RPG
Tegmet
Livro de Regras
ARTIGAS
2023

Tagmar 3.0

Edição Revisada

Créditos

Autores

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

Capa

Sergio Artigas

Ilustrações Internas

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

Coordenação

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

Publicação

Publicado em 2025 pelo Projeto Tagmar em parceria com a RPG com Nozes Game Studio e a Iniciativa RPG, através de um financiamento coletivo, mas também está disponível para download gratuito em www.tagmar.com.br

Revisão

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

Versão

3.02

Licenciamento

Este livro foi adaptado do livro "Tagmar – RPG de Aventura Medieval" © 1991 de autoria de Marcelo Rodrigues, Ygor Moraes Esteves da Silva, Julio Augusto Cezar Junior e Leonardo Nahoum Pache de Faria; e está licenciada de acordo as seguintes condições: **Atribuição–NãoComercial–CompartilhaIgual 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.
- **Não Comercial**: Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.
- **Compartilha Igual**: 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 pessoas físicas ou jurídicas a cobrar pelo serviço de impressão sob demanda dos livros do Tagmar disponibilizados no site www.tagmar.com.br nas seguintes condições:
    1. Fica autorizada a cobrança do serviço de impressão, encadernamento e 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 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 em muitos outros países.

Sumário

1 Introdução 10
- *1.1 Tagmar, o Primeiro RPG Brasileiro* ... *10*
- *1.2 Como Funciona o Projeto Tagmar?* ... *14*
- *1.3 Como Você Pode Ajudar no Projeto Tagmar?* ... *14*
- *1.4 Como se joga Tagmar?* ... *15*
  - A Preparação ... 15
  - Reunindo o Grupo ... 15
  - Os Dados ... 16
  - O Início do Jogo ... 16

2 Características Básicas 18
- *2.1 Características Básicas dos Personagens* ... *18*
  - Estágio & Experiência ... 18
  - Raça ... 18
  - Profissão ... 19
  - Os Atributos Principais ... 19
  - Os Atributos Secundários ... 19
  - Caracterizações ... 20
  - Outras características ... 20
- *2.2 Definindo as Características Básicas (Criação 1ª Parte)* ... *21*
  - Determinando o Estágio & Experiência ... 21
  - Escolhendo a Raça ... 21
  - Escolhendo a Profissão ... 26
  - Definindo os Atributos Principais ... 30
  - Definindo os Atributos Secundários ... 31
  - Definindo Outras Características ... 31
- *2.3 Testes de Resistência Física (RF) e à Magia (RM)* ... *33*
- *2.4 Teste de Atributo* ... *34*

3 Habilidades 36
- *3.1 Regras para o Uso de uma Habilidade* ... *36*
  - Roteiro para Utilizar uma Habilidade ... 36
  - Casos Especiais ... 39
- *3.2 Descrição das Habilidades* ... *42*
  - Ações Furtivas ... 42
  - Acrobacias ... 43
  - Agricultura ... 44
  - Aplicar Esforço ... 45
  - Arte ... 46
  - Carpintaria ... 47
  - Códigos ... 48
  - Corrida ... 49
  - Destravar Fechaduras ... 50
  - Empatia ... 51
  - Enganação ... 52
  - Engenharia ... 53
  - Escalar Superfícies ... 54
  - Escapar ... 54
  - Escrita ... 55
  - Etiqueta ... 56
  - Extrair Informação ... 57
  - Furtar Objetos ... 59
  - Jogatina ... 60
  - Lidar com Animais ... 61
  - Liderança ... 62
  - Língua ... 63
  - Malabarismo ... 64
  - Manusear Armadilhas ... 65
  - Medicina ... 66
  - Misticismo ... 68
  - Montar Animais ... 68

Natação 69
Náutica 70
Navegação 71
Negociação 72
Operação de Cerco 73
Persuasão 74
Religião 75
Sabedoria 76
Seguir Trilhas 77
Sensitividade 79
Sobrevivência 80
Trabalho em Metal 81
Trabalhos Manuais 82
Usar os Sentidos 84
Venefício 85
3.3 Aquisição de Habilidades (Criação 2ª Parte) *87*
Comprando as Habilidades 88
Pontos de Aquisição 89
Grupos Penalizados 89
Habilidades Restritas 89
Aumentando o Nível de Uma Habilidade 89
Acumulando Pontos de Aquisição 89
Nível Máximo de Uma Habilidade 90
Limite de Quantidade de Habilidades 90
O Total nas Habilidades Adquiridas 90
O Total nas Habilidades Sem Nível 90
Considerações Especiais ao se Adquirir/Aumentar o Nível em uma Habilidade 92
4 Combate 94
4.1 Atributos de Combate *94*
Energia Física (EF) 94
Energia Heroica (EH) 94
Defesa 95
Absorção 95
4.2 Regras para Combate *95*
Sequência de Combate 95
Considerações Durante e Após um Combate 103
Modificadores de Combate 105
Outras Situações de Combate 107
4.3 Movimentação *110*
Movimentação e Posicionamento na Grade de Combate 110
Trajeto e Distanciamento 111
Penalidades Aplicadas ao Movimento 112
Penalidades Especiais 113
Correndo 114
Obstruções 115
Outras Ações de Movimentação 115
4.4 Técnicas de Combate *116*
Entendendo o Texto das Técnicas de Combate 116
Requisitos para Usar uma Técnica de Combate 116
Aplicando os Efeitos das Técnicas de Combate 117
4.5 Descrição das Técnicas de Combate *118*
Ajustar Disparo 118
Ambidestria 118
Animosidade 118
Aparar 118
Ataque Oportuno 119
Atirar em Movimento 119
Atravessar o Oponente 120
Brutalizar 120
Carga 120
Carga de Arremesso 120
Carga Montada 121
Centaurizar 121

Combate com Arco 122
Combate com Escudo 122
Combate Montado 123
Combate Não Letal 123
Concentração 123
Conduzir o Oponente 124
Contra-ataque 124
Dano Agravado 124
Defletir Ataque 125
Desequilibrar 125
Desviar 125
Direcionamento 125
Disparo Certeiro 126
Disparo Rápido 126
Escolta 127
Esquiva 127
Estilhaçar 128
Expectativa 128
Explorar Fraqueza 129
Flechadas Múltiplas 129
Força Interior 129
Fúria 130
Golpe Duplo 130
Golpe Giratório 131
Golpe Letal 131
Heroísmo 131
Imprevisibilidade 132
Inibir Ataques 132
Intimidar 132
Leitura da Batalha 132
Luta às Cegas 133
Mira 133
Posicionamento 134
Postura Defensiva 134
Postura Ofensiva 134
Pressionar o Oponente 135
Provocar 135
Pugilato 136
Remover Debilitações 136
Resguardar 136
Resistência à Dor 137
Resistência Extrema 137
Retalhar 137
Ricochetear 138
Sangramento 138
Segundo Fôlego 138
Voz de Comando 139
4.6 *Adquirindo Habilidades de Combate (Criação 3a Parte)* 140
Posses Iniciais 140
Determinando a Defesa e Absorção 141
Energia Física 142
Energia Heroica 142
Adquirindo Grupos de Armas 143
Fazendo sua Tabela de Armas 144
Grupo de Armas Aprimorados 151
Adquirindo Técnicas de Combate 151
Lista das Técnicas de Combate 152
5 Magia 157
5.1 *A Magia em Tagmar* 157
Karma 157
Característica das Magias 157
5.2 *Regras para Uso de Magias* 158
Conhecimento Mágico 158

Escolhendo o Efeito 158
Nível na Magia e Força do Ataque 158
Usando o Karma 159
Evocação 159
Realização dos Efeitos 159
Ataques mágicos indiretos, resolução e dano 160
Ataques mágicos diretos e a Resistência à Magia 160
Recuperando o Karma 161
5.3 Outros Fatores 162
Interrupção de Evocação 163
Concentração 163
Evocação de Magias Discretas 163
Evocação Conjunta 163
Aura e Objetos 164
Uso de Armaduras, Elmos e Escudos ao evocar uma magia 164
5.4 Listas de Magia 165
5.5 Adquirindo as Habilidades Mágicas (Criação 4a Parte) 165
Calculando o Karma 165
Adquirir Novas Magias e/ou Aumentando o Nível 166
Magias Básicas e Especializações 166
Entrando para uma Ordem, Colégio, Confraria ou Trilha 167
Ritual de Conformidade 168
Anotando as Magias na Ficha como se Fossem Armas 168
6 Pertences & Afins 170
6.1 Sistema Monetário de Tagmar 170
6.2 Posses Iniciais 170
6.3 Lista de Itens 170
Armas, Armaduras e Afins 170
Animais 172
Transportes 173
Residências 173
Estalagens 174
Refeições 174
Vestimentas 175
Material Profissional 175
Instrumentos Musicais 176
Gemas e Pedras preciosas 177
Miscelâneas 177
6.4 Peso Carregado 179
6.5 O Comércio em Tagmar 180
6.6 Variação de Preços - A Lei da Oferta e Procura 180
7 Evolução 182
7.1 Como Distribuir Experiência 182
Valores de Experiência 182
Vamos Ver um Exemplo na Prática? 183
Negar Experiência: uma Atitude a Ser Evitada 183
Avanço Sem Experiência 183
7.2 Calculando o Estágio do Personagem 184
7.3 Especialização da Profissão 185
7.4 Passando de Estágio 193
Atributos 193
Habilidades 193
Combate 194
Magia 194
Energia Heroica 194
Pontos Para Aumentar os Atributos 195
7.5 Evolução dos Arquétipos e das Criaturas 195
Evolução dos Arquétipos 195
8 Tesouros 198
8.1 Tesouros Monetários 198
8.2 Tesouros Mágicos 198

Colocando Objetos Mágicos nas Aventuras 199
Propósito do Objeto Mágico 200
Origem dos Objetos Mágicos 200
Raridade dos Objetos Mágicos 200
Tipos de Objetos Mágicos (mais 'comuns') 201
Objetos Especiais 202
8.3 Limitação de Uso dos Objetos Mágicos 204
Limitação de Usuário 204
Limitação de Quantidade 204
Gasto de Karma 204
Efeito Seletivo 204
Efeitos Incômodos 204
8.4 Usando os Objetos Mágicos 205
Ativando o Poder do Objeto Mágico 205
Magia em Itens 206
Objetos Mágicos com Poderes Contínuos 206
Sucessos e Falhas dos Objetos Mágicos 206
9 Dinâmica de Jogo 208
9.1 Comportamento dos Personagens 208
Raça 208
Profissão 208
Honra 208
Família 208
Origem 209
Fé 209
Altruísmo x Egoísmo 209
Clemência x Crueldade 209
Virtude x Oportunismo 209
Magia em Tagmar 209
Dramatização 210
9.2 Preparativos para uma Aventura 211
As Aventuras Prontas 211
Faça as suas Próprias Aventuras 211
9.3 Como Conduzir uma Aventura 212
Rigorosidade das regras 212
Resolvendo ações complexas 212
Administrando a situação 214
Rolamento dos dados 214

Introdução

1 Introdução

1.1 Tagmar, o Primeiro RPG Brasileiro

Muitos não sabem, mas o Tagmar foi o **primeiro RPG** totalmente desenvolvido por brasileiros! Publicado em 1991 pela antiga Editora GSA com o honroso título de "1º RPG brasileiro", Tagmar trouxe uma série de novidades (para os RPGs da época), sendo que a principal era ter tudo que um RPG precisava em um único livro: regras, ambientação, magias, criaturas e uma aventura pronta. Naquele tempo, os RPGs eram importados e era necessário ter vários livros para jogá-los. Devido a essas características e também a novas ideias — como, por exemplo, o inédito conceito da Energia Heroica —, em pouco tempo, Tagmar se tornou um sucesso, reunindo um grande número de fãs.

Esse sucesso perdurou até quase o fim dos anos 90, quando, em 1997, deixou de ser publicado pela GSA. Sem uma editora para dar continuidade, Tagmar ficou estagnado e, com o passar do tempo, praticamente caiu no esquecimento.

Tagmar 2

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

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

1) Criar uma nova versão do RPG Tagmar que fosse moderna, atualizada e expandida;

2) Criar um RPG de nível profissional que fosse 100% gratuito (para fins não comerciais) e pudesse ser baixado diretamente da Internet.

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

- Dificuldade de criar o personagem (demorado e com muitas tabelas baseadas em sorteio);
- Ambientação boa, mas pequena;
- Desequilíbrios entre as profissões e raças;
- Poucas opções para caracterização dos personagens;
- Dificuldade na compreensão e na utilização do sistema de combate;
- Pouca ênfase no *roleplaying* (interpretação) e na ambientação.

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

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

Além destas novas versões do sistema, o Tagmar, desde o lançamento da versão 2.0, vem sendo expandido também nos seus livros auxiliares e passou a contar com uma abrangente ambientação (descrita em vários livros), assim como a inclusão de um novo livro de criaturas, livro de magias, várias aventuras, e outros suplementos de suporte ao sistema e à ambientação. Em 2010, foi lançado a versão 2.3, com mais uma série de novidades, tais como a retirada do capítulo de Regras Opcionais, que passou a ser um livro em separado; novas regras para Movimentação em Combate; melhorias na explicação da EH e de seu uso; Lista de Equipamentos expandida com novos itens e mais algumas pequenas mudanças.

Tagmar 3

Em 2016, foi definida a empreitada para criar a versão 2.4, cujo objetivo geral era fazer uma revisão de uma série de regras e pontos problemáticos levantados desde o lançamento da versão 2.3. Mas, ao final, ao analisar todas as mudanças feitas, o Projeto concluiu que não era mais uma simples versão 2.4, e sim uma nova versão do sistema. Assim nasceu o Tagmar 3.0!

A seguir, apresentamos todas as novidades desta nova versão:

- Foram definidos os poderes especiais de cada raça;
- Os ajustes de EF, VB e Atributos x Raça foram revisados;
- Os pequeninos agora podem ser Bardos;
- O texto explicativo das especializações foi bastante ampliado, contendo descrições detalhadas de todas as especializações;
- Uma nova lista de Posses Iniciais foi incluída com diferenciação de acordo com a profissão;
- As caracterizações, que antes eram opcionais, passaram a integrar o manual de regras como um novo capítulo;
- Foi criado um número máximo de Habilidades que é possível adquirir. A quantidade de pontos foi alterada também e as Habilidades "Aperfeiçoadas" agora existem para todas as profissões;
- O texto explicativo das línguas inicias de cada raça foi melhorado com mais detalhes e com informações das línguas do Império e das Terras Selvagens;
- Há agora um texto com mais detalhes sobre a alfabetização em Tagmar;
- A lista de Habilidades foi totalmente reescrita, com inclusões, alterações e substituições;
- As regras de movimentação foram revisadas, ampliadas e melhoradas;
- No combate, agora os ajustes dados pelos Atributos variam com o grupo de armas, podendo ser Agilidade, Percepção ou Força;
- Foi criada uma definição para os valores dos Atributos para que o Mestre possa ter uma noção do quanto um Atributo é forte ou fraco;
- A regra de iniciativa teve uma pequena mudança e agora é feita individualmente;
- Os valores de defesa e absorção foram aumentados e mais alguns equipamentos de defesa foram adicionados;
- A tabela de armas foi expandida e contém mais algumas informações importantes;
- A tabela de pontos para compra de Grupos de Armas foi revisada e a quantidade de pontos foi alterada em algumas profissões;
- A lista das Técnicas de Combate foi totalmente reescrita e agora existem técnicas Básicas, Restritas da Profissão e Restritas da Especialização;
- As Técnicas de Combate agora possuem aprimoramentos que podem ser adquiridas uma a uma nos níveis 2, 5, 8, ... etc.;
- Uma nova tabela de pontos de aquisição de Técnicas de Combate foi criada e as regras de aquisição e uso das técnicas foram alteradas;
- Agora há uma regra que explica o motivo e o impedimento para que não haja "multiclasses" no Tagmar;
- A forma de calcular o dano de magias foi alterada e agora se soma a Aura ao dano;
- A fórmula para a quantidade de pontos de aquisição de magia foi alterada para (2 x AtributoQueFornecePontos + 7);
- Agora a Aura soma nas colunas de ataque (magias de efeito indireto) e na Força do Ataque (magias de efeito direto);
- A fórmula para cálculo dos pontos de Karma foi alterada para Karma = (valor do atributo Aura +1) * (Estágio atual + 1), mas se o personagem possuir Aura = 0 ele não ganha Karma;
- A forma de distribuição de experiência foi melhorada;
- Foi feita uma revisão e expansão do capítulo "Mecânica de jogo", que foi dividido, surgindo assim um novo capítulo de "Regras complementares";
- Foram incluídas novas regras para armadilhas, interação social, calor e frio extremo e peso carregado.

Tagmar 3 — Edição Revisada

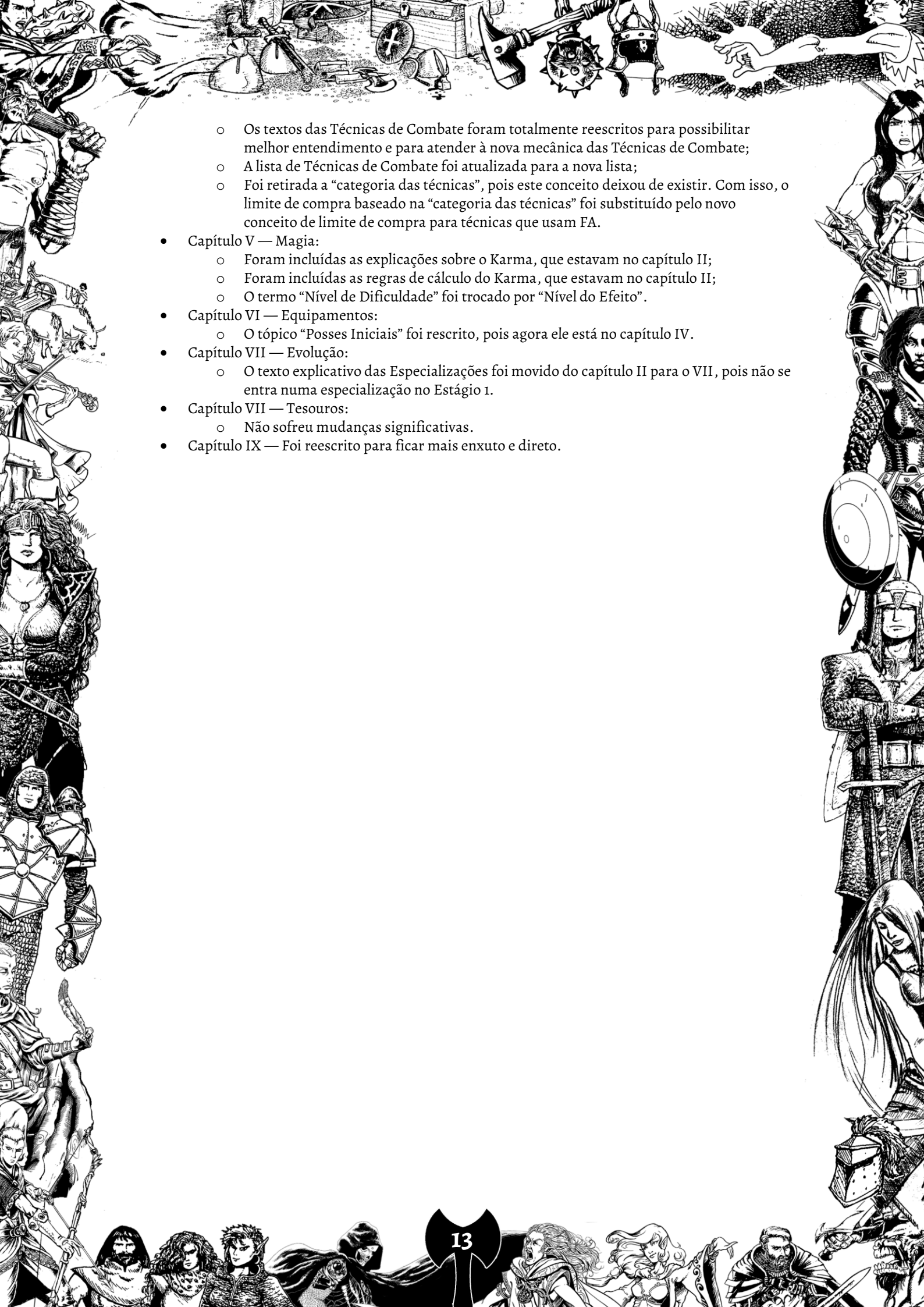
No início de 2024, novamente o Projeto decidiu que havia necessidade de fazer mais uma revisão, mas desta vez o foco não era a necessidade de se evoluir as regras, mas sim revisar as existentes, melhorando-as no quesito de entendimento e compreensibilidade. Assim a iniciativa do Tagmar 3.0 — Edição Revisada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

1. Reorganizar os textos, eliminar redundâncias, simplificar escrita;
2. Rever os texto explicativos de regras e de criação de personagem, a fim de ficarem mais fácies de entender;
3. Mover regras mais complexas ou de raro uso para o novo **Livro de Regras Complementares**;
4. Facilitar o entendimento, inserindo dicas e recomendações aos jogadores e mestres;

5. Tornar o livro mais interativo e multimídia com a inserção de QRCodes e links para vídeos explicativos;
6. Ajustar as Técnicas de Combate, reescrevendo-as para uma mecânica de uso mais fácil e mais equilibrada.

A seguir, apresentamos todas as novidades desta nova versão.

- Em todo o livro:
  - Foram revisados todos os textos de regras de uso e de criação, para eliminar redundâncias, simplificar a escrita e facilitar o entendimento;
  - Foram incluídos QRCodes na parte explicativa de regras e criação de personagem que levam o leitor a vídeos explicativos e a downloads de material de apoio;
  - Foi incluído um símbolo de alerta ⚠ para destacar os pontos em que se deve ter uma atenção especial. Também foi incluído o símbolo ☞ para indicar pontos importantes com dicas e recomendações;
  - Foi enfatizado o uso de arquétipos (fichas prontas) e da ficha automatizada em Excel;
  - Os antigos capítulos "VI — Caracterizações" e capítulo "X — Regras Complementares" foram movidos para o **Livro de Regras Complementares**.
- Capítulo II — Características Básicas:
  - As definições e regras de cálculo da EF, EH, Absorção, Defesa e Posses Iniciais foram movidas do capítulo II para o capítulo IV, pois são mais pertinentes ao combate;
  - Foram movidas para o **Livro de Regras Complementares** as descrições detalhadas dos Atributos que continha longas tabelas;
  - O teste de Resistência foi movido para este capítulo II, e foi reescrito para explicar os testes de RF e RM num local só;
  - A definição dos Atributos por sorteio foi movida para o **Livro de Regras Complementares**.
- Capítulo III — Habilidades:
  - A regra de uso de Habilidades sem nível foi retirada, pois agora a parte de criação mostra como calcular o Total de Habilidades sem nível. Com isto, a rega agora diz que, se não é proibido usar uma Habilidade sem nível, então ela tem Total, mesmo que negativo;
  - Foi alertado que não se pode fazer uso de uma Habilidade se não tiver Total;
  - A Regra de Quedas, que estava no capítulo "Regras Complementares", foi movida para o capítulo III;
  - Foi movida a parte das Tarefas Aperfeiçoadas para o **Livro de Regras Complementares**;
  - As penalidades de carga, armadura e elmo agora não são apenas uma pequena penalidade, mas aumentam o Nível de Dificuldade.
  - Inclusão da regra de Teste Resistido
- Capítulo IV — Combate:
  - Foi incluída explicação sobre "EF sem contar a Absorção", que será um novo campo na ficha;
  - A sequência de combate foi reorganizada para comtemplar as regras de uso de Habilidade, movimentação e Técnicas de Combate;
  - Foi incluída a explicação de como interpretar a rodada de 15s;
  - O item "Definindo a Coluna de Resolução" foi reescrito para contemplar as tabelas das armas principais e armas secundárias;
  - O item "Dano nos Equipamento" foi reescrito para explicar melhor a questão da Absorção;
  - Ataques à distância — penalidades aumentadas, pois eram pouco significativas;
  - Flanquear — o bônus foi aumentado, pois era pouco significativo;
  - Foi incluída regra de Uso de Arcos e Bestas a Curtas Distâncias;
  - Foi movido do capítulo II para o IV o tópico "Posses iniciais". Na lista de itens foi incluída a armadura, elmo e escudo. Foram descontados esses equipamentos do dinheiro inicial;
  - Foi incluído o tópico "Grupo de Armas Aprimoradas";
  - A mecânica de uso das Técnicas de Combate foi totalmente refeita para simplificar e eliminar os "combos" que existiam;



    - Os textos das Técnicas de Combate foram totalmente reescritos para possibilitar melhor entendimento e para atender à nova mecânica das Técnicas de Combate;
    - A lista de Técnicas de Combate foi atualizada para a nova lista;
    - Foi retirada a "categoria das técnicas", pois este conceito deixou de existir. Com isso, o limite de compra baseado na "categoria das técnicas" foi substituído pelo novo conceito de limite de compra para técnicas que usam FA.
- Capítulo V — Magia:
    - Foram incluídas as explicações sobre o Karma, que estavam no capítulo II;
    - Foram incluídas as regras de cálculo do Karma, que estavam no capítulo II;
    - O termo "Nível de Dificuldade" foi trocado por "Nível do Efeito".
- Capítulo VI — Equipamentos:
    - O tópico "Posses Iniciais" foi rescrito, pois agora ele está no capítulo IV.
- Capítulo VII — Evolução:
    - O texto explicativo das Especializações foi movido do capítulo II para o VII, pois não se entra numa especialização no Estágio 1.
- Capítulo VII — Tesouros:
    - Não sofreu mudanças significativas.
- Capítulo IX — Foi reescrito para ficar mais enxuto e direto.

1.2 Como Funciona o Projeto Tagmar?

Desde o início, este projeto foi concebido para ser desenvolvido de uma forma semelhante aos projetos desenvolvimento de software livre. Como o projeto não visa lucro, todos os integrantes são voluntários.

Para se manter o foco nos objetivos e como peça-chave de condução dos trabalhos, o projeto possui uma pequena hierarquia: Há um coordenador geral e alguns coordenadores auxiliares.

O Coordenador geral é o responsável por guiar todos os trabalhos, sendo o ponto focal e direcionador dos esforços do grupo de voluntários. Ele também é o responsável por garantir o cumprimento das **Diretrizes do Projeto**.

Para o desenvolvimento de novos livros e a melhoria/ampliação dos já existentes o projeto conta com coordenadores auxiliares. O papel destes coordenadores é distribuir as tarefas, avaliar o resultado delas (os textos!) e fazer a disponibilização na TagmarPedia para que todos possam avaliar o material gerado através das nossas **Discussões Oficiais**.

Em seguida os trabalhos são ajustados com base nas sugestões dadas e finalmente vão ao processo de votação. Somente então após ser votado é que o trabalho é revisado, diagramado e por fim incorporado oficialmente ao Tagmar.

Todo o material do Tagmar é disponibilizado para **download** ou para consulta online na **TagmarPedia**.

O mais interessante é que qualquer um pode entrar para o projeto para colaborar. Todos são bem aceitos, desde aqueles que entram apenas para dar sugestões e participar das discussões como aqueles que põem a mão na massa e desenvolvem as tarefas oficiais (regras, ambientação, criaturas, aventuras e ilustração).

1.3 Como Você Pode Ajudar no Projeto Tagmar?

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

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

Acesse: https://tagmar.com.br/Contato

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

1.4 Como se joga Tagmar?

A Preparação

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

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

☛ Recomendamos aos jogadores iniciantes usarem as fichas prontas que estão no **Livro dos Arquétipos**, que têm todas as suas características prontas e calculadas, permitindo ao jogador se focar em como jogar. Se você estiver lendo este livro em PDF, clique no QRCode ao lado e você poderá baixar o **Livro dos Arquétipos**. Se você estiver lendo a versão impressa, basta escanear o QRCode.

Os jogadores que decidirem criar um novo personagem deverão imprimir ou tirar uma fotocópia da ficha manual do personagem ou usar a ficha automatizada em Excel.

⚠ Se for fazer o seu próprio personagem, recomendamos fortemente que você use a ficha automatizada em Excel, pois o Excel irá calcular toda a ficha, bastando que no final você imprima ou copie para o papel.

Se você estiver lendo este livro em PDF, clique no QRCode ao lado e você poderá baixar estas duas fichas. Se você estiver lendo a versão impressa, basta escanear o QRCode.

Reunindo o Grupo

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

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

☛ É recomendado que o Mestre e todos os jogadores leiam o **Livro de Introdução à Ambientação**, que contém um grande resumo do mundo de Tagmar. Com esse livro, as aventuras serão bem mais interessantes e emocionantes. Se você estiver lendo este livro em PDF, clique no QRCode ao lado e você poderá baixar o **Livro de Introdução à Ambientação**. Se você estiver lendo a versão impressa, basta escanear o QRCode.

Cada jogador disporá de uma ficha do personagem na qual estão listadas todas as suas características principais (físicas, mentais, sociais e habilidades aprendidas), assim como sua raça e profissão. O conhecimento das regras possibilitará ao jogador conhecer as limitações e possibilidades de seu personagem e de seu ambiente.

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

O jogador pode também pertencer a uma raça humana ou a uma que não a humana (pequeninos, anões, elfos e meio-elfos). A escolha da raça afetará as características físicas do personagem, bem como sua escolha de profissões.

Os Dados

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

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

O Início do Jogo

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

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

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

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

Assim inicia-se o enredo da história e dessa aventura. No seu decorrer, os aventureiros irão se defrontar com diversos problemas. Os jogadores deverão então tomar decisões vendo esses problemas como se fossem seus personagens. Em outras palavras, eles devem interpretar os seus personagens, entrando no espírito de um jogo de aventuras.

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

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

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

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

O Mestre pode responder de várias maneiras, de acordo com o enredo da aventura. As respostas podem ser:

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

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

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

Naturalmente, o jogador poderia ter tomado qualquer outro tipo de atitude frente à situação que o Mestre apresentou, desde que o personagem tivesse condições de fazer o que o jogador propôs que ele fizesse. Assim, o jogador poderia tentar derrubar o cálice da mesa com uma pedrada (caso ele tenha uma pedra), ou tentar laçar o cálice com um barbante e puxá-lo para si (desde que ele tenha um barbante). Ele **não poderia,** no entanto, sair voando e pegar o cálice (pelo menos em princípio!).

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

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

Características Básicas

2 Características Básicas

2.1 Características Básicas dos Personagens

Estágio & Experiência

O Estágio de um personagem representa sua experiência adquirida ao longo de suas aventuras em Tagmar, sendo representado por um valor numérico.

Após completar aventuras e missões, o Mestre concederá Experiência aos personagens, permitindo que avancem de Estágio ao longo do tempo.

O Estágio representa o poder do personagem. Quanto maior o Estágio, mais fáceis se tornam os desafios, pois o personagem terá mais chances de obter bons resultados nas rolagens de dados. No entanto, isso também significa que os perigos e as recompensas das aventuras que ele enfrentará serão maiores.

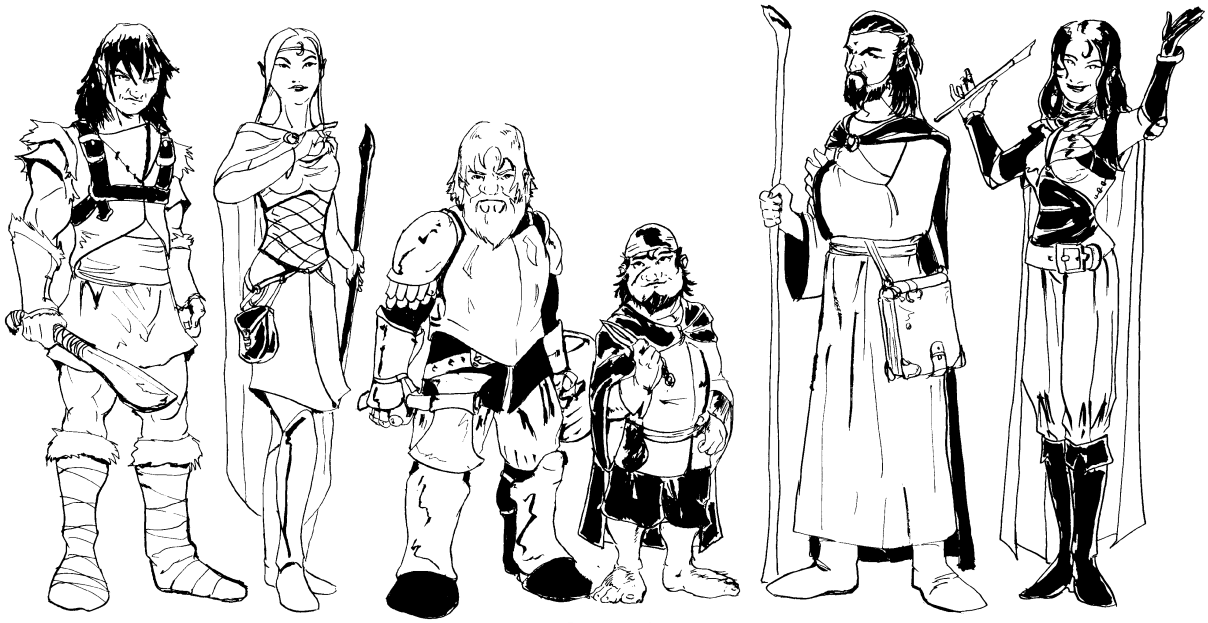
Assim, pode-se afirmar que um dos principais objetivos de um personagem em Tagmar é alcançar o Estágio mais alto possível, conquistando honra e glória, além de proporcionar ao jogador a satisfação da vitória.

Raça

O mundo de Tagmar não é habitado apenas por humanos, mas por diversas raças inteligentes que convivem (ou tentam conviver) de forma harmoniosa. Dentre essas raças, seis são consideradas "jogáveis" pelo jogador na ambientação básica:

- Humanos
- Pequeninos
- Anões
- Elfos dourados
- Elfos florestais
- Meio-elfos

Você terá mais informações sobre cada uma das raças no tópico **Escolhendo a Raça**. Informações completas sobre cada uma das raças poderão ser encontradas no **Livro de Ambientação**.



Profissão

Existem seis profissões básicas que os personagens poderão exercer:

- Bardos
- Guerreiros
- Ladinos
- Magos
- Rastreadores
- Sacerdotes

As profissões definem o que o personagem é, no que ele é bom e quais suas habilidades no jogo.

A escolha de cada profissão é muito importante, já que ela é a essência de seu personagem. Por exemplo, um Mago se comporta, se veste, age, etc., como um Mago.

A profissão do personagem afeta inclusive a forma como os Personagens do Mestre (PDM) e os personagens dos jogadores reagem e interagem entre si. Ou seja, a profissão do personagem determina a que "mundo" ele pertence. Além disso, a profissão influencia seus poderes e outras características importantes que serão exploradas nos próximos capítulos.

Mais informações sobre cada uma das profissões em Tagmar serão encontradas no tópico **Escolhendo a Profissão**.

Os Atributos Principais

Os Atributos Principais são aqueles escolhidos diretamente pelo jogador na criação do personagem, que são:

- 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.
- **Agilidade**: São os reflexos, a rapidez e a coordenação. Esta característica é especialmente importante para Habilidades de Subterfúgio e Manobras, além de tornar o personagem mais difícil de ser acertado em combate.
- **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.
- **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.
- **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.
- **Intelecto**: Capacidade de raciocínio, memória. O Intelecto é importante para o estudo de magia arcana e Habilidades como Navegação, Medicina etc.;

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.

Estes Atributos podem, basicamente, assumir valores entre -2 e 6, sendo que valores próximos a 0 são considerados de seres humanos normais. Como foi dito, os personagens dos jogadores são "aventureiros" e, como tal, possuem características acima do normal. Assim, um Guerreiro terá Força com valores próximos a 3, enquanto um Mago terá uma Aura com um valor idêntico; já um Ladino terá o valor de sua Agilidade diferenciada, bem como os demais personagens.

Os valores dos Atributos principais influenciam as ações do personagem: valores acima de 0 ajudam, enquanto valores abaixo de 0 prejudicam. O valor padrão para raças não humanas é diferente, e isso é refletido por um ajuste no valor inicial do Atributo, conforme explicado no tópico **Definindo os Atributos**.

Os Atributos Secundários

Os Atributos secundários são calculados a partir dos Atributos Principais e de outras características dos personagens, em especial seus Estágio, raça e profissão. Os detalhes de como calcular os Atributos Secundários são vistos no tópico **Definindo os Atributos Secundários**.

Resistência Física (RF)

O perigo para os personagens vem de muitas formas: combates mortais, armadilhas perigosas, venenos, doenças, etc.

Quando um personagem é afetado por venenos, doenças ou outros efeitos físicos, ele pode realizar um teste de Resistência Física. Essa resistência representa a capacidade de suportar danos e efeitos negativos do mundo. As regras para utilizar a Resistência Física serão explicadas no item **Testes de Resistência Física (RF) e à Magia (RM)** deste capítulo.

Resistência à Magia (RM)

Quando algo com Aura (seja objeto ou criatura) é atacado por magia pura (ataque direto), ele pode tentar uma Resistência à Magia.

A Resistência à Magia representa a capacidade de resistir aos efeitos místicos.

OBS: mesmo os efeitos benéficos podem encontrar resistência ao agirem, já que esta resistência é um ato voluntário. Isto significa também que, caso um personagem deseje, ele pode fracassar automaticamente neste teste. As regras de utilização da Resistência Física serão vistas no item **Testes de Resistência Física (RF) e à Magia (RM)** deste capítulo.

Velocidade Base (VB)

A Velocidade Base representa a distância (em metros) que o personagem pode, em situações ideais, andar em uma rodada. Detalhes podem ser vistos nas regras de **Movimentação** no **capítulo IV.**

Caracterizações

As Caracterizações são dons, falhas, peculiaridades ou mesmo poderes exclusivos que os personagens podem possuir. Elas são uma parte independente da ficha do personagem, que podem modificar, para melhor ou para pior, outra característica, a reação deste personagem a uma determinada regra, ou ainda qualquer outro efeito apresentado em sua descrição.

Como as Caracterizações adicionam um cetro grau de complexidade na criação do personagem e no seu uso, recomendamos que jogadores e Mestres iniciantes não as utilizem até se familiarizarem com o sistema. A decisão de usar ou não as Caracterizações caberão sempre ao Mestre.

A lista, as descrições e as regras para o uso de Caracterizações são encontradas no **Livro de Regras Complementares**.

Outras características

Idade

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

Altura e Peso

A altura e o peso do personagem devem estar conforme a raça escolhida. A tabela de cada raça mostra o valor médio para cada um destes parâmetros, e diferenças de até 10% para mais ou para menos não implicam em qualquer alteração em termos de regras.

Classe Social

Como regra geral, os personagens iniciam suas carreiras como pessoas livres.

2.2 Definindo as Características Básicas (Criação 1ª Parte)

As seções a seguir irão orientá-lo na criação do seu personagem. Algumas informações estarão incompletas no início, mas isso é intencional e você será orientado a preenchê-las à medida que avançar.

☞ Recomendamos aos jogadores iniciantes que usem as fichas prontas encontradas no **Livro dos Arquétipos**, facilitando seu entendimento do jogo. Esse personagem pode ser personalizado posteriormente. Caso deseje usar um arquétipo, vá para o item **2.3 Testes de Resistência Física (RF) e à Magia (RM)**.

Se você continua aqui, provavelmente deseja fazer um personagem ao seu gosto, para isso você conta com duas opções:

1) Fazer o personagem usando a ficha automatizada em Excel.
2) Fazer o personagem usando a ficha manual.

⚠ Recomendamos fortemente que a ficha automatizada seja utilizada, pois o Excel calculará todos os valores, bastando que no final você a imprima ou a copie para uma folha de papel.

📽 Se estiver lendo este livro em PDF, clique no QRCode ao lado e você será direcionado para salvar estas duas fichas, assim como poderá assistir vídeos-tutoriais que demonstram como se **definem as características básicas do personagem,** tanto para a ficha manual, como para a automatizada. Caso esteja lendo a versão impressa, basta escanear o QRCode.

Se você preferir a forma manual, é necessário anotar todos os valores referentes ao seu personagem na ficha manual. Vá substituindo os campos faltantes à medida que forem revelados e lembre-se que esses valores serão alterados à medida em que se joga. Portanto, use lápis ao invés de caneta.

Algumas regras mais complexas serão encontradas em capítulos dedicados a elas, tais como as magias e as Técnicas de Combate.

Determinando o Estágio & Experiência

O Estágio inicial de um personagem é 1 e sua Experiência é 0, a menos que o mestre determine o contrário. Anote na ficha do personagem, no campo específico, o **Estágio** do personagem, assim como sua **Experiência**.

Escolhendo a Raça

Humanos

A raça mais populosa de Tagmar. Eles podem viver em qualquer ambiente e se reproduzem com muito mais rapidez do que os anões ou os elfos. Os humanos comuns são o padrão de comparação para as outras raças, e por isso não recebem qualquer ajuste pré-determinado em seus Atributos. Mas os personagens humanos dos jogadores são aventureiros, sempre possuindo "algo a mais" que a média. Assim, os personagens humanos recebem +1 para ser colocado em um de seus Atributos (a escolha do jogador). Em resumo, os humanos são a conexão com o nosso mundo real; são as pessoas que você conhece.

Apesar das diferenças étnicas entre si, os humanos possuem as mesmas características, não havendo diferenciação (do ponto de vista prático) entre eles. Suas capacidades e limitações são iguais para todos.

Devido à melhor compreensão da natureza e ao uso da magia, o tempo de vida dos humanos em Tagmar é muito maior que o de um ser humano típico vivendo na Idade Média de nossa realidade, podendo chegar aos 80 anos.

A língua materna dos humanos em Tagmar é o malês, língua comum em toda Tagmar, embora sotaques regionais possam ser escutados em diferentes cantos. Todos os personagens dos jogadores começam falando o malês como língua nativa (veja a regra de idiomas na Habilidade Língua, no **Capítulo III — Habilidades**).

Pequeninos

Os pequeninos são uma raça humanoide de pequena estatura. Fisicamente, eles se assemelham muito aos humanos, exceto pela altura. Possuem, em média, 1,14 metro de altura, com pés desproporcionalmente grandes e peludos para sua baixa estatura.

Os pequeninos formam um povo amante da paz que geralmente prefere viver em seus povoados, sendo bastante tímidos. Suas comunidades são difíceis de localizar devido à sua excelente camuflagem, no entanto, se um personagem for aceito, o povo pequeno se revelará hospitaleiro e alegre.

Em geral, os pequeninos são um pouco epicuristas, apreciando os prazeres simples da vida: boa mesa, música, dança e festas. Os Bardos, em particular, são sempre bem-vindos em suas comunidades. Por esta razão, quando em companhia de seu povo ou de amigos, os pequeninos se tornam personagens alegres e extrovertidos.

Detentores de grande agilidade, eles recebem +1 nível de bônus em testes de Acrobacias e em Ações Furtivas. Por evitarem combates diretos, alguns os consideram covardes. Grande equívoco! Sua coragem é respeitada por todos que os conhecem, mas preferem a cautela em vez de atos impensados.

Por sua timidez e felicidade com a vida, os pequeninos não se interessam pela busca da riqueza, conhecimento ou poder. Ocasionalmente, um pequenino deixa seu lar para viajar pelo mundo, levado por sua curiosidade ou por alguma ambição (esta última bastante rara).

