer de conversar com o personagem terão -1 grau na escala de impressões (modificador estabelecido de Fama).

**Cleptomaniaco {-2}:** O personagem não resiste em tentar roubar qualquer coisa pelo simples prazer de roubar. Normalmente o Mestre deverá determinar quando o evento ocorrerá independente da escolha do Jogador.

**Ganancioso {-1}:** O personagem adora dinheiro e é quase incapaz de resistir ao seu apelo, mesmo que saiba que isso causará problemas mais tarde. Caso alguém ofereça dinheiro ao personagem para alguma coisa, ele irá sempre aceitar, a não ser que ele tenha algum motivo claro e forte para não o fazer. Mesmo nesse caso ele terá de fazer um teste Difícil de Intelecto para recusar a propina. Caso falhe ele irá aceitar, mesmo sabendo dos problemas que isso irá causar. Além do mais, ele não precisa fazer o que combinou, precisa?

**Guloso {-1}:** O personagem não resiste a qualquer comida que seja bonita ou cheirosa, mesmo que saiba que pode conter alguma coisa que o faça mal ou que não tenha dinheiro para pagá-la. Ele sempre gastará além da conta pedindo os pratos mais caros e requintados, ou então comendo muito mais que o normal.



**Mentiroso {-1}**: O personagem é um mentiroso inveterado. Ele precisa se esforçar para dizer uma frase que seja completamente honesta. Porém, ele falará uma mentira escabrosa sempre que tiver a oportunidade. O Jogador deve ficar atento ao talento do personagem para mentir. Em geral, quanto melhor a habilidade Enganação do personagem, mais verossímil será a mentira contada.

**Mitomaniaco {-2}**: O personagem mente de tal maneira, que ele mesmo passa a acreditar no que diz. Não confunda essa caracterização com a caracterização Mentiroso. O mitomaniaco mente para compensar e confortar suas frustrações.

**Preguiçoso {-1}**: O personagem é e sempre foi tão preguiçoso que evita qualquer coisa que julgue ser trabalhosa. Ele está sempre tentando convencer os outros a adiar o máximo possível qualquer tarefa que não seja de suma importância ou que não(?) seja de seu interesse. Ele realiza todos os testes do grupo profissional com -1 coluna de resolução.

**Superconfiante {-2}**: O personagem tem uma opinião exagerada de suas próprias capacidades. Ele se acha mais forte, mais bonito e mais habilidoso do que é na realidade e age de acordo com essa auto avaliação. Veja que essa caracterização nada tem a ver com arrogância, pois o personagem não sente nenhuma compulsão de humilhar os outros. Ser superconfiante pode ser bastante perigoso, pois o personagem voltará a se enfiar em enrascadas maiores do que pode se livrar depois.

**Vingativo {-1}**: O personagem nunca pode deixar um insulto sem uma resposta e agressões ou ataques nunca podem passar em branco, mesmo que sua vingança demore um tempo. A vingança deve ser pelo menos igual à intensidade do insulto, embora possa ser maior, dependendo do personagem. A vingança deve ser feita o mais breve possível e o seu alvo informado do porquê da mesma.

Passado algum tempo, o mestre pode atribuir penalidades progressivas de -1 até -4 em todas as ações do personagem que não tenham por finalidade cumprir ou aproximar-se de sua vingança.

### **Crédulo {-2}**

O personagem não possui senso crítico e tende a acreditar naquilo que lhe dizem, mesmo quando tem boas razões para duvidar. Ele sempre irá acreditar em mentiras razoáveis (“não, amigo essa espada pertenceu a um comerciante que nunca a usou e...”) sem pestanejar. Para duvidar de mentiras mais fortes o personagem precisa ser bem sucedido em um teste de empatia com penalidade de -8 colunas. A dificuldade é determinada pelo Mestre de acordo com quão ridícula é a mentira (“não, amigo, este montante pertencia a uma velhinha de 92 anos que nunca o usou e...”).

### **Curioso {-2}**

O personagem é extremamente curioso, a ponto de colocar a si próprio e a seus companheiros em risco ou situações muito constrangedoras devido a suas perguntas e comportamentos. As perguntas do personagem ignoram a privacidade ou a discrição dos outros se ele ficar com dúvida em alguma conversa. Além disso, ele se arriscará para encontrar objetos misteriosos. Porém, a pior parte desta característica é que o personagem sente uma necessidade irracional de tocar e manipular objetos alvo de sua curiosidade (teste médio ou difícil de carisma para resistir, dependendo do risco conhecido envolvido).

### **Fanático {-2}**

O personagem tem um fanatismo por alguma coisa, seja ela religiosa, a busca por alguma coisa valiosa ou lendária, ou qualquer outra coisa que faça da sua vida ter um objetivo só. O Fanatismo frequentemente o leva a entrar em conflito com todos que discordarem ou forem contra, e muitas vezes forçará a fazer coisas inconsequentes.

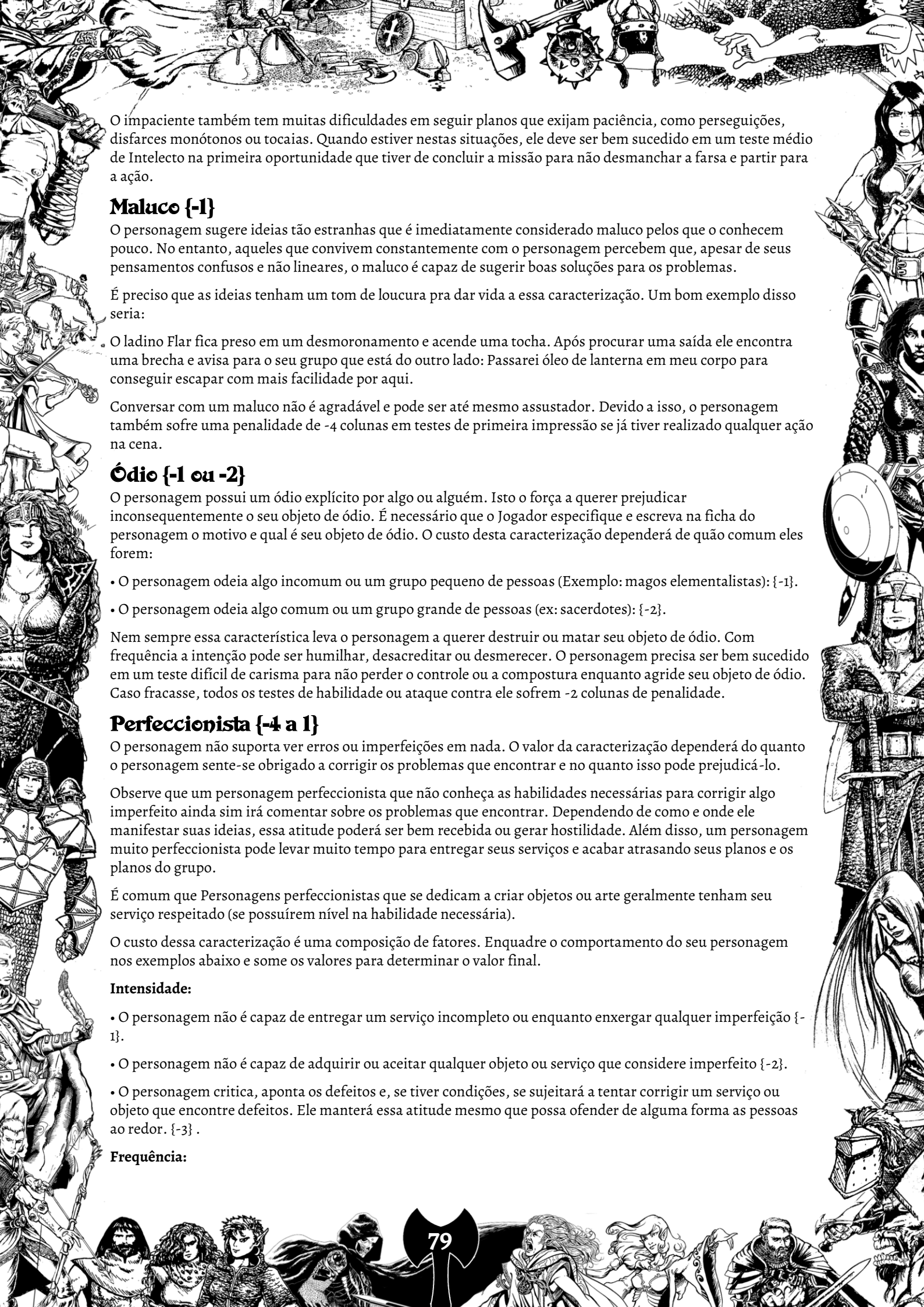
O personagem recebe -4 colunas em testes de Impressão contra todos que presenciaram seu fanatismo (Modificador de ação). Além disso, ele irá perder a compostura e irá contrapor sempre que alguém difamar ou hostilizar verbal ou fisicamente o objeto de seu fanatismo. Isso o torna bastante previsível.

### **Galanteador {-2}**

O personagem não é capaz de resistir à tentativa de seduzir pessoas pelas quais se sente atraído. Não importa se a pessoa em questão é casada, influente ou poderosa, o personagem sempre acredita que ela vale o risco.

### **Impaciente {-1}**

Este personagem não suporta perder tempo ou esperar. Ele irá se intrometer em uma tarefa sempre que presenciar alguém fracassar ou estiver levando muito tempo para concluí-la.



O impaciente também tem muitas dificuldades em seguir planos que exijam paciência, como perseguições, disfarces monótonos ou tocaias. Quando estiver nestas situações, ele deve ser bem sucedido em um teste médio de Intelecto na primeira oportunidade que tiver de concluir a missão para não desmanchar a farsa e partir para a ação.

### **Maluco {-1}**

O personagem sugere ideias tão estranhas que é imediatamente considerado maluco pelos que o conhecem pouco. No entanto, aqueles que convivem constantemente com o personagem percebem que, apesar de seus pensamentos confusos e não lineares, o maluco é capaz de sugerir boas soluções para os problemas.

É preciso que as ideias tenham um tom de loucura pra dar vida a essa caracterização. Um bom exemplo disso seria:

• O ladino Flar fica preso em um desmoronamento e acende uma tocha. Após procurar uma saída ele encontra uma brecha e avisa para o seu grupo que está do outro lado: Passarei óleo de lanterna em meu corpo para conseguir escapar com mais facilidade por aqui.

Conversar com um maluco não é agradável e pode ser até mesmo assustador. Devido a isso, o personagem também sofre uma penalidade de -4 colunas em testes de primeira impressão se já tiver realizado qualquer ação na cena.

### **Ódio {-1 ou -2}**

O personagem possui um ódio explícito por algo ou alguém. Isto o força a querer prejudicar inconsequentemente o seu objeto de ódio. É necessário que o Jogador especifique e escreva na ficha do personagem o motivo e qual é seu objeto de ódio. O custo desta caracterização dependerá de quão comum eles forem:

- O personagem odeia algo incomum ou um grupo pequeno de pessoas (Exemplo: magos elementalistas): {-1}.
- O personagem odeia algo comum ou um grupo grande de pessoas (ex: sacerdotes): {-2}.

Nem sempre essa característica leva o personagem a querer destruir ou matar seu objeto de ódio. Com frequência a intenção pode ser humilhar, desacreditar ou desmerecer. O personagem precisa ser bem sucedido em um teste difícil de carisma para não perder o controle ou a compostura enquanto agride seu objeto de ódio. Caso fracasse, todos os testes de habilidade ou ataque contra ele sofrem -2 colunas de penalidade.

### **Perfeccionista {-4 a 1}**

O personagem não suporta ver erros ou imperfeições em nada. O valor da caracterização dependerá do quanto o personagem sente-se obrigado a corrigir os problemas que encontrar e no quanto isso pode prejudicá-lo.

