

Tabelas de Uso Comum para o RPG



Versão 2.00

Créditos & Licenciamento

Autores

Marcelo Rodrigues

Ygor Moraes Esteves da Silva

Julio Augusto Cezar Junior

Leonardo Nahoum Pache de Faria

Licenciamento

Esta material foi adaptada do livro “Tagmar – RPG de Aventura Medieval” © 1991 e está licenciada de acordo as seguintes condições: **Atribuição-Usa Não-Comercial-Compatilhamento pela mesma licença 2.0 Brasil**

Você pode:

- Copiar, distribuir, exibir e executar a obra.
- Criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:



Atribuição. Você deve dar crédito ao autor original.



Usa Não-Comercial. Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.



Compatilhamento pela mesma Licença. Se você alterar, transformar, ou criar outra obra com base nesta, você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a esta.

- Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.
- Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas, desde que Você obtenha permissão do autor.

Este licenciamento segue um padrão obra aberta e está registrado pela seguinte licença da **Creative Commons** : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/br/> com validade legal no Brasil e por muitos outros países.

Tabela de Resolução de Ações

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

Tabela de Críticos

Cor	Corte	Esmagamento	Penetração
	O Oponente é decapitado	Afundamento torácico destrói os pulmões.	Golpe perfura o coração.
	100%. Corte vaza o olho. A dor paralisa o adversário por duas rodadas	100%. Golpe no pulso destrói a articulação, obrigando a amputação em 2 dias. O inimigo é paralisado por duas rodadas.	100%. Estocada na mão, inutiliza permanentemente. A dor paralisa o inimigo por duas rodadas.
	100%. Corte no músculo do braço inutiliza o mesmo por uma semana.	100%. Pancada na cabeça. Elmo se parte (caso não seja mágico). Se não tiver Elmo entra em coma por 2 dias.	100%. Perfura o músculo do braço e inutiliza o mesmo por uma semana.
	75%. Corte no músculo do braço inutiliza o mesmo por 2 dias.	75%. Pancada na cabeça. Elmo se parte (caso não seja mágico). Se não tiver Elmo fica desacordado por 2 horas e incapacito por 2 dias.	75%. Perfura o músculo do braço e inutiliza o mesmo por 2 dias.
	75%. Corte na cabeça põe adversário em coma por 1 dia se o mesmo não tiver usando elmo.	75%. Escudo do inimigo se quebra (caso não seja mágico). Na ausência deste o braço quebra (cura em um mês)	75%. Golpe no tronco derruba o adversário se estiver usando escudo. Caso contrário incapacita-o por 2 dias.
	50%. Com um belo golpe, não só atingi como desarma o inimigo.	50%. Golpe no tórax derruba o adversário, que deixa cair o que tiver segurando.	50% Estocada no peito paralisa o adversário na próximas 2 rodadas.
	50%. Corte no ombro, impõe um ajuste de - 4 por 1 dia.	50%. Golpe duro no ombro, paralisa o oponente na próxima rodada	50%. Penetração causa ajuste de - 4 por 2 dias. Se for flecha o ajuste é de - 6 até que a mesma seja retirada.
	25%. Corte no músculo do braço dá uma ajuste de - 4 na próxima rodada.	25%. Golpe no ombro desequilibra o adversário na próxima rodada, dando um ajuste de - 4.	25% Estocada na perna reduz o movimento à metade e causa um ajuste de - 2 por 1 hora.
Cor	Garras	Magia	Falha
	Força do golpe rasga a jugular.	Impacto total da magia mata o adversário.	Um golpe ruim. Erra o adversário.
	100%. Ataque no olho rasga o globo ocular, paralisando o adversário por duas rodadas.	100% Impacto no pé destrói o mesmo. Adversário fica paralisado por duas rodadas.	Descontrole dá um ajuste de - 3 nas próximas duas rodadas.
	100%. Ataque rasga o braço causando um ajuste de - 8 por 2 dias.	100%. O poder da magia leva o inimigo a inconsciência por um dia.	Descontrole dá um ajuste de - 4 nas próximas 3 rodadas.
	75%. Ataque rasga o braço causando um ajuste de - 8 por 2 dias.	75%. O poder da magia leva o inimigo a inconsciência por meia hora.	Ataque precipitado causa 25 % de dano em si mesmo.
	75%. A ferocidade do golpe derruba o adversário impedindo de atacar nas próximas 3 rodadas.	75%. O potente impacto paralisa o adversário, impedindo de atacar nas próximas 3 rodadas.	Ataque desastroso causa 50 % de dano em si mesmo.
	75%. Feroz ataque na mão desarma o inimigo.	50%. A força da magia arremessa o adversário a 2 metros de distância, e ele deixa cair sua arma.	Sua arma escapa da sua mão, caindo a 3 metros de distância.
	50%. Rasgo na mão impede o adversário de realizar seu próximo ataque.	25%. O poder da magia atordoa o inimigo, impedindo de realizar seu próximo ataque.	Tropeção o impede de realizar seu próximo ataque.
	25%. Ataque desequilibra o inimigo, levando-o a cair e perder uma rodada.	25%. Poder da magia atordoa o inimigo, impedindo de realizar seu próximo ataque.	Faça um ataque no seu companheiro mais próximo.