Devido à sua pequena estatura, recebem um ajuste de -2 para Força. Entretanto, eles apresentam uma grande Resistência Física e, por isso, recebem um ajuste de +1 no valor corresponde a seu Físico. O epicurismo, a simpatia e a vida alegre e extrovertida concedem um ajuste de +1 no Carisma. Além disso, eles costumam ser extremamente ágeis e atentos, comparados aos padrões humanos, recebendo um ajuste de +2 para Agilidade e de +1 para Percepção.

Os pequeninos não compreendem a magia não advinda dos deuses e, por isso, não se tornam Magos ou Rastreadores, sendo mais comum encontrar Bardos desta raça. Também podem se tornar Guerreiros. Embora tenham ajuste de -2 em Força, seus bônus em Agilidade e Físico possibilitam bons combatentes. Já como Ladinos, são incomparáveis. Sua Agilidade atinge níveis que humanos (e até mesmo elfos) não conseguem alcançar. Devido a essa habilidade, alguns deles se tornaram conhecidos como os melhores ladrões do continente. Embora seja raro, eles também podem ser Sacerdotes, assim como todas as outras raças de Tagmar.

Os pequeninos têm uma longevidade similar à dos humanos, ou seja, de cerca de 80 anos.

A língua materna das comunidades pequeninas é o lanta, mas também falam o malês.

Anões

Os anões são outra raça de seres humanoides de baixa estatura, fisicamente semelhantes aos humanos, mas excepcionalmente mais baixos e atarracados, tendo em média 1,39 metro de altura. A aparência dos anões engana, pois apesar de sua baixa estatura, eles costumam ser mais fortes e mais resistentes do que os humanos.

Eles costumam viver em cidades subterrâneas, geralmente no interior de montanhas. Pela vida na escuridão, eles desenvolveram a capacidade de enxergar perfeitamente em ambientes com pouquíssima luz.

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

Os anões são orgulhosos, ambiciosos e melindrosos (nunca brinque a respeito de sua altura!). Contudo, salvo exceções, seriam incapazes de trair um amigo ou serem desonestos por uma ambição.

Apesar do tempo de vida longo, chegando em torno dos 450 anos, os anões são pouco numerosos, sendo o gênero feminino dessa raça mais raro ainda. Por isso, raramente se encontrará uma anã aventureira, pois elas são muito protegidas. Isto não impede que assumam grandes responsabilidades administrativas, educacionais e científicas (engenharia, medicina, etc.) em suas comunidades, já que os anões se dedicam mais à guerra, à religião e à aventura.

Os anões são quase sempre taciturnos e irritadiços, além de tenderem à avareza. Com poucas exceções, costumam ser muito leais a seus companheiros, destemidos em combate e de confiança em qualquer situação.

O grande valor dado por esta raça à força física resulta em uma cultura anã de desprezo e desconfiança em relação aos Magos em geral. Devido à sua grande massa corporal e à robustez de seu corpo, anões são pouco ágeis, recebendo ajuste de -1 em Agilidade.

Em compensação, eles são muito fortes e resistentes, recebendo um ajuste de +1 na Força e +2 no Físico. Estes bônus fazem dos anões Guerreiros excepcionais. Eles também podem ser Sacerdotes ou Ladinos (muito raramente). Porém, por não possuírem a capacidade de usar magia não divina, não podem se tornar Magos, Bardos ou Rastreadores.

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

A língua materna das comunidades anãs é chamada de voz da pedra, um idioma muito antigo que utiliza runas para seu registro escritos. É bem difundida entre todos os anões ambientados em sua cultura. Além desta língua os anões também falam o malês.

Elfos

Os elfos são criaturas que habitam em "cidades" construídas em meio a florestas, bosques, e mesmo em copas de árvores. Costumam ser um pouco mais baixos que os humanos, possuindo um tipo físico mais leve e orelhas pontudas (como as do Sr. Spock, do seriado "Jornada nas Estrelas" ou dos elfos do "Senhor dos Anéis"). Uma diferença sutil entre humanos e os elfos é que estes costumam ser mais inteligentes. De modo geral, também são mais rápidos e alguns possuem personalidades cativantes, o que os tornam indivíduos com quem se pode passar um bom tempo sem receio de entediar-se.

São curiosos, não sendo raro deixarem a segurança da floresta para conhecerem o mundo. Poucos são ambiciosos ou gananciosos, embora tais casos não sejam de todo desconhecidos. É claro que enriquecer um pouco enquanto se descobre o mundo não é pecado, e unir o útil ao agradável é pura sabedoria.

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

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

Vivendo em média 800 anos, o ciclo de vida dos elfos se processa de maneira diferente do dos humanos. Um elfo atinge sua maturidade aos 25 anos e não sofre mudanças físicas até chegar próximo aos 800 anos, quando simplesmente começa a perder suas forças e, em menos de um ano, morre. Há sábios que relacionam a morte dos elfos à sua vontade de viver. Isso não está longe da realidade, pois é verdade que, quando um deles perde completamente a alegria de viver, sucumbe em pouco tempo, não importando sua idade.

Os elfos, apesar de sua longevidade, normalmente têm apenas 2 filhos durante toda a vida. No máximo, podem ter até 6 filhos. Este fato faz com que tenham um enorme respeito por suas próprias vidas. Um elfo pouco se arrisca, normalmente preferindo meios sutis, não que sejam covardes, mas sim cautelosos como os pequeninos.

Há uma completa igualdade entre os sexos nas sociedades élficas, por isso é mais comum encontrar aventureiras e guerreiras Elfas do que de outras raças.

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

O idioma materno dos elfos é o élfico, uma língua ancestral intimamente ligada à magia. Além desta língua os elfos também falam o malês.

Elfos Florestais

Estes são o tipo mais comum de elfos. Eles são separatistas e não gostam de contato com raças que não habitam as florestas. São xenófobos e possuem grande antipatia por anões, assim como os anões possuem grande antipatia por eles. Os elfos florestais mantêm certa reverência frente aos elfos dourados, considerando-os nobres e respeitados, sendo suas opiniões sempre bem-vistas e seus conselhos importantes.

Sua sociedade produz muitos Guerreiros, pois privilegiam o poder marcial. Alguns se tornam Rastreadores e se autodenominam defensores das florestas. Dentre os elfos, os florestais são os que usam menos magia. Ainda assim, existem muitos Magos e raros Sacerdotes. Alguns deles se tomam ótimos Ladinos devido a seus ajustes raciais. Raríssimos são os Bardos, pois não se comunicam bem com outras raças.

Assim como os demais elfos, os florestais possuem um corpo leve e frágil, com -1 no Físico e na Força, mas são ágeis, com +1 na Agilidade. Estão sempre atentos, recebendo +2 em Percepção. Mesmo usando menos magias, recebem +1 em Aura.

Os elfos florestais são os mais numerosos dentre sua espécie, mas sua atitude guerreira e xenófoba (principalmente contra humanos e anões) os levou a sangrentas guerras, que só contribuíram para diminuir o número de indivíduos da raça.Recentemente, devido à intervenção dos elfos dourados e à existência de outros contatos (que levaram à existência dos meio-elfos), os elfos florestais passaram a aceitar um contato maior com o mundo exterior.

Elfos Dourados

Eles são belos e altivos, com madeixas brancas, douradas ou ruivas. Sua capacidade física é baixa, mas sua capacidade intelectual e mágica mais do que compensam isso.

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

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

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

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

Meio-Elfos

Meio-elfos são mestiços, produto da união entre elfos e humanos. É surpreendente que duas raças tão diferentes possam ser progenitores, mas esta miscigenação é um fenômeno muito observado em Tagmar.

Os meio-elfos parecem somar as qualidades de ambos. Possuem a personalidade fascinante dos elfos e a Força e Resistência Física dos humanos. Meio-elfos se adaptam bem a qualquer profissão e alguns deles são reconhecidos dentre os maiores heróis de todos os tempos. A agilidade proeminente lhes confere +1 de Agilidade e seu carisma e vivacidade lhes dão +1 no Carisma.

Vivem aproximadamente 450 anos e seu envelhecimento se dá assim como nos elfos.

Meio-elfos não formam comunidades ou cidades próprias. Em vez disso, vivem entre humanos ou elfos, sendo bem aceitos nesses grupos (embora haja certa desconfiança evidenciada vez por outra).

Devido a seu amadurecimento lento para os padrões humanos, passam a primeira parte de suas vidas entre elfos.

A mais dura decisão na vida de um meio-elfo é escolher em que raça ele viverá e quais costumes e leis respeitará (humanas ou élficas). Esta decisão, juntamente com outros fatores, leva os meio-elfos a se aventurar, pois precisam conhecer o mundo para fazer sua escolha.

Os meio-elfos não possuem um idioma nativo, mas sabem falar o malês e a língua de sua região de origem. Além destas línguas os meio-elfos também falam o élfico.

Escolhendo a Profissão

A profissão normalmente reflete aquilo que o personagem nasceu para ser: a sua real vocação, o que ele almeja e, mais uma vez, quem ele é. Portanto, escolha com sabedoria. O jogador deverá ler o texto sobre todas as raças descritas do tópico anterior e ler o texto sobre as profissões descritas nos tópicos a seguir. Após esta leitura, deverá escolher uma das profissões compatíveis com a raça escolhida (veja a tabela abaixo), e então anotá-la na ficha do personagem, no local indicado "Profissão".

Profissões	Humano	Meio-elfos	Elfos florestais	Elfos dourados	Anões	Pequeninos
Guerreiro	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Ladino	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Sacerdote	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Mago	Sim	Sim	Sim	Sim	**Não**	**Não**
Rastreador	Sim	Sim	Sim	Sim	**Não**	**Não**
Bardo	Sim	Sim	Sim	Sim	**Não**	Sim

⚠ Após a conclusão da ficha, não se pode mais mudar de profissão.

Especializações: Cada profissão possui uma forma de se especializar, para isto ele precisar entrar para uma Academia, se for um Guerreiro; um Colégio, se for um Mago; uma Confraria, se for Bardo; uma Guilda, se for um Ladino; uma Ordem, se for Sacerdote; ou uma Trilha, se for um Rastreador. Além de ter acesso a várias poderes exclusivos, o personagem passa a pertencer a um restrito grupo, o que contribui muito para sua caracterização. Como a entrada numa especialização não se dá no 1º nível, os detalhes sobre as especializações serão vistos no capítulo **VII — Evolução**.

Bardos

Com um espírito livre e uma comunicação amigável, os Bardos se tornaram os principais transmissores de informações no Mundo Conhecido. Sua maior força está na Arte, o que lhes permite cativar as pessoas facilmente, sendo geralmente bem recebidos na maioria dos reinos. Graças à sua habilidade de interagir com os outros, os Bardos são extremamente úteis em diversos eventos, desde os mais simples aos mais grandiosos.

Algo que unifica os Bardos é a Arte. Cada Bardo deve ter conhecimento de pelo menos uma expressão artística. A música é a mais comum delas, pois além de ser portátil, ela também estimula a dança, que é outra forma de arte. Essa característica é um dos principais motivos pelos quais os Bardos são raros: o ensino da arte geralmente só é acessível às classes mais privilegiadas, como os grandes comerciantes ou a nobreza.

Seu contato constante com pessoas faz com que o Carisma seja o principal Atributo dos Bardos. É com ele que conquista a confiança, convence e entretém as pessoas e possibilita a ampliação de seu conhecimento estético da Arte. A Aura é outro Atributo importante, pois permite ao Bardo uma intimidade maior com a Arte, que é fonte de seus poderes. A Percepção, que permite perceber detalhes relevantes em pessoas e nas circunstâncias à sua volta, é mais um Atributo importante para o Bardo, assim como também o são o Intelecto, a Agilidade, o Físico e a Força.

Guerreiros

Tanto no mundo real quanto na ficção, muitos homens e mulheres viveram de sua capacidade de combate. Alguns exemplos notáveis: Hércules; o Rei Arthur; Conan; Roland; Siegfried; um legionário romano; um guerreiro grego; um cavaleiro teutônico; e muitos outros, reais ou não, que lutaram como integrantes de exércitos.

A principal característica para o Guerreiro é a Força. É através dela que ele intimida seus oponentes e luta contra seus adversários. Os Atributos de Físico e Agilidade também são importantes. O primeiro, para garantir a sobrevivência aos ferimentos de combates e, o segundo, para tentar evitar golpes e revidá-los com maior precisão.

Alguns ambicionam serem líderes, como Carlos Magno ou César, e para isso precisam desenvolver os Atributos Carisma e Intelecto. O Atributo menos privilegiado pelos Guerreiros é a Aura.

Guerreiro é a profissão mais combativa de Tagmar, sendo capazes de executar mais manobras de luta que qualquer outra profissão. Além disso, os Guerreiros têm a oportunidade de participar de Academias de Combate, tendo acesso a técnicas exclusivas e restritas de luta.

Ladinos

Os Ladinos são aventureiros que se destacam no uso de Habilidades, tornando-se melhores nesse aspecto. Isso, aliado ao seu considerável poder de combate, os torna valiosos em praticamente qualquer situação. Embora existam muitas variações entre os Ladinos, eles compartilham de duas características principais: versatilidade e uma grande capacidade de sobreviver a diferentes tipos de perigos.

De uma maneira geral, os principais Atributos para os Ladinos são Agilidade e Percepção para o uso de suas Habilidades, seguidos pelo Carisma, necessário para sua interação social. Inteligência, Físico, Força e Aura também são Atributos importantes, nesta ordem.

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

Para ingressarem em uma guilda, os Ladinos devem ser conhecidos em seus respectivos meios ou terem realizado feitos recentes que chamem a atenção de seus pares. Nestas condições, o personagem será contatado por um representante de uma das organizações e será convidado a ingressar nela, normalmente após uma missão para provar seu valor. Pertencer a uma Guilda confere grandes vantagens ao personagem, como será apresentado na descrição das mesmas.

Magos

Em muitas lendas contadas pelo mundo, algumas figuras se sobressaem. São elas: os magos, os feiticeiros, os bruxos, os necromantes, etc. Essas figuras são personagens místicos que usam poderes além da compreensão dos não iniciados.

Os Magos são os indivíduos que se voltaram para o estudo de passagens e textos místicos. Eles se dedicam integralmente ao aprendizado de formas arcanas de conhecimento, afastando-se de outras atividades, o que, obviamente, prejudica suas habilidades em outras áreas. Por exemplo: mesmo podendo usar armas, eles possuem um conhecimento marcial mínimo. Outra desvantagem em combate é o uso de armaduras, que impedem a manipulação do mana (energia mística presente no universo), restringindo o contato do feiticeiro com sua fonte de poder, o que impossibilita a execução de magias. Sendo assim, é raríssimo encontrar um Mago usando armaduras, sendo os roupões folgados suas vestimentas prediletas.

Contudo, essa dedicação ao estudo não é em vão: eles possuem um vasto arsenal de magias que podem torná-los poderosíssimos.

A maior dificuldade de um Mago é sobreviver aos primeiros Estágios, nos quais ele é consideravelmente fraco. Entretanto, à medida que o personagem se torna mais experiente, avançando os Estágios, ele também se torna capaz de feitos incríveis e devastadores com a magia. Por um lado, isso faz o Mago um ser muito poderoso. Por outro lado, sua única arma, a magia, o torna fisicamente muito fraco. Por causa dessa característica, eles são muito cautelosos e precavidos, e procuram se afastar da força bruta.

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

Rastreadores

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

Eles costumam usar todo tipo de armas (embora prefiram arcos e espadas), o que os torna bons em combate e na capacidade de surpreender os inimigos com certa facilidade nas florestas (Subterfúgio). No domínio das armas, ocupam o segundo lugar, perdendo apenas para os Guerreiros.

Para os Rastreadores, infelizmente, a ligação com as matas cobra um preço: o uso de quantidades de metal lhes tira o poder de usar magia. Assim, os Rastreadores só podem fazer magias se estiverem usando, no máximo, armadura de cota de malha parcial e sem elmos ou escudos. Além disso, como seu poder provém das florestas, a destruição delas pode lhes causar sérios problemas, tornando-os muito preocupados com a preservação da natureza.

Seus principais Atributos são a Força, para se firmar como Guerreiro, e a Aura, para servi-la de meio aos poderes da natureza. Esta última é, portanto,

sua fonte de poder mágico (Karma). A Percepção também é muito importante, pois é através dela que o Rastreador entra em comunhão com a natureza.

Além disso, ele deve ter uma boa Agilidade, para furtividade, e um bom Físico, para resistir ao combate e à vida selvagem. Já o Carisma é um Atributo menos importante para o Rastreador.

Rastreadores, em geral, são empregados como guias, caçadores, exploradores, e até mesmo como guardiões autoproclamados de florestas ou bosques. Os elfos florestais tendem a encarar com simpatia membros desta profissão, independentemente da raça.

Num mundo permeado de magia, a interação harmoniosa das forças da natureza com os restantes dos seres vivos é mais relevante que em nossa realidade, o que torna os Rastreadores verdadeiros ecologistas de Tagmar.

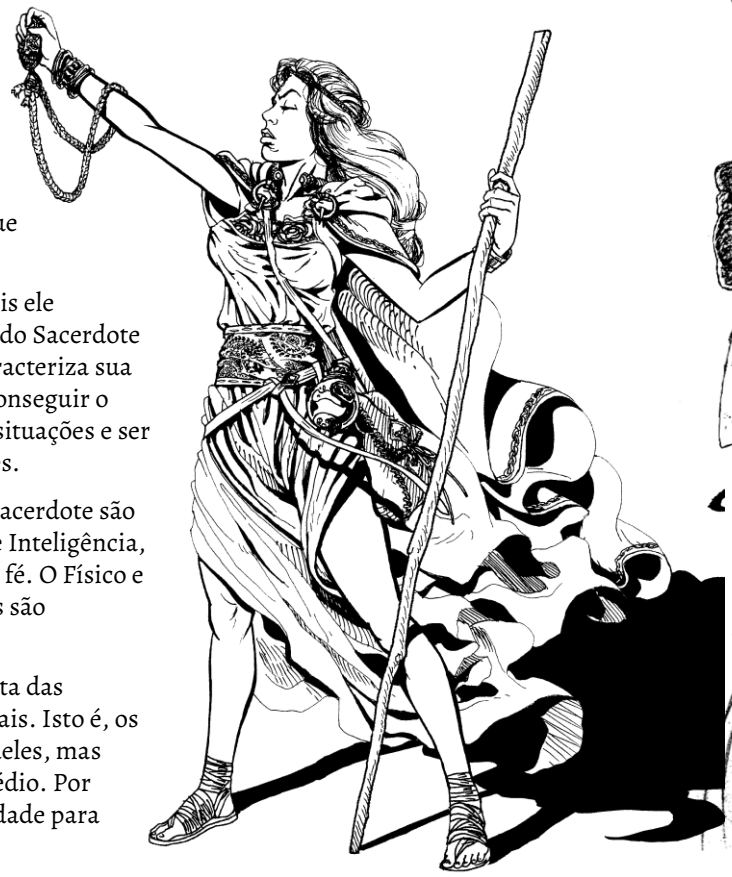
Sacerdotes

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

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

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

Exemplos de personagens de destaque são: frei Tuck (em Robin Hood); o arcebispo Turbin, das lendas de Carlos Magno; e as ordens religiosas dos Templários.



O principal Atributo para o Sacerdote é a Aura. Somente assim ele é capaz de invocar poderes ao seu deus e ser o meio de ação deste. É através dessa característica que ele ganha força mágica (Karma).

O Carisma também é muito importante, pois ele determina a força da vontade e a convicção do Sacerdote em servir aos desígnios divinos, ou seja, caracteriza sua fé. É o Carisma que permite ao Sacerdote conseguir o auxílio de sua divindade nas mais diversas situações e ser capaz de evocar diversos milagres diferentes.

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

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

Definindo os Atributos Principais

Após ter escolhido a raça e a profissão do seu personagem, o jogador deverá definir cada um dos 7 Atributos Principais (Agilidade, Aura, Carisma, Físico, Força, Intelecto, Percepção).

Raça	Pontos de Atributos	Atributo Inicial*	Velocidade Base	Idade	Altura	Peso	Idiomas	Habilidades / Poderes Especiais
Humano	16	-	20 + Físico	16–25	1,77 m	77 kg	Malês	---
Pequenino	15	+2 AGI / +1 CAR -1 FIS / -2 FOR	14 + Físico	16–25	1,14 m	30 kg	Malês e lanta	- 1 Nível de Dificuldade para Ações Furtivas e Acrobacias.
Anões	15	-1 AGI / +2 FIS +1 FOR	16 + Físico	25–50	1,39 m	53 kg	Malês e voz da pedra	Escrita 1 em voz da pedra. Enxerga em escuridão parcial não
Elfo florestal	15	+1 AGI / +1 AUR / -1 FIS -1 FOR / +2 PER	18 + Físico	25–75	1,63 m	53 kg	Malês e élfico	Escrita 1 em élfico
Elfo dourado	15	+1 AGI / +2 AUR / -1 FIS -1 FOR / +1 INT	18 + Físico	25–75	1,63 m	53 kg	Malês e élfico	Escrita 1 em élfico
Meio-elfo	15	+1 AGI / +1 CAR	17 + Físico	25–50	1,68 m	69 kg	Malês e élfico	Escrita 1 em élfico ou males

* AUR = Aura, AGI = Agilidade, CAR = Carisma, FIS = Físico, FOR = Força, INT = Intelecto e PER = Percepção

Copie os valores dos Atributos Iniciais que estão na tabela acima correspondente à raça de seu personagem para uma folha à parte.

O jogador tem 15 pontos para gastar entre os 7 Atributos Principais de seu personagem, ou 16, caso seja humano. Ao distribuir esses pontos, todos devem respeitar os seguintes procedimentos:

Atributo Inicial: o número inicial de cada Atributo é o valor que está na coluna Atributo Inicial, ou 0, caso ele não apareça na tabela acima. Assim, um humano começará com todos os Atributos 0, enquanto um anão, por exemplo, começará com -1 em Agilidade, 2 em Físico e 1 em Força.

Subindo um Atributo: para aumentar em 1 ponto um Atributo com ajuste negativo ou igual a 0, é necessário gastar 1 ponto de Atributo. Para elevar um Atributo para 2 ou mais, o custo é igual ao valor que se deseja alcançar. No entanto, os Atributos devem ser elevados um ponto por vez.

Exemplo I: *Um Guerreiro humano quer ter Força 3. Seu ajuste inicial é 0. Portanto, para elevar para Força 1, custará 1 ponto de Atributo; elevar até Força 2 custará mais 2 pontos de Atributo; por fim, elevar até Força 3 custará três pontos de Atributo. No total, para ter Força 3, foram necessários 6 pontos de Atributo (1+2+3=6).*

Exemplo II: *Um Sacerdote anão quer ter Agilidade 3. O ajuste inicial de agilidade dos anões é -1. Elevar até Agilidade 0 custará 1 ponto de Atributo; elevar até Agilidade 1 custará mais 1 ponto de Atributo; elevar até Agilidade 2 custará mais 2 pontos de Atributo; por fim, elevar até Agilidade 3 custará 3 pontos de Atributo. No total, foram necessários 7 pontos de Atributo para o anão alcançar Agilidade 3 (1+1+2+3=7).*

Nível máximo: o valor máximo que um Atributo pode alcançar é igual ao Atributo Inicial +4. Por exemplo, qualquer Atributo que um humano pode chegar é no máximo 4, enquanto os Atributos máximos de um anão podem chegar a 5 em Força, 6 em Físico, mas somente 3 em Agilidade (Agilidade inicial -1).

Diminuindo um Atributo: toda e qualquer diminuição de Atributo renderá 1/2 ponto, sendo necessário reduzir 2 Atributos (podendo ser o mesmo ou diferente) para o personagem ganhar 1 ponto. O valor mínimo que um Atributo pode alcançar é o valor do Atributo Inicial -2.

Exemplo: *Um jogador deseja reduzir a Agilidade de seu elfo dourado, com a finalidade de obter pontos e gastar em outro Atributo. Seu Atributo inicial para Agilidade é 1. Reduzir a Agilidade de 1 para 0 renderá 1/2 ponto. Reduzir de 0 para -1 renderá mais 1/2 ponto, totalizando 1 ponto de Atributo positivo, que poderá ser gasto na melhora de outro Atributo. Sua Agilidade não poderá mais ser reduzida.*

A tabela a seguir simplifica os cálculos e mostra o "gasto" de pontos de Atributo para a obtenção do valor desejado conforme o **Atributo Inicial** do personagem e **Atributo Final** desejado.

Atributo inicial	Atributo final								
	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6
-2	0	1	2	3	5	-	-	-	-
-1	-½	0	1	2	4	7	-	-	-
0	-1	-½	0	1	3	6	10	-	-
1	-	-1	-½	0	2	5	9	14	-
2	-	-	-1	-½	0	3	7	12	18

Definindo os Atributos Secundários

Definindo Velocidade Base (VB)

Para calcular Velocidade Base, verifique a tabela que está no início do tópico **Definindo os Atributos Principais**. Lá você localizará a "Velocidade Base", que corresponde a um "Número + Físico". Some esse número com o seu atributo Físico para determinar a sua Velocidade Base. Anote o valor na ficha do personagem.

Definindo a Resistência Física (RF)

Para calcular a Resistência Física, some o Estágio atual do seu personagem mais o valor do Atributo Físico. A seguinte fórmula explica melhor esta conta:

RF = Estágio + Físico

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

⚠ Caso o Atributo Físico seja negativo, a Resistência Física será menor, já que haverá uma subtração no valor do Estágio atual.

Definindo a Resistência à Magia (RM)

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

RM = Estágio + Aura

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

⚠ Caso o Atributo Aura seja negativo, a Resistência à Magia será menor, já que haverá uma subtração no valor do Estágio atual.

Definindo Outras Características

Poderes Especiais

Algumas raças possuem alguns pequenos poderes especiais. Se o seu personagem for **anão**, você deve anotar na ficha que ele pode ver na escuridão parcial "não mágica". Se for **pequenino** anote que ele possui -1 Nível de Dificuldade em testes para Ações Furtivas e Acrobacias. As demais raças não possuem poderes especiais.

Idade

Em geral, os personagens começam sua vida de aventuras no final de sua puberdade. Assim, humanos e pequeninos iniciarão sua carreira de aventureiros entre os 16 e 25 anos, os anões e os meio-elfos entre os 25 e 50 anos, e os elfos dos 25 aos 75 anos. Escolha uma idade dentro dessa faixa e anote na ficha.

Altura e Peso

Em geral, os personagens possuem altura e peso típicos para sua raça. Verifique a tabela que está no início do tópico **Definindo os Atributos Principais** e anote os valores correspondente da altura e peso da sua raça na ficha.

Nome do Personagem

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

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

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

Escolhendo um Deus

O jogador deverá escolher agora a divindade patrona de seu personagem, consultando a lista a seguir.

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

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

Se você estiver lendo este livro em PDF, clique no QRCode ao lado para baixar o **Livro dos Deuses**. Se você estiver lendo a versão impressa, basta escanear o QRCode.

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

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

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

Se você estiver lendo este livro em PDF, clique no QRCode ao lado para assistir a um vídeo tutorial de como fazer um Teste de RF e RM. Se você estiver lendo a versão impressa, basta escanear o QRCode.

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

- Primeiro, o Mestre lhe dirá qual o valor da **Força do Ataque (FA)** que corresponde ao veneno, doença ou magia.
- Sabendo a Força do Ataque, você precisa verificar a sua Resistência Física (para venenos e doenças) e Resistência à Magia (para magias). Elas estão escritas na ficha do personagem. Este é o valor da sua **Força de Defesa (FD)**, ou seja, a capacidade de não ser atingido, ou de minimizar o efeito do veneno ou da doença.
- Tendo ambos os valores, você deve pegar a Tabela de Resistência a seguir (ou na contracapa deste livro) e descobrir o número que está na interseção da coluna da Força do Ataque com a linha da Força da Defesa.
- Em seguida, basta você fazer um rolamento de 1d20. Se o resultado for **maior** ou **igual** ao valor que está na interseção, o personagem resistiu. Caso contrário, você fracassou na resistência e receberá todos os efeitos resultantes. Obter sucesso na resistência não significa que nenhum efeito acontece. Isto depende da doença, do veneno usado ou da magia, podendo o efeito não ocorrer ou ser reduzido a uma intensidade menor.

Tabela de Teste de Resistência

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

2.4 Teste de Atributo

O teste de Atributo tem o propósito de ser usado em situações que não entram no escopo de nenhuma Habilidade. Portanto, são requeridos em situações que exijam apenas o talento inato da pessoa (o Atributo em questão) e não são influenciadas pelo treinamento.

📽 Se você estiver lendo este livro em PDF, clique no QRCode ao lado para assistir a um vídeo tutorial de como fazer um Teste de Atributo. Se você estiver lendo a versão impressa, basta escanear o QRCode.

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

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

Coluna de Teste = Valor do Atributo x 4

Para se testar um Atributo contra um desafio fixo (por exemplo, levantar uma rocha de 100 kg; solucionar um quebra-cabeça) o Mestre deve estipular um valor para a dificuldade e o jogador deverá lançar 1d20, verificando em sua Coluna de Teste na **Tabela de Resolução de Ações** o resultado que conseguiu. Caso o lançamento atinja a dificuldade estipulada, o teste é bem-sucedido. Caso contrário, o personagem não foi capaz de realizar a ação.

Se ocorrer uma disputa entre duas pessoas (como em uma queda de braço), ambos deverão lançar 1d20 em suas respectivas Colunas de Teste e vence aquele que obtiver a cor em um nível maior. Em caso de duas pessoas conseguirem o mesmo resultado, vence o que tiver o maior Atributo. Se os Atributos forem iguais, realiza-se o teste novamente.

Habilidades

3 Habilidades

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

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

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

O combate e a magia são na verdade Habilidades, mas devido ao seu uso mais intenso e à sua complexidade, eles dispõem de regras específicas para utilização e são tratados à parte em seus próprios capítulos (IV e V). Este capítulo trata apenas da questão de aprendizagem das Habilidades comuns.

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

3.1 Regras para o Uso de uma Habilidade

Para aprender como se usa uma Habilidade, é necessário percorrer o roteiro descrito abaixo. Por isso, preste bastante atenção, lendo todas as partes citadas.

📽 Se você estiver lendo este livro em PDF, clique no QRCode ao lado para assistir um vídeo tutorial de como usar as Habilidades. Se você estiver lendo a versão impressa, basta escanar o QRCode.

Roteiro para Utilizar uma Habilidade

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

1. **Escolha uma Habilidade**: Primeiro verifique qual das Habilidades que o personagem possui será utilizada. Habilidades sem Total não podem ser usadas.
2. **Total na Habilidade**: Verifique o seu Total na Habilidade. Descobrindo o Total, este será o valor da sua Coluna de Resolução a ser usada na Tabela de Resolução de Ações.
3. **Nível de Dificuldade**: O Mestre dirá o Nível de Dificuldade do rolamento.
4. **Resolução — sucesso ou fracasso**: Finalmente, faça o sorteio (com o uso da Tabela de Resolução de Ações) e verifique se obteve sucesso ou fracasso na sua tentativa de acordo com o Nível de Dificuldade.

Nos tópicos a seguir, detalhamos os passos deste roteiro.

Escolhendo a Habilidade

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

Total na Habilidade

O Total é a representação da sua capacidade em uma Habilidade. Quanto maior, mais capaz é o personagem na Habilidade que está tentando utilizar. As com Total maior que zero são as Habilidades que o personagem possui treinamento e, por consequência, uma boa proficiência.

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

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

Níveis de Dificuldade

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

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

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

Rotineiro (branco): Caso o Mestre decida que uma ação é tão fácil que mal precisa de rolamento, esta será Rotineira. O normal é o Mestre não exigir testes Rotineiros. O Mestre só exigirá testes Rotineiro quando quiser saber se o personagem não obteve uma Falha.

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

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

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

Muito Difícil (azul): Algo com o qual não se pode contar, uma proeza. As condições devem ser terríveis, mas não absurdas.

OBS: para o uso de Habilidades, as cores azul claro e azul escuro da Tabela de Resolução de Ações são contadas como o Nível de Dificuldade Muito Difícil (azul).

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

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

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

Tabela de Resolução de Ações

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

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

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

As Colunas de Resolução estão numeradas de -7 a +20. Cada Coluna é composta por linhas com números de 1 a 20, tendo diversas cores de fundo.

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

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

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

Resolução: Sucesso ou Fracasso

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

Conhecendo sua coluna, pergunte ao Mestre qual o Nível de Dificuldade da tarefa que você deseja fazer. A esse Nível de Dificuldade corresponde uma cor (branco, amarelo, etc.).

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

Exemplo: *Se uma tarefa com uma Habilidade tem Nível de Dificuldade Fácil (amarelo) e o Total do personagem nesta Habilidade for 7, consultando a Tabela de Resolução de Ações, veremos que o menor número na Coluna de Resolução 7 para a cor amarela é 6. Isso significa que o jogador deverá obter, em um sorteio com 1d20, 6 ou mais para executar a tarefa com sucesso. Um número abaixo de 6 significa que o jogador fracassou em sua tentativa.*

Casos Especiais

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

Tentando de Novo

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

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

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

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

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

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

Ação Conjunta

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

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

Teste Resistido

Em algumas Habilidades há a possibilidade de se fazer um Teste Resistido. Este tipo de teste faz uso da tabela **Teste de Resistência** descrita no tópico **2.3 - Testes de Resistência Física (RF) e à Magia (RM)**, e serve para confrontar a Habilidade de um personagem contra a Habilidade de um oponente.

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

Ferramentas e Equipamentos

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

Uso de Habilidades Acima da Coluna 20

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

Exemplo: *Um Ladrão tem Ações Furtivas com Total 23. Ao realizar um teste, ele joga uma vez na coluna 20 e uma vez na coluna 3, tirando respectivamente branco e azul. Ele então escolhe o melhor resultado (azul). Se ele tivesse o Total de 54 nesta Habilidade, ele jogaria duas vezes na coluna 20 e uma na 14 (54-20-20=14).*

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

Exemplo: *Se alguém usa uma Habilidade na coluna 72, mas obtém resultado 1 no primeiro rolamento, os outros são ignorados e a tentativa Falha. Mas se o resultado 1 (Falha) só saísse no terceiro rolamento, os demais são ignorados e escolhe-se o melhor resultado até então.*

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

Penalidades por Carga, Armadura e Elmo

Todos os testes anteriormente mencionados assumem que o personagem está realizando os testes sem excesso de carga e com o corpo livre. Entretanto, não significa que um personagem carregado ou utilizando equipamentos que limitem sua flexibilidade esteja impedido de usar suas Habilidades.

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

Penalidade por carga ou por uso de armadura

Carga/armadura leve: sem penalidade.

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

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

Penalidade pelo uso de um elmo ou equivalente

Elmo aberto: 1 a mais no Nível de Dificuldade.

Elmo fechado: 2 a mais no Nível de Dificuldade.

Quedas

Algo muito comum durante a aventura é a queda de alturas. Nela, os heróis se jogam ou são forçados a enfrentar o perigo de vários metros em abismos, alçapões ou poços em queda livre.

Caso não possam escapar magicamente, as criaturas nesta situação estão arriscadas a sofrer danos pesados em suas Energias Físicas. Como não se pode desviar ou escapar do chão, a Energia Heroica é inútil nestes casos.

A cada 2 metros de queda, o personagem recebe 1 ponto de dano na sua EF e, adicionalmente, um dano especial (crítico) conforme a **Tabela de Críticos de Quedas** (visto abaixo e no fim deste livro).

Porém, caso o salto seja intencional, considera-se a altura 2 metros menor para efeito de dano (se alguém se joga de 5 metros intencionalmente, a queda é tratada como se fosse de 3 metros de altura).

Além disso, a habilidade Acrobacias ajuda a atenuar os efeitos das quedas. É feito um rolamento com o seu Total nesta Habilidade. Vendo qual a cor resultante, descubra na **Tabela de Atenuação de Queda**

(vista abaixo e no fim deste livro) quantos metros serão descontados do total da queda para efeito de dano e críticos.

Personagens que estiverem usando armaduras sofrem mais dano por quedas. Armaduras médias somam 1 de dano e armaduras pesadas somam 2 pontos de dano para cada 2 metros de queda. No entanto, esse dano não é considerado para fins de determinação do efeito crítico.

A queda sobre a água e outras superfícies menos duras são menos agressivas. Um personagem que caia propositalmente sobre a água considera a distância 8 metros menor, em vez de 2. O Mestre pode atribuir distâncias maiores para quedas em outras superfícies, como almofadas, tendas ou molas.

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

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

Língua das Raças

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

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

- Os pequeninos também sabem falar o lanta.
- Os anões também sabem falar a voz da pedra.
- Os elfos dourados e florestais também sabem falar o élfico.
- Os meio-elfos também sabem falar a língua de sua região de origem, as línguas possíveis para os meio-elfos são as mesmas dos humanos acrescentando o élfico.
- Os humanos também sabem falar a língua de sua região de origem:
    - humanos dos Reinos: leva, lud, eredri, verrogari, dantseniano, maranês, lunês, runês, abadrim, planense, língua comum (das cidades-estados);
    - humanos das Terras Selvagens: língua comum (dos mangues), rúbeo, lazúli, línguas bárbaras;
    - humanos do Império: aktar, díctio, birso, língua dos povos do deserto.

Alfabetização

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

3.2 Descrição das Habilidades

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

- **Profissional**: Representam as chamadas "profissões liberais" de Tagmar, aquelas mais ligadas aos artífices e que dependem mais de treinamento do que de características físicas.
- **Manobra**: São as Habilidades que lidam com movimento ou ações físicas, como por exemplo: Montar Animais e Escalar Superfícies (montanhas, paredes, etc.).
- **Conhecimento**: São as Habilidades ligadas ao estudo e à aprendizagem.
- **Subterfúgio**: São as ações furtivas, algumas vezes covardes, outras vezes dependentes de perícia e inteligência, quase sempre com potencial criminoso.
- **Influência**: Representam um treinamento apurado a fim de manipular e entender outros indivíduos.
- **Geral**: Caem aqui as categorias de conhecimento geral. Em alguns casos, é um saber que exige um longo período de estudos e treinamento. Em outros, é uma capacidade natural que o indivíduo desenvolve acima do normal.

Além destes grupos, há algumas considerações que se aplicam a algumas ou a todas as Habilidades:

- **Área de atuação**: Algumas Habilidades são tão amplas que não é possível compreendê-las por completo, como é o caso de Artes ou Sabedoria. Nestes casos, o jogador é obrigado a escolher uma área de atuação para o seu personagem. Uma área de atuação é como uma Habilidade única, separada do título principal. Por exemplo, um personagem com Arte (Música) não tem nenhum nível em Arte (Artes Visuais).
- **Ramo de conhecimento**: Algumas Habilidades são muito amplas, mas mesmo assim, ainda guardam alguma relação entre seus diferentes conceitos, permitindo que seja possível extrapolar os conhecimentos de um para o outro. Essas Habilidades possuem ramos de conhecimento, que é um ramo principal escolhido quando o personagem adquire o primeiro nível na Habilidade.

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

Ações Furtivas

Grupo: Subterfúgio

Atributo base: Agilidade

Teste sem nível: Sim

Restrita: Não

Penalidades: Armadura

É a Habilidade de usar o silêncio, a camuflagem e as sombras para passar despercebido e esconder-se ou deslocar-se sem deixar vestígios. O Nível de Dificuldade, neste caso, dependerá da disponibilidade de opções para ocultação, a critério do Mestre.

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

Para permanecer oculto quando alguém está ativamente procurando, o personagem deverá fazer um Teste Resistido de sua habilidade Ações Furtivas (FD) contra o Total na habilidade Usar os Sentidos (FA) feito por quem o está rastreando. Se o personagem estiver imóvel ou o objetivo seja esconder algum objeto, um empate já será suficiente para ter a vantagem sobre quem procura.

As orientações abaixo devem servir como parâmetro para o Mestre estabelecer o Nível de Dificuldade quando o personagem tenta se esconder de uma ameaça passiva, ou seja, aquela em que não há alguém ativamente procurando por ele. Para os Testes Resistidos, é apresentado um modificador aplicada na FD.

Rotineiro: mata muito fechada, interiores cheios de meandros ou mobília grande; escuridão completa; objeto pequeno em trajes com muitos bolsos secretos; +10 na FD.

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

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

Difícil: desertos, salões, corredores com obstáculos; iluminação natural do sol; objetos grandes para ocultação adequada; -5 na FD.

Muito Difícil: se esconder numa sala com mobília pequena ou num jardim; ocultação de objetos grandes em trajes inadequados; -10 na FD.

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

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

Acrobacias

Grupo: Manobra

Atributo base: Agilidade

Teste sem nível: Sim

Restrita: Não

Penalidades: Carga ; Armadura

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Agricultura

Grupo: Profissional

Atributo base: Intelecto

Teste sem nível: Sim

Restrita: Não

Penalidades: Nenhuma

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

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

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

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

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

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

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

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

Aplicar Esforço

Grupo: Manobra

Atributo base: Força

Teste sem nível: Sim

Restrita: Não

Penalidades: Carga

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

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

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

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

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

Ressalta-se que o uso desta Habilidade não é nada discreto. Como regra geral, todos os testes para perceber alguém fazendo uso da Habilidade são realizados com, no mínimo, um Nível de Dificuldade a menos, ficando a critério do Mestre prejuízos maiores.

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

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

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

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

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

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

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

Arte

Grupo: Influência

Atributo base: Carisma

Teste sem nível: Parcial (ver descrição)

Restrita: Parcial (ver descrição)

Penalidades: Nenhuma

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

Personagens que dominam uma área de atuação de Arte não saberão necessariamente se expressar em todas as demais áreas, mas com alguma prática poderão aprender com mais ou menos facilidade, dependendo da complexidade do ato. Por exemplo, saber música não significa ser capaz de dançar todas as danças que encontrar, mas com um pouco de prática ele poderá aprender qualquer novo estilo.

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

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

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

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

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

habilidade Arte (Música) também pode ser utilizada para criar um arranjo musical para um texto ou poesia, tornando-o agradável aos ouvintes. O Mestre pode determinar que os PDM conheçam apenas um instrumento específico.

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

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

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

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

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

Absurdo: criar uma obra prima que servirá de inspiração para diversas gerações de novos artistas.

Carpintaria

Grupo: Profissional

Atributo base: Agilidade

Teste sem nível: Sim

Restrita: Não

Penalidades: Nenhuma

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

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

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

Um reparo exige o empenho de 1/4 do custo do objeto em matéria prima. Um fracasso na tentativa de reparar um objeto o mantém danificado, mas uma nova tentativa é possível com o empenho de mais 1/4 do custo do objeto em matéria prima. Se obtiver uma Falha (verde), o objeto será destruído. O tempo de cada tentativa depende do objeto em questão, mas nunca pode ser inferior a uma hora. Além disso, o Mestre deve ter em mente que alguns objetos não têm conserto.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Códigos

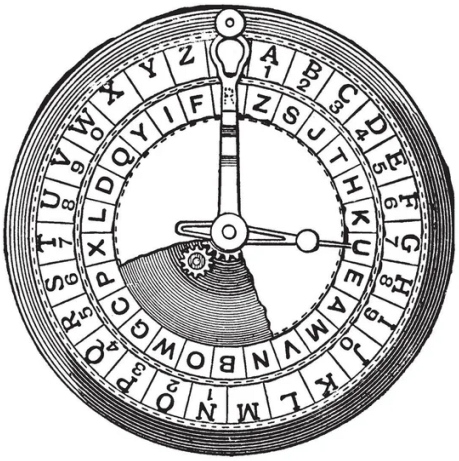
Grupo: Subterfúgio

Atributo base: Intelecto

Teste sem nível: Não ⊘

Restrita: Sim

Penalidades: Nenhuma



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

Códigos é uma Habilidade utilizada por sociedades secretas, exércitos e também por estudiosos e aventureiros que desejam descobrir os segredos mais bem guardados do passado e do presente.