Observe que um personagem perfeccionista que não conheça as habilidades necessárias para corrigir algo imperfeito ainda sim irá comentar sobre os problemas que encontrar. Dependendo de como e onde ele manifestar suas ideias, essa atitude poderá ser bem recebida ou gerar hostilidade. Além disso, um personagem muito perfeccionista pode levar muito tempo para entregar seus serviços e acabar atrasando seus planos e os planos do grupo.

É comum que Personagens perfeccionistas que se dedicam a criar objetos ou arte geralmente tenham seu serviço respeitado (se possuírem nível na habilidade necessária).

O custo dessa caracterização é uma composição de fatores. Enquadre o comportamento do seu personagem nos exemplos abaixo e some os valores para determinar o valor final.

#### **Intensidade:**

- O personagem não é capaz de entregar um serviço incompleto ou enquanto enxergar qualquer imperfeição {-1}.
- O personagem não é capaz de adquirir ou aceitar qualquer objeto ou serviço que considere imperfeito {-2}.
- O personagem critica, aponta os defeitos e, se tiver condições, se sujeitará a tentar corrigir um serviço ou objeto que encontre defeitos. Ele manterá essa atitude mesmo que possa ofender de alguma forma as pessoas ao redor. {-3}.

#### **Frequência:**

- O personagem é capaz de ignorar sua mania quando precisa muito do objeto imperfeito ou quando não há tempo para correção {+2}.
- Às vezes o personagem é capaz de ignorar sua mania, mas apenas se precisar muito do objeto imperfeito ou não houver tempo para correção. Para isso o personagem deve ser bem sucedido em um teste difícil de carisma, mas o mestre pode ajustar a dificuldade dependendo do quão importante for ignorar a característica {+1}.
- O personagem nunca consegue ignorar uma imperfeição. Ele se recusa completamente a aceitar objetos imperfeitos, mesmo aqueles que são essenciais para seu sucesso. Ele também não é capaz de entregar ou aceitar um serviço que não esteja perfeito (quando aplicável, isso geralmente significa um resultado azul no teste de habilidade para criar o objeto) {-1}.

## 5.5 Caracterizações Físicas

- A estrutura corporal, a saúde, o tempo de reação e a resistência são fatores afetados pelas caracterizações físicas, bem como alguns dons místicos que afetam o corpo do personagem.

Algumas características físicas são iniciais. Outras, uma vez adquiridas, não podem ser recompradas sem o auxílio de magias poderosas.

Caracterização	-8	-6	-4	-3	-2	-1	1	2	3	4	6	8
Alergia	-	-	-	Comum	Incomum	Raro	-	-	-	-	-	-
Estatura	-	-	-	Nanico	-	Baixo	Grande	-	-	Gigante	-	-
Estrutura corporal	-	-	-	-	Magro   Obeso	Normal	-	Atlético   Robusto	-	-	-	-
Beleza	-	-	-	Horroroso	Muito feio	-	-	Muito belo	Deslumbrante	-	-	-
Característica única	-	-	-	-	-	-	Aspecto inofensivo	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	Marca exótica	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	Pele cadavérica	-	-	-	-	-
Deficiência	-	-	-	-	Caolho	-	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	Hipermetropia	-	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	Maneta	-	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	Míope	-	-	-	-	-	-	-
	-	-	Perneta	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	Problemas na fala	-	-	-	-	-	-	-	
Dependência	-	-	-	Pesada	Leve	-	-	-	-	-	-	-
Sensibilidade a venenos	Fraqueza I	Fraqueza II	Fraqueza III	-	Fraqueza IV	Fraqueza V	Imunidade I	Imunidade II	-	Imunidade III	Imunidade IV	Imunidade V
Potencial	-	-	Mediocridade	-	Inábil	-	-	-	Hábil	-	Primazia	-
Resistência à dor	-	-	-	-	Hiperalgesia	-	-	Resistência extrema	-	-	-	-
Saúde	-	-	-	Muito deficiente	-	Deficiente	Saúde de ferro	-	Corpo fechado	-	-	-

Sono	-	-	Sonolento	-	Sono pesado	-	Sono leve	-	-	consciente	-	-
------	---	---	-----------	---	-------------	---	-----------	---	---	------------	---	---

## Alergia {-1 a -3}

O personagem possui uma alergia a alguma coisa que pode ser uma substância, planta, cheiro de uma criatura, etc. Manter contato físico com o objeto de sua alergia lhe provoca enjoos, tonturas e espirros, acarretando em -3 colunas para quaisquer tarefas físicas e Resistência Física. Os efeitos permanecem por 4 horas depois que o personagem se afasta do objeto de alergia.

Se o personagem ingerir, inalar ou injetar o objeto de sua alergia, é preciso ser bem sucedido em um teste de Resistência Física imediatamente ou ficar incapacitado por 4 rodadas. Ele ainda sofrerá com enjoos, dores e tonturas por um dia, o que lhe acarretam -3 colunas em todas as ações físicas e mentais. É possível evitar estes efeitos com um tratamento usando Medicina (Herbalismo) ou Medicina (Cura).

Exposição prolongada ao objeto da alergia pode causar a perda de EF, a critério do mestre.

- Alergia a algo Raro (aparece a cada 4 sessões).
- Alergia a algo Incomum (aparece a cada 2 sessões).
- Alergia a algo Comum (aparece toda sessão).

## Constituição física★

O porte físico normal de um personagem de acordo com sua raça não lhe concede benefícios ou penalidades. Para faixas incomuns, use as caracterizações abaixo para representar as mudanças nas regras.

**Estatura {-3 a 4}:** Além da influência narrativa que implica uma estatura fora do comum, ser mais alto ou mais baixo afeta a capacidade do personagem de empunhar armas, conforme as regras apresentadas no capítulo de mecânica de regras. A tabela abaixo mostra a faixa de altura que o personagem com a caracterização se encontra e o texto abaixo dela mostra os modificadores aplicados ao personagem.

Rótulo	Nanico	Baixo	Comum	Grande	Gigante
Custo	-3	-1	0	1	4
Humano	<1,43m	1,44m ~ 1,59m	1,60m ~ 1,94m	1,95m ~ 2,11m	>2,12m
Meio-elfo	<1,34m	1,35m ~ 1,50m	1,51m ~ 1,85m	1,86m ~ 2,02m	>2,03m
Elfo	<1,30m	1,31m ~ 1,46m	1,47m ~ 1,79m	1,80m ~ 1,96m	>1,97m
Anão	<1,11m	1,12m ~ 1,24m	1,25m ~ 1,53m	1,54m ~ 1,67m	>1,68m
Pequenino	<0,91m	0,92m ~ 1,02m	1,03m ~ 1,25m	1,26m ~ 1,37m	>1,38m

**Nanico:** Além das penalidades de baixo, humanos e meio elfos têm que empunhar armas como elfos, elfos como anões e anões como pequeninos. Pequeninos não conseguem segurar mais armas de duas mãos e armas médias de mão única devem ser empunhadas com ambas.

**Baixo:** Este personagem não recebe o modificador de +1 na coluna P de uma arma média de uma mão ao escolher empunhá-la com as duas. Armas de duas mãos empunhadas com apenas uma tem as penalidades alteradas para -5 colunas P e -2 colunas M. Os requisitos de força não são alterados.

**Grande:** Este personagem não recebe o redutor de colunas P ao manusear com apenas uma das mãos uma arma que é destinada a ser utilizada com as duas pela sua raça. Os requisitos e penalidade de força se mantêm.

**Gigante:** O personagem é bem maior do que os padrões de sua raça e por isso consegue usar armas maiores do que um indivíduo comum. Pequeninos podem empunhar armas como anões, anões como elfos, elfos como humanos e meio elfos e humanos conseguem empunhar com apenas uma das mãos as armas que indivíduos comuns só empunham com ambas. Todos os testes para esconder-se recebem um nível de dificuldade de penalidade.

**Estrutura corporal {-2 a 2}:** Uma característica que pode ter influência da natureza do personagem ou ser fruto de sua disciplina e comportamento. Como a altura do personagem tem influência sobre o peso do corpo, o mestre e o jogador devem ter bom senso para determinar se um personagem está leve ou pesado demais para

sua raça se ele possuir estatura diferente da comum. A faixa de peso da tabela é para uma pessoa de estatura comum.

Rótulo	Magro	Atlético	Normal	Robusto	Obeso
Custo	-2	2	0	2	-2
Humano	< 44 kg ~ 64 kg	< 44 kg ~ 64 kg	47 kg ~ 94 kg	60 kg ~ 105 kg	> 90 kg ~ 132 kg
Meio-elfo	< 39 kg ~ 57 kg	< 39 kg ~ 57 kg	42 kg ~ 84 kg	54 kg ~ 94 kg	> 80 kg ~ 118 kg
Elfo	< 30 kg ~ 44 kg	< 30 kg ~ 44 kg	33 kg ~ 65 kg	42 kg ~ 74 kg	> 62 kg ~ 91 kg
Anão	< 30 kg ~ 44 kg	< 30 kg ~ 44 kg	33 kg ~ 65 kg	43 kg ~ 74 kg	> 62 kg ~ 91 kg
Pequenino	< 17 kg ~ 25 kg	< 17 kg ~ 25 kg	18 kg ~ 37 kg	23 kg ~ 40 kg	> 25 kg ~ 51 kg

**Atlético:** Personagens atléticos são esguios, rápidos e flexíveis. Possui Agilidade 2 como pré-requisito. Os atléticos possuem  $\frac{1}{5}$  a mais de VB básica da raça e um bônus de +2 colunas em testes de ações furtivas, acrobacias, montar animais e escapar, mas apenas quando envolverem flexibilidade corporal.

**Magro:** O personagem é muito magro e leve para os padrões de sua raça, não importa o quanto coma (embora o natural é que seja menos do que o normal). Ele não pode ter o atributo físico superior a 2 e sua EF básica é apenas  $\frac{4}{5}$  do padrão de sua raça. Além disso, ele faz testes para resistir a quedas devido a choques ou encontrões com 2 colunas de penalidade.

**Obeso:** O personagem é muito gordo. Sua VB básica é apenas  $\frac{3}{4}$  do padrão para sua raça. Além disso, todas as tarefas de habilidades na área de manobra têm sua dificuldade aumentada em +1 nível de dificuldade.

**Robusto:** Personagens robustos são grandes e musculosos. Possui como pré-requisito força e físico mínimos de 1. Os robustos possuem  $\frac{1}{4}$  a mais de EF básica da raça.

## Aparência☆:

A aparência do personagem influencia em como outros indivíduos do mundo irão reagir a ele, especialmente em um primeiro contato.


**Beleza {-3 a 3}:** Beleza é um critério bastante subjetivo. Por isso, as variações mais brandas da característica têm efeito apenas sobre seres que compartilham culturas semelhantes ou que sejam fisicamente parecidos, como elfos, humanos e orcos, por exemplo. No entanto, alguns extremos de aparência podem ser reconhecidos mesmo por raças muito diferentes, como um dragão.

Rótulo	Horroroso	Muito feio	Feio, Comum ou belo	Muito belo	Deslumbrante
Custo	-3	-2	0	2	3
Impressão	-1 Nv. no resultado	-1 Nv. no resultado	-	+1 Nv. no resultado	+1 Nv. no resultado
Contra	Qualquer	Semelhantes	-	Semelhantes	Qualquer

**Deslumbrante:** O personagem não é apenas belo, ele é um modelo de beleza exemplar para sua espécie. Outras pessoas o percebem com destaque na multidão e podem acabar se distraíndo por prestar atenção nele. Pessoas atraídas de mesma raça ou raça parecida podem acabar se apaixonando à primeira vista. Ele recebe -1 nível de dificuldade em testes de impressão até mesmo contra indivíduos de raças muito diferentes, como um dragão analisando um humano. Ele também testa persuasão e empatia com +2 colunas.