Tabela de Críticos (continuação)

Cor	10 a 50 vezes o peso do atacante	Peso acima de 50 vezes	Combate Desarmado
	100%, golpe paralisa por uma rodada causando um ferimento fatal (morre em 7 rodadas) e impondo um ajuste de - 10.	100%, ferimento no oponente reduz o número de ataques pela metade (se for só 1, este passa a ser um a cada duas rodadas).	Nocaute, oponente desmaia
	100%, ferimento no oponente reduz o número de ataques pela metade (se for só 1, este passa a ser uma em cada duas rodadas).	100%, golpe paralisa o oponente por uma rodada e impõe um ajuste de - 5 por 10 rodadas.	Nocaute, oponente desmaia
	100%, golpe paralisa o oponente por duas rodadas e impõe um ajuste de - 5 por 10 rodadas.	100%, ferimento desnortheast o oponente impedindo-o de atacar por uma rodadas.	Inchaço e sangramento facial atrapalham a visão. Ajuste de - 3 por 6 rodadas
	75%, golpe paralisa o oponente por uma rodada e impõe um ajuste de - 5 por 10 rodadas.	75%, golpe reduz a velocidade base à metade, impedindo-o de realizar sua próxima ação.	A dor ou falta de ar deixam o oponente grogue. Ajuste de - 5 por 4 rodadas
	75%, ferimento desnortheast o oponente impedindo-o de atacar por duas rodadas.	75%, golpe reduz a velocidade base à metade e impõe ao adversário um ajuste de - 3 por 5 rodadas	Oponente tonto não ataca por duas rodadas.
	50%, golpe faz com que o adversário se atrapalhe, impedindo-o de realizar sua próxima ação.	50% golpe impõe ao adversário um ajuste de - 3 por 5 rodadas.	Golpe desarma o oponente.
	50%, golpe reduz os movimentos (velocidade base) e impõe ao adversário um ajuste de - 3 por 5 rodadas.	50%, 50% golpe impõe ao adversário um ajuste de - 3 por 3 rodadas.	Golpe desarma o oponente.
	25%, golpe impõe ao adversário um ajuste de - 3 por 5 rodadas.	25%, ataque preciso causa um ajuste de -5 no próximo ataque.	Golpe desarma o oponente.

Tabela de Confronto de Forças

		FORÇA DE ATAQUE																											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20								
FORÇA DE DEFESA	1	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19														
	2	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19					20								
	3	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19				20								
	4	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19			20								
	5	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19				20						
	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19			20						
	7	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19		20						
	8	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19							
	9	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19						
	10	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18							
	11	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17								
	12	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	16									
	13	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16									
	14	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16									
	15		3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14	15									
	16			3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14									
	17				3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13									
	18					3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12									
	19						3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11									
	20							3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10									

Tabela de Atenuação de Queda

Cor	Modificador
Verde	+ 2 metros
Branco	Nada
Amarelo	- 2 metros
Laranja	- 4 metros
Vermelho	- 6 metros
Azul	- 8 metros
Cinza	- 10 metros

Tabela de Críticos de Quedas

Altura	RESULTADO
< 4	Nenhum crítico é causado.
4 - 7	Torça de um pé, faz mancar por dois dias.
8 - 11	Quebra um braço, sorteie qual. Cura um três semanas.
12 - 15	Quebra uma perna, sorteie qual. Cura em um mês.
16 - 19	Quebra as duas pernas. Fica um mês de cama.
20 - 24	Quebra uma perna e um braço. Fica inconsciente por uma hora
25 - 29	Hemorragia interna, cura por magia ou morre em um dia.
30 - 34	Quebra da bacia, inconsciente por 3 dias. Cura em 6 meses.
35 - 39	Ficou paraplégico.
40 - 50	Ficou tetraplégico.
> 50	Morte instantânea