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

exige apenas a metade do tempo. Um personagem pode conhecer tantas chaves de código quanto é seu Total em Códigos.

Também é possível aperfeiçoar uma chave de código ou torná-la mais simples. A tarefa sempre será considerada um Nível de Dificuldade maior do que a tarefa de construí-la do zero. Por exemplo, tornar uma chave simples em uma chave complexa é Difícil, enquanto tornar uma complexa em simples é Fácil. O personagem deve conhecer a chave de código que deseja aperfeiçoar ou simplificar. Aperfeiçoar e simplificar leva ¼ do tempo que se leva para construir uma nova.

Uma Falha (verde) no teste de Códigos tem significados peculiares. Para uma decifração, o personagem interpretou errado a mensagem; para uma criação, ele transmitiu a mensagem errada e terá de tentar decifrá-la como uma mensagem de Nível de Dificuldade Médio se quiser consertá-la.

Rotineiro: transcrever uma mensagem a partir de uma chave conhecida.

Fácil: criar ou decifrar uma chave de código simples.

Médio: criar ou decifrar uma chave de código moderada.

Difícil: criar ou decifrar uma chave de código complexa.

Muito Difícil: criar ou decifrar uma chave de código extremamente complexa.

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

Impossível: decifrar um mensagem codificada com uma criptografia desconhecida.

Corrida

Grupo: Manobra

Atributo base: Físico

Teste sem nível: Sim

Restrita: Não

Penalidades: Carga

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

Deve-se somar o bônus do resultado obtido na Velocidade Base ou, alternativamente, sobre o número de rodadas em que se é capaz de manter a velocidade máxima em corrida de fundo.

Uma Falha (verde) no teste causa desequilíbrio ou contusão, fazendo com que se perca metade da Velocidade Base e impossibilite a realização de uma corrida curta até que o personagem receba tratamento adequado (sucesso Rotineiro em Medicina ou 2 horas de descanso).

Rotineiro: sem benefícios.

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

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

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

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

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

Destravar Fechaduras

Grupo: Subterfúgio

Atributo base: Agilidade

Teste sem nível: Não ⊘

Restrita: Sim

Penalidades: Nenhuma

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

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

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

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

Um personagem pode tentar realizar a tarefa mais rápido. Neste caso, o Mestre deve aumentar em um o Nível de Dificuldade para cada rodada que o personagem esteja tentando economizar, até um mínimo de 1 rodada.

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

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

Rotineiro: abre uma fechadura enfraquecida.

Fácil: abre uma fechadura comum.

Médio: abre uma fechadura boa.

Difícil: abre uma fechadura segura.

Muito difícil: abre uma fechadura complexa.

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

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

Empatia

Grupo: Influência

Atributo base: Carisma

Teste sem nível: Sim

Restrita: Não

Penalidades: Nenhuma

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

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

Diferença = Nível obtido pelo usuário de Empatia - Nível obtido pela resistência.

0 níveis de diferença = resultado Rotineiro

1 nível de diferença = resultado Fácil

2 níveis de diferença = resultado Médio

3 níveis de diferença = resultado Difícil

4 níveis de diferença = resultado Muito Difícil

5 ou mais níveis de diferença = resultado Absurdo

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

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

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

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

Difícil: reconhecer traumas e outros sentimentos fortes, mas inconscientes; seduzir uma pessoa que mal conhece, ou acabou de conhecer o personagem.

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

Absurdo: distinguir verdades de exageros; seduzir uma pessoa que o despreza graças a uma admiração improvável por alguma característica do personagem.

Impossível: descobrir uma verdade através de alguém que não a conhece; perceber o sentimento de criaturas que não o possuem, tal como golens ou mortos-vivos; seduzir um inimigo.

Enganação

Grupo: Subterfúgio

Atributo base: Percepção

Teste sem nível: Não ⊘

Restrita: Não

Penalidades: Nenhuma

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

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

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

O tempo de preparação antes do personagem executar o teste de Enganação varia de acordo com o uso. Uma falsificação competente, mas simples, como uma assinatura, necessita de pelo menos 30 minutos, enquanto uma complexa, como um selo real, pode levar meses. Um disfarce elaborado necessita de pelo menos 10 minutos de preparo. Além disso, para ser capaz de imitar a voz ou os trejeitos de uma pessoa ou animal o personagem deve observá-lo atentamente em ação por pelo menos 5 minutos. Sem um kit de disfarces o Nível de Dificuldade deve ser aumentado em dois ou nem ser possível, caso o alvo seja de outro sexo ou raça.

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

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

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

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

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

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

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

Engenharia

Grupo: Profissional

Atributo base: Intelecto

Teste sem nível: Não ⊘

Restrita: Sim

Penalidades: Nenhuma

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Escalar Superfícies

Grupo: Manobra

Atributo base: Força

Teste sem nível: Sim

Restrita: Não

Penalidades: Carga

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Impossível: superfície totalmente lisa sem equipamentos de apoio.

Escapar

Grupo: Subterfúgio

Atributo base: Agilidade

Teste sem nível: Sim

Restrita: Não

Penalidades: Armadura

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

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

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

Rotineiro: escapar de uma torção de braço.

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

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

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

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

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

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

Escrita

Grupo: Conhecimento

Atributo base: Intelecto

Teste sem nível: Não ⊘

Restrita: Sim

Penalidades: Nenhuma

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Etiqueta

Grupo: Influência

Atributo base: Carisma

Teste sem nível: Sim

Restrita: Não

Penalidades: Nenhuma

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

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

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

O uso da Habilidade necessita, acima de tudo de "interpretação" do jogador, pois também depende dele o Nível de Dificuldade que o Mestre irá atribuir ao teste. O Mestre poderá, dessa forma, aumentar o Nível de Dificuldade caso o jogador faça uma má interpretação.

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

O Mestre deverá exigir o uso dessa Habilidade em ocasiões em que a falta de Etiqueta pode constranger os personagens ou colocá-los em situações difíceis

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

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

Médio: manter uma conversa com uma autoridade de médio poder (duque, marquês, etc.) ou, no caso de um nobre, dirigir a palavra a um plebeu sem impor autoridade; aprender como se comportar em uma

situação formal após 10 minutos de observação; reconhecer um brasão de um marquês, bem como de personalidades secundárias da nobreza em nível de ducado.

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

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

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

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

Extrair Informação

Grupo: Influência

Atributo base: Percepção

Teste sem nível: Sim

Restrita: Sim

Penalidades: Nenhuma

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

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

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

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

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

O emprego da tortura difere de um interrogatório na medida que o torturador empregará violência física e/ou emocional para forçar a vítima a revelar a informação desejada. Esta é uma forma mais rápida de obtenção de informações do que o interrogatório, mas que pode resultar em morte ou severos

danos físicos e talvez psicológicos à vítima. Contudo, a tortura não tem como premissa provocar dano à vítima, mas sim dor e/ou sofrimento. A melhor tortura é aquela que mantém o alvo vivo.

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

Alvos que ainda possuem Energia Heroica não são obrigados a ceder nenhuma informação, exceto no caso de um resultado Absurdo no teste de Extrair Informação. Os testes de tortura devem ser realizados como um ataque contra uma defesa, igual nos testes de Resistencia Física.

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

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

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

Médio: extrair informações que o interrogado compartilharia apenas com seu círculo de amigos (por exemplo, verdade sobre um nobre verrogari); um torturador provoca 2 pontos de dano na EF e 10 pontos de dano na EH do torturado e ele deve passar informações como no resultado de interrogatório.

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

Muito Difícil: extrair informações secretas ou que podem colocar o interrogado em risco (por exemplo, o interrogado acusa-se); um torturador não provoca dano na EF, mas 30 pontos de dano na EH do torturado e ele deve passar informações como no resultado de interrogatório.

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

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

Furtar Objetos

Grupo: Subterfúgio

Atributo base: Agilidade

Teste sem nível: Sim

Restrita: Não

Penalidades: Elmo

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

Personagens que estejam atentos ao personagem furtador têm direito a realizar um Teste Resistido de Usar os Sentidos resistido contra Furtar Objetos. Um empate significa que o personagem tentando ocultar ou remover o objeto percebeu que não seria bem-sucedido e pode não realizar a tentativa. Um fracasso no Teste Resistido significa ser pego.

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

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

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

Médio: vítima atenta como um guarda em serviço.

Difícil: vítima consciente da presença de ladrões nas redondezas.

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

Absurdo: subtrair um objeto naturalmente barulhento sem fazer barulho.

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

Jogatina

Grupo: Subterfúgio

Atributo base: Percepção

Teste sem nível: Sim

Restrita: Não

Penalidades: Elmo

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

Para simular jogos de azar que envolva apenas a sorte como a roleta, cara ou coroa, palitinho entre outros, o mestre pode usar o d20 ou o d10 para simular o resultado. Exemplos: *Para a roleta* o jogador *aposta num número e o mestre faz o* lançamento no d20; *Para* cara ou coroa o jogador escolhe par ou ímpar e aguarda o lançamento do *d10 ou d20. No palitinho, para ver quem tirou o menor palito, o jogador escolhe um numero de 1 até o número de palitinhos. Ao rolar se sair o número escolhido ele tirou o palitinho menor, se sair um número maior que o número de palitinhos o mestre rola de novo até sair um número válido*.

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

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

Opcionalmente, o Mestre poderá estabelecer que em jogos competitivos o personagem deverá realizar o Teste Resistido contra a habilidade Jogatina do oponente (ou de outro jogador). Neste caso, um empate significa que o jogo prossegue sem avanço para nenhum dos lados. As apostas, no entanto, devem ser aumentadas. Cada tentativa em um jogo deste tipo leva no mínimo 20 minutos e cada tentativa de desempate subsequente leva mais 10 minutos.

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

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

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

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

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

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

Impossível: trapacear em jogo com um espectador que está fiscalizando as suas jogadas, ou que dependa exclusivamente da sorte e não haja meio de poder manipular o resultado.

Lidar com Animais

Grupo: Geral

Atributo base: Percepção

Teste sem nível: Sim

Restrita: Não

Penalidades: Nenhuma

Esta Habilidade compreende todo tipo de interação com animais. Lidar com Animais permite ao personagem conhecer características dos animais, saber como se portar em determinadas situações e treiná-los para a realização truques, que são atividades de complexidade simples, como pegar um objeto, atacar alguém ao ser dado um comando, fazer alguma atividade como dar a pata, fingir de morto ou saltar algo. O Mestre deverá determinar o que pode ou não ser esse truque. Lidar com Animais também pode ser empregado para interagir com outras criaturas irracionais.

Uma criatura é capaz de aprender sem grandes dificuldades até 3 truques após ser treinada por um conhecedor desta Habilidade. No entanto, um único truque leva 4 semanas para ser ensinado e é necessário um sucesso com Nível de Dificuldade Fácil modificado de acordo com o tipo de criatura (ver descrição dos Níveis de Dificuldade, abaixo). O teste de Habilidade é realizado apenas no final das 4 semanas. Se o sucesso for obtido, a criatura aprendeu um truque. Se a tentativa fracassou, a criatura não aprendeu o truque e o treinador pode tentar de novo, respeitando o tempo de treinamento. Se o resultado da tentativa for uma Falha, a criatura não só não aprendeu o truque, como jamais o aprenderá deste treinador. Qualquer truque além do terceiro segue o mesmo procedimento, mas os testes de Habilidade são um Nível de Dificuldade maior para cada novo truque. No entanto, o Nível de Dificuldade máximo para aprender do 4º ao 6º truque é Muito Difícil e qualquer truque posterior só pode ser ensinado com um resultado Absurdo no teste de Habilidade.

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

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

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

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

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

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

Absurdo: acalmar um animal carnívoro hostil e com fome.

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

Liderança

Grupo: Influência

Atributo base: Carisma

Teste sem nível: Sim

Restrita: Não

Penalidades: Nenhuma

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

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

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

Um sucesso no teste de Liderança exercendo a eloquência indica que a pessoa ou público está cativado pelo discurso ou conversa do personagem e terá aumento de dois Níveis de Dificuldade em qualquer teste realizado para detectar ameaças não imediatas. Um discurso interrompido no meio (por alguém que queria boicotar o personagem, por exemplo) exige um Teste Resistido de Liderança e Aquele que obtiver sucesso cativa o público. Um empate significa que nenhum dos dois cativou a plateia e que ela começa a se dispersar, mas ainda não foi perdida. Um novo empate em um teste realizado um minuto depois (ou fracasso do personagem, se o objetivo do intruso era apenas atrapalhar) dispersa a plateia e o período de 1 minuto deverá ser novamente respeitado, ou seja, o uso da Habilidade começa do início.

A Liderança também é a Habilidade chave para motivar e comandar tropas e exércitos. Durante a violência dos combates, as pessoas muitas vezes se intimidam, se acovardam ou a autopreservação fala mais alto. As regras para moral e combate em massa estão descritos no **Livro de Criaturas**.

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

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

Rotineiro: atrair a atenção de uma pequena multidão com um assunto de interesse deles; conduzir soldados para uma batalha fácil.

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

Médio: fazer um assunto pouco interessante soar agradável para atrair uma pequena multidão; conduzir soldados leais para uma batalha mortal.

Difícil: capturar grandes multidões com um discurso interessante; distrair uma pessoa ou um grupo pequeno com uma conversa casual; conduzir conscritos para uma batalha difícil; conduzir manobra complexa em batalha.

Muito Difícil: capturar grandes multidões em um discurso com assunto banal; conduzir conscritos para uma batalha mortal ou soldados leais para a morte certa.

Absurdo: capturar grandes multidões de forma quase hipnótica; distrair mesmo aqueles que não têm interesse ou que não deveriam estar prestando atenção no personagem; conquistar e conduzir conscritos para a morte certa.

Impossível: fazer com que todos parem o que estão fazendo para prestar a atenção incondicional ao personagem; distrair criaturas irracionais.

Língua

Grupo: Conhecimento

Atributo base: Intelecto

Teste sem nível: Não ⊘

Restrita: Não

Penalidades: Nenhuma

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

Os testes de Língua deverão ser invocados sempre que o personagem tentar discernir um diálogo na multidão ou compreender alguém com a dicção muito prejudicada falando. Ressalta-se que essa Habilidade não serve para perceber que alguém está falando, mas sim compreender o que está falando. A Habilidade também deve ser testada quando o personagem tenta disfarçar um sotaque ou falar em um dialeto próximo de um idioma que conhece. Finalmente, Língua serve para o personagem tentar ler os lábios de alguém que esteja falando um idioma conhecido. Contudo, a distância máxima para realizar uma tentativa como essa é de 10 metros.

Os vários idiomas de Tagmar são considerados ramos de conhecimento da habilidade Língua, sendo que os idiomas nativos do personagem são o ramo principal. O personagem pode escolher 1 ramo secundário adicional a cada 4 pontos que possuir no Total em Língua.

Por exemplo: *Um humano com Intelecto 3 que gastou 1 pontos para adquirir élfico terá Total 4 em élfico e poderá adquirir um segundo ramo de conhecimento. Já uma elfa tem nativamente nível 1 em élfico, mas, como ela tem Intelecto 4, terá Total 5 em élfico e também terá uma língua secundária. Tanto o humano como a elfa terão mais uma língua secundária quando o Total em Língua for 8.*

⚠ Todos os testes feitos para compreender as línguas secundárias (não nativas) são realizados com um Nível de Dificuldade a mais.

Os personagens podem se comunicar livremente em seus idiomas tanto do ramo de conhecimento principal quanto do secundário. No entanto, um nativo sempre perceberá o sotaque e reconhecerá que aquele não é o idioma nativo do personagem. É necessário um teste para reconhecer a qual idioma pertence aquele sotaque quando não for óbvio, a critério do Mestre (provavelmente um elfo terá sotaque de élfico, por exemplo). Para evitar esse fato, o jogador pode optar por comprar várias vezes a habilidade Língua. Quando ele faz isso, o idioma para de ser considerado secundário e o personagem perde o sotaque.

Por exemplo, a mesma elfa viu-se em uma situação de preconceito em Verrogar por carregar um forte sotaque élfico, uma vez que possui o verrogari como idioma secundário. O jogador optou por comprar o nível 1 na habilidade Língua novamente, desta vez em verrogari. Agora a elfa não tem mais sotaque neste idioma, mas a Coluna de Resolução do verrogari passa a ser o da nova Habilidade (1 + intelecto = 5). O malês sempre carrega o sotaque de sua língua mãe, independentemente de ser idioma principal ou secundário. É possível disfarçar um sotaque com um sucesso em um teste com Nível de Dificuldade Médio em Língua, mas um fracasso torna a situação constrangedora e uma Falha gera um mal entendido, provavelmente pelo mal uso de alguma expressão típica.

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

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

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

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

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

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

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

Impossível: entender um dialeto pela sua entonação ou pronúncia.

Malabarismo

Grupo: Manobra

Atributo base: Agilidade

Teste sem nível: Sim

Restrita: Não

Penalidades: Carga ; Elmo

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

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

Malabarismo pode ser empregado em combate em duas situações: para chamar a atenção para algum movimento de sua arma com um movimento desnecessário, mas bonito; ou para pegar um objeto arremessado contra o personagem.

A primeira situação exigirá um teste de Malabarismo a qualquer momento durante o combate durante o turno do malabarista, mas antes de qualquer ataque, se houver a intenção de realizar um. Uma Falha indica que o personagem perdeu o domínio de sua arma na tentativa e se feriu, causando 25% de dano em si mesmo e abrindo a oportunidade para o oponente deferir-lhe um Ataque Oportuno. Adicionalmente o malabarista perde a oportunidade de atacar nesta rodada e atrai algumas risadas pelo desastre. Qualquer sucesso melhor chama a atenção de uma eventual plateia, possivelmente agregando fama ao personagem. Alguns gladiadores fazem uso desta técnica exatamente desta forma.

Um personagem também é capaz de pegar qualquer objeto arremessado contra si que não seja um projetil de uma arma. Para isso, é preciso obter um sucesso em um teste com Nível de Dificuldade Médio em Malabarismo para objetos aerodinâmicos ou Nível de Dificuldade Muito Difícil para objetos pesados ou com poucos locais para segurá-los. Uma Falha significa que o malabarista não conseguiu segurar o objeto e, em vez disso, foi atingido por ele nas mãos. O objeto provoca o dano diretamente na EF em vez

de provocar na EH e causa 25% caso o ataque contra ele tenha obtido um resultado Rotineiro. Adicionalmente, o malabarista receberá -2 Colunas de Penalidade em qualquer ação que dependa de suas mãos, inclusive ataques, até que receba tratamento simples (sucesso Rotineiro de Medicina para aplicar sutura e ataduras).

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

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

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

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

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

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

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

Manusear Armadilhas

Grupo: Geral

Atributo base: Percepção

Teste sem nível: Não ⊘

Restrita: Não

Penalidades: Elmo

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Absurdo: confeccionar/neutralizar armadilhas múltiplas sequenciais e paralelas ou de difícil detecção.

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

Medicina

Grupo: Conhecimento

Atributo base: Intelecto

Teste sem nível: Não ⊘

Restrita: Sim

Penalidades: Nenhuma

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

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

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

A abrangência de cada ramo de conhecimento são:

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

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

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

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

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

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

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

Difícil: retirar flechas e outros projéteis sem provocar danos; estabilizar um paciente em local sem a estrutura aceitável, como no meio do campo de batalha; descobrir há quanto tempo um cadáver está morto, supondo que ele não esteja sob efeitos de magia; realizar pequenas operações, como sangrias (acarreta a perda de 3 pontos de EF se não estiver sedado) e amputações (cura alguns venenos recém-injetados e hemorragias, mas acarreta a perda de 10 pontos de EF se não estiver sedado) em condições inadequadas, como um campo de batalha; (Herbalismo) preparar elixires medicinais capazes de amenizar os efeitos de uma doença comum, reduzindo suas penalidades (a critério do Mestre, mas alguma penalidade sempre deve se manter); aumentar em 4 a RF para fins de testes de recuperação contra doenças ou abstinência. Estes elixires têm efeitos colaterais que, a critério do Mestre, podem impor penalidades a partir de -2 Colunas de Resolução em testes de Habilidades por 2 horas.

Muito Difícil: estabilizar humanoides exóticos que o personagem nunca tenha tido contato; recuperar 2 pontos de EF até 30 minutos depois de ter encerrado um combate (cada tentativa leva 10 minutos por paciente); (Cura) aplicar antídotos de venenos potentes que já estejam com efeitos avançados sobre a vítima; reconhecer doenças mágicas e conseguir amenizar seus sintomas, embora a cura seja impossível por meios mundanos; (Herbalismo) preparar um anestésico sem efeitos colaterais além de sedar um paciente por 8 horas; preparar remédios que aumentam em 5 a RF para fins de testes de recuperação contra doenças ou abstinência. Estes remédios têm efeitos colaterais.

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

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

Misticismo

Grupo: Conhecimento

Atributo base: Intelecto

Teste sem nível: Sim

Restrita: Sim

Penalidades: Nenhuma

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Montar Animais

Grupo: Manobra

Atributo base: Físico

Teste sem nível: Sim

Restrita: Não

Penalidades: Carga

Esta Habilidade permite ao personagem montar todo tipo de animais, como cavalos, camelos, elefantes, grifos, pégasus e outros, sendo sua base de dificuldade os equinos (cavalos, pôneis, mulas, burros, etc.) em geral. Assim, o Nível de Dificuldade cresce quando o animal não é um equino (controlar um cavalo dócil numa estrada é uma tarefa Rotineira, fazer o mesmo com um elefante é uma tarefa Fácil, mas conduzir um grifo em voo calmo é uma tarefa Média). A Habilidade também é empregada quando o

personagem deseja conduzir criaturas através de rédeas, como uma carroça. Neste caso, os testes são ajustados para um Nível de Dificuldade a menos.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Natação

Grupo: Manobra

Atributo base: Físico

Teste sem nível: Não ⊘

Restrita: Não

Penalidades: Carga ; Armadura

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

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

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

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

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

Médio: águas agitadas.

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

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

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

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

Náutica

Grupo: Profissional

Atributo base: Intelecto

Teste sem nível: Não ⊘

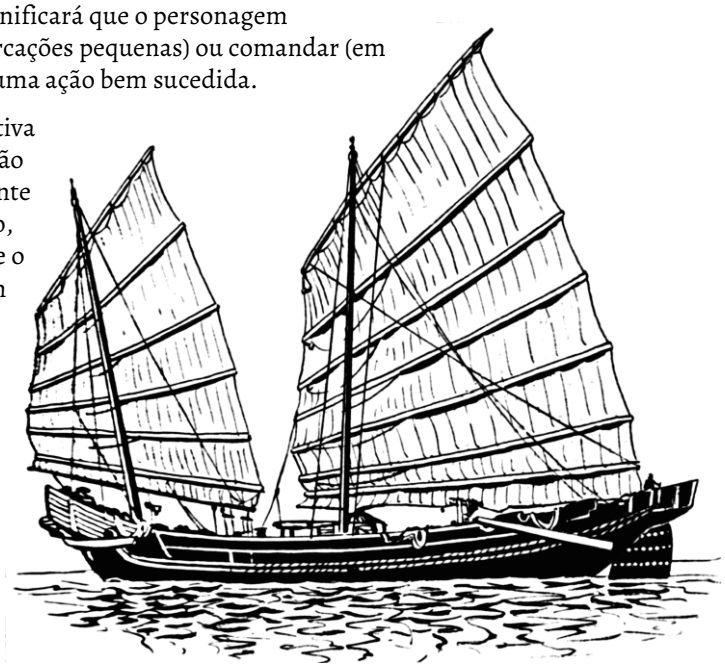
Restrita: Sim

Penalidades: Nenhuma

Náutica confere a capacidade de utilizar e comandar uma embarcação e sua tripulação. Essa Habilidade é restrita para grande parte da população e não pode ser aprendida sem que o personagem tenha um tutor. O conhecimento de Náutica pode ser ensinado por piratas, corsários e alguns militares que sobrevivem e patrulham o Lago Denégrio e os mares de Tagmar.

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

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



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

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

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

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

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

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

Impossível: mapear uma rota durante maremotos ou furacões.

Navegação

Grupo: Geral

Atributo base: Percepção

Teste sem nível: Sim

Restrita: Não

Penalidades: Nenhuma

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

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

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

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

Rotineiro: determinar as direções cardeais a céu aberto.

Fácil: não se perder em uma cidade desconhecida.

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

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

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

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

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

Negociação

Grupo: Influência

Atributo base: Carisma

Teste sem nível: Sim

Restrita: Não

Penalidades: Nenhuma

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

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

Para barganhar em uma negociação de preços, o personagem precisa fazer um Teste Resistido contra seu comprador ou vendedor. A diferença de resultados resultará em um acréscimo ou redução de preço em relação ao preço justo do item, estabelecido pelo Mestre, de acordo com a seguinte tabela de orientação:

Empate: vender ou comprar uma mercadoria pelo preço justo.

Diferença de 1 Nível: vender com preço 10% maior; comprar um item por 90% do valor.

Diferença de 2 níveis: vender com preço 25% maior; comprar um item por 80% do valor.

Diferença de 3 níveis: vender um item com preço 50% maior; comprar um item por 70% do valor.

Diferença de 4 níveis: vender um item com preço 75% maior; comprar um item por 60% do valor.

Diferença de 5 níveis: vender um item pelo dobro do preço; comprar um item por metade do valor.

Diferença de 6 níveis: vender um item pelo triplo do valor; comprar um item por 30% do valor.

Os outros usos de negociação envolvem um Nível de Dificuldade estabelecido pelo Mestre, inspirado nas orientações abaixo.

Rotineiro: avaliar um item de uso comum ou de produção numerosa; descobrir onde comprar um cavalo treinado em uma capital.

Fácil: avaliar uma mercadoria mais complexa, porém bem conhecida; descobrir onde comprar um cavalo preparado para a guerra em uma capital.

Médio: avaliar uma mercadoria rara ou feita sob medida (uma armadura luxuosa, uma espada bem forjada, uma joia simples); reconhecer uma falsificação grosseira ou moeda muito adulterada; descobrir onde comprar um montante em uma cidade de médio porte.

Difícil: avaliar mercadorias raras e estranhas; reconhecer uma falsificação razoável; descobrir onde comprar materiais para magia em uma cidade de grande porte.

Muito Difícil: avaliar obras de arte e objetos raríssimos; reconhecer excelentes falsificações; descobrir onde comprar materiais para magia em uma cidade de médio porte.

Absurdo: avaliar objetos únicos e praticamente desconhecidos; descobrir onde comprar materiais para magia em uma cidade de pequeno porte.

Impossível: avaliar objetos completamente além da experiência do personagem; descobrir onde comprar materiais para magia necromântica em uma vila.

Operação de Cerco

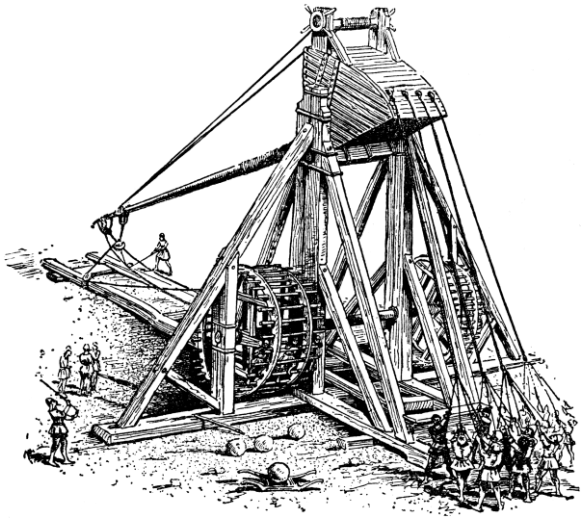
Grupo: Profissional

Atributo base: Percepção

Teste sem nível: Não ⊘

Restrita: Sim

Penalidades: Nenhuma



A Operação de Cerco, também conhecida pelo nome de Poliorcética, é uma habilidade ampla que envolve o conjunto de técnicas, conhecimentos e habilidades militares empregadas para realizar ou defender-se(antipoliorcética) de um cerco. O conhecimento da Habilidade também deve ser exigido para coordenar adequadamente um pequeno grupo de operadores de dispositivos de guerra (balestras, catapultas, torres de cerco, aríetes e similares), quando estes equipamentos necessitarem de várias pessoas para o correto funcionamento, bem como para prever quais são os pontos estratégicos mais importantes de serem mantidos quando se executa um cerco ou defende-se contra ele.

Essa é uma Habilidade com um viés prático, a de realizar operações militares ao locomover armas e coordenar suas operações, mas também teórico, como o de determinar pontos estratégicos mais valiosos para uma ofensiva ou defensiva de cerco. Utiliza-se a habilidade Liderança para que um personagem consiga, ele mesmo, pôr em prática a teoria através da orientação a seus comandados. Um teste dessa Habilidade tem uma validade de 1 hora. O jogador não pode pedir outra tentativa antes que esse tempo tenha se passado.

O Mestre deve exigir apenas um teste para cada grande grupo de máquinas iguais que se deseja preparar e disparar pelo período de validade do teste. Um sucesso indica que o personagem não cometerá erros durante as operações; um fracasso indica que ele se atrapalha e todos os envolvidos recebem uma penalidade em 1 Nível de Dificuldade em seus testes que envolvam as máquinas operadas (uma balestra está com a mira descalibrada, uma torre de cerco está muito longe do muro, etc.); uma Falha indica que as máquinas enguiçaram e não podem operar ou se mover até serem consertadas por um carpinteiro (leva 1 hora). Esta Habilidade não deve ser empregada como ataque, para apontar e atingir um alvo, mas sim para operar corretamente.

Quando movimenta tropas e estabelece pontos estratégicos para guardar posições, um bom operador de cerco leva em consideração o potencial ofensivo de seu oponente, o que inclui o alcance das magias de evocadores, o momento de montar e mover seus pelotões, as estruturas e as armas. Um fracasso em um teste com esta finalidade indica que o oponente terá livre movimentação naquele período e não terá dificuldade em receber mantimentos ou atacar com os recursos que possui. Uma Falha não só faz a operação não surtir efeito, como também abre uma brecha nas próprias defesas, concedendo um bônus de 1 Nível de Dificuldade a menos em qualquer movimentação inimiga sobre as tropas aliadas (geralmente tais operações envolvem esta Habilidade ou Liderança, ou Náutica).

Quando dois operadores de cerco competem — um defendendo uma posição e o outro a cercando, por exemplo — o Mestre deve exigir um Teste Resistido. Um empate indica a manutenção da situação, com favorecimento da defesa sempre que for necessário definir. O vencedor terá alguma vantagem definida pelo Mestre.

Rotineiro: montar um cerco em uma área com apenas uma ou duas rotas de acesso; disparar um mecanismo de cerco preparado para tal.

Fácil: racionar água e mantimentos para que durem o dobro do tempo normal sem acarretar perda de rendimento das tropas; recarregar ou coordenar a recarga de munição de um mecanismo de cerco.

Médio: controlar totalmente a entrada e a saída de uma área cercada que disponha de muitos acessos; mirar ou coordenar uma equipe para mirar uma arma de cerco; guiar uma equipe para que esta movimente um dispositivo móvel, tal como um aríete ou uma torre de cerco.

Difícil: manter uma ofensiva de cerco por mais de uma semana; racionar água e mantimentos para que durem o triplo do tempo normal sem acarretar perda de rendimento das tropas; E ameno estabelecer pontos estratégicos para a colocação de dispositivos de cerco, a fim de obter melhor defesa e ataque possíveis; determinar, em teoria, os pontos estratégicos mais eficazes para fins de cerco.

Muito Difícil: obter uma vantagem tática sobre qualquer ação do inimigo; coordenar equipes de até quatro armas de cerco simultaneamente para que apontem ou se locomovam a fim de ganhar tempo.

Absurdo: encontrar uma brecha nas defesas inimigas para infiltrar um pelotão pequeno; encontrar uma brecha no cerco para receber suprimentos, reiniciando o tempo de racionamento, ou uma abertura para um ataque mais efetivo; preparar várias máquinas de cerco para dispararem em sincronia completa; encaixar uma torre de cerco em um local sem defesas imediatas, resultando em tempo extra para ocupação.

Impossível: coordenar simultaneamente equipes com armas ou dispositivos de cerco diferentes ou que estejam executando ações diferentes, tais como disparar e movimentar; determinar pontos estratégicos desconhecidos, tais como as passagens secretas de um castelo.

Persuasão

Grupo: Influência

Atributo base: Carisma

Teste sem nível: Sim

Restrita: Não

Penalidades: Nenhuma

Esta é a Habilidade de falar e argumentar convincentemente através da eloquência ou da intimidação. Ela é usada principalmente com a finalidade de implantar um ponto de vista em outras pessoas, mas também pode ser utilizada para interpretação dramática, como a interpretação convincente de um personagem, na declamação de poesias e para narrar histórias de forma atraente.

O Nível de Dificuldade no teste desta Habilidade é a critério do Mestre e dependerá do argumento criado pelo jogador que interpreta o personagem persuasor. No entanto, algumas condições da persuasão irão impor modificadores de dificuldade na rolagem. As que mais frequentemente impõem penalidade são: raça do persuadido diferente do persuasor; ambiente hostil ou com preconceito contra o persuasor; persuasor com dicção limitada. Impõem bônus com mais frequência as condições: persuasor é um morador local; persuasor tem boa fama para com o persuadido ou influência sobre ele; persuadido tem sentimentos positivos pelo persuasor; persuadido em condições desfavoráveis.

O Mestre ainda deve considerar o uso de magias, pois várias têm o potencial de tornar um ambiente hostil em amistoso e vice-versa, alterando o Nível de Dificuldade do teste.

Rotineiro: coisas claramente óbvias (três homens armados até os dentes dizendo a um único homem desarmado "Você não tem chance; entregue o seu dinheiro sem resistir, senão…").

Fácil: convencer alguém já predisposto a acreditar no personagem (convencer uma jovem mulher de que ela é bela, ou dizer a uma autoridade aquilo que esta deseja ouvir).

Médio: conseguir persuadir alguém não muito inclinado a ser convencido, porém não hostil (conseguir uma informação que pode embaraçar o informante).

Difícil: persuadir alguém hostil ao personagem (a polícia, guardas desconfiados).

Muito Difícil: persuadir alguém com intenções perigosas ou violentas contra o personagem, ou quando apanhado em uma situação comprometedora ("Não, senhor guarda, eu achei esta bolsa, dita roubada, e apenas procurava seu dono para devolvê-la").

Absurdo: confundir uma testemunha ou um juiz e acabar persuadindo-os do contrário.

Impossível: persuadir um inimigo/rival declarado.

Religião

Grupo: Conhecimento

Atributo base: Intelecto

Teste sem nível: Sim

Restrita: Não

Penalidades: Nenhuma

Consiste no conhecimento dos dogmas e tradições das religiões conhecidas, bem como de aspectos referentes aos deuses, enviados e demônios. Um personagem com a habilidade Religião consegue reconhecer símbolos sagrados e profanos, identificar criaturas oriundas dos planos infernal e dos deuses, e pode relacionar itens mágicos de origem divina ou profana aos seus criadores.

Esta Habilidade possui um ramo de conhecimento que deve ser escolhido no momento em que se adquire o primeiro nível em Religião. Os personagens realizarão qualquer teste fora de seu ramo de conhecimento com um Nível de Dificuldade a mais. No entanto, é comum entre todos os ramos de Religião o conhecimento sobre criaturas como enviados, demônios e as outras dos planos divinos e infernais. Um personagem com Religião saberá dizer se uma criatura pode ser esconjurada ou invocada (mesmo que ele mesmo não possa realizar), se é normalmente amistosa ou hostil, além de conhecer superficialmente suas capacidades.

Os ramos de conhecimento podem ser:

Deuses: Os dogmas e tradições ditados pelos deuses do panteão de Tagmar. Estão incluídos conhecimentos de símbolos e personalidades importantes da história das congregações e ordens sagradas, as simpatias, rituais e as lendas que as cercam.

Demônios: Os dogmas e tradições ditados pelos demônios e seguidos pelos demonistas. Estão incluídos os conhecimentos de símbolos e personalidades importantes da Seita, seus ídolos e rituais. Este conhecimento é raro e visto com maus olhos por toda a sociedade. Além de ser estudada em Runa e Saravossa, Religião (Demônios) é estudada dentro das Ordens, alguns Colégios de Magia e em alguns poucos e secretos círculos.

Itens Sagrados: Conhecimento da origem de itens mágicos. Um personagem com este conhecimento será capaz de reconhecer um item mágico de origem divina ou profana após analisar suas marcas e símbolos, desde que haja alguma. Além disso, ele será capaz de deduzir uma ou todas as capacidades de tal item, a critério do Mestre.

O ramo de conhecimento de um Sacerdote deve ser Religião (Deuses). No entanto, eles são aperfeiçoados em Religião como um todo e realizam qualquer teste nesta Habilidade com um Nível de Dificuldade a menos. Um Sacerdote que pertence a uma Ordem Sacerdotal realiza qualquer teste relacionado a sua própria Ordem com dois Níveis de Dificuldade a menos, em vez de um.

Um teste de Religião pode ser realizado pelo jogador apenas uma vez para cada milagre, vestígio, item ou criatura encontrada. Além disso, uma Falha no teste dá informações erradas que vão passar a fazer parte do conhecimento do personagem, o que poderá gerar um constrangimento ou até mesmo ferimentos no futuro.

Rotineiro: conhecer os principais conceitos ligados a um deus (Palier — elfos, conhecimento; Blator — anões, guerra; Cambu — comércio...), demônio (Anasmadis — vício; Diatrimis — vingança; Mocna — selvageria...), criaturas (enviados são divinos, demônios infernais) ou itens (são sagrados ou profanos).

Fácil: identificar o deus patrono de uma igreja ou Sacerdote pelos símbolos e vestes; reconhecer os vestígios de um grande ritual profano ou o símbolo dos demônios; reconhecer um item como sendo sagrado ou profano, desde que ele tenha alguma marca para identificá-lo; reconhecer uma criatura como sendo divina ou infernal.

Médio: conhecer a fundo os conceitos de um deus, sendo capaz de identificar seus seguidores e rituais em sua homenagem; o mesmo para demonistas; deduzir a relação de um item sagrado ou profano com seu patrono (por exemplo, deduzir que um martelo sagrado foi criado em honra à Parom); identificar o tipo de criatura que se enfrenta (enviado tipo I, demônio tipo I, etc.).

Difícil: identificar através de gestos ou sinais que um Sacerdote está realizando um milagre; reconhecer os vestígios de um pequeno ritual profano há muito realizado; resgatar o propósito de um item mágico sagrado ou divino; saber a melhor forma de interagir com uma criatura divina ou infernal (evita o combate por 1 rodada).

Muito Difícil: perceber através de pequenos sinais que uma pessoa ou animal é um enviado disfarçado; identificar, com certeza, de qual deus veio um enviado manifesto; lembrar de um ou mais poderes de um item mágico sagrado ou profano; saber qual é o poder mais perigoso de uma criatura divina ou infernal.

Absurdo: identificar exatamente qual foi o milagre realizado por um Sacerdote; perceber através de pequenos sinais que uma pessoa ou animal é um demônio disfarçado; descobrir uma marca que entregará quem foi o criador de um item sagrado ou profano; reconhecer uma criatura como sendo exatamente aquela da descrição que você leu no livro (dá acesso total à ficha da criatura).

Impossível: identificar através de documentos ou gravuras, como hieróglifos, que ritual ou milagre se pode realizar pelos escritos antigos.

Sabedoria

Grupo: Conhecimento

Atributo base: Carisma

Teste sem nível: Sim

Restrita: Não

Penalidades: Nenhuma

Este é a Habilidades dos anciões e dos conselheiros. A Sabedoria envolve o conhecimento de história, lendas, natureza, geografia, monstros que supostamente habitam uma região, pessoas e símbolos comuns. Os sábios conhecem o passado e o ambiente ao seu redor, sendo capazes de formar o melhor juízo das situações que se apresentam.

A Sabedoria é um conhecimento que se adquire com leitura, observação ou experiência e tem uma ênfase muito maior no entorno com o qual o sábio passou mais tempo do com os locais distantes ou de pequena importância. Contudo, também é importante ressaltar que apenas aqueles que são capazes de compreender a própria natureza são capazes de compreender a natureza ao seu redor.

Como é uma Habilidade ampla, a Sabedoria deve ser adquirida em áreas de atuação, de acordo com as culturas a qual o personagem pode ter contato, pois o sábio de um lugar pode ser o tolo de outro. São áreas de atuação possíveis:

Molda: Todo o noroeste dos Reinos, que incluem os reinos de Calco, Conti, Plana, Azanti, Filanti e Acordo.

Runa: Todo o nordeste dos Reinos, que incluem os reinos de Portis, as Cidades-Estado, Luna e Marana.

Águas: O conhecimento dos marinheiros e dos homens do mar. Ela inclui a Sabedoria sobre os povos de Porto Livre, dos navegantes do Lago Denégrio, dos códigos dos piratas e lendas sobre tesouros e ilhas nunca cartografadas, incluindo, possivelmente, as Ilhas Independentes.

Verrogari: Todo o sudeste dos Reinos, que incluem os reinos de Verrogar, Dantsem, Eredra e alguns conhecimentos sobre os bárbaros do sul da Muralha, suas terras e lendas.

Leva: Todo o sudoeste dos Reinos, que incluem os reinos da Levânia, Abadom e Ludgrim, bem como lendas e referências sobre a origem dos bankdis e demonistas, seus símbolos, heróis e lendas.

Élfica: Conhecimento preciso de natureza e sobre todas as terras e culturas élficas, incluindo Âmien e Lar, bem como sobre as comunidades élficas espalhadas pelo continente e também sobre histórias e lendas sobre Dartel. Os elfos sombrios não são abrangidos pela sabedoria élfica.

Anã: Conhecimento sobre o mundo debaixo de Tagmar. A sabedoria anã envolve o conhecimento de flora e fauna subterrânea, dos clãs dos anões, suas lendas, histórias e inimigos mais tradicionais.

Embora as áreas de conhecimento tenham sido apresentadas como um limite político para fins de simplificação, o Mestre deve ter o cuidado de lembrar-se que a Sabedoria tem limites culturais. Isso

quer dizer que se um sábio navega pelo Rio Sevides no interior de Eredra, é Sabedoria (Águas) que deve ser empregada para determinar o tipo de criaturas do rio com as quais ele poderá se deparar.

Para determinar o Nível de Dificuldade de um teste, o Mestre deve considerar a área de atuação da Habilidade e então estabelecer um resultado alvo com base na familiaridade do personagem com o assunto. Por exemplo, será mais difícil para um elfo de Âmien saber algo de Lar, mesmo que possua Sabedoria (Élfica).

Rotineiro: conhecer o nome de formações naturais locais, lendas comuns e os nomes de governantes importantes; reconhecer o modo de agir de monstros comuns na região que o personagem está habituado.

Fácil: conhecer as lendas dos heróis famosos, incluindo seus nomes e as características da região onde suas estórias se passam; relacionar as características descritas por um leigo a um monstro de atividades comuns, como orcos, ogros e animais selvagens.