**Horroroso:** O personagem não é apenas feio, ele é uma abominação que em nada se parece com os outros de sua espécie. Outras pessoas o percebem com destaque na multidão e podem acabar se assustando e se afastando. É inevitável que surjam conversas paralelas sobre o quanto ele é horroroso, desprezível e seria melhor que não tivesse nascido. A pena será um sentimento comum. Ele recebe -1 nível de dificuldade em testes de impressão até mesmo contra indivíduos de raças muito diferentes, como um dragão analisando um humano. Ele também testa persuasão e empatia com -2 colunas.

**Muito belo:** A beleza do personagem chama a atenção e o destaca em meio a grupos de ambos os sexos. O personagem recebe um bônus de +1 nível de dificuldade em testes de impressão contra indivíduos de raças que conseguem compreender a beleza na raça do personagem. Elfos, anões, humanos, pequeninos e orcos conseguem compreender a beleza e a feiura entre suas raças.



Muito feio: A feiura do personagem chama a atenção e o destaca em meio a grupos de ambos os sexos. O personagem recebe uma penalidade de -1 nível de dificuldade em testes de impressão contra indivíduos de raças que conseguem compreender a beleza na raça do personagem. Elfos, anões, humanos, pequeninos e orcos conseguem compreender a beleza e a feiura entre suas raças.

**Características únicas {-1 ou 1}:** Estes são detalhes físicos que fazem o personagem diferente dos outros. Geralmente há alguma razão óbvia em sua aparência para que alguma ou algumas destas características sejam aceitáveis. O jogador deve descrever sua característica única em detalhes. É possível ter qualquer combinação entre elas.

Característica	Custo
Aspecto inofensivo	1
Marca exótica	1
Pele cadavérica	-1

**Aspecto Inofensivo {1}:** O Personagem, por mais estranho que seja, aparenta ser inofensivo. Enquanto não fizer nenhuma demonstração de força ou agir com hostilidade sua presença não será considerada ameaçadora pelos presentes.

Um personagem com aspecto inofensivo recebe um bônus de 2 colunas em testes de persuasão quando explora essa característica. Ele também vence automaticamente a iniciativa na primeira rodada de um combate que ele decide iniciar, contanto que avise o Mestre antes que tentará surpreender os oponentes usando esse ardil. Uma vez empregada, esta estratégia nunca mais voltará a funcionar contra o mesmo inimigo.

**Marca Exótica {1}:** O personagem possui uma marca em local visível que não é comum em sua raça. Muito comum nos meio-elfos, essa marca pode ser um cabelo colorido naturalmente, um olho de cada cor, a pele muito pálida ou manchada, uma cicatriz de nascença, um princípio de cauda, seis dedos em cada mão, etc. Enfim, é qualquer marca que o destaque em meio aos comuns. Embora as pessoas possam se assustar à primeira vista, esta marca lhe garante notoriedade. Em contrapartida, é muito fácil de identificar o personagem.

**Pele Cadavérica {-1}:** Sua pele não se regenera completamente quando você sofre algum ferimento. Embora você seja capaz de curar-se até recuperar sua plena funcionalidade (toda a EF), sua pele conserva os cortes, arranhões, buracos e outro tipos de danos que tiver sofrido. Dependendo da natureza do dano a sua recuperação chega a ser duas vezes mais lenta.

## Deficiência {-2 ou -4}

O personagem possui alguma forma de deficiência física que o prejudica consideravelmente.

Deficiência	Custo
Caolho	-2
Hipermetropia	-2
Maneta	-2
Míope	-2
Perneta	-4
Problemas na fala	-2

**Caolho {-2}:** O personagem tem dificuldade de determinar profundidade e recebe -3 colunas de penalidades em ataques a distância. Ele também sofre -3 colunas de resolução de penalidade em tarefas de percepção ou habilidades vinculadas a este atributo relacionadas a visão que ocorram do lado de seu olho cego.

**Hipermetropia {-2}:** O personagem vê de forma desfocada a curta distância e por isso recebe ajustes negativos de -6 colunas em suas ações combativas e testes visuais em uma distância corpo-a-corpo.

**Maneta {-2}:** O personagem não tem uma das mãos. Ele não tem como usar escudos no braço sem a mão e não pode usar armas que para ele estejam restringidas ao uso de duas mãos. É possível se adaptar um gancho ou um punhal no que restou do braço ferido, mas nenhuma outra arma pode ser adaptada.

**Míope {-2}:** O personagem vê de forma desfocada a longa distância e por isso recebe ajustes negativos de (-6) colunas em suas ações combativas e testes visuais a distância.

**Perneta {-4}: O personagem perdeu parte da perna, abaixo do joelho, sendo obrigado a usar uma “perna de pau” para andar. A sua VB máxima é reduzida à metade. Além disso, ele recebe um ajuste de +1 nível de dificuldade de dificuldade para qualquer ação que dependa das duas pernas, como corridas, saltos, etc.**

**Problemas na Fala {-2}: O personagem tem uma deficiência grave na fala devido ao corte de sua língua, ou a um problema nas cordas vocais. Todo teste que envolva a fala terá +1 nível de dificuldade, inclusive a ativação de itens mágicos que necessitem de palavras de poder.**

Uma pessoa precisa ser bem sucedida em um teste médio de Línguas no idioma do personagem para ser capaz de compreendê-lo em uma conversa comum ou um teste difícil em uma conversa apressada. O personagem também não é capaz de lançar magias com tempo de evocação ritual por não ser capaz de pronunciar as palavras de poder.

### Dependência {-2 ou -3}

O personagem é fisicamente dependente de uma droga e sofre de abstinência se não fizer uso dela dentro de seu ciclo. Veja o capítulo sobre drogas e venenos para ter ideias de como interpretar o dependente. A Força de Ataque de uma droga oriunda desta característica é sempre o máximo para o seu tipo.

O valor desta característica depende do tipo de droga em que o personagem é viciado. Personagens dependentes ainda podem vencer o vício (veja Vício e Abstinência, na seção de Mecânica de Regras). Porém, se não recomprar a característica, o personagem ainda sentirá o desejo de fazer uso da droga caso tenha contato com ela. Ele só não sofrerá de abstinência caso resista a tentação.

A critério do mestre, dependendo da dependência do personagem, é possível que uma droga de um tipo mais forte do que a de seu vício supra sua necessidade de uso.

- O personagem tem dependência por uma droga tipo 1 ou 2, que tem força de ataque 8.
- O personagem tem dependência por uma droga tipo 3 ou 4, que tem força de ataque 16.

### Sensibilidade a Venenos {-8 a 8} ☆

Por alguma razão, o personagem nasceu com uma sensibilidade diferenciada à venenos. Embora essa seja uma característica inicial, o personagem pode melhorá-la ou amenizá-la com os pontos que adquirir com os estágios. Por exemplo, é possível comprar Imunidade a Venenos Tipo I e II no primeiro estágio e pagar a diferença em pontos de caracterização para adquirir Imunidade a Venenos I, II e III quando ele tiver pontos para pagar a diferença (6-3=3, nesse caso).

Imunidade	Custo da Imunidade	Venenos	Custo da Fraqueza	Sensibilidade
Imunidade I	1	Tipo I	-8	Fraqueza I
Imunidade II	2	Tipo II	-6	Fraqueza II
Imunidade III	4	Tipo III	-4	Fraqueza III
Imunidade IV	6	Tipo IV	-2	Fraqueza IV
Imunidade V	8	Tipo V	-1	Fraqueza V

**Imunidade a Venenos:** Garante que o personagem não sofra nenhum efeito de uma dose dos venenos do mesmo tipo da imunidade. Tipos superiores agem normalmente. Por exemplo, um personagem com imunidade II não sofre nenhum efeito de venenos tipos I e II, mas é suscetível normalmente a venenos tipos III, IV e V.

**Fraqueza contra venenos:** O personagem nasceu com uma sensibilidade maior a venenos. Todos os venenos do mesmo tipo ou mais fortes do que a fraqueza agem em seu corpo com 8 pontos a mais em sua Força de Ataque. Por exemplo, Fraqueza III significa que todos os venenos dos tipos III, IV e V agem com 8 pontos a mais de Força de Ataque contra o personagem.

### Potencial☆ {-4 a 6}

	Mediocridade	Inábil	Comum	Hábil	Primazia
Custo	-4	-2	0	3	6
Efeito	13 pts.	14 pts.	15 pts.	16 pts.	17 pts.

	Limite racial: Modificador de raça +3	Limite racial: Modificador de raça +4	Limite racial: Modificador de raça +4	Limite racial: Modificador de raça +4	Um atributo com Limite racial +5
--	---------------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------	----------------------------------

Algumas pessoas nascem com um potencial diferente. Enquanto alguns indivíduos são limitados e precisam despendar mais esforço para alcançarem os mesmos objetivos, outros são hábeis e realizam a mesma façanha com facilidade. Essas diferenças são representadas pela característica Potencial. Um indivíduo com Primazia possui mais pontos de atributo em seu personagem, enquanto um personagem com Mediocridade possui menos. Níveis extremos de Potencial afetam o limite racial dos atributos de um personagem.

## Resistência à dor☆

**Resistência Extrema {2}**: Qualquer situação relativa à dor que esteja descrito num crítico ou magia não fazem efeito. Isto não quer dizer que o crítico ou magia não funcionem, apenas os efeitos relativos à dor é que não agem.

**Hiperalgisia {-2}**: O personagem tem uma alta sensibilidade à dor. Ele não é capaz de comprar níveis na técnica de combate Resistência à Dor e todos os testes para resistir a qualquer tipo de dor tem +1 nível de dificuldade.

## Saúde☆ {-3 a 3}

	Saúde muito deficiente	Saúde deficiente	Normal	Saúde de Ferro	Corpo Fechado
Custo	-3	-1	0	1	3
Benefício	-5 RF	-4 RF	RF = Estágio + Físico	RF = Estágio + Físico + 4	RF = Estágio + Físico + 10
	Morte com -12 de EF.				

A resistência contra doenças do indivíduo é medida através de sua Resistência Física. Personagens com nível de saúde diferenciado podem adquirir esta caracterização para serem mais fácil ou dificilmente afetados por estas enfermidades. Cada nível na caracterização concede um bônus na RF para os testes. Além disso, uma saúde muito deficiente faz com que o personagem perca energia física toda vez que falhe em um teste de RF.

## Sono☆ {-4 a 4}

A facilidade com que um personagem desperta em uma situação de risco é a vantagem Sono leve. Por outro lado, personagens com sono pesado não conseguem despertar com facilidade nem quando estão sob risco iminente.

	Sonolento	Sono pesado	Sono leve	Sono consciente
Custo	-4	-2	1	4
Efeito	+1 Nv. Dif. por 1 hora	+1 Nv. Dif.	-1 Nv. Dif.	Teste desnecessário

**Sono consciente**: O personagem permanece com uma consciência superficial sobre o que acontece ao seu redor e o jogador pode escolher acordar no momento em que desejar. Não é exigido teste para despertar. O personagem que está dormindo é capaz de ter consciência de pessoas ao seu redor (se é apenas uma, se são várias ou se são muitas), se há barulho de conversas ou outros sons, detecta se há algum cheiro forte ou irritante ou se alguém está tocando nele. Se optar por acordar para identificar a origem da interrupção de seu sono, o personagem realiza testes de Usar os Sentidos como se já estivesse acordado, caso contrário os testes são realizados com +2 níveis de dificuldade.

**Sono Leve**: O personagem costuma acordar com qualquer ruído. Isso pode ser conveniente para frustrar ataques noturnos ou facadas na cama, mas pode ser bastante inconveniente se o personagem tiver que dormir em um local exageradamente barulhento. O personagem faz qualquer teste que tenha por finalidade acordar com -1 nível de dificuldade. Da mesma forma, todos aqueles que tentam realizar tarefas nas proximidades dos personagens tem um nível de dificuldade a mais em seus testes de ações furtivas.

**Sono Pesado**: O personagem possui uma dificuldade enorme de acordar com barulhos ou solavancos. Enquanto estiver dormindo, todos os testes necessários para acordar devem ter um acréscimo de 1 nível de dificuldade. Após despertar, todos os seus testes perceptivos têm mais um nível de dificuldade até o fim da próxima rodada.

**Sonolento**: O personagem possui a mesma dificuldade em acordar que um personagem com sono pesado. No entanto, o sonolento tem dificuldade para perceber acontecimentos muito tempo depois de já estar acordado.

Sua sonolência aumenta em +1 nível de dificuldade os testes perceptivos por 10 minutos (40 rodadas). Além disso, ele precisa ser bem sucedido em um teste médio de Físico para não adormecer depois de 1 hora em um condição de calma, mesmo que ele esteja em pé (como em guarda).

## 5.6 Caracterizações Sociais

As caracterizações sociais afetam não apenas como outros indivíduos veem o personagem, mas também qual o lugar dele no mundo. Este grupo apresenta duas caracterizações com custo especial: patrono e contatos. O custo destas duas caracterizações irá depender da classe social que o personagem escolher. Veja a descrição de cada uma delas individualmente para descobrir o custo correto da caracterização para o seu personagem.

Caracterização social	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5
Aliança	-	Arqui-inimigo	Inimigo	Rival	Inimigo invejoso	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	Seguidor	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	Aliado	-	-
Classe social	-	-	-	Escravo	Ex-escravo	Pessoa Livre	Pequeno comerciante	Artífice	Grande comerciante	Baixa nobreza	Alta nobreza
Contatos	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial
Dívida	-	-	Dívida eterna	Dívida longa	Dívida curta	sem dívidas	Dívida de honra	Dívida de vida	-	-	-
Fama	-	-	-	-	má fama	desconhecido	boa fama	-	-	-	-
Honra do clã/mestre	-	-	-	clã ou mestre desonrado	-	-	-	Mestre/clã famoso	-	-	Mentor
Patrono	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial

### Aliança {-4 a 3}

A aliança reflete uma ligação pessoal e correspondida muito forte que o personagem possua com outro indivíduo racional. Ela pode se manifestar na forma de um aliado, quando este indivíduo auxilia o personagem da melhor forma que conseguir, ou na forma de um inimigo, quando este indivíduo se opõe ao personagem em diferentes possíveis graus.

**Inimigo:** Um ou um grupo de coadjuvantes desejam mal ao personagem. O valor em pontos final desta caracterização é composto de dois fatores: o grau de hostilidade do inimigo e de seu poder e/ou influência. Escolha um item de cada fator e some os dois para determinar o valor final.

Se o personagem conseguir eliminar seu inimigo ele deve recomprar essa caracterização. Se não o fizer, outro inimigo equivalente surgirá em seu lugar.

Hostilidade:


- Inimigo quer matar o personagem: {-2}.
- Inimigo quer humilhar o personagem: {-1}.

Poder e Influência:

- Inimigo é menos poderoso ou influente do que o personagem: {0}.
- Inimigo é tão poderoso ou influente quanto o personagem: {-1}.
- Inimigo é mais poderoso ou influente do que o personagem: {-2}.

**Seguidor:** O personagem tem um seguidor leal, não um dos mais brilhantes, mas leal. A ficha do seguidor deve ser construída pelo mestre através do sistema de distribuição de pontos. Contudo, o seguidor tem apenas 10 pontos para distribuir em seus atributos e não possui EH.

O seguidor pode ser de dois tipos: Mundano ou Místico. O mundano possui 3 pontos em grupos de armas e 10 pontos de habilidades por estágio e técnicas de combate como um rastreador. O místico possui 1 ponto em



grupos de armas, 3 pontos para aquisição de magias da lista básica de mago ou bardo por estágio e 6 pontos de habilidades por estágio e não possui pontos em técnicas de combate. O seguidor tem direito a fazer uso de todos os mecanismos que um Jogador normal teria direito em sua ficha.

**Aliado:** O aliado é um personagem controlado pelo Jogador ou pelo **Mestre**, mas que sempre fará as decisões finais de acordo com a vontade do Mestre. O Mestre deve escolher o estágio do aliado. O Jogador deverá criá-lo usando as regras de criação de personagem. Ele terá ficha própria e no verso dela deve constar uma breve história e suas caracterizações. O aliado ganha experiência como se fosse um Personagem, porém, caso não esteja presente em alguma aventura, fica a cargo do Mestre evoluir ou não o aliado.

Note que o personagem é um aliado, não um empregado ou um seguidor. Ele tem ideias e motivações próprias e não se sujeitará a insultos ou humilhações. Se um personagem abusar ou for insultuoso com seu aliado (critério do Mestre), ele poderá ir embora temporária ou permanentemente (o personagem perde o aliado).

Da mesma forma que o aliado oferece ajuda quando necessário, ele também espera ser ajudado quando precisar. O Mestre deve sentir-se livre para criar situações ou mesmo aventuras onde o personagem deva ajudar o seu aliado.

Recusar ajuda nessas horas é um insulto muito grave e o personagem certamente perderá o aliado caso não tenha uma razão muito boa (do ponto de vista do aliado) para isso. Mesmo assim o aliado irá provavelmente ficar ressentido por um bom tempo.

Obs.: Não é possível ter mais de um aliado por vez. O Jogador deve esperar a caracterização ser encerrada antes de obter outra.

## Classe Social {-2 a 5}

A classe social influencia diretamente em como outras pessoas interagem com o personagem. Na maior parte dos reinos de Tagmar, a classe social divide-se em Nobreza, Comerciantes, Pessoas Livres e Escravos. Por padrão, todos os personagens pertencem à classe das Pessoas Livres. Adquirir esta característica atribui uma classe social diferente ao personagem.

Um aspecto importante é que a classe social representa o berço de nascença. Portanto, pelo menos um dos pais do personagem possui a mesma classe social do que ele. No entanto, note que o filho de um nobre não possui, necessariamente, o título dos pais. Em geral esse título é passado apenas ao primogênito, mas há exceções, a critério do Mestre. As classes de Comerciante e Artífice nunca são hereditárias, exceto se o personagem atua no mercado. Um personagem que não participe dos negócios simplesmente não se enquadra na Classe Social e é uma Pessoa Livre.

Um título de nobreza pode ser conquistado pelos personagens durante a campanha. Isso se dá através de compra com moedas (e pontos de caracterização), cuja quantidade exata deve ser estabelecida pelo mestre de acordo com o título desejado, ou concessão por um monarca devido a grandes serviços prestados (e compra com pontos de caracterização).

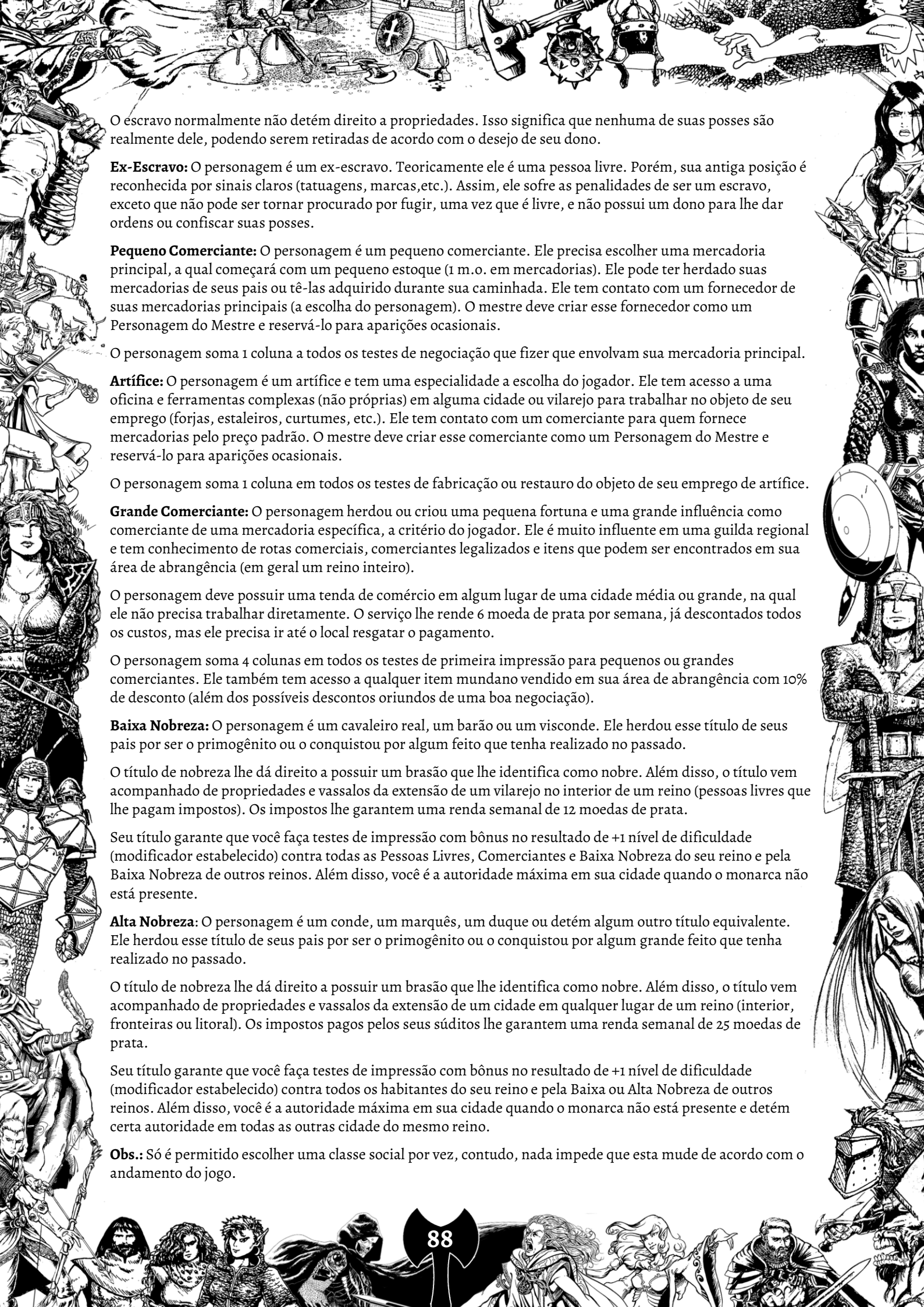
Pertencer a uma classe social pode gerar uma renda fixa mesmo quando o personagem não está presente (através de impostos, trabalho de empregados ou escravos, etc.). No entanto, observe que a renda é gerada na propriedade e para acessá-la o personagem precisa ir até a propriedade resgatá-la.

Em vez de estarem organizadas em ordem alfabética, as classes sociais listadas abaixo estão apresentadas em ordem de influência social.

**Escravo:** O personagem é um escravo. Ele pode ser reconhecido por sinais claros (tatuagens, marcas, grilhões etc.). Todo escravo possui um dono que decide seu destino. O personagem pode ser escravo desde que nasceu, ter adquirido esta condição devido a algum crime ou ter sido capturado por inimigos e transformado em escravo.

Aventureiros desta classe são raros e, quando existem, normalmente é porque seus donos têm algum interesse nos produtos que o personagem gera. Estes indivíduos normalmente, por alguma razão, aceitam sua condição de escravo. Um escravo fugido torna-se procurado em todos os reinos, mesmo aqueles que não possuem escravidão.