Médio: saber o nome de grandes personalidades de terras distantes; conhecer histórias de itens famosos e suas origens; saber quais movimentos esperar de monstros incomuns ao ambiente habitual do personagem (monstros limitados ao Estágio 9), após reconhecê-los.

Difícil: apontar pontos de interesse não registrados em mapas comuns; prever, com uma pequena margem de erro, as ações importantes de uma pessoa com base no conhecimento das histórias e tradições de seu clã; saber quais movimentos esperar de monstros raros ou comuns de terras pouco familiares ao personagem (monstros limitados ao Estágio 13).

Muito Difícil: deduzir se um local é o berço de alguma lenda com base nas estórias e no contato direto com a área; reconhecer símbolos de sociedades secretas; saber quais movimentos esperar de monstros muito raros ou incomuns, mas de terras conhecidas indiretamente pelo personagem através de estudo, artes, etc. (monstros limitados ao Estágio 20).

Absurdo: prever o resultado de uma negociação entre dois povos que nunca interagiram com base em suas características observadas; saber quais movimentos esperar de monstros únicos (sem limitação de Estágio), baseando-se em relatos de suas atividades em alguma região.

Impossível: reconhecer símbolos de sociedades desconhecidas; saber histórias de acontecimentos sem testemunhas; saber apontar locais em regiões nunca antes exploradas; saber que movimentos esperar de monstros únicos e sem histórico relatado de atividades.

Seguir Trilhas

Grupo: Geral

Atributo base: Percepção

Teste sem nível: Sim

Restrita: Não

Penalidades: Elmo

Esta é uma Habilidade técnica e serve para encontrar e seguir trilhas feitas por qualquer tipo de criatura, bem como para ocultar as suas próprias. A critério do Mestre, dependendo do ambiente, ela pode fornecer outros tipos de informação sobre quem, o que e como foi criada a pista, se pertence a humanoides ou quadrúpedes, quantidade aproximada e tamanho estimado dos indivíduos, velocidade com que se deslocam, etc.

O Mestre deve estar atento para os vários usos desta Habilidade. Ela não permite só o rastreamento de trilhas visuais, mas sim as vinculadas a todos os sentidos, especialmente auditivas e olfativas. Portanto, um personagem pode Seguir Trilhas para rastrear um odor. Contudo, ele estará limitado por suas próprias capacidades físicas, a critério do Mestre. Por exemplo, um humano não tem um olfato apurado o suficiente para seguir uma trilha de odor que se inicia há um quilômetro, mas um cão talvez tenha. Logo, o Mestre deverá ajustar o Nível de Dificuldade ou até torná-la Impossível de acordo com a situação.

Personagens empregando esta Habilidade se deslocam na metade da VB normal. Um teste deve ser realizado a cada dia de rastreamento ou a cada vez que o ambiente sofrer mudanças drásticas. São

exemplos destas mudanças o começo de uma chuva torrencial, a mudança de terreno para um local em que é mais difícil de detectar os rastros (areia — pedra, estrada — cidade, etc.) ou o cruzamento com um rio ou outro local que mascare as pistas.

Quando um personagem tenta seguir a trilha de outro que tenta ocultá-la, o Mestre deve ordenar um Teste Resistido e aplicar os modificadores temporais, além dos que julgar necessários devido ao clima e ao terreno. Um empate significa a manutenção da situação anterior: se o perseguidor estava na trilha, ele continua; se houve alguma mudança no terreno, ele perde. Detalhes ficam a critério do Mestre.

A base do teste de Seguir Trilhas leva em consideração o tempo que a trilha foi aberta e não considera efeitos meteorológicos, terreno, e o número de seres que abriram a trilha. Para incluir estas variáveis, considera-se:

Clima: Instável, com chuvas ou ventos moderados, impõem um Nível de Dificuldade a mais no teste ou concedem 5 Colunas adicionais no Teste Resistido de quem oculta a trilha; extremos, como fortes tempestades ou calor escaldante, impõem dois Níveis de Dificuldade a mais na rolagem ou concedem 10 Colunas adicionais ao Teste Resistido de quem oculta a trilha.

Terreno: Terreno fofo e facilmente marcado concede um Nível de Dificuldade a menos na rolagem, ou concede 5 Colunas adicionais no Teste Resistido de quem persegue; areia, solo ou grama é o padrão e não concedem modificadores; terreno pedregoso impõe um Nível de Dificuldade a mais ou concedem 5 Colunas adicionais no Teste Resistido de quem oculta a trilha; terreno coberto pela água impõe dois Níveis de Dificuldade a mais no teste ou concede 10 Colunas adicionais no Teste Resistido de quem oculta a trilha.

Número de perseguidos: Até 5 humanos ou equivalentes não concedem bônus; até 30 humanos ou equivalentes concedem um Nível de Dificuldade a menos na rolagem para rastrear ou 5 Colunas adicionais no Teste Resistido para quem persegue; até 100 humanos ou equivalentes concedem dois Níveis de Dificuldade a menos na rolagem para rastrear ou 10 Colunas adicionais no Teste Resistido de quem persegue; mais de 100 humanos ou equivalentes concedem três Níveis de Dificuldade a menos na rolagem para rastrear ou 15 Colunas adicionais no Teste Resistido de quem persegue.

O termo "humanos ou equivalentes" significam humanoides de tamanho humano. Para criaturas maiores, como cavalos ou gigantes, o Mestre pode considerar modificadores diferentes. Os modificadores acima devem ser aplicados sobre as seguintes orientações quanto ao tempo que a trilha foi aberta:

Rotineiro: a trilha é fresca (feita há menos de duas horas) e foi deixada sem a preocupação de ser ocultada.

Fácil: a trilha foi feita há menos de 12 horas; +5 na rolagem de quem persegue.

Médio: a trilha foi feita há algum tempo (entre 12 e 48 horas); sem modificadores para perseguição;

Difícil: a trilha foi feita há um bom tempo (entre dois e quatro dias); +5 na rolagem de quem oculta a trilha;

Muito Difícil: a trilha foi feita há muito tempo (entre quatro e sete dias); + 10 na rolagem de quem oculta a trilha;

Absurdo: você não precisa seguir atentamente a trilha, pois conhece o caminho e sabe para onde os rastreados estão indo até seu próximo teste. Você se desloca com a velocidade normal.

Impossível: a trilha foi feita há tempo demais (mais de dez dias).

Sensitividade

Grupo: Geral

Atributo base: Aura

Teste sem nível: Sim

Restrita: Não

Penalidades: Armadura

As magias, os espíritos e as conexões com os vários planos de existência paralelos à Tagmar deixam uma marca no mundo que todos são capazes de experimentar em maior ou menor grau através de sinais como sensações estranhas, emoções aflorantes ou intuições repentinas. A Habilidade para interpretar tais sinais de forma prática e rápida chama-se Sensitividade e ela relaciona-se intimamente com a força e a flexibilidade da Aura de cada indivíduo.

A Sensitividade é frequentemente interpretada como um dom, mas ela pode ser aperfeiçoada ao máximo através do estudo e da meditação. Sacerdotes e especialmente Magos são os que mais frequentemente desenvolvem esta Habilidade, pois ela está muito relacionada com suas atividades cotidianas.

É importante destacar que as respostas obtidas por um teste de Sensitividade são sempre imprecisas ou vagas, pois suas respostas vêm sempre na forma de sensações, tais como calafrios, receios, transpiração forte, alívio, tendências a mudanças de humor, esperança, descrédito, vazio, alegria, tristeza, enfim, uma série de respostas físicas ou emocionais que o personagem sente devido à influência que o ambiente exerce sobre sua Aura. Ocasionalmente, mas não sempre, a habilidade Misticismo pode ser utilizada para detalhar as impressões obtidas com Sensitividade. Outro ponto importante é que a Habilidade nunca pode ser utilizada para resistir ou quebrar nenhuma forma de encanto, pois ela representa apenas a capacidade de percebê-los e, em menor grau, de interpretá-los.

O Mestre pode exigir um teste de Sensitividade para o personagem, por exemplo, pressentir uma Aura impregnada em um ambiente; pressentir que uma magia está sendo realizada ou que um encantamento está ativo nas proximidades; pressentir a presença de objetos ou criaturas próximas incorpóreas ou sob efeito de magia; ou ainda detectar a existência de portais mágicos intra ou interdimensionais. Como sempre, a Habilidade não aponta com precisão para o que é mágico, mas sim fornece uma intuição de que existe magia no mesmo ambiente em que o personagem se encontra. Dependendo do poder da magia ou da intensidade da Aura local, ele pode nem saber se a sua intuição sensitiva se refere a uma criatura, item mágico ou a um portal, por exemplo.

Rotineiro: perceber se há algo de errado com a Aura de uma pessoa afetivamente próxima.

Fácil: pressentir se um ambiente é maligno ou benigno através de sensações como calafrios, alívio, ou alguma forte lembrança que vem à tona e represente o clima do local.

Médio: ficar "com a pulga atrás da orelha" se existir alguma criatura incorpórea nas proximidades (esse receio do personagem é acompanhado de sensações positivas se esta criatura for amigável ou neutra e de sensações negativas se ela for hostil); perceber se há algo errado com a Aura de algum amigo ou uma pessoa de relações frequentes.

Difícil: intuição com portais: experimenta sensações tais como apreensão se estiver na presença de um portal ativo que leva para um local desconhecido, ou esperança se o portal leva para um local que se deseja estar.

Muito Difícil: sentir um vazio ao interagir com uma pessoa que age sob efeito de magia, pois ela estará com sua Aura dominada.

Absurdo: a Aura do local ou objeto próximo afina-se perfeitamente com a sua. Como consequência, você relembra momentos fortes ou traumáticos, mas tais lembranças são sutilmente alteradas para darem respostas visuais sobre o local ou objeto. Por exemplo, ao encontrar um objeto você relembra o triste dia em que perdeu seu pai, mas, na lembrança do sepultamento, você vê o rosto de alguém carregando aquele objeto.

Impossível: perceber qualquer forma de encantamento lançado sobre si mesmo; resistir a magias; ativar objetos mágicos.

Sobrevivência

Grupo: Geral

Atributo base: Percepção

Teste sem nível: Sim

Restrita: Não

Penalidades: Nenhuma

Sobrevivência é uma Habilidade que reúne conhecimentos teóricos e de campo, que permitem que seu conhecedor e alguns protegidos sobrevivam em todos os tipos de ambientes ermos e condições inóspitas. Ela permite que o personagem encontre comida, água, abrigo e permite também que ele evite fenômenos naturais perigosos nos mais diversos tipos de terrenos. Ela também permite reconhecer as maiores ameaças dos terrenos em questão, como plantas venenosas, animais hostis e monstros perigosos. Finalmente, confere ao personagem a capacidade de preparar alimentos e bebidas.

Esta Habilidade dá ao personagem a capacidade de reconhecer quando um monstro ou animal é uma ameaça ou não, mas ela não informa detalhes sobre a criatura. Por exemplo, um rastreador de pântanos saberá que um animal está sentindo-se ameaçado e é perigoso, mas não saberá o que é ou o que aquela criatura pode fazer. Além disso, como é baseada em experiência e impressões, ela só fornece tais informações quando o personagem encontra a criatura, não antes.

Esta Habilidade possui vários ramos de conhecimento devido à grande variedade que se encontra em diferentes lugares. Estes ramos se dividem em: floresta/selva, cerrado/savana, praia/montanha, geleira/tundra, mangue/pântano e deserto/semiárido. Todos os testes realizados para um terreno diferente do ramo de conhecimento do personagem são feitos com um Nível de Dificuldade a mais.

Testes de Sobrevivência podem ser empregados para procurar e colher ervas dos mais variados tipos. Contudo, a Habilidade implica apenas no conhecimento das ervas *in natura* e de suas características relativas à sobrevivência, como uso com finalidade condimentar e nutricional. Isso significa que ela dá ao personagem o conhecimento necessário para não se alimentar de uma planta venenosa, mas ele não é capaz de utilizá-la como veneno (exceto, é claro, na forma *in natura*, que é pouco útil e muito fácil de ser percebida).

Rotineiro: planejar os suprimentos que devem ser levados/estocados para uma viagem conhecida por um ambiente sem grandes dificuldades; conseguir comida para si mesmo em ambiente favorável; acender uma fogueira usando pederneiras; reconhecer plantas venenosa comuns; reconhecer os animais predadores mais comuns da região; preparar chá, café ou mate; conseguir comida e bebida para si mesmo em condições normais.

Fácil: acender uma fogueira sem equipamento algum; evitar ser prejudicado por fenômenos naturais comuns, como chuva, calor, frio, insetos, etc.; reconhecer os monstros predadores da região; preparar misturas com forte odor, capaz de atrair ou afugentar criaturas específicas em um raio de 30 metros; conseguir comida para até três pessoas em condições normais.

Médio: evitar doenças e contaminações naturais; reconhecer animais selvagens de pequeno porte ou maiores; reconhecer criaturas comuns da região, sejam presas ou predadores; preparar bebidas destiladas e fermentadas (o tempo fica a critério do Mestre); conseguir alimento para até 10 pessoas em condições normais ou para você em condições desfavoráveis (quando ferido, doente ou em região sem presença de criaturas vivas).

Difícil: evitar ser prejudicado por fenômenos naturais graves, como furacões/tufões, terremotos, tempestades de areia, etc.; reconhecer insetos e encontrar aqueles que podem servir como alimento; reconhecer criaturas raras da região; conseguir alimento para até 20 pessoas em condições normais ou 2 em condições desfavoráveis (quando ferido, doente ou em região sem presença de criaturas vivas).

Muito Difícil: estimar os suprimentos que devem ser levados/estocados para uma viagem desconhecida por um ambiente perigoso (deserto, geleira, etc.); reconhecer uma criatura única que habita a região; conseguir alimento para até 50 pessoas em condições normais, ou 5 em condições desfavoráveis (quando ferido, doente ou em região sem presença de criaturas vivas).

Absurdo: encontrar abrigo em um local improvável; por alguma razão você conhece o nome e a história de uma criatura inteligente que habita a região; conseguiu alimento para até 100 pessoas em condições normais!

Impossível: montar acampamento em terreno hostil e desconhecido, buscando ou providenciando alimentos durante situações adversas; reconhecer detalhes de uma criatura única de uma região diferente do ramo de conhecimento.

Trabalho em Metal

Grupo: Profissional

Atributo base: Físico

Teste sem nível: Sim

Restrita: Sim

Penalidades: Nenhuma

Esta Habilidade permite que um personagem faça ou repare objetos de metal. Note que apenas possuir a Habilidade não permite que o jogador faça os objetos que deseja, pois ele também precisa ter acesso aos instrumentos necessários. Essa Habilidade fornece apenas o conhecimento de como fazer, e não o material e os instrumentos necessários.

Os Níveis de Dificuldade variam de acordo com a dificuldade do trabalho proposto e da disponibilidade de instalações e ferramentas adequadas (por exemplo: um ferreiro sem um torno só poderá fabricar setas e lâminas cegas).

Para se fazer um objeto, procede-se da seguinte maneira: o Mestre determina o tempo necessário e o jogador diz qual o seu Total na Habilidade. O Mestre rola secretamente e verifica qual o resultado. Se o jogador obtiver sucesso, o objeto está pronto. Se ele fracassar normalmente, o item ficou pronto, mas não pode ser usado devido a um defeito de fabricação. Se o resultado for uma Falha, o item está pronto e pode ser utilizado, mas vai se quebrar na primeira vez que for submetido à grande tensão. Por exemplo: uma espada se quebra na primeira vez que quem a estiver usando realizar um ataque 100%. Para se detectar um item nesse estado é necessário um teste com Nível de Dificuldade Muito Difícil por alguém que não seja seu criador. O custo que deve ser empenhado em cada tentativa de fabricação é igual a metade do custo de compra do objeto.

Para se reparar um objeto, realiza-se um teste e, se bem-sucedido, o objeto está consertado. Com um fracasso o objeto continua danificado, podendo o jogador tentar de novo ao custo de 1/4 do custo de compra. Se obtiver uma Falha, o objeto está destruído e sem conserto.

É possível empregar esta Habilidade para melhorar armas metálicas. A tentativa é realizada como se fosse um reparo. Contudo, todos os testes são feitos com o Nível de Dificuldade Difícil ou, no caso de armas ou armaduras exóticas para o personagem, Muito Difícil. Se o personagem obtiver uma Falha, o

objeto está danificado e precisará ser consertado conforme acima (armaduras têm absorção levada a 0). Um fracasso não traz maiores prejuízos. Um sucesso indica que a arma foi colocada em ótimas condições e concederá um bônus de +1 em seus modificadores Leve, Médio e Pesado, a critério do artesão, mas apenas até sofrer alguma avaria, a critério do Mestre. Por exemplo, o Mestre pode julgar que uma espada sofre avaria e perde o bônus após um combate contra um golem de argila. Uma armadura receberá um bônus de +1 em sua defesa até passar por qualquer manutenção. Testes de reparo e de melhoria devem ser feitos separadamente.

Como mostrado abaixo, um resultado Absurdo no teste indica a construção de uma obra-prima. Na prática, isso significa que o próprio material utilizado acabou se mostrando muito melhor do que o normal e a arma ou armadura é excepcional. Com isso, uma arma tem 2 pontos a mais distribuídos em seus modificadores Leve, Médio e Pesado, a critério do artesão, mas que não podem ser aplicados em apenas um tipo de modificador. Uma armadura excepcional tem +1 ponto de defesa permanentemente. Uma arma ou armadura desta ainda pode ser melhorada, mas uma Falha na tentativa lhe retira a qualidade excepcional e seus benefícios.

Rotineiro: reparar pequenas avarias que exigem ferramentas tão simples quanto pedra de amolar, martelos e/ou rebites (armas e armaduras com algumas marcas ou furos). Prazo: 1 hora.

Fácil: forjar objetos simples e triviais como pregos ou cunhar barras.

Médio: fabricar um martelo, maça e martelo de armas; armadura de cota de malha parcial; reparar danos graves a uma armadura ou um escudo. Prazo: 24 horas para reparos e 1/3 do material de fabricação; 3 dias para fabricação.

Difícil: fabricar todos os tipos de espada e adaga; armadura de cota de malha completa ou de placa; realizar reparos simples sem ferramentas adequadas. Prazo: 8 horas para reparos e uma semana para fabricações.

Muito Difícil: forjar brasões ou cunhar moedas (se dispuser dos moldes originais).

Absurdo: você constrói uma obra-prima! Um reparo é concluído na metade do tempo previsto.

Impossível: forjar brasões sem ferramentas ou cunhar moedas sem os moldes originais.

OBS: para cunhar moedas sem os moldes originais, é necessário usar em conjunto a falsificação da habilidade Enganação.

Trabalhos Manuais

Grupo: Profissional

Atributo base: Agilidade

Teste sem nível: Sim

Restrita: Não

Penalidades: Nenhuma

Esta Habilidade serve para fazer, reparar e melhorar objetos que não são de metal ou madeira (couro, corda, tecido, etc.). Os Níveis de Dificuldade variam de acordo com a complexidade do trabalho proposto e da disponibilidade de instalações e ferramentas adequadas.

Para se fazer um objeto, procede-se da seguinte maneira: o Mestre determina o tempo necessário e o jogador diz qual o seu Total na Habilidade. O Mestre rola secretamente e verifica qual o resultado. Se o jogador obtiver sucesso, o objeto está pronto. Se ele fracassar normalmente, o item ficou pronto, mas não pode ser usado devido a um defeito de fabricação. Se o resultado for uma Falha, o item está pronto e pode ser utilizado, mas vai se quebrar na primeira vez que for submetido à grande tensão. Por exemplo: uma corda se parte na primeira vez que sustentar o peso de um humano adulto. Para se detectar um item nesse estado é necessário um teste com Nível de Dificuldade Muito Difícil por alguém que não seja seu criador.

Para se reparar um objeto, como uma armadura de couro, realiza-se um teste e, se bem-sucedido, o objeto está consertado. Com um fracasso o objeto continua danificado, podendo o jogador tentar de novo ao custo de 1/4 do custo de compra. Se obtiver uma Falha, o objeto está destruído e sem conserto.

É possível empregar esta Habilidade para melhorar objetos e armaduras. A tentativa é realizada como se fosse um reparo. Contudo, todos os testes são considerados com Nível de Dificuldade Difícil ou, no caso de objetos exóticos ou muito delicados, Muito Difícil. Se o personagem obtiver uma Falha, o objeto está danificado e precisará ser consertado conforme acima (armaduras têm absorção levada a 0). Um fracasso não traz maiores prejuízos. Um sucesso indica que uma armadura foi colocada em ótimas condições e concederá um bônus de +1 em sua defesa até passar por qualquer manutenção. Outros objetos podem conceder benefícios limitados para situações específicas a critério do Mestre. Por exemplo, uma sela de cavalaria pode conceder um bônus de +1 aos testes de montar animais utilizados em tentativas de se manter sobre a montaria durante 1 semana, quando os remendos já estarão gastos e não trarão novos benefícios. Testes de reparo e de melhoria devem ser feitos separadamente.

Como mostrado abaixo, um resultado Absurdo no teste indica a construção de uma obra-prima. Na prática, isso significa que o próprio material utilizado acabou se mostrando muito melhor do que o normal e a armadura ou objeto é excepcional. Com isso, uma armadura excepcional tem +1 ponto de defesa permanentemente e um objeto pode conceder um bônus de +1 na Coluna de Resolução em alguma situação específica permanentemente. Um objeto ou armadura excepcional ainda podem ser refinados, mas uma Falha na tentativa lhe retira a qualidade excepcional e seus benefícios.

Rotineiro: empenagem de flechas; capas de pano ou couro; punhos de espadas e outros objetos simples; reparar itens comuns de vestuário. Prazo: 1 horas.

Fácil: fazer itens de vestuário (calças, gibões, camisas, etc.); reparar sapatos; fazer ou preparar cordas para uso; reparar armaduras de couro leve. Prazo: reparos de 8 h e fabricação de 24 h.

Médio: armadura de couro rígido; fazer sapatos e botas e itens de vestuário de couro. Prazo: 72 h.

Difícil: cobertura de selas em couro, velas de navio.

Muito Difícil: fazer estandartes dos brasões de famílias, reparar velas de navios em condições impróprias.

Absurdo: você constrói uma obra-prima! Os reparos são concluídos na metade do tempo previsto.

Impossível: fazer peças personalizadas sem instrumental.

Usar os Sentidos

Grupo: Geral

Atributo base: Percepção

Teste sem nível: Sim

Restrita: Não

Penalidades: Elmo

Usar os Sentidos é a capacidade de empregar os sentidos a fim de obter sensações físicas do meio com bastante precisão. Um personagem deve estar em alerta para poder fazer uso de Usar os Sentidos. Por exemplo, um personagem em guarda, procurando ou não por algo, pode se aproveitar de Usar os Sentidos, mas um personagem dormindo não. A captação de sensações de forma totalmente passiva (como enquanto se dorme ou se está concentrado em uma tarefa exigente) é realizada com um teste de Atributo de Percepção, mas nunca é capaz de fornecer informações muito detalhadas e precisas. Usar os Sentidos envolve o conhecimento e a apuração da visão, audição, olfato, tato e paladar. A precisão de um sentido é diferente de pessoa para pessoa, ficando a cargo de Mestre e do histórico do personagem o caso de algum talento extra ou inaptidão para determinado sentido. As regras da Habilidade consideram uma pessoa mediana.

Usar os Sentidos é, normalmente, um talento natural. Contudo, ele pode ser treinado para melhorar a precisão de suas constatações. Personagens bem treinados em Usar os Sentidos são atentos e perspicazes para detectar alterações em seu meio.

Às vezes, o odor pode deixar uma trilha. Para humanos e outros seres com capacidade olfativa equivalente, antes de ser capaz de seguir essa trilha de odor, será preciso ser bem-sucedido em um teste de Usar os Sentidos. Animais com o olfato mais apurado não precisam realizar este teste antes de utilizarem a habilidade Seguir Trilhas.

Finalmente, um teste de Usar os Sentidos pode discernir odores em um alimento ou bebida. No entanto, esta Habilidade não serve para identificar venenos, pois ela não implica em saber que tal odor trata-se de um veneno. A melhor conclusão que um personagem bem-sucedido em um teste de Usar os Sentidos poderá ter é de que há algo de diferente na bebida ou alimento. Consulte a habilidade Venefício para mais detalhes sobre a detecção de venenos.

Rotineiro: ser capaz de ver um movimento rápido e próximo sob pouca iluminação; reconhecer um cheiro ou um gosto conhecido; reconhecer um rosto conhecido ao toque; reconhecer um som ou voz conhecida através de uma porta ou parede finas.

Fácil: detectar o desvio de um padrão em um objeto colorido; diferenciar o som ou a "voz" de animais conhecidos; presumir se um gosto ou cheiro será "melhor" ou "pior" quando sentido por outras pessoas; ser capaz de formar uma imagem mental de altos e baixos relevos ao tato.

Médio: escutar alguém de armadura pesada se aproximando em um ambiente urbano a 15 metros ou menos; encontrar um odor próximo e seu rastro logo após cheirar uma amostra; identificar se uma água

está apta para consumo pelo gosto; identificar uma passagem secreta em uma parede ou piso de madeira através do tato.

Difícil: notar se um documento observado foi falsificado caso não esteja intencionalmente procurando por falsificações; escutar alguém sem armadura se aproximando a menos de 15 metros; reconhecer uma pessoa ou animal pelo cheiro, mesmo tendo-o sentido poucas vezes ou há muito tempo; perceber um veneno no vinho; identificar uma passagem secreta em uma parede ou piso de pedra através do tato.

Muito Difícil: perceber um animal parado e camuflado em seu meio natural; escutar o tilintar de moedas em uma algibeira em um local movimentado há 15 metros ou menos; reconhecer alterações sutis de paladar ou odor em um líquido ou sólido qualquer; pressentir a presença de muitas pessoas ou objetos se movimentando no solo a até 200 metros.

Absurdo: notar algo ou alguém em um local com visibilidade quase nula; ouvir alguém escrevendo em uma folha de papel dentro do mesmo recinto a 15 metros ou menos; identificar um odor conhecido e disfarçado em meio a outros mais fortes; reconhecer todos os ingredientes mundanos conhecidos de determinada comida, bebida ou fórmula qualquer submetidos ao seu olfato ou paladar; presumir a força de um golpe ou o peso de uma pessoa através de uma deformação característica que você sente ao tato.

Impossível: enxergar através de objetos sólidos; escutar em uma área criada pela magia Silêncio; encontrar um odor dentro da água; discernir um gosto sutil em meio a outros muito mais picantes; tirar conclusões elaboradas a partir de uma superfície perfeitamente lisa.

Venefício

Grupo: Conhecimento

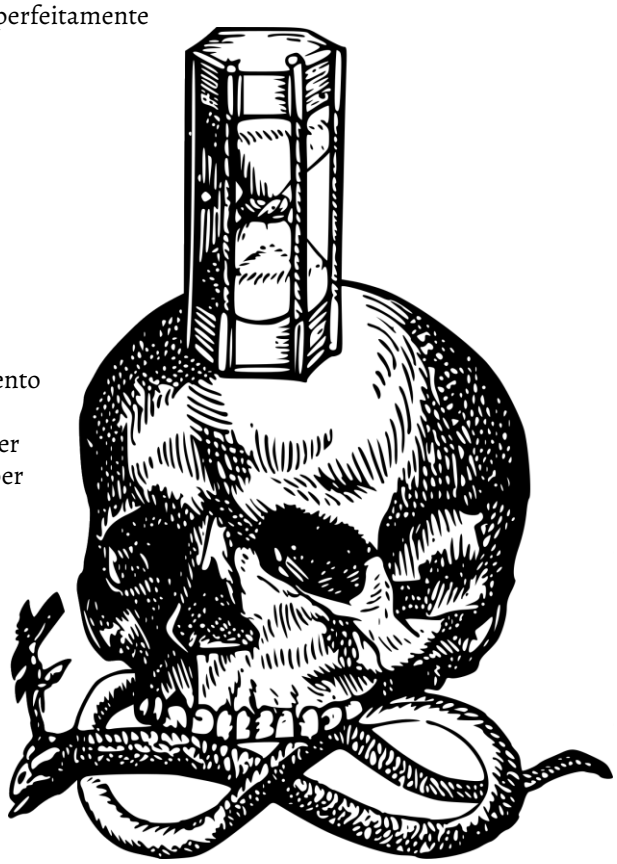
Atributo base: Intelecto

Teste sem nível: Não ⊘

Restrita: Sim

Penalidades: Nenhuma

Quem possuir esta Habilidade terá um conhecimento sobre venenos e drogas, incluindo o seu preparo e utilização. O personagem poderá tentar reconhecer um veneno ou os seus sintomas, prepará-los e saber manipulá-los de forma correta. Esta Habilidade também engloba o preparo dos antídotos.



Para preparar um veneno, um personagem deve primeiro especificar que tipo de veneno ou droga deseja. Existem inúmeros em Tagmar e todos eles podem ser enquadrados em cinco tipos (ver **Livro Regras Complementares**). O Nível de Dificuldade e o custo do veneno ou droga variam de acordo com o tipo, mas as demais características, como efeitos, força de ataque e tipo de aplicação mudam de um para outro.

Um teste bem-sucedido de Venefício permite ao personagem extrair ou produzir veneno ou droga adequadamente de uma planta ou animal e os fabricar quando dispuser dos equipamentos necessários. Um fracasso consome o material, mas o produto é inútil. Em uma Falha, o personagem acaba por se envenenar com o veneno ou droga que tentava produzir.

Venenos feitos para serem usados em armas sempre são bastante visíveis. Caso alguém examine uma arma à procura de veneno, ele sempre será encontrado. Em situações onde não se puder examinar a arma (em combate, por exemplo) é necessário um teste de Usar Sentidos (médio) para perceber.

Venenos de ingestão normalmente têm sabor facilmente identificável e por isso são misturados em bebidas de sabor forte (vinho tinto ou aguardente, por exemplo) ou em comidas condimentadas. Quem

comer ou beber o alimento envenenado terá direito a fazer um teste de Usar os Sentidos para sentir que há alguma coisa errada com a comida ou bebida. O Nível de Dificuldade do teste é Fácil para alimentos sem sabor (como água), Médio para alimentos normais (como carnes e vinhos) e Difícil para alimentos com gosto forte (como aguardente e comidas bem condimentadas). Um personagem que procure por alterações no alimento ou bebida envenenada segue as regras da habilidade Venefício. Contudo, identificar que há algo de estranho com o gosto de um alimento ou bebida não significa perceber que ela está envenenada. A critério do Mestre, um personagem que não tenha razão para desconfiar do envenenamento não tem direito a teste.

Outro uso da Habilidade é saber aplicar corretamente o veneno, sabendo misturá-lo à comida de forma a deixar o sabor o menos perceptível possível ou a uma arma de forma a que ele não se desprenda da mesma. Ambos os casos requerem um teste com Nível de Dificuldade Fácil de Venefício. Em caso de sucesso, o veneno foi corretamente usado. Um fracasso faz com que o veneno seja percebido ou se desprenda da arma após duas rodadas de combate, mas o veneno ainda tem seu efeito normal se ingerido ou injetado. Uma Falha quer dizer que o veneno é imediatamente percebido (uma camada amarelada em cima do vinho) ou que sai imediatamente da arma, tornando-o inútil.

As drogas são uma variação dos venenos que podem ser produzidas com esta Habilidade. Diferente dos venenos, uma droga sempre concede um benefício inicialmente. No entanto, todas elas são viciantes e provocam crises de abstinência se o personagem não voltar a utilizá-la no final de seu ciclo. O número de vezes que um personagem pode fazer uso de uma droga sem se viciar está em sua descrição. Elas se enquadram nos mesmos cinco tipos de venenos, aumentando suas dependências e efeitos colaterais da abstinência com o aumento do tipo, mas também os benefícios iniciais.

Enfim, a última utilidade desta Habilidade é a capacidade de preparar antídotos, se tiver identificado o veneno ou droga e possuir os ingredientes necessários. Caso o personagem obtenha sucesso no preparo do antídoto, a neutralização do veneno é bem-sucedida. Caso seja necessário algum método especial de aplicação (como a vaporização), será preciso um sucesso em um teste com Nível de Dificuldade Fácil em Medicina para a neutralização. O Nível de Dificuldade para preparar o antídoto em geral é o mesmo daquela para preparar o veneno.

Venefício é sempre visto com muito preconceito nas sociedades de Tagmar. Ser reconhecido como um envenenador é uma sentença de morte em quase todo o mundo conhecido e, por isso, ninguém que conheça esta Habilidade irá confessar isso voluntariamente. Para complicar ainda mais as coisas, preparar venenos utilizáveis é muito complicado, o que não permite que um personagem aprenda essa Habilidade (compre nível 1 nela) sem ter quem o ensine. Estes dois fatos juntos fazem com que aprender a usar venenos seja bastante difícil. Convencer o envenenador a ensinar o seu ofício é ainda mais complicado e sempre irá envolver o pagamento de somas absurdas (pelo menos 15 ou 20 moedas de ouro).

Rotineiro: examinar uma arma à procura de veneno; preparar um veneno/antídoto ou droga tipo I em laboratório totalmente equipado.

Fácil: aplicar corretamente um veneno; preparar um veneno/antídoto ou droga Tipo I com o estojo de venefício ou um veneno/droga Tipo II em laboratório.

Médio: observar a presença de veneno na arma durante combate; preparar um veneno/antídoto/droga Tipo II com estojo de venefício ou um veneno/antídoto/droga Tipo III em laboratório.

Difícil: preparar um veneno/antídoto/droga Tipo III com o estojo de venefício ou um veneno/antídoto/droga Tipo IV em laboratório.

Muito Difícil: preparar um veneno/antídoto/droga Tipo IV com o estojo de venefício ou um veneno/antídoto/droga Tipo V em laboratório.

Absurdo: preparar um veneno/antídoto/droga Tipo V com o estojo de venefício.

Impossível: preparar um veneno/antídoto/droga Tipo V sem estojo de venefício tendo que buscar os itens nas redondezas.

3.3 Aquisição de Habilidades (Criação 2ª Parte)

☞ Se você estiver usando as fichas prontas que estão **no Livro dos Arquétipos**, então pule todo este tópico e vá direto para o **capítulo IV — Combate**.

Se você chegou aqui, é porque já se decidiu a fazer um personagem ao seu gosto, então novamente lembramos a você que há duas opções:

1) Fazer o personagem usando a nossa ficha automatizada em Excel.
2) Fazer o personagem usando a nossa ficha manual

⚠ Recomendamos fortemente que você use a ficha automatizada em Excel, pois o Excel irá calcular toda a ficha, bastando que no final você imprima ou copie para o papel.

📽 Se você estiver lendo este livro em PDF, clique no QRCode ao lado e você poderá baixar estas duas fichas, bem como também poderá assistir vídeos tutoriais demonstrando como se faz a **aquisição de Habilidades** tanto para a ficha manual quanto para a automatizada. Se você estiver lendo a versão impressa, basta escanear o QRCode.

Comprando as Habilidades

Se você está fazendo da forma manual, é necessário saber que cada profissão recebe um número de **Pontos de Aquisição** para comprar Habilidades igual aos descritos na tabela a seguir.

Profissão	Pontos de Aquisição	Grupo Penalizado	Habilidade Aperfeiçoada
Bardo	16	Nenhum	Arte
Guerreiro	14	Influência	Aplicar Esforço
Ladino	22	Nenhum	Ações Furtivas
Mago	12	Manobra	Misticismo
Rastreador	14	Profissional	Seguir Trilhas
Sacerdote	12	Subterfúgio	Religião

A quantidade de pontos ganhos por Estágio deve ser anotada em sua ficha na seção Habilidades. O Grupo Penalizado e a Habilidade Aperfeiçoada podem ser sinalizados em sua ficha da forma que preferir, de maneira a mantê-lo ciente destes ônus e bônus.

Agora, com estes Pontos de Aquisição, "compre" as Habilidades que lhe interessam consultando para isto as tabelas a seguir.

Profissional	Custo	Ajuste
Agricultura	1	INT
Carpintaria	1	AGI
Engenharia ⊘	2	INT
Náutica ⊘	1	INT
Operação de Cerco ⊘	1	PER
Trabalho em Metal	2	FIS
Trabalhos Manuais	2	AGI

Manobra	Custo	Ajuste
Acrobacias	2	AGI
Aplicar Esforço	1	FOR
Corrida	1	FIS
Escalar Superfícies	2	FOR
Malabarismo	2	AGI
Montar Animais	1	FIS
Natação ⊘	1	FIS

Conhecimento	Custo	Ajuste
Escrita ⊘ ...	2	INT
Língua ⊘ ...	2	INT
Medicina ⊘	1	INT
Misticismo	1	INT
Religião	1	INT
Sabedoria ...	2	CAR
Venefício ⊘	1	INT

Subterfúgio	Custo	Ajuste
Ações Furtivas	2	AGI
Códigos ⊘	2	INT
Destravar Fechaduras ⊘	1	AGI
Enganação ⊘	2	PER
Escapar	1	AGI
Furtar Objetos	1	AGI
Jogatina	1	PER

Influência	Custo	Ajuste
Arte...	1	CAR
Empatia	2	CAR
Etiqueta	1	CAR
Extrair Informação	2	PER
Liderança	1	CAR
Negociação	1	CAR
Persuasão	2	CAR

Geral	Custo	Ajuste
Lidar com Animais	1	CAR
Manusear Armadilhas ⊘	2	PER
Navegação	1	PER
Seguir Trilhas	1	PER
Sensitividade	2	AUR
Sobrevivência	1	PER
Usar os Sentidos	2	PER

Estas são as Habilidades disponíveis para serem adquiridas. Observe que:

- O custo de algumas delas é maior que 1, significando que você tem que "gastar" 2 ou mais pontos para "comprar" um nível nestas Habilidades "mais caras".
- Quando marcada com ⊘, indica que não é possível utilizar a Habilidade sem ter nível.
- Quando marcada com , indica que é uma **Habilidade restrita**. É necessário um mestre para aprendê-la.
- Quando marcada com "...", indica que a Habilidade tem **área de atuação**. Veja detalhes mais à frente neste capítulo.
- Quando marcada com , indica que a Habilidade possui penalidades por uso de armadura.
- Quando marcada com , indica que a Habilidade possui penalidades por uso de elmo.
- Quando marcada com , indica que a Habilidade possui penalidades por carga.

Quando se compra uma Habilidade pela primeira vez, você deve anotar na ficha do personagem o nível 1 nesta Habilidade. No item **Aumentando o Nível de Uma Habilidade** você verá como aumentar o nível de uma Habilidade para além de 1.

Pontos de Aquisição

Os Pontos de Aquisição podem ser gastos livremente para "compra" de qualquer Habilidade, independente do grupo a que pertença.

Grupos Penalizados

Algumas profissões são menos proficientes em determinados grupos de Habilidades, de modo que elas precisam gastar 1 ponto a mais que as outras profissões para comprar Habilidades daquele grupo. Consulte na tabela anterior se sua profissão possui esta penalidade e aplique ela no momento da compra

Exemplo: *A profissão Guerreiro é penalizada no grupo de habilidades* ***Influência****, este grupo possui a habilidade* ***Etiqueta*** *que custa 1 para todas as profissões, exceto para o Guerreiro. Para ele, a Habilidade custará 1 a mais, assim sendo, a habilidade Etiqueta para um guerreiro custa 2 pontos por nível que este desejar comprar.*

Habilidades Restritas

Algumas das Habilidades não podem ser aprendidas normalmente. É o caso de Códigos, Destravar Fechaduras, Engenharia, Escrita, Extrair Informação, Medicina, Misticismo, Náutica, Operações de Cerco, Trabalho em Metal e Venefício. Essas Habilidades estão marcadas com o símbolo . Em geral, tais Habilidades são muito difíceis de aprender sozinho, quando não impossíveis, sendo necessário encontrar alguém que tenha tempo e disposição para ensinar o personagem.

Dessa forma, antes que o personagem aprenda essas Habilidades (compre o primeiro nível nelas), o Mestre deve exigir que o personagem consiga um professor. Essa busca por um mestre deve, idealmente, se realizar através de interpretação. O personagem precisa encontrar um mestre e convencê-lo a partilhar o seu conhecimento. A forma exata dessa busca, e o que é necessário para convencer o professor em potencial, ficam a critério do Mestre (muito dinheiro ou favores são recomendados).

O Mestre também deve ter em mente que nem toda vila tem um envenenador ou um médico. Encontrar tais pessoas pode ser bastante problemático, em especial em cidades pequenas. De qualquer forma, estas Habilidades devem ser encaradas como forma de se enriquecer a campanha, e não apenas como um jeito de se dar mais poder para os personagens.

Uma possibilidade também é de que um personagem de outro jogador se torne um mestre. Mas claro que fica a cargo da vontade do outro jogador.

Aumentando o Nível de Uma Habilidade

Cada vez que você "compra" uma Habilidade que seu personagem já possuía (ou seja, você está melhorando uma Habilidade antiga), você sobe o nível desta Habilidade em 1 ponto.

Exemplo: *Um personagem que possua nível 1 em Negociação passará a nível 2 caso "compre" a habilidade Negociação novamente.*

⚠ É permitido "comprar" mais de uma mesma Habilidade por Estágio desde que o **nível nela nunca seja maior que o Estágio do personagem**, embora o Total na Habilidade possa ser maior devido a possíveis ajustes (por característica).

Acumulando Pontos de Aquisição

Caso, ao terminar de "comprar" as Habilidades desejadas, você ainda tenha pontos sobrando, existe a opção de acumular pontos. Os pontos não gastos não se perdem, eles ficam acumulados e podem ser utilizados na próxima passagem de Estágio. Anote-os em sua ficha do personagem. Uma utilidade para se acumular pontos é espera para comparar uma Habilidade muito cara para seu estoque de pontos que você possui.

Nível Máximo de Uma Habilidade

⚠ Nenhuma Habilidade pode ter nível maior que o Estágio do personagem. Assim, mesmo que se tenha Pontos de Aquisição sobrando, não é permitido elevar uma Habilidade que faça ela ter um nível maior que o Estágio do personagem.

Limite de Quantidade de Habilidades

A quantidade máxima de Habilidades que um personagem tem em sua ficha não pode ser maior que o número de Pontos de Aquisição que a sua profissão ganha pra comprar Habilidades por Estágio, acrescido da quantidade de Estágios pares que o personagem tem.

Exemplo: *O guerreiro Aldrabar possui Estágio 10. Aldrabar só poderia ter 19 Habilidades diferentes em sua ficha, 14 provenientes da profissão Guerreiro acrescidos de mais 5 proveniente dos Estágios pares (2º, 4º, 6º, 8º, 10º) que o mesmo possui.*

⚠ A Habilidade Aperfeiçoada de cada profissão não conta para o cálculo total.

O Total nas Habilidades Adquiridas

O Total em uma Habilidade é a capacidade real que um personagem possui naquela Habilidade. O Total em uma Habilidade não é necessariamente igual ao nível na mesma, isto porque existe o fator "talento" a ser considerado. Por exemplo, caso duas pessoas recebam treinamento igual em Acrobacias, teriam elas a mesma capacidade? Nem sempre, pois se uma delas for mais ágil que a outra, ela sem dúvida seria mais capaz em Acrobacias.

Em Tagmar, o fator "talento" é simulado pela influência que as Características Principais terão nas Habilidades. O Total em uma Habilidade representará, portanto, a soma do treinamento com o talento (ou a falta dele) que um personagem possui em certa Habilidade.