Todo escravo sofre uma penalidade de 1 nível de dificuldade em todos os testes de primeira impressão (modificador estabelecido), exceto quando interage com outros escravos. Além disso, o tratamento dado a um escravo é diferente do tratamento dado a uma pessoa livre. Mesmo aqueles com uma impressão positiva não poderão falar ou oferecer a ele o mesmo tratamento que oferecem a pessoas livres, especialmente em público.



O escravo normalmente não detém direito a propriedades. Isso significa que nenhuma de suas posses são realmente dele, podendo serem retiradas de acordo com o desejo de seu dono.

**Ex-Escravo:** O personagem é um ex-escravo. Teoricamente ele é uma pessoa livre. Porém, sua antiga posição é reconhecida por sinais claros (tatuagens, marcas, etc.). Assim, ele sofre as penalidades de ser um escravo, exceto que não pode ser tornar procurado por fugir, uma vez que é livre, e não possui um dono para lhe dar ordens ou confiscar suas posses.

**Pequeno Comerciante:** O personagem é um pequeno comerciante. Ele precisa escolher uma mercadoria principal, a qual começará com um pequeno estoque (1 m.o. em mercadorias). Ele pode ter herdado suas mercadorias de seus pais ou tê-las adquirido durante sua caminhada. Ele tem contato com um fornecedor de suas mercadorias principais (a escolha do personagem). O mestre deve criar esse fornecedor como um Personagem do Mestre e reservá-lo para aparições ocasionais.

O personagem soma 1 coluna a todos os testes de negociação que fizer que envolvam sua mercadoria principal.

**Artífice:** O personagem é um artífice e tem uma especialidade a escolha do jogador. Ele tem acesso a uma oficina e ferramentas complexas (não próprias) em alguma cidade ou vilarejo para trabalhar no objeto de seu emprego (forjas, estaleiros, curtumes, etc.). Ele tem contato com um comerciante para quem fornece mercadorias pelo preço padrão. O mestre deve criar esse comerciante como um Personagem do Mestre e reservá-lo para aparições ocasionais.

O personagem soma 1 coluna em todos os testes de fabricação ou restauro do objeto de seu emprego de artífice.

**Grande Comerciante:** O personagem herdou ou criou uma pequena fortuna e uma grande influência como comerciante de uma mercadoria específica, a critério do jogador. Ele é muito influente em uma guilda regional e tem conhecimento de rotas comerciais, comerciantes legalizados e itens que podem ser encontrados em sua área de abrangência (em geral um reino inteiro).

O personagem deve possuir uma tenda de comércio em algum lugar de uma cidade média ou grande, na qual ele não precisa trabalhar diretamente. O serviço lhe rende 6 moeda de prata por semana, já descontados todos os custos, mas ele precisa ir até o local resgatar o pagamento.

O personagem soma 4 colunas em todos os testes de primeira impressão para pequenos ou grandes comerciantes. Ele também tem acesso a qualquer item mundano vendido em sua área de abrangência com 10% de desconto (além dos possíveis descontos oriundos de uma boa negociação).

**Baixa Nobreza:** O personagem é um cavaleiro real, um barão ou um visconde. Ele herdou esse título de seus pais por ser o primogênito ou o conquistou por algum feito que tenha realizado no passado.

O título de nobreza lhe dá direito a possuir um brasão que lhe identifica como nobre. Além disso, o título vem acompanhado de propriedades e vassalos da extensão de um vilarejo no interior de um reino (pessoas livres que lhe pagam impostos). Os impostos lhe garantem uma renda semanal de 12 moedas de prata.

Seu título garante que você faça testes de impressão com bônus no resultado de +1 nível de dificuldade (modificador estabelecido) contra todas as Pessoas Livres, Comerciantes e Baixa Nobreza do seu reino e pela Baixa Nobreza de outros reinos. Além disso, você é a autoridade máxima em sua cidade quando o monarca não está presente.

**Alta Nobreza:** O personagem é um conde, um marquês, um duque ou detém algum outro título equivalente. Ele herdou esse título de seus pais por ser o primogênito ou o conquistou por algum grande feito que tenha realizado no passado.

O título de nobreza lhe dá direito a possuir um brasão que lhe identifica como nobre. Além disso, o título vem acompanhado de propriedades e vassalos da extensão de um cidade em qualquer lugar de um reino (interior, fronteiras ou litoral). Os impostos pagos pelos seus súditos lhe garantem uma renda semanal de 25 moedas de prata.

Seu título garante que você faça testes de impressão com bônus no resultado de +1 nível de dificuldade (modificador estabelecido) contra todos os habitantes do seu reino e pela Baixa ou Alta Nobreza de outros reinos. Além disso, você é a autoridade máxima em sua cidade quando o monarca não está presente e detém certa autoridade em todas as outras cidade do mesmo reino.

**Obs.:** Só é permitido escolher uma classe social por vez, contudo, nada impede que esta mude de acordo com o andamento do jogo.



## Contatos {0 a 7}

O personagem, através de sua família ou durante a sua infância, fez contatos que até hoje podem ser bastante úteis. Eles devem ser de algum tipo específico: na nobreza, no comércio ou com criminosos. Além disso, o personagem pode ter contatos apenas em uma determinada área, como um país ou diversas cidades importantes do mundo.

O custo desta caracterização depende da classe social do personagem, conforme a tabela abaixo.

Classe social	Contatos comerciais	Contatos Criminosos	Contatos na nobreza
Escravo	3	0	7
Ex-escravo	2	1	6
Pessoa livre	1	2	5
Pequeno comerciante	0	3	4
Artífice	1	4	3
Grande comerciante	2	5	2
Baixa nobreza	3	6	1
Alta nobreza	4	7	0

É necessário que o Jogador descreva como são e quem são contatos. Quando o personagem estiver em um local apropriado, ele pode tentar obter informações, ajuda ou mesmo favores a partir de seus contatos. No entanto, o serviço de um contato não é gratuito. A característica apenas fornece o acesso aos meios de conseguir a informação ou o serviço, não a informação ou o serviço em si.

**Contatos Comerciais:** O personagem conhece pessoas envolvidas no comércio em uma determinada região ou alternativamente em várias grandes cidades espalhadas pelo mundo. Note que os contatos são comerciantes comuns, sem meios ou índole para ajudar o personagem em missões arriscadas ou ilegais.

Os contatos irão conhecer o local onde vivem e ter acesso aos rumores que correm nas ruas. Eles conhecem rotas comerciais, preços das mais diversas mercadorias e como obter produtos no mercado negro. Eles podem até mesmo ter informações secretas ou, a um preço, colocar os personagens em contato com pessoas importantes na cidade.

**Contatos Criminosos:** O personagem é conhecido entre os assaltantes, mendigos, contrabandistas, salteadores e outros marginais de uma grande cidade e da região em volta.

Nesta região ele pode contatar todo o tipo de criminosos com muito mais facilidade. Além disso, o personagem irá saber “quem é quem” e ter acesso a esconderijos, mercadoria contrabandeada, informações, etc. mediante pagamento ou favores.

Note que não existe honra entre criminosos e um contato pode trair o personagem sem aviso caso isso se torne vantajoso e razoavelmente seguro.

**Contatos na Nobreza:** O personagem tem contatos na nobreza de uma região. A região é do tamanho de um ducado ou condado. Bons exemplos são o Ducado de Azanti e a região de A Fronteira.

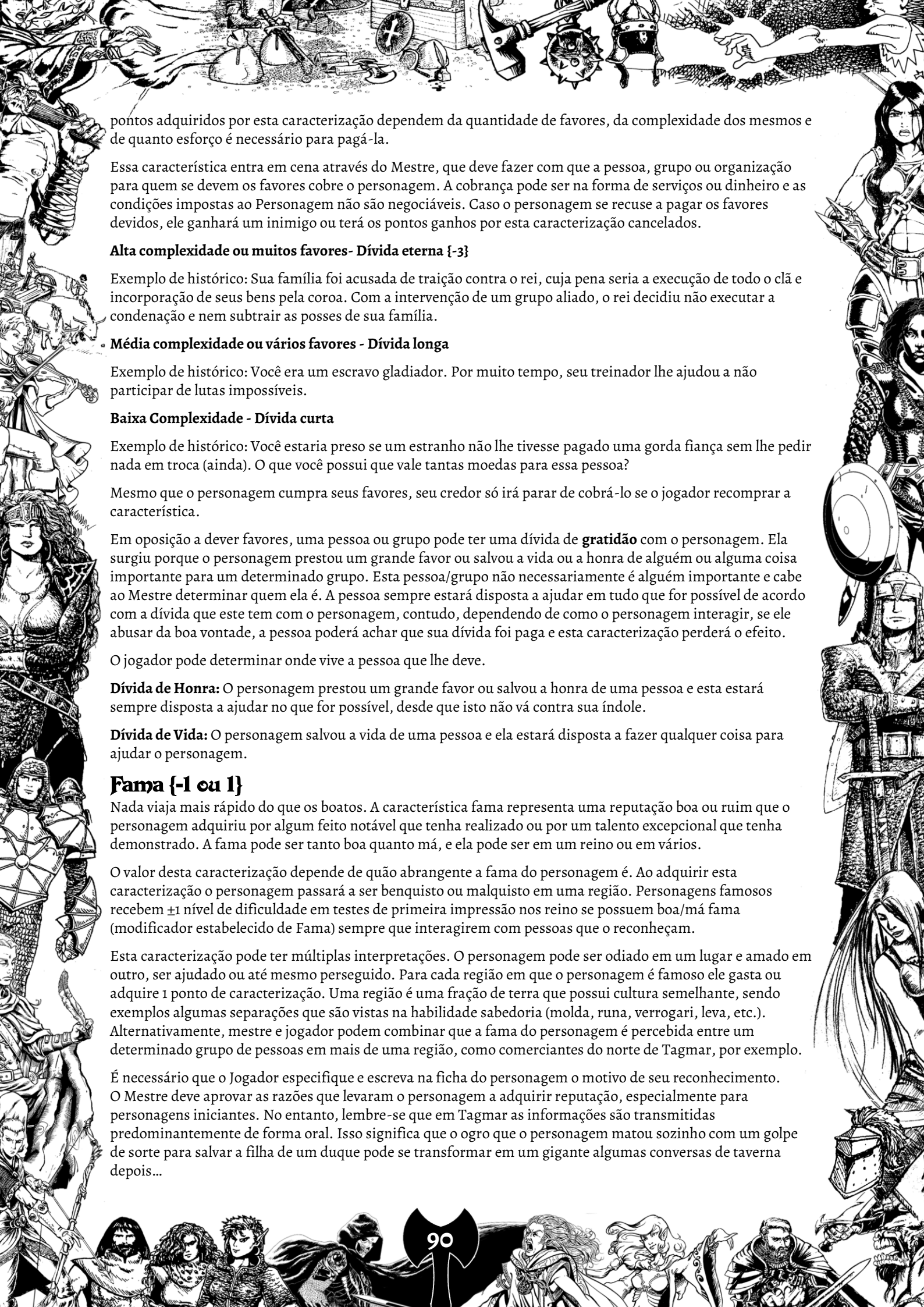
Ele pode esperar receber acolhida, ser bem tratado e obter a atenção dos nobres desta região. Ele também pode esperar que esses nobres intercedam por ele com problemas legais, autorizações ou garantias especiais, bem como para facilitar o arranjo de encontros com nobres de outras regiões.