Para calcular o Total, basta fazer um cálculo simples. Antes de tudo, anote na ficha o nível atual de cada Habilidade. Caso ela não tenha nível, deixe-a em branco. Logo depois, procure na tabela das Habilidades qual Atributo está ligado às Habilidades que seu personagem possui. Sabendo isso, some o ajuste do Atributo ao nível. O resultado deve ser anotado na coluna "Total" que está na ficha.

Exemplo: *O personagem de um Ladino com Agilidade 3 adquire 1 nível na habilidade Escapar. Como o Atributo associado à habilidade Escapar é Agilidade, o seu Total será 4.*

O Total nas Habilidades Sem Nível

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

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

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

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

MARLOW
04

Considerações Especiais ao se Adquirir/Aumentar o Nível em uma Habilidade

Habilidades Aperfeiçoadas das Profissões

Refere-se às Habilidades em que o personagem de uma determinada profissão recebe 1 nível gratuito sem precisar pagar pontos por ela e cujos testes são feitos com um Nível de Dificuldade a menos. Na tabela da seção **Comprando as Habilidades**, são apresentadas as profissões e cada Habilidade Aperfeiçoada correspondente. Quando uma Habilidade possuir área de atuação ou ramo de conhecimento, o jogador deverá escolher apenas uma área ou ramo para receber os benefícios.

Habilidades Especializadas dos Ladrões, Assassinos e Piratas

Ao serem aceitos por uma Guilda, os Ladinos conseguem mestres para ensiná-los qualquer Habilidade. Além disto, podem se Especializar em algumas Habilidades. Ao se tornar especialista em uma Habilidade, o Ladino terá grande vantagem ao usá-la, de modo que qualquer teste que envolva esta Habilidade será realizado com um Nível de Dificuldade a menos. As únicas exceções são testes com Nível de Dificuldade Absurdo ou Impossível, pois eles não sofrem redução de dificuldade. Note que essas especializações são diferentes da Habilidade Aperfeiçoada de cada profissão e, por isso, as Habilidades devem ser adquiridas normalmente, gastando os Pontos de Aquisição.

Os Ladinos podem se Especializar em Habilidades diferentes dependendo da Guilda escolhida, e não poderão se Especializar em outras Habilidades posteriormente. Logo, devem escolhê-las com cuidado.

As Habilidades Especializadas permitidas por cada Guilda são:

- **Guilda dos Ladrões**: Ações Furtivas, Destravar Fechaduras, Enganação, Escalar Superfícies, Escapar, Furtar Objetos, Jogatina e Manusear Armadilhas;
- **Guilda dos Assassinos**: Ações Furtivas, Corrida, Enganação, Escalar Superfícies, Escapar, Manusear Armadilhas e Venefício;
- **Guilda dos Piratas**: Acrobacias, Escalar Superfícies, Escapar, Jogatina, Malabarismo, Natação, Náutica, Navegação e Negociação.

Entretanto, os Ladinos não podem se Especializar em todas as Habilidades de sua Guilda, mas somente em algumas. Considerando o custo para a compra de Habilidades exibido na tabela, o Ladino pode se Especializar em Habilidades cujos custos somem até 7 pontos.

Em todos os casos aqui apresentados, um Ladino pode se Especializar de duas maneiras diferentes:

- Em três Habilidades de custo 2 e em uma de custo 1.

Ou:

- Em duas Habilidades de custo 2 e em três de custo 1.

⚠ Note que o Ladino não gasta pontos para se Especializar em Habilidades, isto é uma bonificação que ele ganha ao entrar em uma Guilda.

☞ Após escolher as Habilidades Especializadas use o símbolo ★ par marcar a Habilidade na ficha.

Área de Atuação

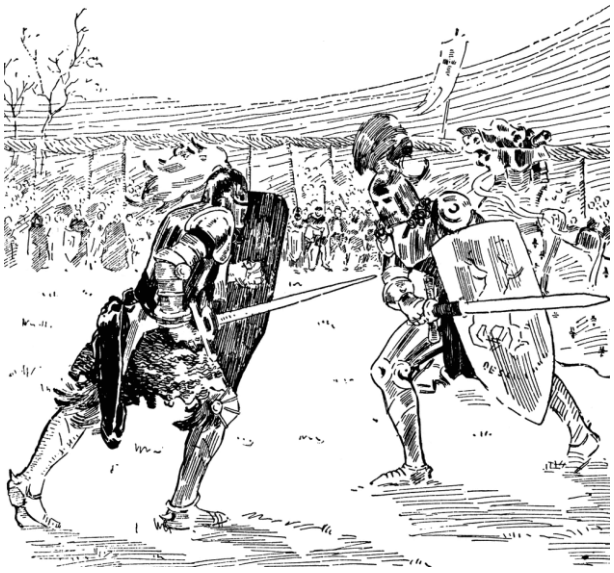
Algumas Habilidades são tão amplas que não são possíveis de serem compreendidas por completo, como é o caso de Artes ou Sabedoria. Nestes casos, o jogador deve escolher uma área de atuação para o seu personagem. Uma área de atuação é como uma habilidade única, separada do título principal. Por exemplo,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

Ramo de Conhecimento

Algumas Habilidades são muito amplas, mas, mesmo assim, ainda guardam alguma relação entre seus diferentes conceitos, permitindo que seja possível extrapolar os conhecimentos de um para o outro. Essas Habilidades possuem ramos de conhecimento, que deve ter um ramo principal escolhido quando o personagem adquire o primeiro nível na Habilidade. Todos os outros ramos desta Habilidade são considerados secundários e o personagem deve testá-los com um Nível de Dificuldade a mais.

Combate

4 Combate



Tagmar não é nem mais nem menos violento que a nossa Terra. Levando-se em consideração que muitos aventureiros (os personagens) estão constantemente envolvidos em situações não ortodoxas e sendo Tagmar um jogo de fantasia heroica, o combate será um acontecimento bastante comum durante uma aventura.

Como já foi dito, o Mestre cria a aventura na qual os personagens dos jogadores atuam. Muitas vezes, o Mestre irá apresentar situações em que a única solução é o combate. Isso não deve ser visto como um incentivo à violência, mas sim como uma forma de solução heroica da situação. Afinal, o que seria de Robin Hood se nunca houvesse disparado uma flecha? Ou se o rei Arthur nunca houvesse lutado contra o mal? Como se vê, o combate é uma faceta importante da vida dos grandes heróis.

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

4.1 Atributos de Combate

Há vários Atributos secundários que estão intimamente ligados ao combate. Por isso eles estão aqui neste capítulo e nos tópicos a seguir iremos detalhá-los.

Energia Física (EF)

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

O valor da EF varia com a raça, os atributos Força e Físico e os equipamentos de defesa. A EF pode ser vista na ficha do personagem na seção de Combate. No tópico **Adquirindo Habilidades de Combate (Criação 3a** Parte**)** você verá como calcular a EF.

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

Energia Heroica (EH)

Outra forma de energia é aquela que aparece apenas em poucos indivíduos. Uma capacidade de desafiar o perigo, de escapar a golpes mortais, de saltar para a segurança longe do hálito flamejante de um dragão, de utilizar seus conhecimentos e experiências para evitar golpes e situações fatais a um ser humano comum. Enfim, rir face à morte. Esta é a definição de Energia Heroica. Normalmente todos os danos recebidos são descontados primeiro da EH, e somente depois que esta acaba é que se passa a descontar da EF. Os detalhes disto serão vistos no tópico **Descobrindo o Dano**.

A EH também está na ficha do personagem na seção de Combate. No tópico **Adquirindo Habilidades de Combate (Criação 3a** Parte**)** você verá como calcular a EH.

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

Defesa

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

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

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

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

- **Defesa Ativa** — Esta é a Defesa que normalmente o personagem usa em situações normais de combate, quando o personagem sabe que está sendo atacado e tem condições de se defender. Quando o Mestre pergunta "Qual a sua defesa?", sem especificar se é a Ativa ou a Passiva, ele está se referindo à Defesa Ativa.
- **Defesa Passiva** — A Defesa Passiva deve ser usada quando o personagem tiver recebido um ataque de surpresa ou está em uma situação em que não possa se defender, como, por exemplo, inconsciente, amarrado ou pendurado em um penhasco. Ela é bem menos eficaz, pois não considera o ajuste de Agilidade nem quaisquer bônus relacionados ao uso de escudo.

No tópico **Adquirindo Habilidades de Combate (Criação 3a** Parte**)** você verá como calcular os dois valores da Defesa.

Absorção

O outro benefício importante fornecido pela armadura é a Absorção. Cada armadura possui sua própria Absorção, que se tornará um tipo de energia que o personagem poderá utilizar no lugar de sua EF quando sua EH estiver esgotada. Quando a Absorção se esgota, significa que a armadura já sofreu muitas avarias, não sendo capaz de proteger o personagem de sofrer com os impactos dos golpes, até que ela seja reparada. Na ficha do personagem estão registradas as Absorções dos Equipamento que o personagem está usando. No tópico **Adquirindo Habilidades de Combate (Criação 3a Parte)** você verá como calcular a Absorção.

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

4.2 Regras para Combate

📽 Se você estiver lendo este livro em PDF, clique no QRCode ao lado para assistir a um vídeo tutorial de como usar as regras de combate. Se você estiver lendo a versão impressa, basta escanear o QRCode.

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

O combate é dividido em rodadas que equivalem a 15 segundos. Em cada rodada, as partes executam suas ações de combate e verificam os efeitos infligidos aos participantes (mortes, ferimentos, etc.).

O combate se repetirá em rodadas sucessivas até a vitória (quando um grupo estiver totalmente fora de combate) ou a desistência (fuga ou rendição) de um dos grupos em conflito.

Para iniciar um combate, é necessário que as duas (ou mais) partes declarem sua intenção de lutar, dando início à primeira rodada do combate. A esta rodada, seguirão outras, até que ocorra o fim da batalha. No tópico a seguir, temos a sequência de combate que será usada nessas situações.

Sequência de Combate

1. Determinação da iniciativa de cada personagem. O personagem com o valor mais alto da iniciativa age primeiro.

2. Ele tem direito a se mover e/ou realizar os ataques que é capaz e/ou fazer uso de Técnicas de Combate.
3. Se estiver atacando, ele recebe a informação da Defesa do personagem atacado.
4. Ele consulta sua tabela de arma e verifica a Coluna de Resolução para seu ataque.
5. Ele lança o dado e cruza os valores de coluna (obtidas a partir da leitura da ficha) e linha (o número obtido no dado) para descobrir o resultado: Falha, erro, dano ou Crítico.
6. O personagem com a iniciativa imediatamente mais baixa do que o personagem que atacou repete os passos 2, 3, 4 e 5 acima.
7. Quando o personagem com a iniciativa mais baixa concluir sua vez, considera-se a rodada encerrada e inicia-se uma nova rodada, se ainda houver participantes para o combate.
8. Os passos 2, 3, 4, 5, 6 e 7 são repetidos sucessivamente até o fim do combate.

É possível que surjam situações especiais durante o combate, tais como: uso de magia, Habilidades, um, grupo surpreendendo o outro, etc. Estas situações serão examinadas nos próximos tópicos deste capítulo.

Caso algum acontecimento ainda gere dúvidas após a consulta às regras, o Mestre tratará adequadamente da situação. Lembre-se: a decisão do **Mestre é lei**. Evite, portanto, discussões. O Mestre é o maior interessado em dirigir uma aventura equilibrada e divertida. Tagmar é um jogo em que todos se reúnem para se divertir.

Iniciativa

A iniciativa indica quem, por algum motivo qualquer, pensou mais rápido, surpreendeu o adversário ou agiu com mais velocidade, e, portanto, inicia as ações.

Para se descobrir a ordem das ações em uma rodada, cada jogador ou Personagem Não Jogador (PDM) rola 1D10. Aqueles que tiverem os maiores resultados agem primeiro. Em caso de empate, um dado de desempate deve ser rolado entre aqueles que empataram para definir entre eles.

Exemplo: *Suponhamos que existam cinco combatentes em um combate: um deles tirou 10, outro tirou 1 e outros três personagens tiraram 7 em seus rolamentos. O que tirou 10 será o primeiro a agir. O que tirou 1 será o último a agir. E os outros três devem desempatar entre si para descobrirem quem será o 2º, o 3º e o 4º a agir. Assim sendo, os três farão rolagens de desempate da seguinte forma: digamos que na rolagem de desempate entre eles um tire 4 e os outros dois tirem 5, o que tirou 4 será o penúltimo a agir e agora eles precisam continuar uma disputa de dados até descobrirem quem será o segundo e o terceiro.*

Caso haja diversos Personagens Não Jogadores no mesmo lado (algo muito comum), o Mestre pode optar por rolar uma iniciativa única para todos os personagens que não forem controlados por um jogador. É importante ressaltar que, sempre que for possível, o Mestre deve rolar cada iniciativa separadamente para aumentar a veracidade.

Adicionalmente, o Mestre pode optar por usar o(s) Atributo(s) (Agilidade, Intelecto e/ou Percepção) em acréscimo ao d10 para trazer mais realismo entre as rolagens, mas isso só é aconselhado em combates muito pequenos.

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

Definindo a Coluna de Resolução (Coluna de Ataque)

Para definir a coluna de cada ataque, primeiramente se deve perguntar qual a Defesa de seu oponente e escolher na tabela de combate da sua ficha do personagem qual arma (dentre as que possui) será usada para o ataque.

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

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

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

Combate (armas principais)

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

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

Usando a tabela das armas secundárias: Na linha da arma, deve-se procurar o número correspondente ao tipo de Defesa do oponente ("L" para Leve, "M" para Média, "P" para Pesada) e subtrair deste o valor numérico da Defesa do oponente. O resultado obtido é a Coluna na Tabela de Resolução na qual o ataque será realizado.

Exemplo: *Se você vai usar um arco simples contra alguém com Defesa M1, você deve consultar a informação na linha do arco simples. Olhando para a imagem acima, verificamos que para arco simples na coluna M, o valor é 4. Deste valor 4, você deve subtrair 1 (já que a Defesa do oponente é M1), o que resulta numa Coluna da Tabela de Resolução igual a 3.*

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

Realizando o Ataque

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

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

A cor de fundo, na qual se insere o número que saiu no d20, indica o resultado do ataque, que pode ser:

Verde — Falha, o golpe foi péssimo, podendo acontecer algo de trágico.

Branco — O golpe errou o adversário.

Amarelo — Apesar de o golpe não ter sido bom, ainda assim o adversário sente algum efeito. Você causa 25% do seu dano máximo.

Laranja — Um acerto razoável. Você causa 50% do seu dano máximo.

Vermelho — Golpe potente e certeiro. Você causa 75% do seu dano máximo.

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

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

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

Crítico e Falha . Para saber o dano causado no ataque, passe para o tópico **Descobrindo o Dano**.

Descobrindo o Dano

Em diversas partes das regras anteriores, foi mencionado que uma raça é mais resistente que a outra, ou que uma profissão tem melhor capacidade de combate. Mas como isto se traduz?

Uma das maneiras de um sistema de RPG diferenciar a resistência e a quantidade de aflições que os heróis podem receber fora e dentro de combate é numericamente definida em termos da Energia que o personagem possui.

Assim, um dado tipo de ataque subtrai certa quantidade de pontos desta Energia. Ou seja: o ataque causa um dano.

Na ficha do seu personagem, você verá que tem uma tabela onde as armas estão anotadas. Há nela as colunas 100%, 75 %, 50 % e 25 %. Para cada arma, há um valor correspondente para cada porcentagem.

Sabendo o resultado do item anterior (a porcentagem indicada pela cor), veja qual o valor do dano correspondente na tabela da arma que você está usando. Este é o dano que foi causado ao adversário. Mas na ficha você pode notar que há duas energias: Energia Heroica (EH) e a Energia Física (EF). Em qual o dano ocorre? Nos próximos tópicos, explicaremos em qual o seu dano será aplicado.

Dano na Energia Heroica (EH)

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

Se a EH for levada a zero ou menos por um mesmo golpe (não importando quanto a menos), o dano que exceder a Energia Heroica desaparece (EH fica igual a zero); mas no próximo ataque, o dano passa a ser descontado da Energia Física.

Dano na Energia Física (EF)

Como explicado no tópico anterior, no combate, o dano normalmente ocorre na EH e, somente quando ela acaba, passa a ser causado na Energia Física (EF). Quando se sofre um dano na EF, deve-se ir descontando o valor perdido do valor que consta na ficha do personagem.

Se a EF restante ficar:

- Maior que zero, o personagem está ferido, mas ainda em condições normais de combate;
- De 0 a -5, o personagem está ferido e fora de combate, mas consciente;
- De -6 a -10, está ferido, fora de combate e inconsciente;
- De -11 a -15, está inconsciente e gravemente ferido;
- Menor que -15, o personagem morreu.

Estar "fora de combate" significa que o personagem está caído no chão, não podendo usar nenhuma Habilidade que dependa de Força, Físico ou Agilidade. Isso significa, obviamente, que ele está impossibilitado de combater e de usar magias. Neste estado, sua locomoção é mínima e apenas é possível se arrastar lentamente.

Quando gravemente ferido, se não receber cuidados médicos (uso de Medicina com dificuldade Média), em uma hora irá morrer.

Movimentação Durante o Combate

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

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

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

Há vários fatores que podem reduzir ou impedir a movimentação. No tópico **4.3 Movimentação** é explicado detalhadamente todas as opções de movimentação.

Uso de Técnicas de Combate

Durante um combate é possível usar uma Técnica de Combate em conjunto com sua movimentação e ataque. As Técnicas de Combate são um movimento avançado que um personagem é capaz de realizar em combate. Os detalhes de como usar essas Técnicas serão vistos no item **4.4 Técnicas de Combate.**

Tabela de Críticos

Cor	Corte	Esmagamento	Penetração
	O Oponente é decapitado	Afundamento torácico destrói os pulmões.	Golpe perfura o coração.
	100%. Corte vaza o olho. A dor paralisa o adversário por duas rodadas	100%. Golpe no pulso destrói a articulação, obrigando a amputação em 2 dias. O inimigo é paralisado por duas rodadas.	100%. Estocada na mão, inutiliza permanentemente. A dor paralisa o inimigo por duas rodadas.
	100%. Corte grande no músculo inutiliza um braço por uma semana.	100%. Pancada na cabeça. Elmo se parte (caso não seja mágico). Se não tiver Elmo entra em coma por 2 dias.	100%. Perfura o músculo do braço e o inutiliza por uma semana.
	75%. Corte mediano no músculo inutiliza um braço por 2 dias.	75%. Pancada na cabeça. Elmo se parte (caso não seja mágico). Se não tiver Elmo fica desacordado por 2 horas e incapacito por 2 dias.	75%. Perfura o músculo do braço e o inutiliza por 2 dias.
	75%. Corte na cabeça põe adversário em coma por 1 dia se ele não tiver usando elmo.	75%. Escudo do inimigo se quebra (caso não seja mágico). Na ausência deste o braço quebra (cura em um mês).	75%. Golpe no tronco derruba o adversário se estiver usando escudo. Caso contrário incapacita-o por 2 dias.
	50%. Com um belo golpe, não só atinge como desarma o inimigo.	50%. Golpe no tórax derruba o adversário, que deixa cair o que tiver segurando.	50% Estocada no peito paralisa o adversário nas próximas 2 rodadas.
	50%. Corte no ombro, impõe um ajuste de – 4 por 1 dia.	50%. Golpe duro no ombro, paralisa o oponente na próxima rodada	50%. Penetração causa ajuste de – 4 por 2 dias. Se for flecha o ajuste é de - 6 até que a mesma seja retirada.
	25%. Corte leve no músculo do braço dá um ajuste de – 4 na próxima rodada.	25%. Golpe no ombro desequilibra o adversário na próxima rodada, dando um ajuste de – 4.	25% Estocada na perna reduz o movimento à metade e causa um ajuste de – 2 por 1 hora.

Cor	Garras/Mordida	Magia	Falha
	Força do golpe rasga a carótida.	Impacto total da magia mata o adversário.	Um golpe ruim. Erra o adversário.
	100%. Ataque no olho arranca o globo ocular e paralisa o adversário por duas rodadas.	100% Impacto no pé do adversário o destrói, e ele fica paralisado por duas rodadas.	Descontrole dá um ajuste de – 3 nas próximas duas rodadas.
	100%. Ataque arranca uma orelha e paralisa o adversário por uma rodada.	100%. O poder da magia leva o inimigo a inconsciência por um dia.	Descontrole dá um ajuste de – 4 nas próximas 3 rodadas.
	75%. Ataque rasga o braço causando um ajuste de - 8 por 2 dias.	75%. O poder da magia leva o inimigo a inconsciência por meia hora.	Ataque precipitado causa 25 % de dano em si mesmo.
	75%. A ferocidade do golpe derruba o adversário impedindo de atacar nas próximas 3 rodadas.	75%. O potente impacto paralisa o adversário, impedindo de atacar nas próximas 3 rodadas.	Ataque desastroso causa 50 % de dano em si mesmo.
	50%. Feroz ataque na mão desarma o inimigo.	50%. A força da magia arremessa o adversário a 2 metros de distância, e ele deixa cair sua arma.	Sua arma escapa da sua mão, caindo a 3 metros de distância.
	50%. Rasgo na mão impede o adversário de realizar seu próximo ataque.	50%. O poder da magia atordoa o inimigo, impedindo de realizar seu próximo ataque.	Tropeção o impede de realizar seu próximo ataque.
	25%. Ataque desequilibra o inimigo, levando-o a cair e perder uma rodada.	25%. A magia foi evocada com maestria. Economizando 1 de karma OU causando +2 na FA.	Faça um ataque no seu companheiro mais próximo.

Cor	10 a 50 vezes o peso do atacante	Peso acima de 50 vezes	Combate Desarmado
	100%. Golpe paralisa por uma rodada causando um ferimento fatal e impondo um ajuste de – 10, depois de 7 rodadas o oponente morre.	100%. Ferimento no oponente reduz o número de ataques pela metade (se for só 1, passa a ser um a cada duas rodadas).	100%. Nocaute, oponente fica desmaiado por 1 hora e incapacitado por 2 dias.
	100%. Ferimento no oponente reduz o número de ataques pela metade (se for só 1, passa a ser um a cada duas rodadas).	100%. Golpe paralisa o oponente por uma rodada e impõe um ajuste de – 5 por 10 rodadas.	100%. Nocaute, oponente fica desmaiado por meia hora.
	100%. Golpe paralisa o oponente por duas rodadas e impõe um ajuste de – 5 por 10 rodadas.	100%. Ferimento desnorteia o oponente impedindo-o de atacar por uma rodada.	100%. Oponente tonto não ataca por duas rodadas.
	75%. Golpe paralisa o oponente por uma rodada e impõe um ajuste de – 5 por 10 rodadas.	75%. Golpe reduz a velocidade base à metade e o impede de realizar sua próxima ação.	75%. Golpe desarma o oponente e o derruba, a arma cai a 3m dele.
	75%. Ferimento desnorteia o oponente impedindo-o de atacar por duas rodadas.	75%. Golpe reduz a velocidade base à metade e impõe ao adversário um ajuste de – 3 por 5 rodadas	75%. A dor ou falta de ar deixam o oponente grogue. Ajuste de - 5 por 4 rodadas.
	50%. Golpe faz com que o adversário se atrapalhe, impedindo-o de realizar sua próxima ação.	50%. Golpe impõe ao adversário um ajuste de – 3 por 5 rodadas.	50%. Inchaço e sangramento facial atrapalham a visão. Ajuste de - 3 por 6 rodadas.
	50%. Golpe reduz a velocidade base à metade e impõe ao adversário um ajuste de – 3 por 5 rodadas.	50%. Golpe impõe ao adversário um ajuste de – 3 por 3 rodadas.	50%. Golpe desarma o oponente, e a arma cai a 2 m dele.
	25%. Golpe impõe ao adversário um ajuste de - 3 por 5 rodadas.	25%. ataque preciso causa um ajuste de –5 no próximo ataque.	25%. Golpe no ouvido causa desorientação. Ajuste de -3 por 3 rodadas.

Crítico e Falha

Tanto no Crítico como na Falha, a resolução é a mesma. Jogue novamente 1d20 na mesma coluna usada antes e veja qual a cor resultante. Na **Tabela de Críticos** (vista na página seguinte e no final do livro), verifique o resultado para aquela cor de acordo com o tipo da arma.

O Crítico possui várias tabelas. As armas podem ser de 3 tipos: corte, esmagamento e penetração. Isso pode ser visto através dos Grupos a que elas pertencem. A tabela de garras/mordidas só será usada por criaturas. Magia só é usada por magias de ataque: Raio Elétrico, Bola de Fogo, Relâmpago, etc. Existem ainda os Críticos contra criaturas grandes e para combate desarmado.

Os Críticos causam um dano, e ele é indicado pelo número na frente do texto (100%, 75%, 50% ou 25%). Todo o dano provocado por Crítico atinge o adversário na Energia Física (EF) e os **equipamentos de defesa** (armadura, elmo escudo) **são ignorados**, ou seja, eles não absorvem nada, mas também não sofrem avarias.

Diversos resultados especiais podem ser conseguidos com o Crítico (decapitar o oponente, paralisá-lo por uma rodada, causar um ajuste por um tempo, etc.). Muitas criaturas, tais como criaturas construídas e mortos-vivos, podem ser imunes total ou parcialmente a certos efeitos de Críticos. Nestes casos, fica a cargo do Mestre decidir se o efeito do Crítico se aplica. Caso um resultado não seja possível, apenas o dano é aplicado.

Dentre os efeitos, um requer atenção especial: os ajustes negativos (ajuste de -1, -2, -4, etc.). Eles reduzem a Coluna de Resolução nos seguintes casos:

- Habilidades eminentemente físicas (Escalar Superfícies, Carpintaria, Ações Furtivas, etc.);
- Combate (Coluna de Ataque);
- Magias de ataque físico (Coluna de Ataque de: Bola de Fogo, Meteoros, Raio Elétrico, etc.).

O efeito mais catastrófico possível para quem está sendo atacado é receber um dano crítico quando não se pode contar com a Energia Heroica. Nesse caso, o dano é automaticamente de 100%, e a rolagem na tabela é realizada apenas para determinar qual o efeito especial que a vítima sofrerá (paralisia, sangramento, etc.).

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

Exemplo de uma Sequência de Combate

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

Ficha do Guerreiro (seção Combate)

Combate (armas principais)

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

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

Defesa Ativa	L5	Defesa Passiva	L2	EF	43	EH	20

Ficha do cão da raça "Alão"

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

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

1. O Guerreiro ataca com sua espada, que é uma das suas armas principais. Consulta-se a Defesa do cão, que é L2. Sendo seu ataque na **coluna L,** ao consultar na tabela da espada na **linha 2 com a coluna L,** o Guerreiro descobre que atacará na coluna 4.
2. O jogador então rola 1d20 e tira um 18. Ao consultar a tabela colorida, verifica que causou 100% de dano ao cão. Ele olha na sua ficha e vê que infligiu 18 de dano.
3. O Mestre retira então os 18 pontos da EH do cão, ficando este com 0 de EH. O cão tinha EH=14, fazendo a conta (14-18) = 0 (seria -4, mas a EH nunca é negativa e o dano excedente é descartado).
4. Agora, o Mestre realiza o ataque pelo cão. Primeiro, ele consulta a Defesa do personagem, que é L5, e descobre que o cão atacará na coluna 0 (5-5 = 0).
5. O Mestre rola e obtém um 16, causando 75% de dano, que dá 8 de dano ao personagem.
6. O jogador retira os 8 da sua EH, ficando com 12 (20-8 = 12) de EH.
7. Começa-se uma nova rodada.
8. O Guerreiro faz seu ataque, rolando 1D20. Ele tira 11, causando 25% de dano ao cão, o que equivale a 6 pontos de dano.
9. O cão não tem mais EH, então o dano é retirado da EF, ficando com 4 (10-6 = 4).
10. Agora, o Mestre rola 1D20 e tira 9, errando o guerreiro, pois na coluna 0, o 9 é branco.
11. Então, o combate continua seguindo a mesma sequência até que termine (quando alguém é derrotado, desistir ou fugir).

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

Considerações Durante e Após um Combate

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

Uso de Habilidades Durante o Combate

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

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

Recuperando a EH e a EF

É comum, no final dos combates, os personagens estarem cansados e desanimados (pois receberam dano na EH), muitas vezes com cortes e escoriações (dano na EF). Alguns menos afortunados são levados à inconsciência, beirando a morte, ou ainda com partes do corpo inutilizadas (Crítico).

Para cada um desses casos, o método de recuperação é diferente, conforme mostrado abaixo.

EH — É rapidamente recuperada, voltando na seguinte proporção:

- caso o personagem durma, a recuperação é de 2 pontos por hora;
- caso esteja descansando ou fazendo esforço leve a recuperação é de 1 ponto por hora;
- esforço pesado e grande tensão impedem a recuperação da Energia Heroica.

A magia é um fator que acelera muito a recuperação. Os Sacerdotes podem usar a magia Curas Espirituais (ou Curas Heroicas) para rapidamente curar a EH.

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

- Caso a EF esteja **acima de zero,** o corpo se recupera naturalmente na proporção de 1 ponto por dia se o indivíduo estiver descansando ou, no máximo, fazendo esforços leves. Novamente, o esforço pesado impede qualquer recuperação.
- O sucesso na Habilidade Medicina permite uma recuperação mais acelerada, mas, para isso, é necessário ver detalhes na habilidade Medicina descrita no capítulo III.
- Caso a EF esteja **entre -11 e -15**, a recuperação é muito difícil. É necessário antes estabilizar o paciente, também usando a habilidade Medicina.
- A magia também é um fator que acelera muito a recuperação. Os Sacerdotes podem usar a magia Curas Físicas para curar rapidamente a EF.

Crítico — O resultado de um Crítico (braço quebrado, corte no ombro, que causa ajustes negativos, etc.) tem seu tempo de recuperação contado na própria descrição. O Crítico é totalmente independente da EF. Mesmo que um indivíduo recupere toda sua Energia Física, um braço que tenha sido quebrado pelo Crítico continuará quebrado. A magia Regeneração é específica para curar mais rapidamente os efeitos dos Críticos.

Ataques Acima da Coluna 20

Existem situações em que a Coluna de Resolução ultrapassa a coluna 20. Para isso, deve-se usar a seguinte regra:

Pega-se o número correspondente à Coluna de Ataque e se subtrai 20 repetidamente até atingir um valor entre 1 e 20 (por exemplo, 32 corresponde à coluna 12, 32 - 20 = 12). No resultado obtido deve ser somado o ajuste de 2 níveis de dano (+50%) a cada 20 colunas reduzidas.

Exemplo: *Ao invés de atacar na coluna 32, ataca-se na coluna 12 (32 - 20) com dois níveis de dano a mais no resultado: um erro (0%) torna-se 50%, um ataque 25% torna-se 75%, 50% tornam-se 100%, 75% tornam-se 125% e 100% torna-se 150%.*

Esta regra permite que o ataque seja feito em colunas muito altas mantendo a linearidade do sistema, bastando que a cada 20 colunas se some mais dois níveis de dano. Assim, um ataque na coluna 49 é feito na coluna 9 (49-20-20), mas com dano somado em 100% (quatro níveis). Para a coluna 78 o ataque é feito na 18 (78-20-20-20) e o dano é somado com 150% (seis níveis).

Calculando dano acima de 100%: Note que 125% de dano não considera duas vezes a Força e o ajuste mágico, logo, não é a mesma coisa que somar o dano causado por um ataque 100% e outro 25%, assim como um ataque 50% não é igual a dois ataques 25% somados. Sendo assim, o dano acima de 100% de uma espada será o dano básico da arma mais os ajustes.

No exemplo abaixo, o dano 100% de uma espada é igual a 16:

%	25	50	75	100	125	150	175
Dano	4	8	12	16	20	24	28

Sabendo o dano básico da arma no total obtido, basta somar a Força e o ajuste mágico.

Exemplo: *Um Guerreiro com ajuste de Força +2 usando uma espada mágica +1 obtém 125% de dano em um ataque. Seu ataque causará 23 de dano (125% + Força + Bônus de Magia = 20+2+1 = 23).*

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

Críticos em ataques acima da coluna 20: Se um ataque feito acima da coluna 20 resultar em um Crítico, a segunda jogada deve ser feita normalmente e o efeito do Crítico será determinado pela cor obtida.

Entretanto, o dano causado na EF por um Crítico sempre será o dano descrito na tabela de Crítico, mas todo bônus de dano recebido em caso de colunas acima de 20 será causado na Energia Heroica e não na EF. A não ser que a EH esteja zerada; nesse caso, o dano é todo causado na EF.

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

Quando ele faz um ataque na coluna 25 e obtém um Crítico, ele realiza a segunda jogada e consegue resultado azul. O dano causado na descrição de Crítico azul é 100% na EF (19), mas como ele ataca na coluna 25 recebe bônus de +50% no dano (dois níveis a mais) que deverá ser causado na EH (11). Logo, serão causados 19 pontos de dano na EF e 11 na EH do oponente. O efeito especial do Crítico é aplicado normalmente.

Se o resultado da segunda jogada do Crítico fosse amarelo, ele causaria 50% de dano na EF (13), como consta na descrição do Crítico, e o bônus de +50% de dano seria causado na EH (13). Nesse caso, o oponente receberia 13 pontos de dano na EF e 13 pontos de dano na EH. O efeito especial do Crítico também seria aplicado normalmente.

Como Interpretar a Energia Heroica?

Para os seres vivos ou mesmo mortos que possuam algum vigor — tais como esqueletos ou zumbis —, a Energia Heroica pode ser traduzida como o ímpeto de sobrevivência dos seres (heróis, combatentes, animais e criaturas em geral) engajados em combate. Desta maneira, ao ser descontada a Energia Heroica de um personagem, não significa que este foi ferido profundamente. Na verdade, significa um tipo de desgaste físico e emocional, justamente devido às tensões e ferimentos leves da batalha. Ou seja, o personagem foi apenas levemente ferido ou foi capaz de amortecer o golpe por várias circunstâncias (tais como sorte, competência, astúcia, instinto de autopreservação ou táticas de combate). Note-se que indivíduos normais não possuem EH, possuindo apenas EF.

O dano causado na EH pode ser interpretado também como uma perda de confiança, cansaço, desespero ou fadiga emocional que o ataque causa no adversário.

Quando o Corpo é Tocado?

Danos de 25% a 75% devem ser contados como um golpe na armadura ou um golpe que passou bem próximo do corpo, mas sem tocá-lo. Já um dano de 100% na EH sempre significa que o golpe encosta no adversário, porém sem causar uma aflição significativa e, portanto, sem que o dano seja na Energia Física (EF). Desta maneira, pode-se interpretá-lo como um golpe de raspão que, dependendo do tipo de ataque (corte, penetração, impacto, etc.), causa pequenos ferimentos, tais como pequenos cortes, arranhões e hematomas, prejudicando mais a concentração e a confiança do personagem do que o corpo propriamente dito. É bom lembrar que o dano Crítico é aplicado diretamente na EF, o que significa que o personagem também é tocado.

Deste modo, imaginemos que um personagem tenha uma espada envenenada e precise arranhar o oponente para inocular o veneno. Assim, é necessário que consiga 100% de dano contra a EH ou um dano direto na EF para ter sucesso na tentativa de envenenamento.

Como Interpretar a Energia Física?

A Energia Física é a quantidade máxima de punição física que uma criatura consegue resistir. Quando o personagem é atingido no corpo, sofrendo cortes profundos, contusões, queimaduras graves, cai de certa altura, é envenenado, etc., você está se referindo a danos na Energia Física (EF).

Como Interpretar a Rodada de 15 Segundos?

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

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

OBS: Algumas Técnicas de Combate permitem que se faça mais de um ataque por rodada. Isto será visto no item **4.4 - Técnicas de Combate**.

Dano nos Equipamentos de Defesa

O maior efeito benéfico oferecido por armaduras e outros equipamentos de defesa é a Absorção, pois ela serve como uma primeira barreira aos golpes sofridos pelo usuário antes de ele sofrer graves lesões em sua EF.

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

Uma Absorção esgotada significa que o personagem já está tão surrado e exausto e a armadura tão cheia de brechas exploráveis que os próximos golpes irão ferir seu corpo com mais gravidade, ocasionando perda de EF. Infelizmente, conforme esses objetos o protegem (recebem dano no seu lugar), eles perdem parcialmente ou totalmente suas capacidades de Absorção, necessitando de reparos menores ou maiores.

Ao final de cada combate, o Mestre deve analisar as avarias das armaduras, elmos e escudos. Após isto, deve avisar aos jogadores se seus equipamentos necessitam de reparos e de quais tipos.

Para manutenção dos equipamentos, devem-se realizar testes de Carpintaria, Trabalhos Manuais e/ou Trabalhos em Metal, sempre levando em consideração o material que constitui o equipamento.

Modificadores de Combate

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

Ataques em Situações Vantajosa

A posição vantajosa do atacante ou desvantajosa do defensor concede +2 na Coluna de Resolução ao atacante, nas seguintes situações:

- Atacante em posição acima do defensor (numa escada, montado).
- Atacante sobre um terreno normal e defensor em terreno desvantajoso (água na altura do joelho, lama).
- Atacante escondido, defensor em surpresa parcial ou total.
- Outras situações vantajosas**.** Para demais situações táticas que possam ser criadas, sugere-se o bom-senso do Mestre para decidir quando conceder o modificador.

OBS: Todas as situações acima podem acumular com quaisquer Técnicas de Combate, exceto Ataque Oportuno e Ataque Surpresa.

Atacante Caído

Quando o atacante está caído, ele se utiliza de apenas 50% do total das Colunas de Resolução para atacar, arredondando para baixo.

Defensor Flanqueado

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

FE	F	FD
E	Defensor	D
CE	C	CD

Para flanquear, é necessário no mínimo dois atacantes e eles devem estar em lados opostos (180º). Mais de dois atacantes podem flanquear, desde que estejam de lado opostos. Para facilitar o entendimento, visualize a situação a seguir.

Exemplo: *Se um atacante estiver no flanco FE e o outro no flanco CD, ambos ganham o bônus +3. Se outro atacante entrar no quadrante FE ou CD, ele também ganha o mesmo bônus; mas se o novo atacante entrar no quadrante F ele não receberá o bônus de flanquear a menos que um novo atacante fique no flanco C.*

Ataques à Distância

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

Exemplos de coberturas:

100% — escondido totalmente atrás de uma pedra.

95% — olhando através de uma brecha de um portão.

75% — escondido entre escombros, onde parte do tórax ou um braço pode ser visualizado.

40% — em pé dentro de um tambor, onde se está protegido da cintura para baixo.

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

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

Uso de Arcos e Bestas a Curtas Distancias

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

Tentar Acertar Algo ou Alguém no Meio de um Grupo em Combate

Ao tentar acertar algo ou alguém que esteja no meio de um grupo em combate, para cada combatente envolvido no combate há uma penalidade de -2 na Coluna de Resolução do atacante. Para Falhas Críticas (verde), deve-se sempre contar que o ataque foi no alvo errado, devendo-se fazer um ataque em um dos outros envolvidos. O Mestre deve sortear em quem foi o ataque.

Outras Situações de Combate

Muitas situações estranhas podem aparecer durante o combate. Mesmo que tentássemos, não seria possível falar sobre todas as possibilidades. Portanto, falaremos apenas das situações mais comuns. Caso apareçam outros casos, o Mestre deverá decidir como resolvê-los.

Ataque Desarmado

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

Combate às Cegas

Incluem-se no combate às cegas 3 situações:

- O combatente está lutando na Escuridão Parcial (pouca luz);
- O combatente está lutando cego ou em Escuridão Total (nenhuma luz);
- O combatente está lutando com alguém invisível.

No primeiro caso, a Coluna de Resolução do combatente recebe um ajuste de -7. No segundo caso, o combatente tem um ajuste de -10 na Coluna de Resolução. No terceiro caso, o ataque também é feito com um ajuste de - 10, mas o resultado Falha (verde) ocorrerá apenas caso o ataque, na coluna original, resultasse na cor verde. **Exemplo:** *Se o atacante ataca na coluna -3, com o redutor de combate às cegas, ele passa a atacar na coluna -7. Se o resultado for um 4, seria uma falha normal (branco). Caso o mesmo atacante tirasse um 2, seria considerado uma Falha(verde), pois se ele atacasse na coluna original (-3) esse seria um resultado verde.*

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

Combate com Armas Sem Nível

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

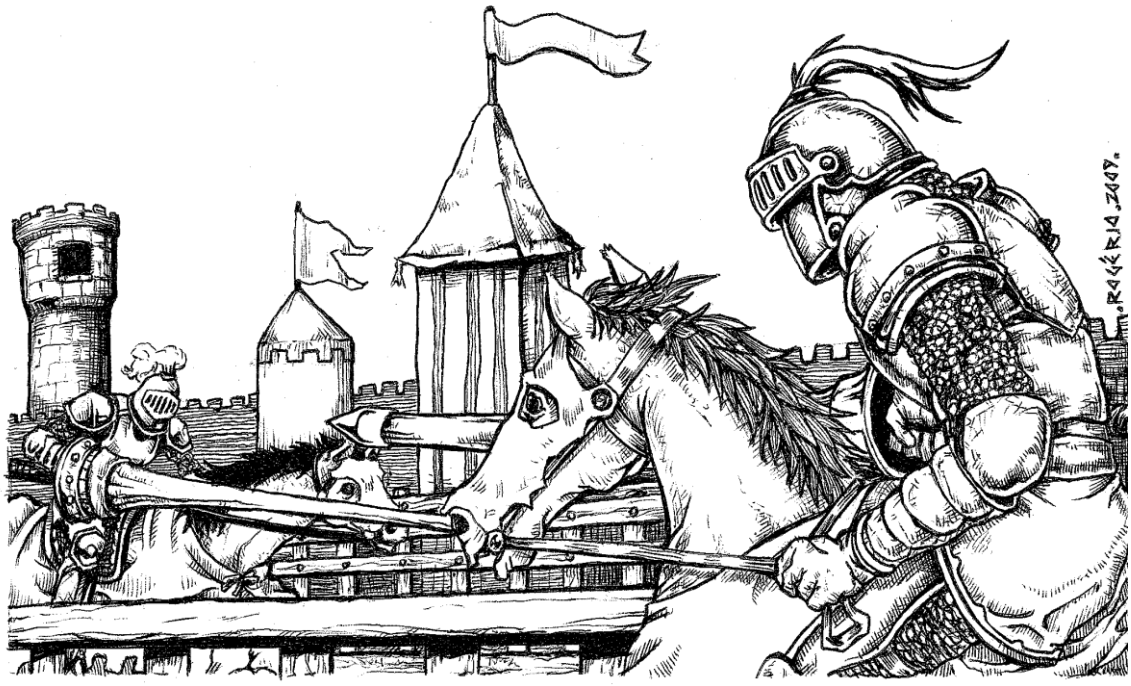
Como a pessoa não tem treinamento com a arma, qualquer ataque feito utilizará a Coluna de Ataque -7, sem somar ajustes. Porém, o dano deve ser calculado normalmente (com ajuste de Força).

Combate Montado

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

Comecemos pelas desvantagens. Animais não treinados para o combate se assustam facilmente. No começo de cada rodada, o cavaleiro precisa tentar usar a Habilidade Combate Montado com a Dificuldade Fácil. Caso ele não tenha esta Habilidade, ele deve usar a habilidade Montar Animais com Dificuldade Média. Caso falhe, não terá ação nessa rodada. Além disso, a Coluna de Ataque nunca poderá ser maior que o total do personagem na habilidade Montar Animais (exceção para a Carga).

Combater montado em um animal tem também suas vantagens, mas somente se for usada a técnica de Combate Montado. Caso contrário, o ataque não ganha nenhum bônus. Ainda assim, qualquer personagem montado pode se beneficiar da velocidade de sua montaria.



Quando a Energia Física NÃO Pode Ser Utilizada?

Há algumas situações em que o personagem se encontra totalmente indefeso. Nelas não é possível se defender (usar EH), e nem mesmo pode-se contar com a EF. Isto acontece quando o personagem está inconsciente ou totalmente imobilizado (ou numa outra situação semelhante).

Nesses casos, o Mestre deve julgar conforme o contexto e deve assumir as seguintes opções:

1) Qualquer ataque feito de perto será um acerto automático e causará dano máximo;

2) Se o ataque puder ser direcionado sem empecilhos contra um ponto vital (coração, cérebro, artérias, etc.), significa que será um golpe mortal, levando à morte do personagem.

Esta regra deve ser usada com parcimônia, para que não haja injustiças, mas use-a sempre que a situação dispensar rolagens de ataque que levarão invariavelmente à morte certa.

Quando a Energia Heroica Não Pode Ser Utilizada?

Há alguns casos em que a EH não pode ser usada para evitar danos na Energia Física do indivíduo. São situações em que o personagem não tem chance de reagir ou não pode usar do seu heroísmo para evitar um dano. Os casos abaixo descrevem essas situações.

- **Queda** — Quando um personagem sofre uma queda, caso não possa escapar magicamente, ele irá sofrer danos diretamente na sua Energia Física. Como não se pode desviar ou escapar do chão, a Energia Heroica é inútil neste caso. Note que não é possível se esquivar do chão, mas o uso da Habilidade Acrobacias (conforme a regras para quedas) permite que se reduza o dano sofrido na EF. Observe também que o dano de queda é considerado Crítico. Logo, a Absorção não pode ser utilizada.
- **Crítico** — O dano Crítico é um dano certeiro, por isso todo o dano sofrido em um Crítico, não importa quanto de EH o personagem possua, atinge diretamente a EF do adversário, ignorando a Absorção dos equipamentos de defesa.
- **Surpresa Completa —** Quando o agressor executa um ataque no qual a vítima não tem condições de perceber o atacante (falhou no teste de Usar os Sentidos), ocorre uma Surpresa Completa. O ataque é resolvido normalmente, mas o dano é feito na EF normal (com Absorção dos equipamentos de defesa). A EH não serve para este primeiro ataque.
- **Personagem indefeso** — Outro caso em que a EH não pode ser usada é quando o personagem está indefeso. Pode haver vários motivos para que ele esteja nessa situação, podendo estar inconsciente, atordoado, todo amarrado ou em outra situação semelhante. Nesses casos, o personagem não tem a menor chance de se defender, e o ataque é considerado um Crítico. O dano é aplicado diretamente à EF, sem usar a EH ou a Absorção dos equipamentos de defesa.

Surpresa Completa

Para poder sofrer Surpresa Completa, a vítima não pode ter nenhuma consciência da presença do atacante, não pode saber que vai ser atacada, nem sequer saber que existe alguém querendo atacá-la.

O agressor executa um ataque no qual a vítima não tem condições de reagir. O ataque é resolvido normalmente, mas o dano é aplicado na EF (com a Absorção, se houver).

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

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

Surpresa Parcial

Caso uma pessoa ou grupo consiga emboscar outro, atacando de surpresa (saindo do meio do mato, se escondendo atrás da porta ou dentro de um armário, etc.), mas foi possível perceber a iminência do ataque, ocorre uma Surpresa Parcial. Nesse caso, a pessoa ou grupo vence a iniciativa da primeira rodada automaticamente e tem direito a usar a técnica de combate Ataque Oportuno.

Segurando a Ação de Combate

Os jogadores poderão segurar a sua ação sempre que desejarem. Isso é feito quando se deseja atacar só após o ataque do oponente, só sendo isso possível para os que ganharem a iniciativa. Segurar a ação quando se perde a iniciativa implica em não fazer nada na rodada, mas permite que se ganhe automaticamente a iniciativa da próxima. Quando dois oponentes seguram a ação ao mesmo tempo, surge um impasse onde os dois não se atacam. Segurar a ação não implica em não se defender (o ataque sobre este personagem se desenvolve normalmente).

Regras para Criaturas

Quando um combate envolve criaturas, há uma série de situações que exigem regras diferentes, tais como:

- Hálitos encantados
- Ataques especiais
- Críticos para criaturas grandes ou imateriais
- Técnicas Especiais de Combate
- Magia
- Moral

Mesmos sendo situações de combate, elas não serão tratadas neste livro. Para estas situações, deve-se consultar as regras no **Livro de Criaturas**.

Se você estiver lendo este livro em PDF, clique no QRCode ao lado para baixar o **Livro de Criaturas**. Se você estiver lendo a versão impressa, basta escanear o QRCode.

4.3 Movimentação

As regras de movimentação permitem trazer para a mecânica de jogo uma variedade de situações interessantes, por exemplo:

- Se um lado quer impedir o outro de abrir uma porta, quem se mover primeiro poderá ficar em frente a ela e obstruir o caminho.
- Um personagem muito ferido quer sair do combate.
- Se um companheiro puder se movimentar a tempo, ele poderá escapar enquanto o amigo faz frente ao seu inimigo.

A distância que um personagem é capaz de movimentar-se no campo de batalha no decorrer de uma rodada de 15 segundos é medida pelo Atributo secundário Velocidade Base (VB). Ela é igual ao número de metros que é possível mover-se sem tornar-se um alvo fácil para seus inimigos.

A VB pode ser considerada um Atributo consumível. Todo personagem possui um estoque de VB que é igual a sua VB máxima. Cada metro percorrido pelo personagem durante a rodada consome 1 ponto deste estoque. Quando seu valor chega a 0, ele não é mais capaz de se deslocar nesta rodada. A VB volta ao seu valor máximo no início da próxima rodada.

Para explorar todo o potencial das regras de modificadores de combate, recomenda-se o uso de uma grade quadriculada para o combate. No entanto, seu uso é facilmente dispensável. Fique à vontade se preferir desenvolver seus combates todos na sua imaginação. Nesse caso, considere as áreas e distanciamentos apresentados neste capítulo apenas como orientações para a narrativa a fim de possibilitar bônus ou penalidades aos envolvidos no combate.

OBS: A Velocidade Base está escrita na ficha do personagem.

Movimentação e Posicionamento na Grade de Combate

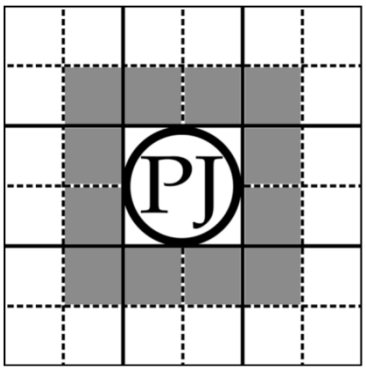
O uso da grade quadriculada auxilia Mestre e jogadores a estabelecerem com precisão a posição dos envolvidos em um combate. Ao empregá-la, o campo de batalha passa a ser dividido em quadros com 1 centímetro de lado, cada um representando 1 metro. Cada personagem envolvido na batalha ocupa um ou mais quadrados.

Este mapa pode ser desenhado em um papel quadriculado comum, onde a posição pode ser anotada com um lápis. Outra opção é usar um mapa especial para uso com miniaturas (onde cada quadrado tem 2 centímetros). O **Kit do Mestre de Jogo** possui estes dois tipos de quadriculados para uso em jogo.

Se você estiver lendo este livro em PDF, clique no QRCode ao lado para baixar o **Kit do Mestre de Jogo**. Se você estiver lendo a versão impressa, basta escanear o QRCode.

Trajeto e Distanciamento

As orientações abaixo serão úteis para determinar corretamente o custo em VB para a realização do movimento.

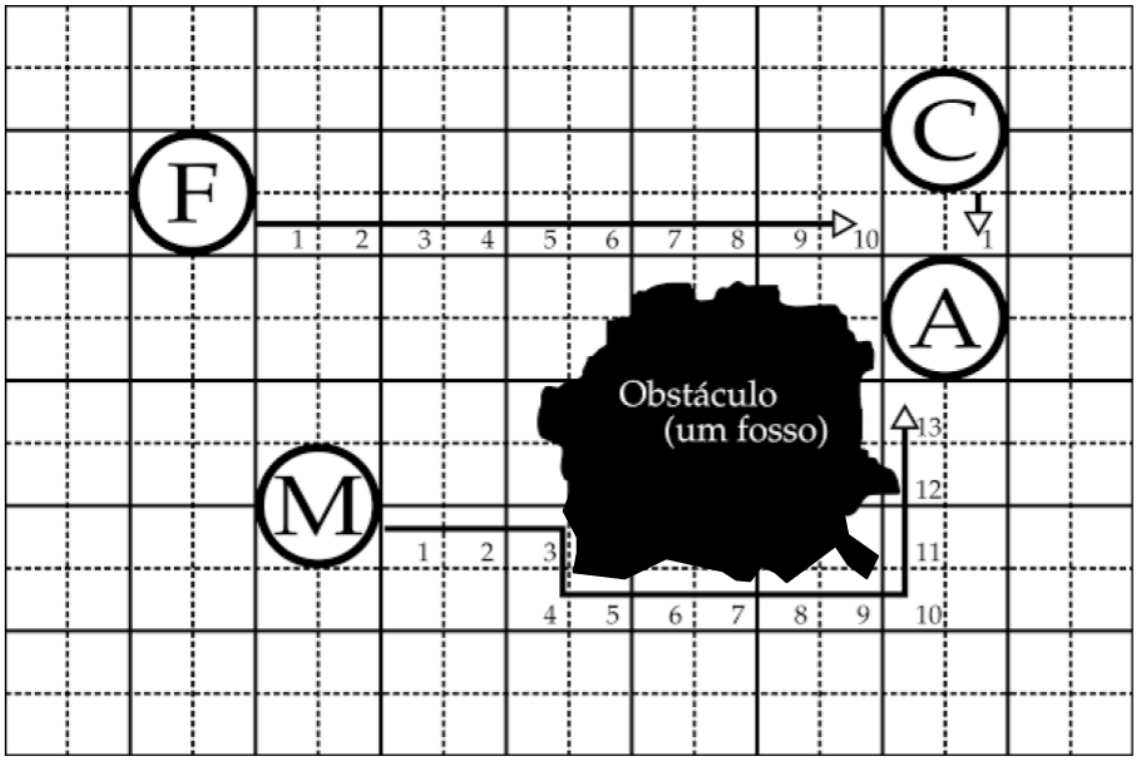


- A distância de um personagem até outro deve ser medida a partir de qualquer quadrado adjacente de um personagem até qualquer quadrado adjacente do outro. Na figura abaixo, os quadrados hachurados são os adjacentes da área ocupada pelo personagem (PJ). Personagens que ocupam áreas maiores possuirão mais áreas adjacentes.
- Os movimentos sempre serão na horizontal ou vertical. Para deslocamentos em diagonal, deve-se utilizar sucessivos movimentos horizontais e verticais para se fazer a trajetória.
- O ponto inicial, ponto final e caminho adotado é escolhido pelo jogador, mas limitados pelos obstáculos.
- Deve-se considerar que um "personagem está encostado a outro personagem" quando uma aresta ou vértice de seu espaço encosta direto no vértice ou aresta de outro. Nesse caso, não há necessidade de movimentação para se realizar um ataque de perto.
- É possível que dois ou mais personagens ocupem um mesmo quadrado na grade de combate. No entanto, todos sofrerão as penalidades descritas no tópico **Obstruções**.

Exemplo: *A Figura abaixo ilustra uma situação na grade de combate. Filicia (F) se desloca até seu amigo Aliam (A), que está inconsciente e gravemente ferido. A distância que Filicia "gasta" para chegar ao seu destino são 10 quadrados (10 metros). Em jogo, o personagem terá percorrido uma linha reta como mostrado pela seta.*

Uma opção seria, no mesmo turno, Corbak (C) tentar socorrê-lo por estar mais próximo. Ele precisa andar apenas 1 quadrado na grade de combate. O "gasto" em Velocidade Base é de 1 quadrado (1 metro), e o deslocamento é uma linha reta como mostrado pela seta.

Uma outra opção seria Miriam (M), a Sacerdotisa, ir em socorro, mas no caminho há um obstáculo (um fosso). Para ela desviar do obstáculo, deve percorrer 13 metros (13 quadrados).



Penalidades Aplicadas ao Movimento

A Velocidade Base (VB) representa quantos metros um personagem é capaz de se deslocar em um intervalo de 15 segundos. Ela considera que o personagem esteja sob condições ideais: terreno plano e sem obstáculos, sem muita carga, dedicado inteiramente ao movimento, etc. Para outras situações, o Mestre deverá atribuir uma penalidade ao movimento.

A penalidade de movimento aumenta o custo em VB para o deslocamento de 1 metro. Isto é, um quadrado que implique em penalidade de 1 consumirá 2 pontos do estoque de VB do personagem.

As penalidades devem ser aplicadas metro a metro. Assim, se na situação abaixo Corbak deseja percorrer os 4 metros que o separam de Lila, mas há um riacho fundo com 2 metros de largura no caminho, que implica em 1 ponto de penalidade em cada metro, ele deverá gastar 6 pontos de seu estoque de VB.

Existem três categorias de penalidade de movimento:

- Terreno
- Visibilidade
- Carga.

ATENÇÃO: É possível acumular penalidade de categorias diferentes. Porém, se mais de uma penalidade de uma mesma categoria for aplicável, apenas a pior deverá ser considerada.

A situação de baixa visibilidade implica em penalidade por considerar que o personagem está se movimentando com prudência. Ele pode ignorar a penalidade se optar por agir de forma inconsequente. Contudo, se fizer isso, o personagem falha automaticamente em qualquer teste para detectar a presença de armadilhas ou inimigos na região penalizada, além de ficar sujeito a esbarrar em objetos e desníveis do terreno e cair.

As penalidades nunca podem impedir o personagem de se deslocar pelo menos 1 metros em seu turno, desde que ele possua VB maior do que 0 e não realize qualquer outra ação na mesma rodada. A tabela a seguir mostra as penalidades mais comuns.

Terreno	Penalidade
Piso inclinado 30°	1
Piso inclinado 45°	2
Piso inclinado 60° (pode necessitar de apoio para escalada)	3
Piso inclinado 90° (apenas com algum apoio para escalada)	4
Mata muito fechada, com vegetação que obstrua a visão e arranhe o corpo	1
Obstáculo, teto na altura do ombro	1
Obstáculo, teto na altura do abdômen	2
Obstáculo, teto na altura da cintura	3
Obstáculo, teto na altura da coxa	4
Obstáculo, terreno irregular (buracos, superfície estreita, frágil, etc.)	1 ou 2
Líquido até os joelhos	1
Líquido até a cintura	2
Líquido até o peito (acima desse ponto é necessária a habilidade Natação)	3
Areia solta ou neve	1

Visão	Penalidade
Visibilidade baixa	1
Visibilidade muito baixa	2
Visibilidade nula	4

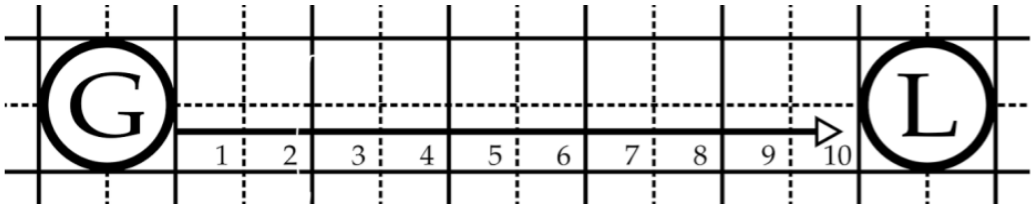
Carga	Penalidade
Medianamente carregado	1
Muito carregado	2
Totalmente carregado	3

Penalidades Especiais

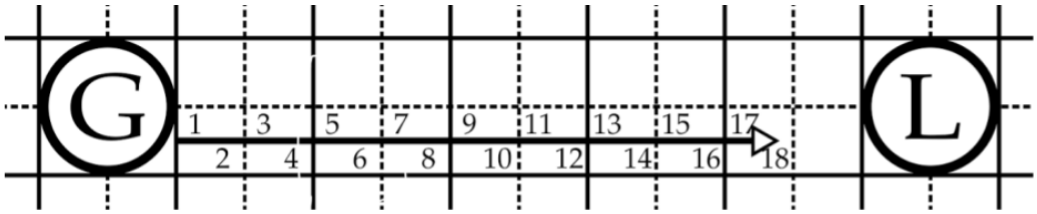
As penalidades especiais se aplicam sobre qualquer outra penalidade existente. Algumas delas ainda diferem das já apresentadas por aplicarem-se por todo o movimento e não em metros individuais.

Situações	Penalidade
Movimentar-se e atacar (ou atacar e movimentar-se)	1
Movimentar-se e executar uma magia instantânea (ou executar a magia instantânea e movimentar-se)	1
Movimentar-se e executar uma Habilidade (ou atacar e executar uma Habilidade)	1
Personagem estava caído e teve de se levantar para se locomover	1
Personagem caído e locomovendo-se sem levantar	3
Personagem ferido (a critério do Mestre)	1 a 3
Personagem sob efeito de veneno ou magia específica	1 a 3
Área ocupada por personagem hostil	2
Piso escorregadio, a altas temperaturas, etc.	1
Correnteza, dependendo da intensidade	1 ou 2
Vento, dependendo da intensidade e do tamanho e peso do personagem	1 ou 2
Condição extrema de temperatura	1
Líquido muito viscoso (como a lama)	1

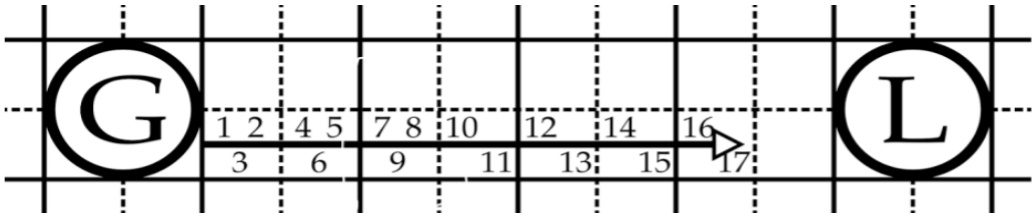
Exemplo 1: *O orco Grogi persegue a pequenina Lila. Grogi tem Velocidade Base 18, portanto tem 18 quadrados para se deslocar se não tiver nenhuma penalidade. Na situação ilustrada abaixo, Grogi se desloca 10 quadrados em linha reta e chega a Lila sem gastar todo o seu movimento da rodada. Mas neste caso ele apenas se desloca (sem atacar).*



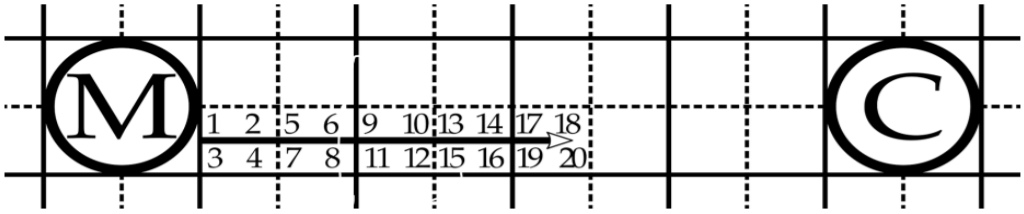
Exemplo 2: *Se Grogi, que persegue a pequenina Lila, desejasse se mover e atacar no mesmo turno, ele receberia 1 de penalidade para cada quadrado. Grogi então só se deslocaria 9 quadrados, pois cada quadrado custaria 2 e ele não completaria o último, não podendo atacar.*



Exemplo 3: *Grogi está a 8 metros de Lila. No entanto, no caminho há 3 metros de uma ladeira com 30° de inclinação. Assim, o orco percorrerá os primeiros 3 metros com penalidade 2 (1 da inclinação de 30° + 1 porque deseja atacar) e os 5 metros restantes com penalidade 1 (porque pretende atacar). Ele não chegará perto o suficiente para atacar Lila.*



Exemplo 4: *O Rastreador elfo Mélor quer resgatar uma criança que se afoga no rio a 8 metros dele. A água alcança a sua cintura, portanto sua penalidade normal seria de 2, mas a correnteza dificulta ainda mais o resgate, elevando a penalidade em 1. Assim, Mélor se desloca com penalidade 3. Como sua VB é 20, ele seria capaz de se mover 20 quadrados, mas com a penalidade em todo o seu movimento ele só pode deslocar-se 20/4 = 5 metros. Ele vai chegar até a criança apenas na segunda rodada.*



Correndo

Correr durante o combate não é uma ação comum, pois expõe demasiadamente o personagem e o fatiga rapidamente. Quando se opta por realizar uma corrida, nenhuma outra ação é permitida durante a rodada, exceto se especificado o contrário pelo Mestre ou na descrição da ação.

Há dois tipos possíveis de corrida:

- Corrida curta — O personagem realiza um grande esforço para obter uma alta velocidade, mas cansa rápido. O tempo máximo para esta corrida é de 2 rodadas (30 segundos).
- Corrida de fundo — O personagem não faz tanto esforço, não cansando muito, mas também obtém uma velocidade menor. O tempo máximo para esta corrida é de 40 rodadas (10 minutos).

A velocidade de corrida é uma multiplicação da Velocidade Base, conforme a tabela abaixo. A primeira coluna é o valor da maior penalidade aplicada ao movimento.

Maior penalidade	Corrida de fundo	Corrida curta
0	x 3	x 6
1	x 2	x 3
2	x 2	Não pode
> 2	Não pode	Não pode

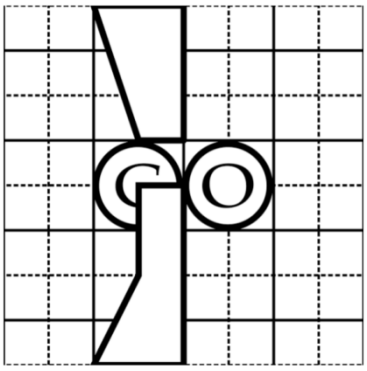
OBS: A habilidade Corrida pode ser usada para aumentar a velocidade do deslocamento durante uma corrida. Veja os detalhes no **capítulo III**.

Obstruções

Personagens humanos, elfos e anões são capazes de combater com eficiência quando ocuparem 4 quadrados (2x2 metros). Se qualquer um dos quadros ocupados por eles no momento do ataque estiver sendo preenchido por outro personagem ou objeto, eles sofrerão 2 colunas de penalidades em todas as ações para cada quadrado obstruído. Reduza a penalidade final do ataque em 2 se o personagem estiver utilizando apenas armas leves e aumente em mais 4 se estiver utilizando armas pesadas. pequeninos são imunes a todas essas penalidades.

Como os ataques, a defesa também fica comprometida se o personagem não tiver espaço suficiente. Assim, se qualquer quadrado ocupado pelo personagem estiver ocupado por outro, ele recebe 1 ponto de penalidade em sua Defesa Ativa contra ataques corpo a corpo. pequeninos sofrem a mesma penalidade apenas se pelo menos 2 dos 4 quadrados que ocupam estiverem obstruídos.

Exemplo: *Corbak tenta obstruir a passagem de seu adversário colocando-se sob a abertura do portal, conforme imagem ao lado. Corbak é um humano empunhando uma espada montante. Ele precisa de 2x2 metros para sua movimentação ideal, então sofrerá 6 colunas de penalidade em seus ataques e 1 ponto de penalidade em sua Defesa Ativa contra ataques corpo a corpo. A composição dos 6 pontos de penalidade é:*



- -2 por ter 1 quadrado obstruído;
- -4 por estar empunhando uma espada montante, que é pesada e grande demais para manipular com eficiência máxima juntamente com qualquer obstrução.

Outras Ações de Movimentação

- Movimentar-se e atacar (ou atacar e movimentar-se) tem penalidade 1, conforme tabela de penalidades especiais. Isso ocorre porque a VB considera que o deslocamento ocorre durante todos os 15 segundos. Se o personagem pretende atacar, ele obviamente não irá passar todo o seu turno se deslocando.
- Correr em combate expõe a defesa, tornando mais fácil para seus adversários alvejá-lo. Todos os atacantes recebem +2 na Coluna de Resolução para atacar corpo a corpo um personagem que correu nesta rodada. O bônus pode ser substituído pela técnica de combate Ataque Oportuno. O alvo da técnica de combate Carga não recebe o bônus contra seu atacante.
- Cruzar uma área ocupada por um personagem hostil exige cuidado. Cada quadrado ocupado possui 2 pontos extras de penalidade, conforme tabela de penalidades especiais. Além disso, o ocupante da área pode tentar impedir a passagem. Se o fizer, aquele que deseja transpor a área precisa ser bem-sucedido em um teste Acrobacias (médio). Não é possível terminar o movimento em uma área ocupada por um personagem hostil.
- Largar, sacar ou guardar uma arma não afeta o movimento. Porém, o personagem deve abdicar da iniciativa para fazer uma troca de arma e atacar.
- É necessário abdicar da iniciativa para recuperar, na mesma rodada, uma arma caída próxima ao personagem (em quadrados adjacentes).
- É possível se mover enquanto lança uma magia que seja instantânea, desde que não seja especificado o contrário em sua descrição. Magias com tempo de evocação em rodadas ou rituais exigem que o evocador não se mova. Ao se mover e executar uma magia instantânea, deve-se aplicar a penalidade especificada.
- É possível usar Habilidades em conjunto com a movimentação, mas, nesse caso, a mesma deve ser coerente e deve-se aplicar a penalidade especificada. O Mestre deve determinar se é possível se mover e executar uma Habilidade. Por exemplo, é possível, ao se movimentar, executar a habilidade Acrobacias ou Usar os Sentidos, mas não é possível se movimentar e aplicar Medicina.

4.4 Técnicas de Combate

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

⚠ A menos que seja explicitado o contrário na descrição da Técnica, **não é possível** usar mais de uma Técnica de Combate por rodada ou utilizá-las em conjunto com magias.

Entendendo o Texto das Técnicas de Combate

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Requisitos para Usar uma Técnica de Combate

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

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

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

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

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

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

Posicionamento — Algumas Técnicas impõem a necessidade de o personagem e/ou oponente terem um determinado posicionamento. Nesse caso, se as condições não forem atendidas, a Técnica não pode ser realizada. Por exemplo, uma Técnica exige que os opoentes estejam cercando o personagem, mas eles estão alinhados a sua frente, então a Técnica não pode ser realizada.

Tipo da arma — Algumas Técnicas são restritas a um tipo de arma, seja pelo peso (leve, média e pesada) ou pela forma de uso (combate corpo a corpo ou à distância), ou mesmo podem ser restritas a um tipo mais específico, como, por exemplo, apenas arcos.

Situação específica — A grande maioria das Técnicas de Combate impõe algum tipo de situação para uso. Assim, caso a situação não seja a descrita, ela não pode ser usada. Algumas situações são bem óbvias, como, por exemplo, o Combate Montado, que só pode ser feito sobre uma montaria. Mas outras são mais específicas, como, por exemplo, o Ataque Oportuno, que define algumas situações de uso. O Mestre deve ficar bem atento a esse item, porque pode dar margem a usos errados.

Imperícia — Para que a Técnica funcione, será preciso que o combatente possua nível nesta Técnica igual ou maior do que o nível que possui no Grupo de Armas usado (CmE, CmM, Em, etc.). Se o nível for inferior, ele não pode usar a Técnica. Caso esteja usando duas armas, deve ser considerado o Grupo de Armas com menor nível.

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

Aplicando os Efeitos das Técnicas de Combate

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

Efeitos não aplicáveis: Alguns efeitos podem não ser aplicáveis, e cabe ao Mestre a decisão. Um exemplo de efeito não aplicável é quando uma Técnica diz que um de seus efeitos é causar sangramento, mas a criatura atacada é um golem, que não possui sangue. Logo, o efeito não se realizada. Outra Técnica pode ter como efeito o medo, mas, se a criatura for imune ao medo, o efeito não se realiza. Lembre-se do mais importante: a palavra do Mestre é a final!

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

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

4.5 Descrição das Técnicas de Combate

Ajustar Disparo

Atributo: Percepção

Duração: Próximo ataque

Mecânica: Bônus de FA

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

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

Ambidestria

Duração: Uma rodada

Mecânica: Bônus Especiais

Restrição: Imperícia

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

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

Animosidade

Duração: 1 combate

Mecânica: Efeito de níveis

Restrição: Limite de uso de uma vez por combate

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

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

Aparar

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de nível.

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

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

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

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

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

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção

Duração: 1 ataque na rodada

Mecânica: Bônus de FA

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

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

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

Atirar em Movimento

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

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

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

Atravessar o Oponente

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

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

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

Brutalizar

Duração: 1 ataque

Mecânica: Bônus Especial

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

Carga

Atributo: Físico

Duração: 1 ataque na rodada

Mecânica: Bônus de FA

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

Restrição: não pode ser usada com projéteis

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

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

Carga de Arremesso

Atributo: Força

Duração: 1 ataque na rodada

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: Imperícia

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

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

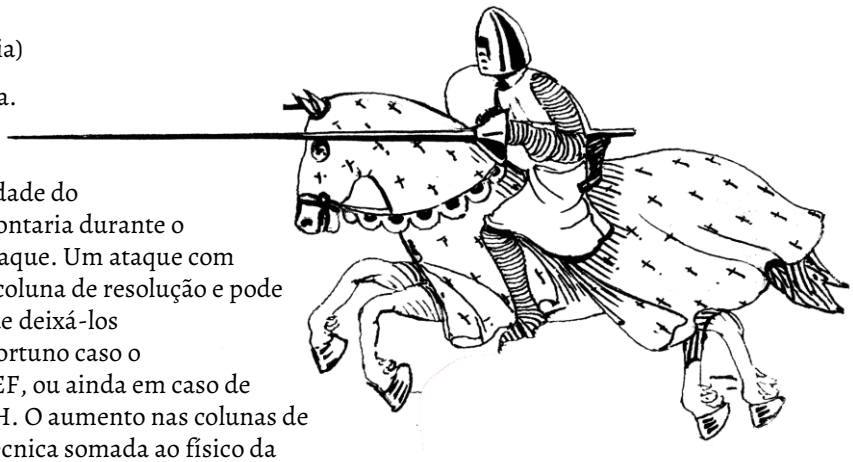
Em seguida, ele soma a FA de Carga de Arremesso em sua coluna de ataque e realiza um ataque normalmente. As armas arremessadas com esta técnica ganham 50% a mais de alcance.

Carga Montada

Atributo: Físico (da montaria)

Duração: 1 ataque na rodada.

Mecânica: Bônus de FA



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

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

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

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

Centaurizar

Duração: 1 combate

Mecânica: Efeitos de nível

Restrição: Limite de 1 uso por dia

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

- **Centaurizar 1**: +1 coluna de ataque, +5 EH.
- **Centaurizar 2**: +2 colunas de ataque, +1 de dano e +10 EH.
- **Centaurizar 4**: +3 colunas de ataque, +3 de dano e +15 EH. O cavaleiro passa automaticamente em qualquer teste de Montar Animais com dificuldade média (laranja) ou menor quando ele for exigido para se manter na montaria.
- **Centaurizar 6**: +4 colunas de ataque, +4 de dano e +20 EH. O cavaleiro passa automaticamente em qualquer teste de Montar Animais com dificuldade difícil (vermelho) ou menor quando ele for exigido para se manter na montaria.
- **Centaurizar 8**: +5 colunas de ataque, +5 de dano e +25 EH. O cavaleiro passa automaticamente em qualquer teste de Montar Animais com dificuldade muito difícil (azul) ou menor quando ele for exigido para se manter na montaria.
- **Centaurizar 10**: +6 colunas de ataque, +6 de dano e +30 EH. O cavaleiro passa automaticamente em qualquer teste de Montar Animais com dificuldade muito difícil (azul) ou menor quando ele for exigido para se manter na montaria. A montaria se torna imune a efeitos de medo.

Combate com Arco

Duração: Uma rodada

Mecânica: Bônus Especial

Restrição: Esta técnica possui Imperícia.

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

Combate com Escudo

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

Mecânica: Bônus especiais

Atributo: Força

Restrição: Imperícia

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

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

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

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

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

Combate Montado

Duração: 1 combate

Mecânica: Efeito de Nível

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

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

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

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

Combate Não Letal

Duração: 1 combate

Mecânica: Efeito de Nível

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

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

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

Concentração

Duração: 1 combate

Mecânica: Efeito de Nível

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

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

Conduzir o Oponente

Atributo: Percepção

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

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

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

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

Contra-ataque

Mecânica: Bônus especiais.

Duração: 1 ataque.

Restrição: Imperícia

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

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

Dano Agravado

Duração: Um ataque

Mecânica: Bônus Especial

Restrição: Imperícia

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

Defletir Ataque

Duração: Uma rodada

Mecânica: Aprimoramento

Pré-requisitos: Aparar

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

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

Desequilibrar

Atributo: Força

Duração: Uma Rodada

Mecânica: Aprimoramento

Pré-requisito: Dano Agravado

Teste de Resistência: RF do Oponente contra FA da técnica

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

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

Desviar

Atributo: Agilidade

Duração: Uma rodada

Mecânica: Rolamento de Dados

Restrição: Técnica de Defesa

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

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

Direcionamento

Duração: Uma rodada

Mecânica: Aprimoramento

Pré-requisito: Mira

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

Com esta técnica o combatente consegue aprimorar a Técnica Mira e os seus efeitos. O atacante consegue, de acordo com seu nível na técnica, anular quaisquer efeitos que possam desviar a trajetória

de uma flecha, tais como chuva, ventos, tremores, distância ou mesmo alvos sob proteção. O nível determina o total que poderá reduzir das penalidades.

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

Disparo Certeiro

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

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

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

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

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

Disparo Rápido

Duração: Um ataque

Mecânica: Bônus Especial

Restrição: Imperícia

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

Escolta

Duração: 1 combate

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: Ver texto

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

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

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

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

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

Esquiva

Atributo: Agilidade

Duração: Uma rodada

Mecânica: Rolamento de Dados

Restrição: Técnica de Defesa

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

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

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

- **Verde**: O personagem não se concentra e não se beneficia dos bônus de esquiva.
- **Branco**: A técnica só é efetiva contra o primeiro ataque sofrido.
- **Amarelo**: O defensor pode escolher até dois ataques para se esquivar.
- **Laranja**: O defensor pode escolher até seis ataques para se esquivar.
- **Vermelho**: O defensor pode escolher até dez ataques para se esquivar.
- **Azul**: Idem à anterior, mas o usuário ainda pode atacar com uma penalidade de 25% no dano enquanto usa esta técnica (exceto se alguma outra condição o impedir, como se estiver correndo).
- **Cinza**: Idem à anterior, o defensor pode usar esquiva contra todos os ataques que sofrer na rodada.

Estilhaçar

Duração: 1 ataque

Mecânica: Efeito de Nível

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

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

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

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

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

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

Note que o fato de danificar um equipamento do oponente não quer dizer que o usuário da técnica não está causando dano. Assim independente do uso da técnica, de acordo com a cor, o dano ao oponente é resolvido normalmente.

Equipamentos danificados por essa técnica podem ser reparados conforme a regra de conserto de equipamentos.

Expectativa

Duração: 1 rodada

Mecânica: Aprimoramento

Pré-requisito: Contra-ataque

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

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

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

Explorar Fraqueza

Duração: 1 combate

Mecânica: Efeito de Nível

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

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

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

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

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

Flechadas Múltiplas

Duração: 1 ataque

Mecânica: Aprimoramento

Pré-requisito: Disparo Rápido

Restrição: Está técnica possui Imperícia.

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

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

Força Interior

Duração: 1 ataque

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: Limite de um uso a cada 2 rodadas.

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

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

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

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

Fúria

Duração: 1 Combate

Mecânica: Efeito de Nível

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

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

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

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

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

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

Golpe Duplo

Mecânica: Bônus Especial

Duração: Uma rodada

Restrição: Imperícia

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

Golpe Giratório

Duração: Um ataque

Mecânica: Efeito de Nível

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

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

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

Golpe Letal

Duração: Um ataque

Mecânica: Aprimoramento

Pré-requisito: Dano Agravado

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

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

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

Heroísmo

Duração: 1 uso por combate

Mecânica: Efeito de Nível

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

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

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

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

Imprevisibilidade

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

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

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

Inibir Ataques

Duração: Um ataque

Mecânica: Aprimoramento

Pré-requisito: Contra-ataque

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

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

Intimidar

Duração: 1 Combate

Atributo: Carisma

Mecânica: Bônus de FA

Teste de Resistência: Moral do Oponente contra FA da técnica

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

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

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

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

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

Leitura da Batalha

Duração: variável

Mecânica: Efeito de Nível

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

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

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

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

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

Luta às Cegas

Atributo: Percepção

Duração: Um combate

Mecânica: Bônus de FA

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

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

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

Mira

Atributo: Percepção

Duração: 1 ataque

Mecânica: Bônus de FA

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

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

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

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

Posicionamento

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

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

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

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

Postura Defensiva

Duração: 1 combate

Mecânica: Bônus especiais

Restrição: esta técnica possui Imperícia

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

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

Postura Ofensiva

Duração: 1 rodada;

Mecânica: Bônus especiais;

Restrição: esta técnica possui Imperícia

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

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

Pressionar o Oponente

Atributo: Força

Duração: Um ataque

Mecânica: Efeito de Nível

Teste de Resistencia: FA da Tecnica contra RF do oponente

Restrição: Só pode ser usada em combates corpo a corpo

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

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

Provocar

Atributo: Carisma

Duração: Variável

Mecânica: Efeito de Nível

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

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

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

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

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

Pugilato

Atributo: Agilidade

Duração: 1 rodada

Mecânica: Efeito de Nível

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

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

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

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

Remover Debilitações

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

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

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

Resguardar

Duração: Uma Rodada

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: Técnica de Defesa

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

Toda vez que alguém tentar atacar um dos seus protegidos, o protetor poderá efetuar um ataque contra quem ataca o seu protegido com o intuito de atrapalhar. Ele não faz dano real no atacante, mas o dano que o atacante faria no protegido é subtraído do dano que ele faria contra o atacante. Cada nível na

técnica permite determina quantos ataques ele pode reduzir e quantos protegidos ele pode escolher. A decisão de atrapalhar um ataque deve ser feita no momento que um protegido for atacado, mas antes do rolamento do dado.

- **Resguardar 1**: Atrapalha 1 ataque. Permite ter 1 protegido.
- **Resguardar 3**: Atrapalha 2 ataques. Permite ter 1 protegido.
- **Resguardar 5**: Atrapalha 2 ataques. Permite ter 2 protegidos.
- **Resguardar 7**: Atrapalha 3 ataques. Permite ter 2 protegidos.
- **Resguardar 9**: Atrapalha 3 ataques. Permite ter 3 protegidos.

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

Resistência à Dor

Atributo: Físico

Duração: Um combate

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: Limite de Uso de uma vez por combate.

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

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

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

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

Resistência Extrema

Atributo: Aura

Duração: Um combate

Mecânica: Bônus de FA

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

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

Retalhar

Duração: Uma rodada

Mecânica: Aprimoramento

Pré-requisito: Golpe Duplo

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

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

Ricochetear

Duração: 1 ataque

Mecânica: Bônus Especiais

Restrição: esta técnica possui Imperícia.

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

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

Sangramento

Duração: Variável

Mecânica: Efeito de Nível

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

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

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

Segundo Fôlego

Duração: 1 vez na rodada

Mecânica: Efeito de Nível

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

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

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

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

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

Voz de Comando

Duração: 1 vez na rodada

Mecânica: Efeito de Nível

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

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

4.6 Adquirindo Habilidades de Combate (Criação 3a Parte)

☞ Se você estiver usando fichas prontas que estão no **Livro dos Arquétipos**, então pule todo este tópico e vá direto para o capítulo **V — Magia**.

Se você chegou aqui é porque decidiu fazer um personagem ao seu gosto, então novamente lembramos a você que há duas opções:

1) Fazer o personagem usando a nossa ficha automatizada em Excel.
2) Fazer o personagem usando a nossa ficha manual

⚠ Recomendamos fortemente que você use a ficha automatizada em Excel, pois o Excel irá fazer todos os cálculos, bastando que no final você imprima ou copie para o papel.

📽 Se você estiver lendo este livro em PDF, clique no QRCode ao lado e você poderá baixar estas duas fichas, bem como também poderá assistir a vídeos tutoriais demonstrando como se faz para **adquirir Habilidades de Combate** tanto para a ficha manual como para a automatizada. Se você estiver lendo a versão impressa, basta escanear o QRCode.

Posses Iniciais

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

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

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

⚠ Note que a arma citada na tabela acima deve ser escolhida na tabela de armas que consta no item **Fazendo sua Tabela de Armas,** mas só é permitido escolher uma arma com o **dano máximo indicado**. Esta arma é considerada uma herança de família e o jogador nunca irá vendê-la.

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

Determinando a Defesa e Absorção

☛ Se você optou no item **Posses Iniciais** por usar a lista pronta de equipamentos de acordo com a profissão, então já possui sua armadura, elmo e escuto, bem como tem definidas a **Defesa Base** e a **Absorção**. Se você optou por fazer manualmente a compra de equipamentos, é imprescindível que você calcule isso para poder continuar.

Existem três tipos de Defesas: Leve, Média e Pesada. Consulte a tabela a seguir e, de acordo com a armadura usada, deve-se anotar na ficha do personagem o tipo da armadura de uma forma abreviada: "L" para Leves, "M" para Médias, e "P" para Pesadas. Ao lado da abreviatura, deve-se colocar o **valor da Defesa.**

Para calcular o **valor da Defesa**, basta somar a parte numérica da **Defesa Base** da armadura que o personagem estiver usando (ver tabela a seguir) com seu valor do Atributo **Agilidade**. Soma-se ainda +1 de Defesa se o personagem estiver usando um escudo pequeno ou grande, e +2 se estiver usando escudo torre. Deve-se somar também qualquer bônus referente a algum objeto mágico que dê bônus na Defesa. O total obtido é chamado de **Defesa Ativa** e deve ser anotado na ficha do personagem (ao lado direito da abreviatura do tipo de armadura).

Exemplo: *Um guerreiro tem Agilidade 2 e está usando armadura de couro rígido, um elmo e um escudo pequeno. Logo, sua Defesa Ativa será L5, isto acontece porque sua Defesa Base é L2, que somada com +2 da Agilidade e +1 do escudo pequeno dá L5.*

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

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

Para calcular a **Absorção** que os equipamentos de defesa propiciam ao personagem, primeiro veja qual a Absorção da armadura, elmo e escudo na tabela a seguir. Anote na sua ficha na seção **Equipamento de Defesa/Absorção** os equipamentos de defesa que seu personagem está usando, bem como a absorção de cada um. Esta informação será usada para o cálculo da Energia Física (EF).