Os contatos podem até mesmo fazer favores ao personagem, desde que esses não impliquem em risco para os nobres ou suas famílias e que o personagem se disponha a retribuir o favor mais tarde. A nobreza dificilmente exige dinheiro em troca dos favores. Em vez disso, eles solicitam serviços que podem variar de entregas até assassinatos, passando por cobrança de impostos ou eliminação de grupos de bandidos.

## Dívidas {-3 a 2}

O personagem ou sua família possuem um vínculo de favor com um indivíduo ou um grupo de indivíduos. Este vínculo pode ser uma vantagem, quando o personagem deve favores a esta pessoa/grupo, ou uma desvantagem, quando o personagem cedeu favores e esta pessoa/grupo tem um débito de honra com ele.

Um personagem **deve favores** porque uma pessoa, grupo ou organização prestou auxílio em tempo de grande necessidade, retirando você ou sua família de uma situação que não seria possível sair sem a ajuda recebida. Os



pontos adquiridos por esta caracterização dependem da quantidade de favores, da complexidade dos mesmos e de quanto esforço é necessário para pagá-la.

Essa característica entra em cena através do Mestre, que deve fazer com que a pessoa, grupo ou organização para quem se devem os favores cobre o personagem. A cobrança pode ser na forma de serviços ou dinheiro e as condições impostas ao Personagem não são negociáveis. Caso o personagem se recuse a pagar os favores devidos, ele ganhará um inimigo ou terá os pontos ganhos por esta caracterização cancelados.

### **Alta complexidade ou muitos favores - Dívida eterna {-3}**

Exemplo de histórico: Sua família foi acusada de traição contra o rei, cuja pena seria a execução de todo o clã e incorporação de seus bens pela coroa. Com a intervenção de um grupo aliado, o rei decidiu não executar a condenação e nem subtrair as posses de sua família.

### **Média complexidade ou vários favores - Dívida longa**

Exemplo de histórico: Você era um escravo gladiador. Por muito tempo, seu treinador lhe ajudou a não participar de lutas impossíveis.

### **Baixa Complexidade - Dívida curta**

Exemplo de histórico: Você estaria preso se um estranho não lhe tivesse pagado uma gorda fiança sem lhe pedir nada em troca (ainda). O que você possui que vale tantas moedas para essa pessoa?

Mesmo que o personagem cumpra seus favores, seu credor só irá parar de cobrá-lo se o jogador recomprar a característica.

Em oposição a dever favores, uma pessoa ou grupo pode ter uma dívida de **gratidão** com o personagem. Ela surgiu porque o personagem prestou um grande favor ou salvou a vida ou a honra de alguém ou alguma coisa importante para um determinado grupo. Esta pessoa/grupo não necessariamente é alguém importante e cabe ao Mestre determinar quem ela é. A pessoa sempre estará disposta a ajudar em tudo que for possível de acordo com a dívida que este tem com o personagem, contudo, dependendo de como o personagem interagir, se ele abusar da boa vontade, a pessoa poderá achar que sua dívida foi paga e esta caracterização perderá o efeito.

O jogador pode determinar onde vive a pessoa que lhe deve.

**Dívida de Honra:** O personagem prestou um grande favor ou salvou a honra de uma pessoa e esta estará sempre disposta a ajudar no que for possível, desde que isto não vá contra sua índole.

**Dívida de Vida:** O personagem salvou a vida de uma pessoa e ela estará disposta a fazer qualquer coisa para ajudar o personagem.

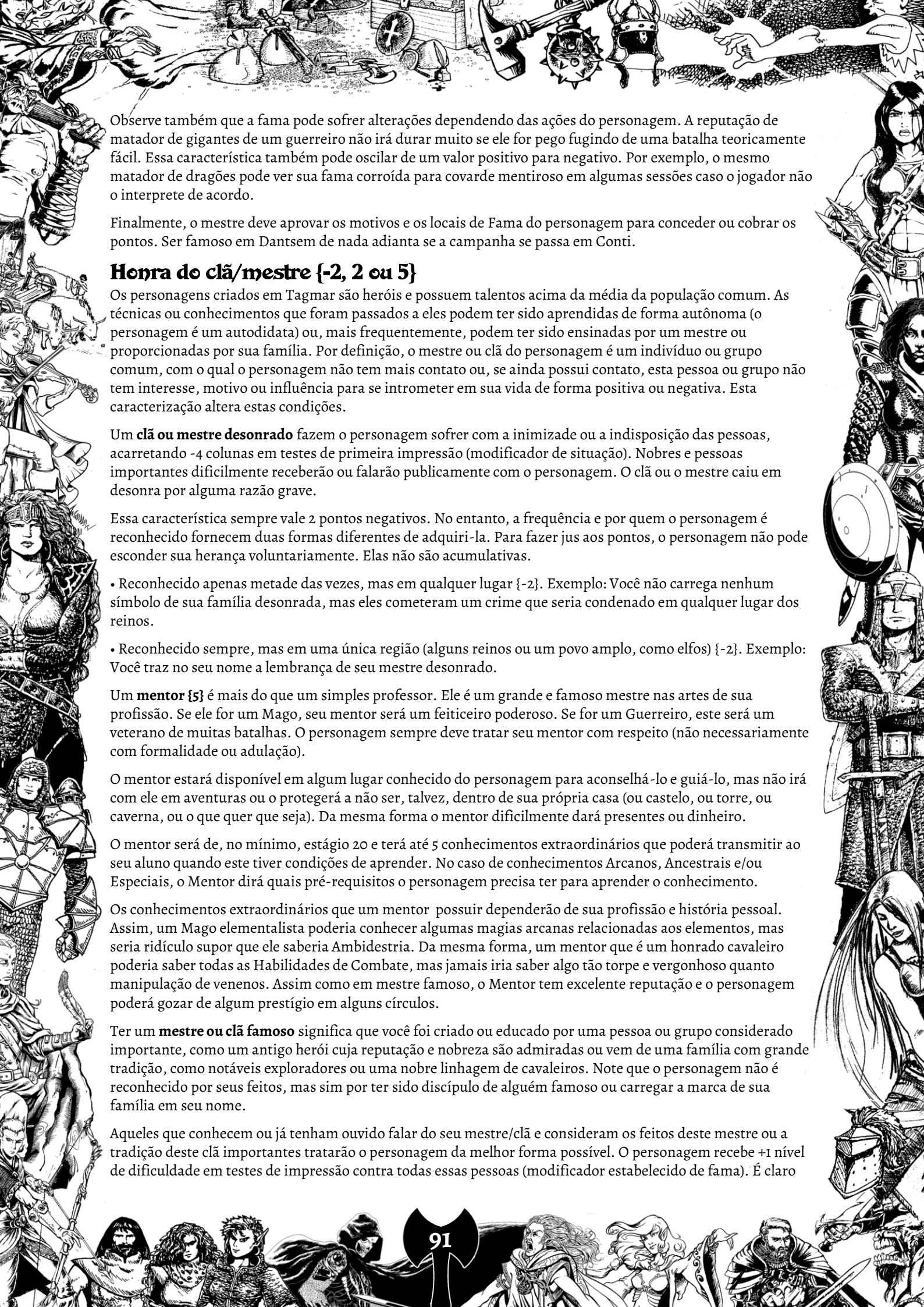
### **Fama {-1 ou 1}**

Nada viaja mais rápido do que os boatos. A característica fama representa uma reputação boa ou ruim que o personagem adquiriu por algum feito notável que tenha realizado ou por um talento excepcional que tenha demonstrado. A fama pode ser tanto boa quanto má, e ela pode ser em um reino ou em vários.

O valor desta caracterização depende de quão abrangente a fama do personagem é. Ao adquirir esta caracterização o personagem passará a ser benquisto ou malquisto em uma região. Personagens famosos recebem  $\pm 1$  nível de dificuldade em testes de primeira impressão nos reinos se possuem boa/má fama (modificador estabelecido de Fama) sempre que interagirem com pessoas que o reconheçam.

Esta caracterização pode ter múltiplas interpretações. O personagem pode ser odiado em um lugar e amado em outro, ser ajudado ou até mesmo perseguido. Para cada região em que o personagem é famoso ele gasta ou adquire 1 ponto de caracterização. Uma região é uma fração de terra que possui cultura semelhante, sendo exemplos algumas separações que são vistas na habilidade sabedoria (molda, runa, verrogari, leva, etc.). Alternativamente, mestre e jogador podem combinar que a fama do personagem é percebida entre um determinado grupo de pessoas em mais de uma região, como comerciantes do norte de Tagmar, por exemplo.

É necessário que o Jogador especifique e escreva na ficha do personagem o motivo de seu reconhecimento. O Mestre deve aprovar as razões que levaram o personagem a adquirir reputação, especialmente para personagens iniciantes. No entanto, lembre-se que em Tagmar as informações são transmitidas predominantemente de forma oral. Isso significa que o ogro que o personagem matou sozinho com um golpe de sorte para salvar a filha de um duque pode se transformar em um gigante algumas conversas de taverna depois...



Observe também que a fama pode sofrer alterações dependendo das ações do personagem. A reputação de matador de gigantes de um guerreiro não irá durar muito se ele for pego fugindo de uma batalha teoricamente fácil. Essa característica também pode oscilar de um valor positivo para negativo. Por exemplo, o mesmo matador de dragões pode ver sua fama corroída para covarde mentiroso em algumas sessões caso o jogador não o interprete de acordo.

Finalmente, o mestre deve aprovar os motivos e os locais de Fama do personagem para conceder ou cobrar os pontos. Ser famoso em Dantsem de nada adianta se a campanha se passa em Conti.

### **Honra do clã/mestre {-2, 2 ou 5}**

Os personagens criados em Tagmar são heróis e possuem talentos acima da média da população comum. As técnicas ou conhecimentos que foram passados a eles podem ter sido aprendidas de forma autônoma (o personagem é um autodidata) ou, mais frequentemente, podem ter sido ensinadas por um mestre ou proporcionadas por sua família. Por definição, o mestre ou clã do personagem é um indivíduo ou grupo comum, com o qual o personagem não tem mais contato ou, se ainda possui contato, esta pessoa ou grupo não tem interesse, motivo ou influência para se intrometer em sua vida de forma positiva ou negativa. Esta caracterização altera estas condições.

Um **clã ou mestre desonrado** fazem o personagem sofrer com a inimizade ou a indisposição das pessoas, acarretando -4 colunas em testes de primeira impressão (modificador de situação). Nobres e pessoas importantes dificilmente receberão ou falarão publicamente com o personagem. O clã ou o mestre caiu em desonra por alguma razão grave.

Essa característica sempre vale 2 pontos negativos. No entanto, a frequência e por quem o personagem é reconhecido fornecem duas formas diferentes de adquiri-la. Para fazer jus aos pontos, o personagem não pode esconder sua herança voluntariamente. Elas não são acumulativas.

- Reconhecido apenas metade das vezes, mas em qualquer lugar {-2}. Exemplo: Você não carrega nenhum símbolo de sua família desonrada, mas eles cometeram um crime que seria condenado em qualquer lugar dos reinos.
- Reconhecido sempre, mas em uma única região (alguns reinos ou um povo amplo, como elfos) {-2}. Exemplo: Você traz no seu nome a lembrança de seu mestre desonrado.

Um **mentor {5}** é mais do que um simples professor. Ele é um grande e famoso mestre nas artes de sua profissão. Se ele for um Mago, seu mentor será um feiticeiro poderoso. Se for um Guerreiro, este será um veterano de muitas batalhas. O personagem sempre deve tratar seu mentor com respeito (não necessariamente com formalidade ou adulação).


O mentor estará disponível em algum lugar conhecido do personagem para aconselhá-lo e guiá-lo, mas não irá com ele em aventuras ou o protegerá a não ser, talvez, dentro de sua própria casa (ou castelo, ou torre, ou caverna, ou o que quer que seja). Da mesma forma o mentor dificilmente dará presentes ou dinheiro.

O mentor será de, no mínimo, estágio 20 e terá até 5 conhecimentos extraordinários que poderá transmitir ao seu aluno quando este tiver condições de aprender. No caso de conhecimentos Arcanos, Ancestrais e/ou Especiais, o Mentor dirá quais pré-requisitos o personagem precisa ter para aprender o conhecimento.

Os conhecimentos extraordinários que um mentor possuir dependerão de sua profissão e história pessoal. Assim, um Mago elementalista poderia conhecer algumas magias arcanas relacionadas aos elementos, mas seria ridículo supor que ele saberia Ambidestria. Da mesma forma, um mentor que é um honrado cavaleiro poderia saber todas as Habilidades de Combate, mas jamais iria saber algo tão torpe e vergonhoso quanto manipulação de venenos. Assim como em mestre famoso, o Mentor tem excelente reputação e o personagem poderá gozar de algum prestígio em alguns círculos.

Ter um **mestre ou clã famoso** significa que você foi criado ou educado por uma pessoa ou grupo considerado importante, como um antigo herói cuja reputação e nobreza são admiradas ou vem de uma família com grande tradição, como notáveis exploradores ou uma nobre linhagem de cavaleiros. Note que o personagem não é reconhecido por seus feitos, mas sim por ter sido discípulo de alguém famoso ou carregar a marca de sua família em seu nome.

Aqueles que conhecem ou já tenham ouvido falar do seu mestre/clã e consideram os feitos deste mestre ou a tradição deste clã importantes tratarão o personagem da melhor forma possível. O personagem recebe +1 nível de dificuldade em testes de impressão contra todas essas pessoas (modificador estabelecido de fama). É claro



que a fama não atravessa um continente inteiro, por isto quanto mais longe do lugar de morada de seu Mestre ou da origem de seu clã, menor a chance de ser conhecido.

O personagem ainda recebe um bônus de +4 colunas em tarefas de etiqueta relacionada a história de seu clã ou +4 em tarefas de sabedoria relacionadas as realizações de seu mestre.

## Patrono {0 a 6}

Alguma pessoa influente tomou interesse pela vida do personagem, tornando-se o seu patrono. É necessário que o Jogador especifique e escreva na ficha do personagem uma história para o patrono, detalhando quem ele é, a sua personalidade e seu objetivo.

Existem três áreas de atuação possíveis para um patrono: guerra, comércio e política. Ele irá interceder e dar apoio ao personagem em sua área de atuação sempre que isso não lhe trazer muitos prejuízos. Assim como contatos, a classe social influencia diretamente a facilidade com que o personagem adquire um patrono. Isso se reflete no custo da caracterização, que varia com a classe social do personagem de acordo com a tabela abaixo.

Classes sociais	Patrono de guerra	Patrono comercial	Patrono político
Escravo	1	4	6
Ex-escravo	0	3	5
Aldeão/ cidadão	1	2	4
Pequeno Comerciante	2	1	3
Artífice	3	0	2
Grande comerciante	4	1	1
Baixa nobreza	5	2	0
Alta nobreza	6	3	1

**Patrono de guerra:** O patrono de guerra é um nobre ou comerciante que lhe mantém armado com os melhores equipamentos mundanos. Ele não substituirá equipamentos danificados a menos que você os tenha estragado ou perdido em uma missão que ele mesmo solicitou. Este tipo de patrono espera que o personagem o atenda quando ele solicitar auxílio marcial como, por exemplo, duelar em um torneio de justa ou de arco e flecha, defendê-lo em um julgamento por combate ou treinar seus subordinados.

**Patrono Comercial:** O Patrono Comercial é um comerciante que lhe oferece os menores preços iniciais nas mais variadas mercadorias, seja de seu próprio estoque, seja de seus contatos. Personagens com um patrono comercial sempre possuem alguém para quem vender por um preço justo as joias, obras de arte e até itens mágicos que encontrem em suas aventuras. Patronos comerciais geralmente esperam que seus protegidos lhes atendam quando precisam de serviços de escolta de caravanas, eliminação de concorrentes e proteção pessoal, etc.

**Patrono Político:** O Patrono Político é um aristocrata que oferece ao personagem cobertura e proteção contra os rigores da lei. Personagens com esse patrono também recebem informação privilegiada sobre as relações políticas entre os vários níveis da aristocracia. Patronos políticos geralmente esperam que seus protegidos lhes atendam quando precisam conseguir informações sobre rotas comerciais, informações pessoais sobre outros aristocratas, informações secretas de uma cidade ou nação, etc.

O patrono deverá sempre ser tratado com respeito e consideração pelo seu protegido, pois seu interesse no personagem não é altruístico. De tempos em tempos o personagem deve fazer um “agrado” ao patrono como forma de compensação pelo trabalho que o personagem causa.



## 5.7 Adquirindo Caracterizações (Criação 5ª Parte)

Um personagem possui 3 Pontos de Caracterização no primeiro estágio. Todo personagem ganha mais 1 ponto de Caracterização em cada estágio ímpar além do primeiro. Portanto, o personagem ganhará 1 ponto no estágio três, mais 1 ponto no cinco e assim sucessivamente.

O custo indica quantos pontos de caracterização são consumidos do personagem quando o jogador a escolhe. Este custo pode ser conferido na tabela que consta logo abaixo da descrição do tipo de caracterização. A adição de caracterizações negativas aumenta o número de pontos disponíveis para o personagem adquirir caracterizações positivas na razão de 1 para 1. Não há limite de quantas caracterizações negativas é possível acumular, mas o mestre deve determinar se o personagem criado é viável e se as combinações são aceitáveis.

Uma caracterização pode ser adquirida durante as aventuras do personagem através do desenrolar da história, independente da vontade do jogador. Por exemplo, o personagem tiver o braço arrancado por um ogro ao sofrer um golpe oriundo de acerto crítico ou ter ficado com sequelas mentais após sofrer o ataque de uma magia Medo. Uma caracterização adquirida pelo desenrolar da história nunca concede ou custa pontos. Elas devem ser anotadas na ficha em um espaço de caracterização, mas seu custo é 0. Da mesma forma que são adquiridas, estas caracterizações só podem ser recompradas através do desenrolar da história.

### Acumulando Pontos

É possível acumular os pontos adquiridos na Criação, na passagem de Estágio ou através de uma Caracterização Negativa. Mas o Jogador deve lembrar que há Caracterizações que só podem ser obtidas na criação do personagem (veja abaixo). A decisão de acumular será uma escolha do Jogador.

### Caracterizações Iniciais ☆

São caracterizações que só podem ser obtidas no momento da criação do personagem e representam características que o acompanham desde sempre. Elas são diferenciadas das outras no texto pelo símbolo da estrela (☆) ao lado do custo da caracterização. Assim, se a marca da caracterização inicial não estiver presente no título, então ela pode ser adquirida a qualquer momento na evolução do personagem através de pontos de caracterização.

### Caracterizações Muito Raras ⊙

Algumas caracterizações existem em tão poucas pessoas no mundo que são consideradas muito raras. Assim, é proibido que mais de um personagem de um mesmo grupo de jogadores possua aquela caracterização. Elas estão identificadas na lista de caracterizações com o símbolo de uma letra U circunscrita em um círculo ⊙ ao lado do custo de aquisição.

### Anulando Caracterizações

Há casos que uma caracterização acaba não sendo interpretada pelo Jogador. Se isso acontecer, o Mestre deve adverti-lo, e reduzir os pontos de experiência que serão ganhos pela cena ou aventura. O Mestre tem total poder para retirar a Caracterização da ficha do personagem se o problema persistir.

Os pontos adquiridos por uma caracterização positiva anulada são perdidos. Os pontos adquiridos por uma caracterização negativa anulada serão debitados dos pontos que o Jogador tiver acumulado. Caso o Jogador não tenha pontos, eles serão acumulados negativamente para serem descontados quando o personagem tiver pontos para pagar. O mestre também pode optar por substituir uma caracterização negativa por outra a sua escolha.

### Lendo as tabelas de caracterizações

A seguir, abaixo de cada tipo de caracterizações consta uma tabela com uma listagem de todos as caracterizações daquele tipo e suas variações. Através da leitura da tabela é possível descobrir as variações de custo de qualquer caracterização e quais caracterizações são compatíveis com qual.

Todas as caracterizações que se encontram na mesma linha de uma destas tabelas são incompatíveis, ou seja, não podem ser adquiridas em conjunto, ao passo que aquelas que se encontram em linhas diferentes podem ser adquiridas em conjunto.

*Por exemplo: a caracterização Ateu é incompatível com Protegido dos deuses, porque ambas estão alinhadas na tabela de Caracterizações de Fé. Por outro lado, é possível adquirir um inimigo e um aliado, porque elas não se encontram na mesma linha na tabela de Caracterizações Físicas. A única exceção a essa regra é a tabela de Caracterizações de Origem.*

Lembramos que várias caracterizações são iniciais e outras, uma vez adquiridas, não podem ser recompradas sem o auxílio de magias poderosas.

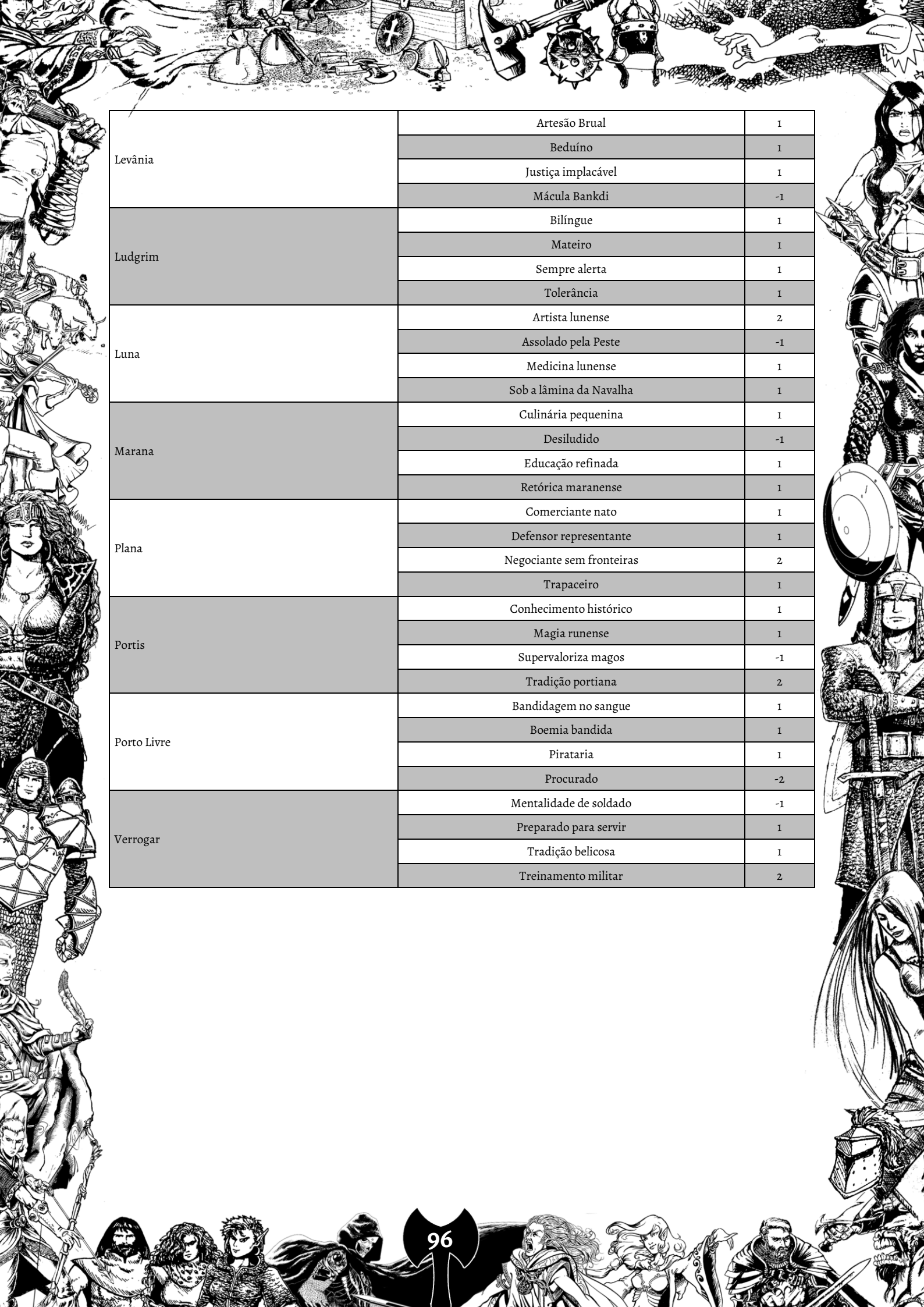
### Caracterizações de Fé

Caracterizações de fé	-4	-3	-2	-1	1	2	3	4
Fé	Ateu	-	-	-	Fiel	-	-	-
Relação com os deuses	-	Perseguição divina		-	-	-	-	Proteção dos deuses
	-	-	-	-	-	-	Deus(a) patrono/matrona	-

### Caracterizações de Histórico

Caracterizações de Histórico	-5	-4	-3	-2	-1	1	2	3	4	5
Dependente de habitat	Endêmico	-	Restrito	Amplio	Comum	-	-	-	-	-
Herança	-	-	-	-	-	Mínima	Pequena	Média	Grande	Enorme
	-	-	-	-	-	-	-	Item mágico menor	-	Item mágico maior
Memória	-	-	Senil	-	Memória fraca	Memória eidética	-	-	-	-
Objeto amaldiçoado	-	-	Objeto dominante	Objeto prejudicial	Objeto inoportuno	-	-	-	-	-
Ressonância energética	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Magia ressonante
Sexto sentido	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Reação ao perigo
Sorte	-	-	Azarado extremo	-	Azarado	-	-	Sortudo	-	-
Talento	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Mestre de armas
	-	-	-	-	-	-	-	Especialista nato	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	Gênio arcano	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	Gênio militar	-
Treinamento	-	-	-	-	-	-	Pouco ortodoxo	-	-	-





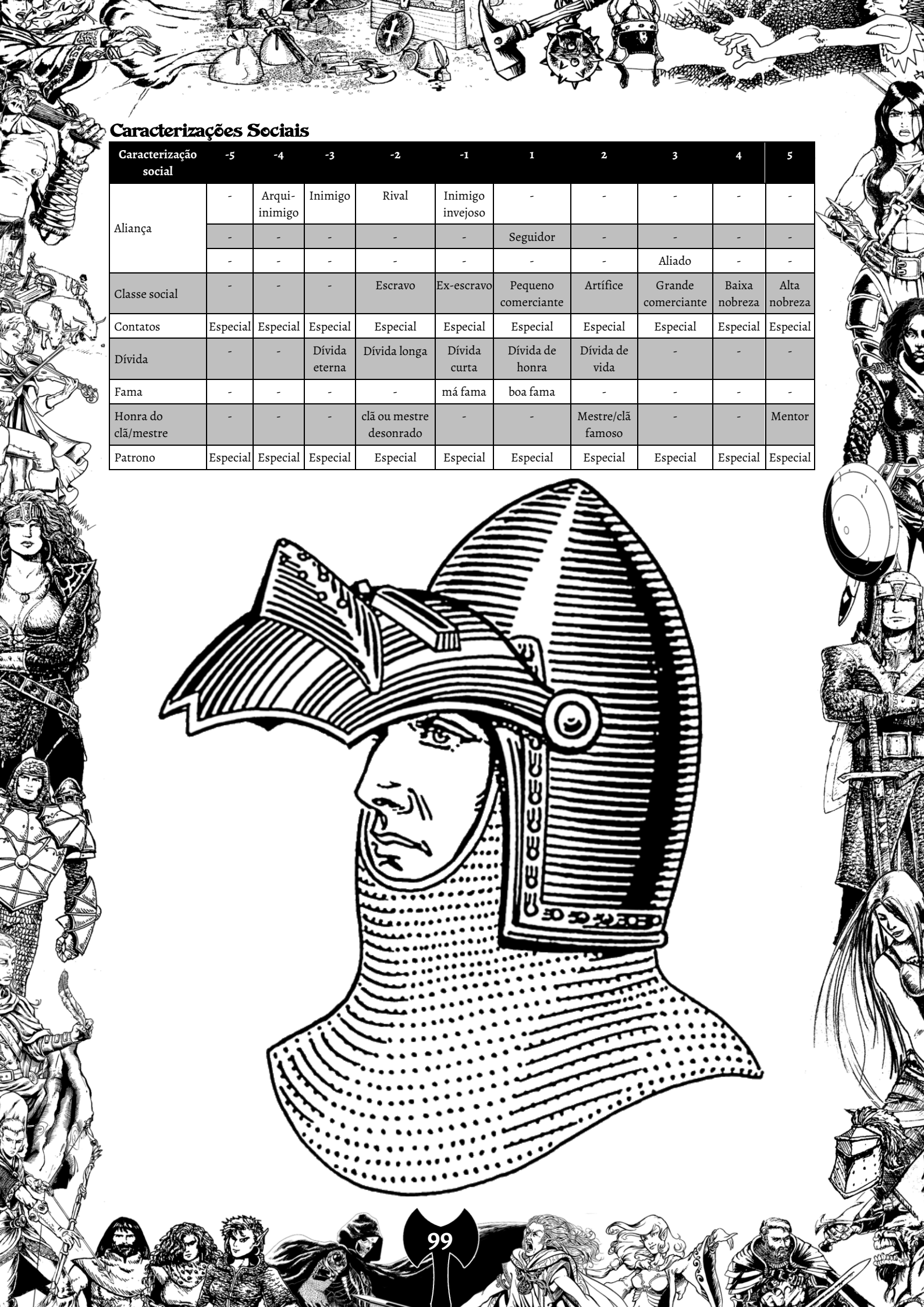
Levânia	Artesão Brual	1
	Beduíno	1
	Justiça implacável	1
	Mácula Bankdi	-1
Ludgrim	Bílingue	1
	Mateiro	1
	Sempre alerta	1
	Tolerância	1
Luna	Artista lunense	2
	Assolado pela Peste	-1
	Medicina lunense	1
	Sob a lâmina da Navalha	1
Marana	Culinária pequenina	1
	Desiludido	-1
	Educação refinada	1
	Retórica maranense	1
Plana	Comerciante nato	1
	Defensor representante	1
	Negociante sem fronteiras	2
	Trapaceiro	1
Portis	Conhecimento histórico	1
	Magia runense	1
	Supervaloriza magos	-1
	Tradição portiana	2
Porto Livre	Bandidagem no sangue	1
	Boemia bandida	1
	Pirataria	1
	Procurado	-2
Verrogar	Mentalidade de soldado	-1
	Preparado para servir	1
	Tradição belicosa	1
	Treinamento militar	2

## Caracterizações de Personalidade

Caracterizações	-4	-3	-2	-1	1	2	3
Atenção	-	-	-	Distraído	Vigilante	-	-
Auto-representação	-	-	-	Fanfarrão	Modesto	-	-
Código de conduta	Vida pela honra	Penitente	Honrado	Palavra de valor	-	-	-
Coragem	-	Covardia 3	Covardia 2	Covardia 1	Bravura 1	Bravura 2	Bravura 3
Fobia	-	Fobia comum	Fobia ocasional	Fobia incomum	-	-	-
Humor	-	-	Ranzinza	Mal-humorado	Bem-humorado	Contagante	-
Mentalidade	-	-	-	Inconstante	Persistente	-	-
Noção	-	-	-	Imprudência	Bom senso	-	-
Ódio	-	-	Incomum ou grupo pequeno	Comum ou grupo grande	-	-	-
Perfeccionista	Insuportável	Exigente	Chato	Seletivo	Requintado	-	-
Temperamento	-	Esquentado	Coração mole	-	-	Coração de pedra	Frieza lógica
Visão de mundo	-	Pessimista	-	-	Otimista	-	-
Compulsão	-	-	Alcoólatra	-	-	-	-
	-	-	Arrogante	-	-	-	-
	-	-	Cleptomaniaco	-	-	-	-
	-	-	-	Ganancioso	-	-	-
	-	-	-	Guloso	-	-	-
	-	-	-	Mentiroso	-	-	-
	-	-	Mitomaniaco	-	-	-	-
	-	-	-	Preguiçoso	-	-	-
Outras caracterizações	-	-	-	Vingativo	-	-	-
	-	-	Crédulo	-	-	-	-
	-	-	Curioso	-	-	-	-
	-	-	Fanático	-	-	-	-
	-	-	Galanteador	-	-	-	-
	-	-	-	Impaciente	-	-	-
-	-	-	Maluco	-	-	-	

## Caracterizações Físicas

Caracterização	-8	-6	-5	-4	-3	-2	-1	1	2	3	4	5	6	8
Alergia	-	-	-	-	Comum	Incomum	Raro	-	-	-	-	-	-	-
Estatura	-	-	-	-	Nanico	-	Baixo	Grande	-	-	Gigante	-	-	-
Estrutura corporal	-	-	-	-	Magro   Obeso	Normal	-	Atlético   Robusto	-	-	-	-	-	-
Beleza	-	-	-	-	Horroroso	Muito feio	-	-	Muito belo	Deslumbrante	-	-	-	-
Característica única	-	-	-	-	-	-	-	Aspecto inofensivo	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	Marca exótica	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	Pele cadavérica	-	-	-	-	-	-
Deficiência	-	-	-	-	-	Caolho	-	-	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	Hipermetropia	-	-	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	Maneta	-	-	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	Míope	-	-	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	Perneta	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	Problemas na fala	-	-	-	-	-	-	-	-	
Dependência	-	-	-	-	Pesada	Leve	-	-	-	-	-	-	-	-
Sensibilidade a venenos	Fraqueza I	Fraqueza II	-	Fraqueza III	-	Fraqueza IV	Fraqueza V	Imunidade I	Imunidade II	-	Imunidade III	-	Imunidade IV	Imunidade V
Potencial	-	-	Mediocridade	-	-	Inábil	-	-	-	Hábil	-	Primaziana	-	-
Resistência à dor	-	-	-	-	-	Hiperalgesia	-	-	Resistência extrema	-	-	-	-	-
Saúde	-	-	-	-	Muito deficiente	-	Deficiente	Saúde de ferro	-	Corpo fechado	-	-	-	-
Sono	-	-	-	Sonolento	-	Sono pesado	-	Sono leve	-	-	consciente	-	-	-



## Caracterizações Sociais

Caracterização social	-5	-4	-3	-2	-1	1	2	3	4	5
Aliança	-	Arqui-inimigo	Inimigo	Rival	Inimigo invejoso	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	Seguidor	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	Aliado	-	-
Classe social	-	-	-	Escravo	Ex-escravo	Pequeno comerciante	Artífice	Grande comerciante	Baixa nobreza	Alta nobreza
Contatos	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial
Dívida	-	-	Dívida eterna	Dívida longa	Dívida curta	Dívida de honra	Dívida de vida	-	-	-
Fama	-	-	-	-	má fama	boa fama	-	-	-	-
Honra do clã/mestre	-	-	-	clã ou mestre desonrado	-	-	Mestre/clã famoso	-	-	Mentor
Patrono	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial