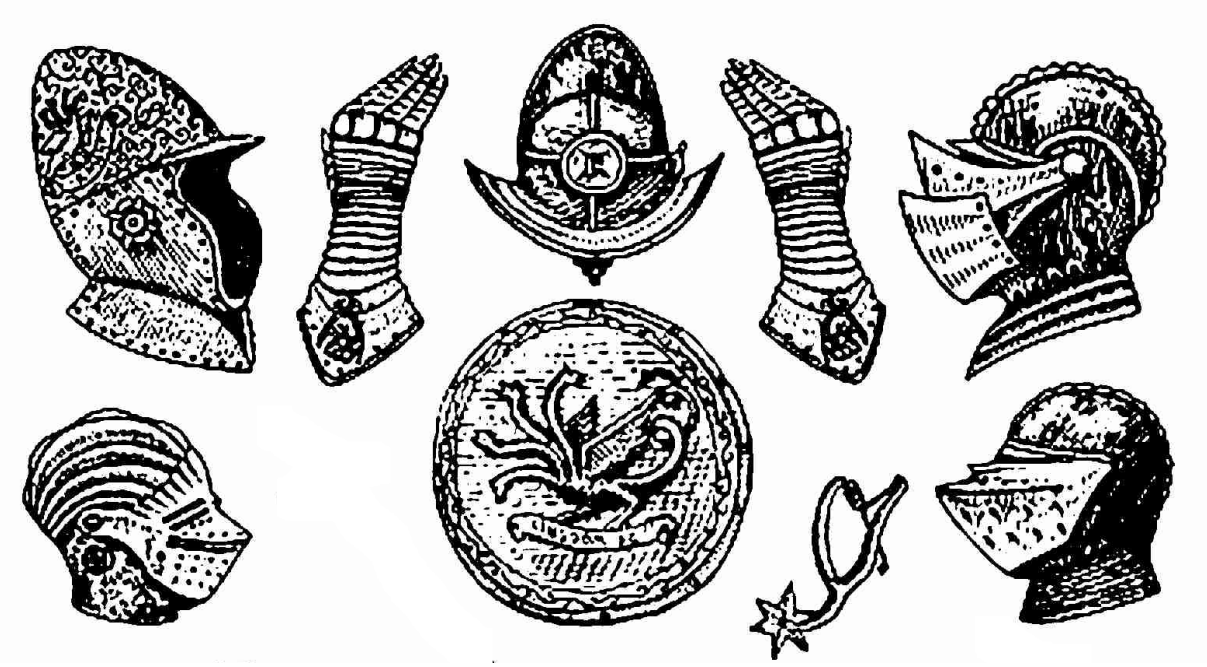
Equipamentos de Defesa	Defesa Base	Absorção	Físico Mínimo	Força Mínima	P	A	E	M	H
Nada	L0	0	---	---	---	---	---	---	---
Couro Leve	L1	+8	-2	---	---	---	---	---	---
Couro Rígido	L2	+12	-1	---	---	---	---	---	---
Cota de Malha Parcial	M1	+18	0	---	---	---	---	---	---
Cota de Malha Completa	M2	+22	0	---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

⚠ Na tabela de Equipamentos de Defesa acima as colunas **Físico Mínimo** e **Força Mínima** indicam qual o valor mínimos nestes atributos para que o equipamento possa ser usado. Logo se você não tiver o Físico Mínimo ou Força Mínima, você até pode possuir o equipamento, mas não pode usá-lo.

⚠ Um personagem só pode vestir apenas uma armadura, um escudo e um elmo por vez.

Armaduras, Elmos e Escudos Mágicos

Esses objetos mágicos têm uma bênção dupla: não somente têm magias e poderes especiais como também se unem ao seu possuidor fazendo com que sua absorção Absorção (que sempre é maior que o normal) seja contada mesmo contra um golpe Crítico. Cada armadura, elmo e escudo mágico possui bônus numérico indicado na sua descrição (+ 1, +2, +3, +4, +5) e uma indicação se ele deve ser somado na Absorção e, se for armadura ou escudo, também na Defesa.



Energia Física

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

Raça	EF Básica
anão	15
elfo dourado	13
elfo florestal	14
humano	17
meio-elfo	15
pequenino	11

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

Se o personagem estiver usando armaduras e/ou escudo e/ou elmo, some também a Absorção dada por cada um. Se ele possuir algum item mágico que conceda bônus na Absorção, este também deve ser somado. Após somar, escreva o resultado na ficha do personagem no espaço **Energia Física**. Este passa a ser o valor da EF quando o personagem estiver utilizando seus equipamentos de defesa.

Na ficha, há o campo **EF sem contar a Absorção**, e nele deve ser anotada a sua EF sem contar a Absorção dos equipamentos de defesa.

Energia Heroica

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

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

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

Para os demais Estágios, deve-se consultar o capítulo **VII — Evolução**.

Adquirindo Grupos de Armas

Cada profissão, quando da criação ou mudança de Estágio, ganha certo número de pontos para Grupos de Armas. A tabela a seguir mostra esta quantidade de pontos. Aconselhamos anotar este número na ficha.

Profissão	Pontos para Grupos de Armas
Bardo	3
Guerreiro	10
Ladino	7
Mago	1
Rastreador	5
Sacerdote	5

As armas são divididas em pequenos grupos de uso semelhante chamados de Grupos de Armas.

Quanto maior a pontuação em um mesmo Grupo de Armas, mais hábil é o personagem no uso das armas que o compõem. Quanto mais Grupos de Armas o personagem conhece, mais versátil ele se torna, pois é capaz de empunhar uma variedade maior de armas de forma competente.

Cada Grupo é considerado em separado, e quanto mais difícil é o manuseio das armas, maior é o custo do Grupo. O jogador usa os seus **Pontos para Grupos de Armas** para adquirir as níveis nos Grupos de Armas que lhe agrade. Como nas Habilidades (capítulo III), certos Grupos podem custar mais pontos do que você tenha. Neste caso, o personagem pode acumular pontos de um Estágio para outro. Caso sobre algum ponto, este também pode ser acumulado para ser gasto depois.

⚠ É permitida a compra de mais de um nível de uma só vez, em um mesmo Grupo, desde que o nível não fique maior que o Estágio atual do personagem.

Na tabela do tópico **Fazendo sua Tabela de Armas**, estão descritos todos os custos para cada Grupo de Armas, o nome dos Grupos existentes, as armas que estão em cada um, a Força e a altura mínima, e mais algumas informações que serão vistas mais à frente. Se você não identificou alguma arma, veja o desenho das armas presente neste capítulo.

☛ Personagens com Força menor do que a **Força Mínima** não conseguem usar a arma. Isto porque a arma é pesada demais para ser usada efetivamente pelo personagem. Não compre um Grupo de Armas que seu personagem não possa usar!

☛ As colunas **Pq**, **An**, **El**, **ME** e **Hu** (pequeninos, anões, elfos, meio-elfos e humanos) contém a informação relativa ao uso da arma conforme a raça. Um "X" significa que alguém nesta faixa de altura não pode usar a arma, "2m" significa que ela tem de ser usada com duas mãos, e "1m" significa que pode ser usada com uma mão. A espada de mão e meia é uma exceção, pois pode ser usada das duas formas, com estatísticas diferentes. Os Grupos de Armas devem ser comprado conforme a raça do personagens, pois nada adianta gastar pontos de combate em Grupos de Armas que o personagem não pode usar.

⚠ Não se esqueça que o fato de saber usar uma arma não significa que você a possua. As armas que o personagem possui foram definidos no item **Posses Iniciais**. Caso necessário, você pode adquirir mais armas, mas dependerá de você ter dinheiro suficiente.

⚠ O fato de possuir uma arma não significa que você sabe usá-la. É importante que você compre os Grupos de Armas correspondente às armas que você possua, caso contrário, você sofrerá penalidades, como visto no item **Combate com Armas Sem Nível**.

Tendo terminado esta fase, anote o total de todos os Grupos de Armas na ficha. Anote também os pontos não gastos.

Fazendo sua Tabela de Armas

Após escolher e comprar os Grupos de Armas, e de saber quais armas o personagem possui, deve-se determinar as Colunas de Ataque para cada uma de suas armas. Não é necessário fazer isso para todas as armas que você sabe usar, apenas para as armas que possui. Deve-se então anotar o nome delas na ficha.

☞ Se estiver usando uma ficha que possui as tabelas de armas principais e armas secundárias, escolha quais serão as principais e quais serão as secundárias e anote o nome delas nos respectivos lugares.

Para cada arma anotada, deve-se somar o valor do seu Atributo conforme a coluna "Bônus" (da **Tabela Geral de Armas**) com o seu nível no Grupo de Arma correspondente. Esse valor é chamado de Total na Arma ou simplesmente Total. Anote-o na ficha.

Exemplo: *Um Guerreiro possui uma espada como uma das armas principais e um arco simples como uma das secundárias. Considerando que ele tem nível 2 em cada Grupo de Armas (CmE para espada e PmA para arco simples), e tem atributos Força 4, Agilidade 3 e Percepção 1, seu Total no Grupo CmE será 5 (2+3), já que neste Grupo o bônus é do atributo Agilidade. Para o Grupo PmA, ele terá Total 3 (2+1), pois para este Grupo o bônus é do atributo Percepção.*

Depois, procure na tabela a seguir os valores da Defesa na linha correspondente à arma. O Total na Arma é então somado a cada um dos números das colunas **L**, **M** e **P**. Anote-os nos espaços correspondentes na ficha. Se for uma arma principal, anote isso na linha com o 0 (zero). Veja o exemplo abaixo.

Exemplo: *Para o Guerreiro do exemplo anterior, a espada tem bônus **L**, **M** e **P** de +3, 0 e -3, que, somados ao Total 5, dá 8, 5 e 2. Para o arco simples, os bônus **L**, **M** e **P** são 3, 1 e -4, que, somados ao Total 3, dá 6, 4 e -1.*

☞Se for uma arma principal, preencha as linhas de 1 a 7, repetindo a linha de cima subtraído de 1.

Combate (armas principais)

Espada															
-	L	M	P		L	M	P		L	M	P		L	M	P
0	8	5	2	0				0				0			
1				1				1				1			
2				2				2				2			
3				3				3				3			
4				4				4				4			
5				5				5				5			
6				6				6				6			
7				7				7				7			
8				8				8				8			
Dano (%)				Dano (%)				Dano (%)				Dano (%)			
25	50	75	100	25	50	75	100	25	50	75	100	25	50	75	100

Armas secundárias	Alcance	L	M	P	25	50	75	100
Arco Simples	120m	6	4	-1				

Para cada arma que foi anotada na ficha, deve-se anotar também o dano que cada uma faz. Procure na tabela de armas os valores de dano (100%, 75%, 50% e 25%) para cada arma. Some a cada percentual o atributo Força. Anote esses valores na ficha.

Exemplo: *para o mesmo guerreiro do exemplo anterior, a espada tem os valores de dano 4, 8, 12 e 16 para 25%, 50%, 75% e 100%. Somando a Força, ficará 8, 12, 16 e 20. Para o arco simples, os danos são 3, 6, 9 e 12. Somando a Força ficará, 7, 10, 13 e 16. A imagem ao lado mostra toda a tabela da arma principal e secundária preenchida.*

Combate (armas principais)

Espada															
-	L	M	P		L	M	P		L	M	P		L	M	P
0	8	5	2	0				0				0			
1	7	4	1	1				1				1			
2	6	3	0	2				2				2			
3	5	2	-1	3				3				3			
4	4	1	-2	4				4				4			
5	3	0	-3	5				5				5			
6	2	-1	-4	6				6				6			
7	1	-2	-5	7				7				7			
8	0	-3	-6	8				8				8			
Dano (%)				Dano (%)				Dano (%)				Dano (%)			
25	50	75	100	25	50	75	100	25	50	75	100	25	50	75	100
8	12	16	20												

Armas secundárias	Alcance	L	M	P	25	50	75	100
Arco Simples	120m	6	4	-1	7	10	13	16

OBS: Armas de arremesso e de disparo possuem alcance, mas isto será visto mais à frente.

Tabela Geral de Armas

Tipo	Custo	Arma	Alcance	Força Min.	Bônus	L	M	P	25	50	75	100	Pq	An	El	Me	Hu
CD	1	Combate desarmado	-	-2	AGI	3	-1	-4	1	2	3	4	1m	1m	1m	1m	1m
		Manopla	-	-1	AGI	2	0	-4	2	4	6	8	1m	1m	1m	1m	1m
CI	1	Boleadeira	20m	-1	AGI	-1	1	3	X	X	X	X	2m	2m	2m	2m	2m
		Rede	5m	-1	AGI	0	2	3	X	X	X	X	1m	1m	1m	1m	1m
CL	1	Faca	-	-2	AGI	3	-2	-3	1	2	3	4	1m	1m	1m	1m	1m
		Punhal	20m	-2	AGI	3	-2	-3	2	4	6	8	1m	1m	1m	1m	1m
CLD	1	Bumerangue	40m	-1	PER	2	0	-4	1	2	3	4	1m	1m	1m	1m	1m
		Bumerangue de corte		-1	PER	2	0	-4	2	4	6	8	1m	1m	1m	1m	1m
		Funda projétil de pedra	60m	-1	PER	2	-1	-3	1	2	3	4	1m	1m	1m	1m	1m
		Funda projétil de metal		-1	PER	2	-1	-3	2	4	6	8	1m	1m	1m	1m	1m
EL	1	Malho	-	-1	AGI	1	0	-3	1	2	3	4	1m	1m	1m	1m	1m
		Cajado	-	-1	AGI	2	-1	-3	2	4	6	8	2m	2m	2m	2m	2m
		Porrete	-	-1	AGI	1	0	-3	2	4	6	8	1m	1m	1m	1m	1m
Tipo	Custo	Arma	Alcance	Força Min.	Bônus	L	M	P	25	50	75	100	Pq	An	El	Me	Hu
CmE	2	Gládio	-	0	AGI	2	1	-3	3	6	9	12	1m	1m	1m	1m	1m
		Rapieira	-	0	AGI	4	0	-4	3	6	9	12	1m	1m	1m	1m	1m
		Cimitarra	-	1	AGI	2	1	-3	4	8	12	16	2m	1m	1m	1m	1m
		Espada	-	1	AGI	3	0	-3	4	8	12	16	2m	1m	1m	1m	1m
		Sabre élfico	-	1	AGI	3	0	-3	4	8	12	16	2m	1m	1m	1m	1m
CmM	2	Machado	-	0	AGI	0	3	-3	3	6	9	12	1m	1m	1m	1m	1m
		Machadinha	25m	0	AGI	1	2	-3	3	6	9	12	1m	1m	1m	1m	1m
		Machado crescente	-	1	AGI	0	3	-3	4	8	12	16	2m	1m	1m	1m	1m
		Machado de batalha	-	1	AGI	1	2	-3	4	8	12	16	2m	1m	1m	1m	1m
EM	2	Clava	-	0	AGI	1	1	-2	3	6	9	12	2m	1m	1m	1m	1m
		Maça	-	0	AGI	-1	1	0	3	6	9	12	2m	1m	1m	1m	1m
		Martelo de guerra	25m	0	AGI	0	1	-1	3	6	9	12	1m	1m	1m	1m	1m
		Maça de armas	-	1	AGI	-2	1	1	4	8	12	16	2m	1m	1m	1m	1m
		Mangual leve	-	1	AGI	-1	1	0	4	8	12	16	2m	1m	1m	1m	1m
PmA	2	Arco simples	120m	0	PER	3	1	-4	3	6	9	12	2m	2m	2m	2m	2m
		Arco composto	200m	0	PER	3	1	-4	4	8	12	16	X	2m	2m	2m	2m
PmL	2	Lança leve	40m	0	AGI	3	-1	-2	3	6	9	12	2m	1m	1m	1m	1m
		Arpão	30m	0	AGI	2	1	-3	3	6	9	12	1m	1m	1m	1m	1m
		Lança de guarda	-	1	AGI	2	0	-2	4	8	12	16	2m	1m	1m	1m	1m
		Lança pesada	-	1	AGI	-1	2	-1	4	8	12	16	2m	1m	1m	1m	1m
		Tridente	30m	1	AGI	2	-1	-1	4	8	12	16	2m	1m	1m	1m	1m

Tipo	Custo	Arma	Alcance	Força Min.	Bônus	L	M	P	25	50	75	100	Pq	An	El	Me	Hu
CpE	3	Espada de mão e meia	-	1	FOR	3	0	-2	5	10	15	20	X	1m	1m	1m	1m
		(com duas mãos)	-		FOR	-2	1	3						2m	2m	2m	2m
		Montante	-	2	FOR	-2	2	3	6	12	18	24	X	X	X	2m	2m
CpM	3	Machado de guerra	-	1	FOR	0	3	-2	5	10	15	20	X	1m	1m	1m	1m
		(com duas mãos)	-		FOR	-2	3	1						2m	2m	2m	2m
		Axa de armas	-	2	FOR	-2	3	2	6	12	18	24	X	X	X	2m	2m
EP	3	Mangual	-	1	FOR	-1	1	1	5	10	15	20	X	1m	1m	1m	1m
		(com duas mãos)	-		FOR	-2	1	3						2m	2m	2m	2m
		Marreta de guerra	-	2	FOR	-3	2	4	6	12	18	24	X	X	X	2m	2m
PP	3	Lança de justa	-	1	FOR	1	1	2	5	10	15	20	X	1m	1m	1m	1m
		Lança de cavalaria	-	2	FOR	0	2	3	6	12	18	24	X	X	1m	1m	1m
PpA	3	Arco de guerra	160m	1	PER	0	1	2	5	10	15	20	X	2m	2m	2m	2m
		Arco longo élfico	300m	2	PER	-2	2	3	6	12	18	24	X	X	2m	2m	2m
PpB	3	Besta	80m	1	PER	0	1	2	5	10	15	20	2m	1m	1m	1m	1m
		Besta pesada	140m	2	PER	-1	1	3	6	12	18	24	2m	2m	2m	2m	2m

Legendas: "X" = não permitido, " - " = não se aplica, Pq= pequenino, An = anão, El = elfo, Me = meio-elfo, Hu = humano, 1m = uso com uma mão, 2m = uso com duas mãos.

Legendas dos Grupos: CD = combate desarmado, CI = combate de imobilização, CL = corte leve, CLD = combate leve à distância, EL = esmagamento leve, CmE = corte médio com espadas, CmM = corte médio com machados, EM = esmagamento médio, PmA = penetração média com arcos, PmL = penetração média com lanças, PpA = penetração pesada com arcos, PpB = penetração pesada com bestas, CpE = corte pesado com espadas, CpM = corte pesado com machados, EP = esmagamento pesado, PP = penetração pesada.

Alcance

Provavelmente, algumas armas dentre as que você possui podem ser usadas para atacar à distância. Elas foram projetadas especificamente para isso, tendo assim estabilidade no voo. Qualquer arma pode ser arremessada contra alvos a 2 metros ou menos, mas apenas algumas têm alguma chance de atingir o alvo além desta distância e a capacidade de dar um dano efetivo. Consulte a tabela de armas e veja o alcance de cada arma que possui. Anote este valor na ficha.

Armas Mágicas

Além de qualquer magia que venha a possuir, uma grande vantagem das armas mágicas é que elas possuem bônus que aumentam a Coluna de Resolução e o dano causado. Cada arma mágica possui bônus numérico indicado na sua descrição (+ 1, +2, +3, +4, +5). Este número é somado a cada categoria de dano (100%, 75 %, 50% ou 25%) e às Colunas de Resolução (Ataque x Defesa), podendo ser somado diretamente ao seu Total da Arma, indicado na ficha, para refazer a tabela de acordo com o novo valor.

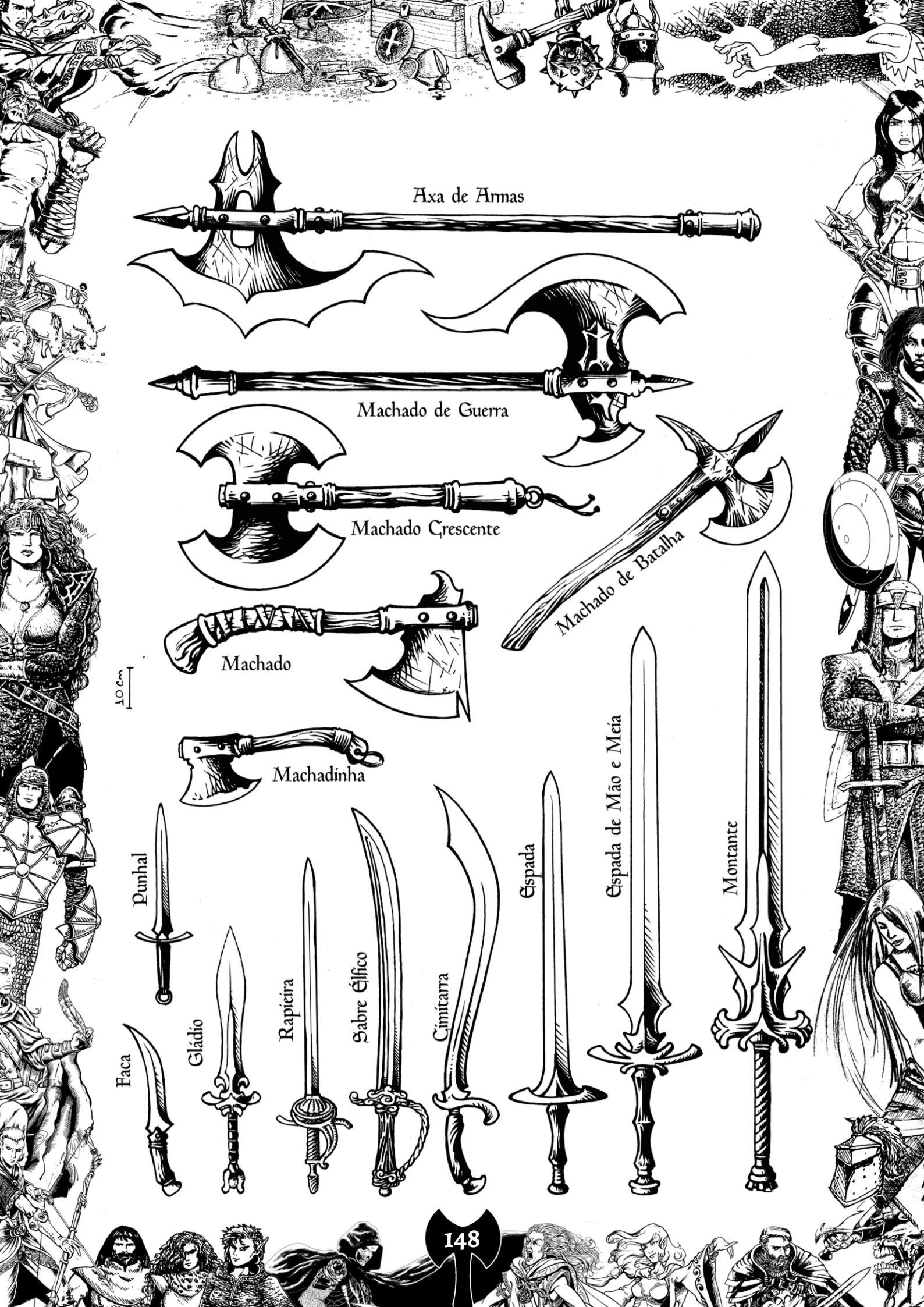
Exemplo: *Um Guerreiro tem a seguinte tabela de arma:*

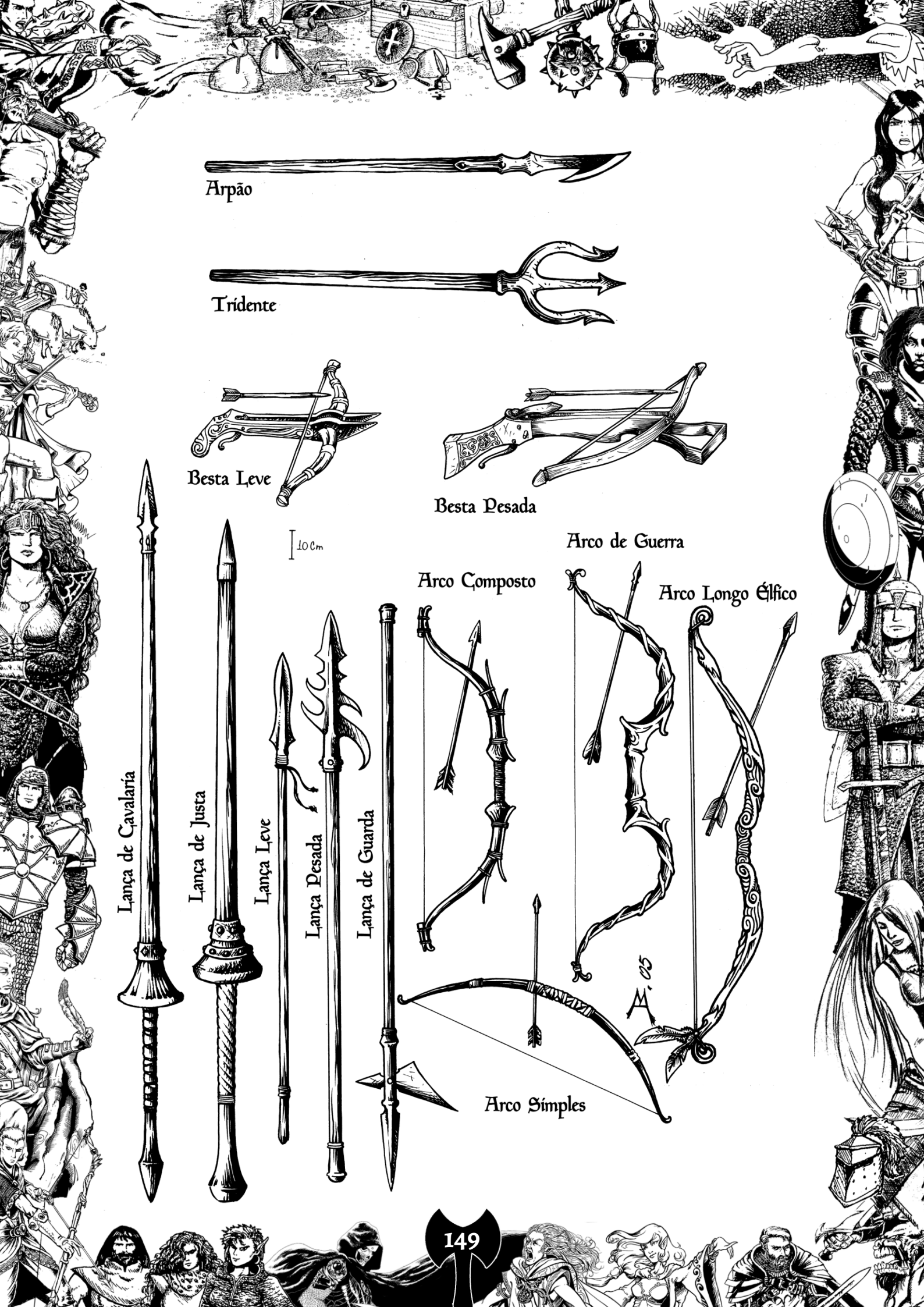
Arma	Total	L	M	P	100	75	50	25
Gládio	*4*	*7*	*4*	*0*	*19*	*15*	*11*	*7*

Se ele estiver usando um gládio +2, ficará o seguinte:

Arma	Total	L	M	P	100	75	50	25
Gládio+2	*6*	*9*	*6*	*2*	*21*	*17*	*13*	*9*

Couro Leve
Couro Rígido
Cota de Malha Parcial
Escudo Pequeno
Escudo Grande
Escudo Torre
Elmo Aberto
Elmo Fechado
Cota de Malha Completa
Couraça Parcial
Couraça Completa


Axa de Armas
Machado de Guerra
Machado Crescente
Machado de Batalha
Machado
10 cm
Machadinha
Punhal
Faca
Gládio
Rapieira
Sabre Élfico
Cimitarra
Espada
Espada de Mão e Meia
Montante


Arpão
Tridente
Besta Leve
Besta Pesada
10 Cm
Arco de Guerra
Arco Composto
Arco Longo Élfico
Lança de Cavalaria
Lança de Justa
Lança Leve
Lança Pesada
Lança de Guarda
Arco Símples

Manoplas
Malho
Rede
Funda
Bumerangue de Corte
Boleadeira
Bumerangue
10 Cm
Cajado
Porrete
Clava
Maça
Mangual Leve
Mangual
Martelo de Guerra
Marreta de Guerra
Maça de Armas

Grupo de Armas Aprimorados

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

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

Adquirindo Técnicas de Combate

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Para cada nível comprado, deve-se descontar o custo multiplicado pela quantidade de níveis comprados, o que dará a quantidade total de pontos gastos. Por exemplo, se uma Técnica custa 2 e o jogador comprar 3 níveis, ele gastará 6 pontos de aquisição.

- Não é permitido ter uma Técnica em nível maior que o Estágio do personagem.
- Não é obrigatório a cada passagem de Estágio comprar novas Técnicas ou subir de nível as já existentes. Esta é uma escolha do jogador.
- A Força do Ataque (FA) da Técnica deve ser recalculada sempre somando o novo nível na Técnica com o bônus do Atributo (se houver).

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

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

Lista das Técnicas de Combate

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

Há três tipos de lista:

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

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

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

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

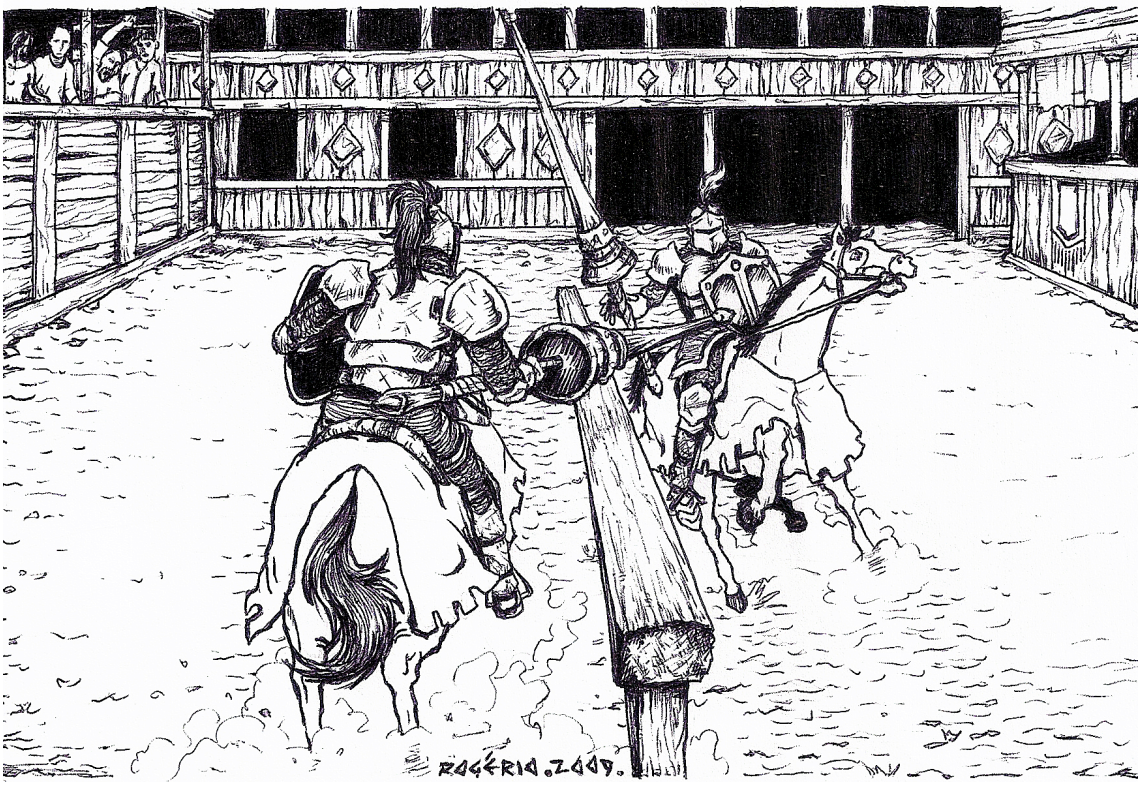
Ladinos e suas especializações (Guildas)

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

Guerreiros e suas especializações (Academias)

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

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



Magia

5 Magia

5.1 A Magia em Tagmar

Uma definição formal (e um pouco pomposa) de magia é: "A arte de se provocar mudanças de acordo com a vontade". Ela é dita uma arte porque envolve grandes porções de emoção em seu uso. As magias também podem ser chamadas de conhecimentos mágicos. Cada uma possui uma área de atuação, mas seus efeitos são tão diversos quanto seus vários níveis.

Elas consistem de uma função básica (curar ferimentos, criar um raio elétrico, tornar algo invisível, etc.) e diversos efeitos dispostos em ordem de poder (primeiro você cura pouco, depois cura cada vez mais; no início o raio elétrico é pequeno, depois ele se toma devastador, etc.).

Karma

Os místicos (Mago, Sacerdote, Bardo e Rastreador), cada uma com o seu método, conseguem entrar em sintonia com o mana (a substância da magia). Com isso, cada místico consegue o seu poder, sua força mágica, que é chamada "Karma". A quantidade de Karma que um personagem consegue acumular depende diretamente de duas características do personagem: o seu Estágio e a sua Aura.

Indivíduos que possuem um valor de aura 0 ou menos são incapazes de controlar o mana, e possuem Karma igual a 0. Indivíduos de profissões não místicas também não desenvolvem afinidade com omana, e possuem karma igual a 0. No tópico **Adquirindo as Habilidades Mágicas (Criação 4a Parte)** você verá como calcular o Karma do seu personagem.

Característica das Magias

Cada uma das 4 profissões místicas possui ênfase própria no uso da magia. Assim sendo, as magias de que cada profissão dispõe são, em geral, bastante diferentes entre si.

Quanto maior é o seu conhecimento da magia, mais poderoso é o efeito que se pode criar. Da mesma forma, quanto mais poderoso o efeito criado, mais exaurido ficará o místico, pois terá de gastar mais de sua força mágica, chamada Karma.

As magias têm características muito variáveis. Elas se diferenciam não só em suas funções, mas nos seguintes fatores:

- **Nome**: todo encanto tem um nome pelo qual é conhecido por seu usuário e outros místicos. As magias que o seu personagem conhece estão anotadas na ficha;
- **Evocação**: as magias gastam certo tempo para serem executadas. A pessoa que a estiver usando (chamada de evocador) precisa manipular a energia mágica por algum tempo antes que os efeitos da magia se façam sentir. O intervalo de tempo entre o começo desta manipulação e o momento em que os primeiros efeitos da magia aparecem é chamado de Evocação. O tempo da evocação é gasto em gestos, cânticos, rituais etc. A evocação pode ser instantânea (não levar quase nenhum tempo), demorar determinado tempo (3 rodadas, 10 rodadas etc.) ou ser um ritual que leva muitas horas para ser completado;
- **Alcance**: é a distância, medida a partir do evocador, que a magia pode alcançar com efetividade. O Alcance pode variar entre pessoal (atinge apenas o próprio evocador da magia), toque (atinge apenas aquele que é tocado) ou uma distância específica (20 metros, 100 metros, etc.);
- **Duração**: Diz quanto tempo uma magia permanece em efeito após o término da evocação (ou seja, quanto tempo dura a magia). Pode ser instantânea, durar um tempo limitado (uma rodada, três rodadas, um minuto, duas horas, etc.), ser permanente, durar um rolamento (feito no instante em que a magia é evocada) ou durar até o seu primeiro uso, permanecendo "estocada" por seu evocador.

5.2 Regras para Uso de Magias

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

📽 Se você estiver lendo este livro em PDF, clique no QRCode ao lado para assistir um vídeo tutorial de como usar as Regras para uso de Magias. Se você estiver lendo a versão impressa, basta escanar o QRCode.

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

- Escolha do efeito desejado: para isso você precisa saber quais são os seus Conhecimentos Mágicos, quais são as magias que você tem anotadas na ficha;
- Verificação do seu Nível na Magia: você só pode executar um Efeito até (no máximo) o nível que você tem na magia escolhida;
- Verificação do Karma que será gasto na magia;
- Depois de gastar o Karma, e começar a Evocação;
- Por fim, ao término da evocação, surge o efeito.

Conhecimento Mágico

Na ficha do seu personagem já estarão escritas as magias que ele conhece. Leia bem estes encantos, consultando as listas no Livro de Magias, pois, quando quiser usar mágica, deverá usar uma dessas.

Escolhendo o Efeito

Todas as magias têm efeitos diferentes, cada um deles com funções específicas. Alguns são úteis em combate, outros servem para coletar informações. Por isso, é necessário que se leia cada magia para conhecer a sua utilidade.

Para você, é importante ler apenas as magias que o seu personagem conhece, pois somente elas podem ser usadas por ele.

Nível na Magia e Força do Ataque

Outro fator para se escolher o efeito é o nível na magia. Para cada um das magias que o seu personagem conhece, há escrito um número, que é o nível que o personagem possui nesta magia. O nível indica o grau de conhecimento que se tem da magia. Quanto maior, mais poderoso é o efeito que se consegue criar com ela.

Lendo as descrições das magias, você, pode ver que há um texto básico e diversas subdivisões. No início de cada subdivisão está o nome da magia seguido de um número. É fácil notar que quanto maior o número, maior a potência do efeito (este número é chamado de Nível do Efeito). Os místicos podem usar apenas os efeitos cujo **Nível do Efeito** sejam **menores ou iguais** ao seu nível na magia evocada. Os efeitos de uma magia que tenham Nível do Efeito maior que o nível na magia são mais complexos do que o personagem pode entender, não sendo possível a sua evocação.

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

Na ficha do personagem está anotado o Nível de cada magia que o personagem sabe evocar, como também ao lado a "Força do Ataque" abreviada com a sigla **FA**. A Força do Ataque representa o quão forte uma magia consegue ser realizada e é usada tanto para resolução das magias de Atuação Direta, como as de Atuação Indireta, visto mais à frente.

Usando o Karma

Toda magia possui diversos níveis de poder, chamados de Níveis de Efeito. Quanto maior for esse nível, maior será o esforço necessário para evocar a magia. Na prática do jogo, o Karma é um número (veja na ficha) que diminui cada vez que se usa uma magia. A redução é maior se um efeito poderoso for usado, ou menor se for um efeito fraco.

O efeito desejado num encanto corresponde a um número, que indica o nível do efeito. Ao usá-lo, você subtrai este número do seu Karma, reduzindo assim a sua força mágica (esse é o custo do efeito). Em alguns casos é útil se gastar mais Karma do que o necessário para gerar o efeito, aumentando com isso o poder do encanto.

⚠ O uso de qualquer efeito mágico custa Karma. Não existe efeito mágico "grátis". Quando o Karma chega a zero (pode ser levado a zero, mas nunca a negativo) a sua força mágica se exaure temporariamente. Não é possível usar um efeito mais caro do que os seus pontos de Karma atuais.

Evocação

Após decidir qual efeito deseja usar (e gastar o Karma), o evocador precisa fazer os gestos e entoar os cânticos, que constituem a evocação da magia. É esse conjunto de ações que manipula a realidade, criando os efeitos mágicos. Para alguns efeitos, a evocação é tão rápida que mal pode ser notada, enquanto para outros pode levar horas. As evocações podem ser classificadas em três categorias com relação ao seu tempo de execução:

- **Instantânea**: evocações nesta categoria não envolvem gestos complicados ou canções demoradas. Quando muito, uma palavra e um gesto simples são suficientes. As evocações são tão rápidas que os efeitos ocorrem imediatamente. Este tipo de magia é ideal para ser usada em combate;
- **Tempo Determinado**: este tipo de evocação tem um tempo definido, seja uma rodada ou uma hora (isso está determinado em cada magia). Os efeitos desse tipo de magia se fazem sentir apenas após o término do tempo de evocação. Usar magias com este tipo de evocação em combate é algo arriscado, pois o evocador pode ser interrompido a qualquer momento durante a evocação, veja os detalhes no tópico **Interrupção de Evocação**;
- **Ritual**: Esta lenta evocação se arrasta por horas de cânticos, gestos e sacrifícios. Muitas vezes o sacrifício é, na verdade, de objetos caros ou itens raros, e não de animais ou pessoas, como o nome dá a crer. Outras vezes, o custo é resultado da preparação do ambiente: círculos de pó de diamante, estátuas de marfim que devem ser destruídas no ritual, correntes de prata que desaparecem quando a magia é evocada, etc.

  Qualquer que seja a forma do sacrifício ou da preparação, o ritual deve ser pago integralmente toda vez que o efeito for usado (não se pode guardar material de um ritual para se usar no próximo). O preço de cada ritual estará escrito na descrição do efeito mágico ao qual ele pertence. A evocação de magias rituais demora um número de horas igual ao nível do efeito que está sendo usado. Os efeitos desta magia se fazem sentir apenas após o término de seu tempo de evocação.

Realização dos Efeitos

Após a escolha do efeito, verificação do nível na magia, gasto do Karma e o término da evocação, surge finalmente o efeito da magia. Neste ponto o jogador lê a descrição da magia o qual então passa a agir.

Entretanto, alguns fatores devem ser observados para que a magia surta efeito: Alcance e Resistência à Magia.

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

O sucesso na execução de uma magia não é garantido. Em vários casos existe a possibilidade de o encantamento falhar, devido principalmente a um fator muito especial chamado Aura.

Atuação direta: Quando uma magia é lançada diretamente sobre algo que possua Aura (seja um objeto ou uma criatura), este ou aquele tem a chance de não ser afetado pelo encanto. A isso se chama "Resistência à Magia". É dito, por definição, que "atuação direta" é quando a magia age diretamente (na sua forma pura) sobre o alvo (vítima). Nesse caso, o alvo da magia passa a ter direito a uma “Resistência à Magia”. Mais à frente no tópico Ataques mágicos diretos e a Resistência à Magia

Por exemplo: *um encanto que transforme a vítima em um animal, ou que controle a mente dos outros. É importante observar que objetos e criaturas sem Aura não conseguem resistir a este tipo de encantos.*

Atuação indireta: Quando se cria um efeito físico real, o qual irá afetar algo ou alguém (vítima, alvo) este é chamado de atuação indireta. Assim, ele afeta as vítimas ou alvos indiretamente. Neste caso não há resistência à magia, pois normalmente este tipo de magia faz um Ataque Mágico e é necessário se fazer um sorteio para determinar o efeito. Veja mais a seguir os detalhes sobre os **Ataques mágicos indiretos, resolução e dano**.

Exemplo: *A magia Bola de Fogo cria uma bola de fogo que é arremessada sobre um oponente, queimando-o. A magia Relâmpago atrai raios de tempestade sobre sua vítima.*

Ataques mágicos indiretos, resolução e dano

Quando uma magia de atuação indireta é lançada sobre um ou mais oponentes deve-se fazer um sorteio similar ao de um ataque com uma arma, mas neste caso a Defesa do oponente é ignorada e a coluna de resolução será igual a Força do Ataque (FA) da magia. Na ficha do personagem já está anotada a Força do Ataque de cada uma de suas magias.

Como já dito, o rolamento do dado é feito de forma similar ao ataque com armas. Ou seja, lança-se o d20 e obtém-se um resultado ligado a uma cor. A cor indicará o % do dano a ser dado. Na descrição da magia para o efeito escolhido há a indicação do dano máximo que ele pode dar. Deve-se então, de acordo com a cor, calcular o % de dano e a este se soma o valor do atributo **Aura**.

Exemplo: *uma mago de Estágio 9 com Aura 3 lança a magia Raio Elétrico 2. Ele tem nível 4 nesta magia. A sua Força do Ataque será 4+3 = 7. Logo sua coluna de resolução é 7. Ao jogar o dado ele obtém a cor laranja que representa 50% de dano. Como o Raio Elétrico 2 faz 20 de dano máximo ele causou 13 (10 + 3) de dano no oponente.*

Todo dano dado segue as mesmas regras que as armas. Em suma, primeiro atingem a EH do oponente; depois de a EH estar esgotada, atinge a EF. A regra de crítico também se aplica aos ataques mágicos indiretos, mas o crítico é resolvido na tabela de crítico específica para magia.

Se a magia puder atingir mais de uma criatura por vez, é feito um rolamento de ataque diferente para cada oponente. Neste caso se o 1º ataque for uma falha crítica deve-se rolar o efeito da Falha Crítica e os demais ataquem não ocorrem. Não ocorrendo a falha no primeiro oponente, a partir do segundo oponente, caso ocorra uma falha, essa é considerada apenas como "não acertou" o oponente. (Cor Branca na tabela de resolução)

Normalmente a **Força de Ataque** é igual ao Nível que o personagem possui na magia somado ao atributo Aura, mas como este nível na magia pode ser inferior ao Estágio que o personagem possui, é possível se gastar mais pontos de Karma para que a Força do Ataque seja maior, aumentando assim a efetividade da magia.

Exemplo: *o mesmo mago do exemplo anterior resolve gastar 5 pontos de Karma para o mesmo Raio Elétrico 2, logo a sua Força de Ataque será igual ao Karma gasto somado a Aura que será 5+3 = 8. Se ele decidir gastar 9 pontos de Karma a Força de Ataque passará para 9+3=12. O gasto adicional de Karma além do nível que ele possui na magia aumentará as chances de a magia ter sucesso já que sua Coluna de Resolução será maior.*

⚠ Não é permitido gastar mais pontos de Karma do que o número do Estágio de seu personagem.

Ataques mágicos diretos e a Resistência à Magia

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

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

Em um ataque mágico existem dois fatores: a Força do Ataque e a Força da Defesa. A **Força do Ataque** é igual a Nível que o personagem possui na magia somado ao atributo **Aura** e este já está anotado na ficha. Já a **Força da Defesa** é igual à **Resistência à Magia** indicada na ficha do personagem ou criatura.

Quando um personagem, criatura ou um objeto com Aura tenta resistir à magia, a tentativa é resolvida da seguinte forma:

- Pegue a tabela de resistência (vista abaixo ou no fim deste livro);
- Veja o número correspondente ao cruzamento da coluna da **Força do Ataque** com a linha da **Força da Defesa**;
- Deste cruzamento resultará um número entre 2 e 20;
- O defensor (aquele que estiver sendo atacado) deve jogar 1D20.
- Caso o resultado seja maior ou igual ao número do cruzamento, a magia não surte efeito, pois a vítima teve sucesso em sua resistência (ou seja, ela resistiu aos efeitos da magia). Se, porém, o resultado for menor que o número indicado, a magia teve efeito sobre a vítima, de acordo com a descrição do efeito.

Tabela de Teste de Resistência

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

Algumas magias desta categoria afetam mais de um indivíduo. Neste caso, cada um destes indivíduos deve tentar resistir aos efeitos da magia separadamente.

Similar ao que foi dito no tópico anterior, normalmente a **Força de Ataque** é igual ao Nível que o personagem possui na magia somado ao atributo Aura, mas como este nível na magia pode ser inferior ao Estágio que o personagem possui, é possível se gastar mais pontos de Karma para que a Força do Ataque seja maior, aumentando assim a efetividade da magia.

Exemplo: *uma maga de Estágio 10 com Aura 2 lança a magia Transformação 2. Ela tem nível 5 nesta magia, então sua Força do Ataque será 5+2 = 7. Para este efeito 2 da magia bastaria gastar 2 pontos de Karma, mas ele decide gastar 6 pontos, logo a sua Força de Ataque será igual ao Karma gasto somado a Aura que será 6+2 = 8. Se ele decidir gastar 9 pontos de Karma a Força de Ataque passará para 9+2=11. O gasto adicional de Karma além do nível que ele possui na magia aumentou as chances dela ter sucesso.*

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

Recuperando o Karma

Gastar o Karma é algo rápido, tanto que às vezes um místico se vê magicamente exaurido (Karma igual a zero) antes que um combate termine. Recuperá-lo, no entanto, é um processo demorado e em alguns casos, muito doloroso.

O corpo da maioria dos seres inteligentes não é capaz de absorver o tremendo esforço que ocorre quando a energia mágica é recuperada. A consequência disso é que tentar recuperar o Karma sem proteção certamente mataria o ser antes que ele recuperasse 1 ponto sequer de Karma. Por isso, foram criados

vários processos de recuperação de Karma que protegem o evocador de grande parte da tensão que incorre sobre ele. Descreveremos aqui apenas os dois processos mais eficientes: o uso do Focus e o Ritual de Recuperação.

O Focus

O mais eficiente dos processos de recuperação de Karma é o uso do Focus. O Focus é um objeto que possui uma forte ligação mística com o seu proprietário, permitindo que o mesmo recupere a sua Força Mágica através de si, ficando as tensões prejudiciais retidas no Focus. Ele age, então, como um filtro, impedindo que as tensões nocivas atinjam o seu dono, mas deixando passar a energia mágica (o Karma).

O Focus tem formas específicas para cada classe mística. Eles podem ser diferentes até mesmo entre membros de uma mesma classe. Exemplos típicos são: um livro para um Mago, o símbolo do Deus para o Sacerdote, a presa de um animal para o Rastreador e um instrumento musical para o Bardo. O item, no entanto, tem de se relacionar com a profissão.

A princípio, todo místico tem o seu Focus; todos os personagens começam com o Focus apropriado às suas profissões. Certos itens mágicos funcionam como Focus especiais, mas estes são raros e ambicionados. Objetos lendários que aumentam o poder mágico de seus proprietários (não espere conseguir um logo).

Cada místico pode ter apenas um Focus de cada vez, que é ligado ao seu proprietário através de um ritual que demora 5 horas e custa cerca de 2 moedas de prata.

Mesmo usando tal item é preciso dormir ou descansar para se recuperar a Força Mágica. Caso o método escolhido seja o sono, a recuperação se faz da seguinte maneira: Se o descanso for de uma noite bem dormida e sem interrupções abruptas, o Karma será recuperado em 100%. Caso o descanso seja interrompido abruptamente ou caso a noite não seja tranquila a recuperação será de apenas 50%, como por exemplo: *sob pressão de uma batalha iminente, no meio de um local desconhecido e sob perigo de ataque de algo ou alguém*. Caso o descanso seja inferior a 4 horas de sono, nada é recuperado. Valores fracionários resultantes deste cálculo são arredondados para cima.

O simples descanso também permite a reposição da Força Mágica, embora isto se faça de forma muito mais lenta. Enquanto estiver descansando, o místico ganha 1 ponto de Karma a cada 4 horas descansadas.

Em ambos os casos o processo deve ser ininterrupto, pois cada interrupção faz tudo retornar ao começo (não adianta descansar 3 horas, ser interrompido, e depois descansar mais uma hora).

O Ritual de Recuperação

Os processos de recuperação citados no item anterior presumem que o místico esteja próximo de seu Focus (20m de distância, no máximo). Caso não seja este o caso, a forma mais eficiente de se recuperar o Karma gasto (sem morrer no processo) é um ritual longo e doloroso no qual o místico força o seu corpo a entrar em sintonia com o mana. O ritual, que protege o místico do pior da tensão incorrida na recuperação do Karma, dura 12 horas, ao fim das quais 2 pontos de Karma são recuperados. O ritual, porém, não protege o místico completamente, e ao seu final ele recebe 4 pontos de dano na sua EF. O ritual deve ser ininterrupto como todos os demais métodos de recuperação.

5.3 Outros Fatores

Muitas coisas em magia podem criar dúvidas. Nestes casos a opinião do Mestre é decisiva. Outras vezes, porém, aparecem casos que não constam nas regras. Por mais completo que seja um jogo, sempre falta algo. Por isso, certamente ficarão casos especiais pendentes (de qualquer forma, a palavra do Mestre é final).

A seguir mostraremos quatro situações pouco comuns na magia:

Interrupção de Evocação

Para que os efeitos de uma magia se concretizem, é necessário que a sua evocação não seja interrompida. Se, por qualquer motivo, a evocação for interrompida, os pontos de Karma são perdidos e a evocação não pode recomeçar do ponto onde parou. Em termos mais simples, todo o esforço foi em vão.

A interrupção deve ser um efeito físico impossível de se ignorar (terremoto, sacudir-se o evocador, ataque etc.). No caso de um ataque contra o evocador, este deve atingir a EF, ou conseguir 100% de dano na EH. Magias instantâneas não podem ser interrompidas (afinal, elas são instantâneas). A técnica de combate Concentração, pode ser usada para impedir essa interrupção. Veja os detalhes dessa técnica no **Capítulo IV**.

Concentração

Algumas magias dizem, em suas descrições, que o evocador deve se concentrar para que ela funcione e/ou para que ela continue funcionando.

Quando um místico está se concentrando, ele não pode evocar outras magias ou atacar fisicamente, podendo apenas se movimentar (andando). Se for atingido no corpo (na EF ou com 100% de dano na EH) a concentração é quebrada.

Note também que um personagem que está se concentrando em uma magia está muito distraído, não podendo conversar direito ou usar as suas Habilidades.

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

Evocação de Magias Discretas

Uma vez que uma magia de evocação discreta for lançada, se a vítima passar no teste de Resistência à Magia, a mesma magia não poderá ser lançada discretamente na mesma vítima novamente, sem que tenha decorrido, ao menos, um dia da evocação da primeira vez. Caso o místico tente, a magia será evocada normalmente, mas a vítima saberá que está tentando ser enfeitiçada, ou seja, a magia perde o componente discreto.

Uma observação, no entanto, é que isso só se aplica à mesma magia e, portanto, o místico poderá utilizar normalmente outra magia discreto. Note que magias de ataque que causem dano nunca podem ser evocadas discretamente e qualquer magia que produza efeitos visuais claros também não pode ser discretamente lançada.

Exemplo: *um Bardo evoca discretamente a magia Amizade para influenciar uma pessoa, mas a pessoa passa na sua Resistência à Magia. Caso ele tente evocar Amizade de novo, a discrição da magia será perdida, a não ser que ele espere ao menos um dia. No entanto, caso ele resolva evocar a magia Empatia, que é outra magia discreta, a pessoa não perceberá que o Bardo está tentando enfeitiçá-la. Obviamente a pessoa deverá fazer sua Resistência à Magia.*

Evocação Conjunta

Nas descrições de algumas magias está escrito que é possível fazer uma evocação conjunta com outras magias. Ou seja, duas ou mais magias podem ser evocadas ao mesmo tempo, com o efeito somado.

O caso mais comum é o das ilusões onde o evocador cria uma ilusão junto com outros encantos, obtendo assim um alto grau de perfeição, quase indistinguível da realidade.

A evocação conjunta é de uso opcional, mas se o evocador decidir usá-la, as seguintes regras devem ser seguidas: o Karma de todos os efeitos evocados é gasto ao mesmo tempo e o tempo da evocação é igual ao da magia mais demorada. Todos os efeitos chegam ao mesmo tempo e cada duração é vista individualmente.

⚠ Somente magias que admitam em suas descrições a possibilidade de evocação conjunta é que podem ser, obviamente, evocadas em conjunto.

Aura e Objetos

Como já foi dito, todo ser possui uma Aura que o envolve. Esta Aura representa a capacidade mágica do indivíduo. Em alguns ela é bem desenvolvida; em outros, é muito fraca.

Porém, não importando quão forte ou fraca, a Aura sempre permeia os objetos em contato com o seu corpo. Tudo aquilo que você segura, veste ou toca passa instantaneamente a ser envolvido pela Aura, até a um metro de distância.

Observa-se também que o contato contínuo acaba por impregnar os objetos com a Aura do seu dono. Sendo assim, um objeto usado constantemente por dois ou três meses passa a reter a Aura do seu possuidor, mesmo que separado dele. Esta Aura desaparece com o tempo, ou seja, após uma semana sem contato com o dono ela some.

Todo objeto com Aura tem direito a fazer resistência às magias lançadas contra ele (quando for o caso, é claro). A Força de Defesa na Resistência à Magia é igual à do possuidor do item.

Uso de Armaduras, Elmos e Escudos ao evocar uma magia

O uso de armaduras, elmos e escudos podem impedir que alguém evoque uma magia, mas isto depende de cada uma das profissões:

- Magos: ao usarem quaisquer armaduras, elmos ou escudos ficam impedidos de evocar quaisquer magias;
- Bardos: podem usar armaduras de couro, mas não podem usar elmos e escudos ao evocarem suas magias;
- Rastreadores: são limitados ao uso de armaduras de cota de malha parcial, e não podem usar elmos e escudos. Armaduras mais pesadas impedem de evocar suas magias;
- Sacerdotes: não tem limitação no uso de armaduras, elmos e escudos, mas ao entrarem em uma ordem fazem votos que incluem restrições de quais equipamentos de combate podem ser usados.

5.4 Listas de Magia

Neste Livro de Regras não estão relacionadas as magias que cada místico pode aprender e fazer. Para isto deve-se consultar **Livro de Magias**, e lá você poderá encontrar as "Listas de Magias" de cada uma das seguintes profissões e especializações.

Profissão	Especialização
Bardos	Confrarias
Mago	Colégios
Rastreadores	Trilhas
Sacerdotes	Ordens

Além das listas das magias no Livro de Magia também contém todas as descrições de cada uma das magias acessíveis as profissões e especializações descritas acima.

5.5 Adquirindo as Habilidades Mágicas (Criação 4a Parte)

☛ Se você estiver usando uma da fichas prontas que estão **no Livro dos Arquétipos**, então pule todo este tópico e vá direto para o capítulo VI – Equipamentos.

Se você chegou aqui é porque já se decidiu a fazer um personagem ao seu gosto, então novamente lembramos a você que há duas opções:

3) Fazer o personagem usando a nossa Ficha Automatizada em Excel.
4) Fazer o personagem usando a nossa Ficha Manual

⚠ Recomendamos fortemente que você use a Ficha Automatizada em Excel, pois o Excel irá calcular toda a ficha, bastando que no final você imprima ou copie para o papel.

📽 Se você estiver lendo este livro em PDF, clique no QRCode ao lado e você poderá baixar estas duas fichas, bem como também poderá assistir vídeos tutoriais demonstrando como se faz para **Adquirir Habilidades de Mágicas** tanto para a ficha Manual como para a Automatizada. Se você estiver lendo a versão impressa, basta escanar o QRCode.

Caso você esteja criando um personagem ou subindo o Estágio de um antigo (arquétipo ou não) da forma manual, leia com atenção estas instruções a seguir.

Calculando o Karma

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

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

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

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

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

Adquirir Novas Magias e/ou Aumentando o Nível

O método de adquirir novas magias e/ou aumentar o nível das já possuídas é semelhante ao visto em Habilidades. Você recebe um número de pontos todo Estágio, os quais são gastos para "comprar" os níveis no encanto que lhe interessa. Porém, aqui se iniciam as diferenças.

O número de pontos para compra de magias que se ganha em cada estágio é igual ao **dobro do valor do Atributo** responsável pela compra de magias somado em **7**. A este valor some os seus pontos acumulados de magia (se você tiver acumulado algum na última vez que passou de Estágio) para saber o seu total. Este é a quantidade de pontos para adquirir novas magias.

Profissão	Pontos para Adquiri Magias	Karma
Sacerdote	2 x Carisma +7	(Valor do atributo Aura +1) * (Estágio atual + 1)
Mago	2 x Intelecto +7	
Rastreador	2 x Percepção +7	
Bardo	2 x Carisma +7	

Veja na tabela acima qual é o atributo usado de acordo com a profissão.

Exemplo: *um Rastreador cujo atributo Percepção é 3, ganha 13 pontos por Estágio (2 x 3 + 7)*.

O método de compra de magias é igual ao de Habilidades, com uma diferença: você só pode comprar as magias da lista básica da sua profissão. Caso você já tenha conseguido entrar para algum Colégio, Trilha, Confraria ou Ordem, você pode também comprar magias na lista da organização a que pertence. Não se esqueça que as magias possuem custos diferentes. Como em Habilidades, você poderá acumular os pontos de magia que sobrarem.

☞Após escolher as novas magias, ou aumentar o nível de alguma já existente, é necessário escrever elas na ficha com seus respectivos Níveis. Em seguida você deve somar o Nível com o atributo Aura e preencher o campo FA (Força do Ataque) com o resultado desta soma.

⚠ Não é permitido que uma magia tenha seu **Nível** maior que o **Estágio** do personagem.

No **Livro de Magias** estão listadas todas as magias existentes e disponíveis para os personagens, incluindo as descrições detalhadas de cada uma das profissões místicas. É obvio que as magias dos colégios, trilhas, confrarias e das ordens só podem ser compradas por quem tiver conseguido entrar nelas.

Magias Básicas e Especializações

Cada uma das 4 profissões místicas possui sua ênfase própria no uso da magia. Assim sendo, as magias de que cada profissão dispõe são em geral bastante diferentes entre si. Existem, no entanto, pontos em comum nessas ênfases, que se refletem em magias que podem ser aprendidas por profissões diferentes.

Existem listas básicas de magia para cada uma destas profissões, totalmente diferentes e independentes (uma profissão não pode usar a lista das outras). Além da lista básica há as magias de cada uma das especializações:

Ordens: Estas instituições ensinam segredos trancados a sete chaves pelos mestres da religião. No caso dos personagens dos jogadores, a eles é ensinada uma técnica de se aproximar ainda mais de sua fonte de poder. Na Ordem vivem não só aqueles que usam magia, mas também teólogos, Guerreiros dedicados ao Deus, historiadores e sábios em geral. Um personagem nunca começa pertencendo a uma Ordem, pois este é um privilégio recebido quando se é famoso. O momento em que você muda de Estágio é a sua grande chance de entrar em uma Ordem.

Colégios: São instituições criadas por Magos poderosos que descobriram formas especializadas de se manipular o mana. Estes conhecimentos levaram as magias de enorme potência (mais poderosas que as das listas básicas).

Para proteger seus segredos estes Magos criaram estas instituições, chamadas de Colégios, nas quais indivíduos selecionados recebem instrução em técnicas secretas. Uma cadeia hierárquica rígida e lealdade ao Colégio fizeram com que eles sobrevivessem até hoje, muitas vezes escondidos de tudo e de todos. Os principais Colégios são o Colégio Elemental, Colégio das Ilusões, Colégio Naturalista, Colégio do Conhecimento e o Colégio Necromântico.

Existem diversas instituições para cada um destes ramos de magia, algumas maiores, outras menores, quase sempre competindo umas com as outras. Assim, podem existir vários Colégios Necromânticos completamente independentes, cada um sediado em um lugar, por exemplo.

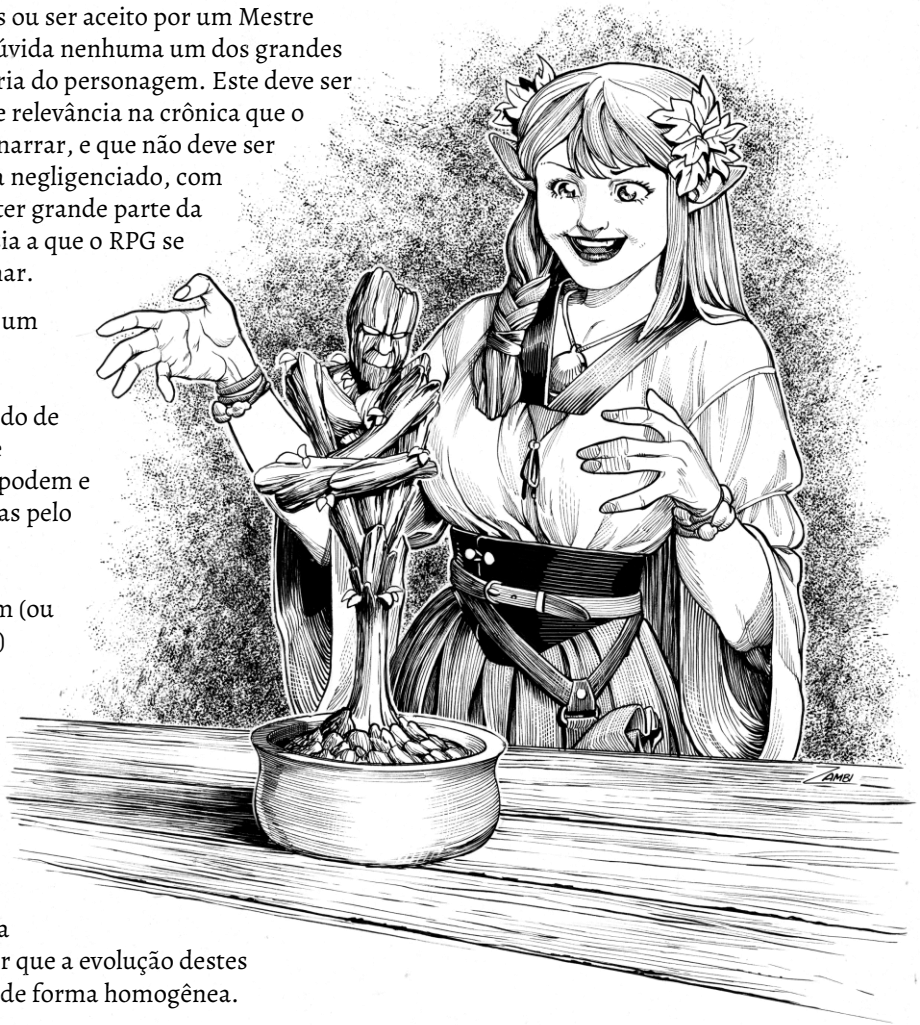
As técnicas de um colégio de magia são completamente opostas umas às dos outros, por isso, só se pode fazer parte de um tipo de Colégio.

Confrarias: as Confrarias não chegam a ser instituições, mas sim uma associação na qual os Bardos se reúnem para trocar experiência, conhecimento, além de proporcionar uma troca de cultura.

Trilhas: Os Rastreadores não formam associações, mas sim assumem o papel de Mentor transmitindo o conhecimento na mais tradicional forma oral de mestre para pupilo.

Entrando para uma Ordem, Colégio, Confraria ou Trilha

A admissão em uma Ordem Sacerdotal, Colégio de Magia, Confraria de Bardos ou ser aceito por um Mestre Rastreador é sem dúvida nenhuma um dos grandes momentos da história do personagem. Este deve ser um ponto de grande relevância na crônica que o Mestre se propõe a narrar, e que não deve ser em hipótese alguma negligenciado, com pena de comprometer grande parte da diversão e da fantasia a que o RPG se dispõe a proporcionar.



Da identificação de um possível membro, à admissão às suas fileiras, há um mundo de histórias, ganchos e oportunidades que podem e devem ser exploradas pelo Mestre por meio de aventuras que forçosamente devem (ou ao menos deveriam) ser jogadas. Recomenda-se ainda que se façam algumas sessões individuais para tratar separadamente da admissão de cada personagem, até por que a evolução destes dificilmente ocorre de forma homogênea.

Em termos de jogo cada personagem ao alcançar o 5º estágio adquire automaticamente o direito de adentrar a uma Ordem ou Colégio, porém a admissão do personagem antes do mesmo pode acontecer, até mesmo como uma forma de premiação devido a uma ótima atuação em termos de interpretação. Deve-se manter em mente que uma Ordem, Colégio, Confraria ou Trilha só buscará membros que se afinem com a sua filosofia e que demonstrem potencial para agregar algo à mesma, assim sendo pessoas ordinárias não chamarão a atenção nem tão cedo, e talvez nem tão tarde. Mas de qualquer forma a admissão a uma Ordem ou Colégio antes do 5º estágio bem como as condições e pré-requisitos para a mesma, se devem única e exclusivamente à vontade do Mestre, que possui então 4 estágios para fazer com que o personagem interaja com a sua futura Ordem, Colégio, Confraria ou Trilha.

Ritual de Conformidade

O espírito que se abre para uma nova vertente jamais retrocede ao seu estado natural.

- Azurius Lefar, Arquimago Elementalista

Este ritual consiste em envergar e selar a aura, para que o místico possa usar os encantos de sua profissão. Quanto mais profundo o elo energético criado mais difícil de ser desfeito. Este importante ritual é o que difere os que têm aptidões místicas, dos que podem usá-las.

Todo místico já nasce fadado a ter sua alma impregnada por algum tipo de energia. Qual caminho escolherá, depende apenas do próprio místico, e a sua afinidade com a energia que escolheu para reger seu espírito por toda a sua existência. Esta decisão é pessoal e intransferível. **Este ritual não pode de forma alguma ser imposto ao místico, nem por meios mágicos.**

Cada tipo de energia possui uma sintonia diferente com o ambiente, e é exatamente por isso que um Mago não pode adicionalmente ser um Bardo, Sacerdote ou Rastreador. Isto vale também para as outras profissões místicas. O mesmo se aplica para as Especializações, assim sendo um **Mago Elemental** não pode ser adicionalmente um **Ilusionista**. Mesmo tendo ambos a mesma opção como escolha básica (Mago), existe uma tênue separação entre as duas energias.

A forma com que a aura do místico interage com o ambiente é única, intransferível e inadaptável.

Anotando as Magias na Ficha como se Fossem Armas

☛Anotar as magias na seção reservadas para as armas apesar de ser algo **facultativo** é uma opção muito útil para o jogador que deseja saber o seu dano de forma prática, rápida e segura. Para isso vamos usar a parte de **Combate** de sua ficha.

Exemplo: *um Mago que possui Aura 3, Nível 4 na magia Raio Elétrico, e o jogador pretende anotar os efeitos 1, 2 e 4 do encanto.*

Arma	Alcan.	L	M	P	100	75	50	25
Raio Elétrico 1	5m	7	7	7	19	15	11	7
Raio Elétrico 2	15m	7	7	7	23	18	13	8
Raio Elétrico 4	30m	7	7	7	31	24	17	10

No exemplo acima:

- **Arma**: Nome da Magia e Nível Utilizado.
- **Alcance**: Distância máxima que a magia alcança no nível usado.
- **L/M/P:** Nestes campos você anota o nível que possuir na magia somado com a Aura (4+3). Note que é o mesmo independente da defesa.
- **Dano (%)**: Porcentagem + Aura. Para cada efeito:
    - Raio Elétrico 1 = 16+3 / 12+3 / 8+3 / 4+3
    - Raio Elétrico 2 = 20+3 / 15+3 / 10+3 / 5+3
    - Raio Elétrico 4 = 28+3 / 21+3 / 14+3 / 7+3

❦ Para quem está usando a ficha automatizada em **Excel**, e se você estiver lendo este livro em PDF, clique no QRCode ao lado e você poderá assistir a um vídeo tutorial demonstrando como se faz para **Anotanr as Magias na Ficha como se Fossem Armas** na ficha Excel. Se você estiver lendo a versão impressa, basta escanar o QRCode.

Pertences & Afins

6 Pertences & Afins

O último fator de grande importância para a caracterização dos personagens são os seus pertences. Dizem que a riqueza é por si mesma, um grande poder. Em Tagmar, isto é particularmente correto, pois muitas vezes a sua vida ou a sua capacidade dependerão do equipamento possuído. As únicas limitações de um personagem para adquirir qualquer item deste capítulo é o dinheiro e a disponibilidade do item no local onde se encontra o personagem.

6.1 Sistema Monetário de Tagmar

Em Tagmar, todo o dinheiro circulante é em moedas, que são de 3 tipos: Moedas de Cobre, Prata e Ouro. As dimensões das moedas são de aproximadamente de 2 a 3,5 cm de diâmetro por 1,5 a 3 mm de espessura. A principal moeda em circulação é a de Prata, seguida pela de Cobre. Usaremos a sigla "m.o" para moedas de Ouro, “m.p” para as de Prata e “m.c.” para as de Cobre. Para efeito de conversão, use a fórmula abaixo:

Uma Moeda de Ouro = 10 Moedas de Prata = 100 Moedas de Cobre

6.2 Posses Iniciais

☛ Por questões de praticidade, as posses iniciais precisaram ser definidas lá no tópico **Posses Iniciais** do capítulo IV já que para definir os atributos de combate é necessário saber quais equipamentos o personagem está usando. Se você está criando um personagem, você pode fazer o que está lá definido capítulo IV, ou então você pode fazer as suas compras de equipamentos de forma manual, conforme visto a seguir.

Para fazer a compra manual, o jogador deve abdicar de todos os itens lá da lista básica de itens, **com exceção da arma**, e em troca receberá 20 M.P. Com este dinheiro ele deverá fazer a sua própria compra de equipamentos. Os preços dos Equipamentos podem ser vistos nos tópicos a seguir.

6.3 Lista de Itens

Armas, Armaduras e Afins

A lista a seguir mostra todas as armas e armaduras existentes em Tagmar. O jogador iniciante (nunca jogou uma aventura) poderá comprar qualquer item da lista, se tiver dinheiro, sem nenhuma restrição. Caso o jogador não seja iniciante, este poderá ter algumas restrições, conforme determinação do Mestre.

O jogador não iniciante que deseje comprar algo deverá estar na “História do Jogo” em um local de comércio (geralmente uma cidade). Os Itens caros ou raros (armaduras de cota de malha ou couraças, e algumas armas) normalmente são encontrados em grandes centros comerciais. O jogador, ao fazer uma compra, deverá diminuir da sua ficha o dinheiro gasto.

Armaduras, Elmos e Escudos	Preço
Couro leve	2 m.p.
Couro rígido	10 m.p.
Cota de malha parcial	20 m.p.
Cota de malha completa	60 m.p.
Couraça parcial	15 m.o.
Couraça completa	20 m.o.
Cota de malha para montaria	80 m.p.
Cota de malha completa para montaria (elmo incluso)	15 m.o.
Escudo pequeno	2 m.p.
Escudo grande	15 m.p.
Escudo de torre	30 m.p.
Elmo aberto	2 m.p.
Elmo fechado	5 m.p.

Armas	Preço
Arco composto	20 m.p.
Arco de guerra	25 m.p.
Arco Longo Élfico	12 m.o. (*)
Arco simples	10 m.p.
Arpão	60 m.p.
Axa de armas	50 m.p.
Besta	16 m.o. (*)
Besta Pesada	32 m.o. (*)
Boleadeira	4 m.p.
Bumerangue	20 m.c.
Bumerangue de Corte	12 m.p.
Cajado	5 m.c.
Cimitarra	50 m.p.
Clava	15 m.c.
Espada	40 m.p.
Espada de mão e meia	60 m.p.
Faca	2 m.p.
Flecha (10 unidades)	10 m.c.
Funda	12 m.c.
Gládio	12 m.p.
Lança de cavalaria	60 m.p.
Lança de guarda	17 m.p.
Lança de justa	35 m.p.
Lança leve	8 m.p.
Lança pesada	15 m.p.
Maça	15 m.p.
Maça de armas	30 m.p.
Machadinha	6 m.p.
Machado	10 m.p.
Machado crescente	22 m.p.
Machado de batalha	12 m.p.
Machado de guerra	35 m.p.
Malho	12 m.p.
Mangual	30 m.p.
Mangual leve	25 m.p.
Manopla	2 m.p.
Marreta de guerra	30 m.p.
Martelo de guerra	11 m.p.
Montante	80 m.p.
Porrete	3 m.c.
Projetil de metal/funda	2 m.c.
Projetil de pedra/funda	-
Punhal	5 m.p.
Rapieira	60 m.p.
Rede	80 m.p.
Sabre Élfico	28 m.o (*)
Tridente	8 m.p.

⚠ Bestas e Armas élficas são armas raras na região dos reinos e por isto o personagem não poderá comprar em qualquer lugar. O mestre define onde os personagens podem adquiri-las. Em *Âmiem* e *Lar* as armas élficas podem ser encontradas mais facilmente e por isto custam 1/4 do preço. Em *Acordo* e *Blur* as bestas podem ser encontradas mais facilmente e por isto também custam 1/4 do preço.

Os reinos e povoados élficos e anões são normalmente xenófobos e nunca vendem estas armas para uma raça diferente, e, mesmo para um semelhante existe uma certa dificuldade de comprar sendo um estrangeiro."

Animais

A tabela a seguir mostra todos os animais normalmente encontrados à venda. Animais místicos (Unicórnios, Pégasos, Grifos, etc.) nunca serão encontrados a venda.

Animais treinados custam mais caro e são mais difíceis de serem achados. Cavalos de Guerra já estão treinados para o combate.

Animais	Preço
Águia domesticada	50 m.p.
Boi	10 m.p.
Búfalo	20 m.p.
Burro	2 m.p.
Canários	1 m.p.
Cabra/Bode	5 m.p.
Cão comum	-
Cão de raça (Alão)	10 m.p.
Cavalo Comum	50 m.p.
Cavalo de Carga	75 m.p.
Cavalo de Guerra Leve	20 m.o.
Cavalo de Guerra Pesado	40 m.o.
Cavalo treinado	10 m.o.
Coelho	10 m.c.
Corvo ou Pombo Treinado	2 m.p.
Galinha	3 m.c
Ganso/Pato	1 m.p.
Gato de Raça	1 m.p.
Gavião domesticado	30 m.p.
Lebre	15 m.c.
Mula	10 m.p.
Ovelha/Carneiro	20 m.p.
Pônei	40 m.p.
Pônei de guerra leve	75 m.p.
Porco	10 m.p.
Vaca	30 m.p.

Transportes

A aquisição de equenos transportes como Carroças, Canoas, Bigas etc., são fáceis de serem adquiridos. Transportes maiores, como Barcos, Carruagens, Veleiros, Galeras etc., são mais difíceis de se encontrar à venda, ou apenas são comprados por encomenda.

Transportes	Capacidade	Preço
Barcaça escravista	45 pessoas + carga	400 m.o.
Barco a remo	2 pessoas	10 m.o.
Barco grande a remo	4 pessoas + carga	20 m.o.
Canoa	1 pessoa + carga	10 m.p.
Canoa de troncos	1 pessoa	5 m.p.
Canoa longa	2 pessoas + carga	50 m.p.
Caravela	60 pessoas + carga	500 m.o.
Carro de boi	2 pessoas + carga 2 TON	20 m.p.
Carroça	4 pessoas + carga 1,5 TON	40 m.p.
Carruagem (p/2 cavalos)	6 pessoas	20 m.o.
Carruagem pesada (p/4 cavalos)	6 pessoas + carga 3 TON	40 m.o.
Charrete rápida (p/2 cavalos)	2 pessoas	10 m.o.
Galera pequena	15 pessoas + carga	100 m.o.
Trenó p/ 10 cachorros	1 pessoa + carga	10 m.p.
Veleiro pequeno	8 pessoas + carga	50 m.o.

Residências

A compra de residências é geralmente um negócio complicado, pois envolve diversos fatores. Grande parte das residências são construídas sob permissão, no terreno de outra pessoa. Assim, o senhor da terra pode não autorizar o negócio. Geralmente, quem possui um pedaço de terra não quer vender por preço nenhum, e os locais onde a terra não tem dono (terra de ninguém) são zonas perigosas. Assim, se o personagem estiver pretendendo adquirir uma residência, ele terá que arrendar um terreno ou se arriscar em terra sem dono, e ainda "bancar" a construção (quanto mais longe de centros comerciais, mais caro será a construção). Normalmente, só se consegue terras em locais civilizados mediante doação do nobre que tem autoridade sobre aquele local. Estas doações são feitas muito raramente e mesmo então, apenas para servidores de confiança como recompensa por numerosos serviços relevantes.

Residências	Preço
Barraca de Lona (1 pessoa)	5 m.p.
Casa confortável (5 cômodos)	50 m.o.
Casa de ofício (Galpão, com 1 cômodo extra)	25 m.o.
Casa grande (10+ cômodos)	100 m.o.
Casa simples (3 cômodos)	12 m.o.
Castelo Grande 1000m² x 10km²	100.000 m.o.
Castelo pequeno 500m² x 4km²	25.000 m.o.
Choupana (2 cômodos)	40 m.p.
Farol	1000 m.o.
Fortaleza	10.000 m.o.
Forte	2.000 m.o
Muralha (50 metros)	50 m.o.
Tenda (4 pessoas)	10 m.p.
Torreão	5.000 m.o.

⚠ Não se esqueça do tempo de construção.

Estalagens

Em geral são locais destinados a pernoite ou mediante aluguel por um período curto.

Estalagens	Preço
Aluguel de uma Casa Confortável	10 m.p.
Aluguel de uma Casa Simples4	5 m.p.
Hospedagem barata (individual)	3 m.c.
Hospedagem boa (banho e cama de casal)	1 m.p.
Hospedagem coletiva (10 pessoas)	1 m.c.
Hospedagem média (individual com banho)	5 m.c.
Hospedagem nobre (cama de casal, banho e serviçal)	5 m.p.

Refeições

A tabela a seguir mostra todos os alimentos normalmente encontrados à venda, não incluído os animais acima transcritos, que também podem ser consumidos, que conforme seu tamanho poderá alimentar mais de uma pessoa.

Refeições	Preço
Água fresca	1 m.c.
Banquete nobre para 5 pessoas c/ bebidas e comidas variadas	60 m.p.
Banquete para 5 pessoas c/ bebidas e comidas variadas	20 m.p.
Barril d'água (5 litros)	5 m.c.
Cesta de frutas	3 m.c.
Condimentos (sal, alho, coentro, temperos diversos e etc)	5 m.p.
Copo de vinho bom	1 m.p.
Copo de vinho comum	2 m.c.
Especiarias (azeite, vinagre, pimenta, alecrim, ervas finas e etc)	20 m.p.
Grãos (500 gramas)	6 m.c.
Hortaliças e legumes	2 m.c.
Insetos comestíveis preparados - fritos ou assados (150 gramas) – aranhas, escorpião, grilos, gafanhotos, larvas e etc.	1 m.c.
Odre de vinho bom (1 litro)	1 m.p.
Odre de vinho comum (1 litro)	1 m.p.
Ração para animais (saco médio de 20 kg) – 3 dias	2 m.c.
Ração Semanal (carne seca e queijo)	3 m.p.
Refeição barata (moídos de frango e porco sem tempero ou peixe, pão e fruta)	3 m.c.
Refeição boa (carne bovina temperada e grãos)	3 m.p.
Refeição cara (carne nobre bovina temperada, carnes exóticas, grãos e etc)	5 m.p.
Refeição Normal (carne de frango ou suína e etc. pouco temperada e grãos)	5 m.c.
Tonel de vinho comum (5 litros)	4 m.p.
Ração para animais (saco grande 40 kg de Feno) – uma semana para um cavalo	4 m.c.

Vestimentas

Vestimentas	Preço
Cachecol de lã	4 m.c.
Capa	3 m.c.
Capa Longa	6 m.c.
Casaco de lã	6 m.c.
Chapéu de Palha	2 m.c
Cinto	2 m.c.
Cinto multiuso	1 m.p.
Cobertor	8 m.c.
Manta de carneiro	1 m.p.
Manto com capuz	8 m.c.
Par de botas	5 m.c.
Par de botas de couro	1 m.p.
Par de botas para Cavalaria	5 m.p.
Par de botas para Infantaria	5 m.p.
Par de luvas	3 m.c.
Par de luvas de couro	5 m.c.
Par de luvas metálicas (manoplas)	2 m.p.
Par de sandálias	2 m.c.
Pele de animal selvagem	5 m.p.
Roupa comum	3 m.c.
Roupa de linho	12 m.c.
Roupa intima	1 m.c.
Roupa para inverno	2 m.p.
Roupa tingida	6 m.c.
Sobretudo	3 m.p.
Tecido bom (1 metro)	5 m.c.
Tecido nobre (1 metro)	5 m.p.
Traje nobre (pronto)	30 m.p.

Material Profissional

Assim como os artífices precisam de equipamentos específicos para realizar suas tarefas, os personagens que possuírem as Habilidades Carpintaria, Trabalho em Metal e Trabalhos Manuais também precisarão de equipamento para usarem as suas Habilidades.

Neste item estarão listados grupos de ferramentas, os quais conterão o material essencial para o uso das Habilidades mencionadas. A maioria destes grupos pode ser transportada sem maiores transtornos. Caso algum deles não seja transportável isto estará escrito em sua descrição.

Materiais Profissionais	Conteúdo	Preço
Estojo de cirurgia	Anestésico (Feito de Beladona) doses maiores poderiam ser letais, ópio, láudano. Seringa, agulhas, serrote, cateteres, colher de flecha, linha, faca, panos limpos, etc.	50 m.p.
Estojo de primeiros socorros	Bandagens, tala, pomadas cicatrizantes, agulha, fio, sal e etc.	10 m.p.
Estojo para arrombamento	Pé de cabra, martelo, haste de metal.	10 m.p.
Estojo para disfarces	Tinta facial, peruca, pó de arroz, acessórios e etc.	25 m.p.
Estojo para higiene pessoal	Sabonete, pano de rosto, pente, palito de dente, repelente, pinico e etc.	5 m.p.

Estojo para jogos	Dados, cartas, copos, peças e etc.	1 m.p.
Estojo para pesca	Anzol, linha, puçá, faca, tarrafa, rede, vara de pesca e etc.	12 m.p.
Estojo para trabalho em metal	Carvão mineral, fole, fôrmas diversas, jogo de torquês, malho, martelos e pedra de amolar.	50 m.p.
Estojo para trabalhos em madeira	Machadinha, serrote pequeno, cola, pregos, martelo, drena, plaina e etc.	30 m.p.
Estojo para trabalhos manuais	Agulha, barbante, cola, dedal, fios, linhas, martelinho, navalha, tachas e tesoura.	3 m.p.
Material completo para construção, agricultura ou mineração	Pá, balde, picareta, inchada, arado, peneira, vassoura, roldanas, cordas, gancho e etc.	80 m.p.
Material completo para escalada	100 metros de corda, ganchos, 10 pítons, e etc.	20 m.p.
Material completo para laboratório de venefício, herbalismo ou de alquimia.	Almofariz ou pilão; balança; colheres de tamanhos variados; facas de tamanhos diferentes; frascos de vidro, de tamanhos e formas diferentes; fogareiro a óleo; funis; lamparina; panelas de cobre e de barro; tigelas de madeira ou cerâmica; etc.	20 m.p.
Material completo para montaria	Cela, cabresto, ferradura, rédeas e etc.	12 m.p.
Material completo para trabalhos em metais	Bigorna, fornalha e estojo para trabalho em metais. Este conjunto não pode ser transportado.	10 m.o.
Material para Destravar Fechaduras	Gazuas, alicates, serra pequena, lima, pó de chumbo negro, grafite, etc	3 m.p

Instrumentos Musicais

A presente listagem abrange os instrumentos musicais conhecidos em Tagmar, sendo de grande procura, principalmente pelos bardos. Para que este consiga evocar um de seus encantos precisará de algum instrumento musical contido nesta listagem.

Fica a critério do mestre a exigência de determinado instrumento para um específico encanto evocado pelo bardo. Exemplo: com um apito não seria prudente permitir a evocação de uma magia Ancestral de bardo, sendo necessário um instrumento mais bem elaborado, com diversas notas musicais.

Instrumentos	Preço
Alaúde	30 m.p.
Apito	1 m.c.
Atabaque	6 m.c.
Balalaica	12 m.p.
Bandolim	20 m.p.
Banjo	10 m.p.
Berrante	1 m.p.
Chocalho	3 m.c.
Clarineta	3 m.p.
Flauta de madeira	12 m.c.
Flauta longa de metal	3 m.p.
Gaita	6 m.p.
Harpa	50 m.p.
Pandeirola	5 m.c.
Rabeca	8 m.p.
Sino	2 m.c.
Tambor	1 m.p.
Triângulo de metal	3 m.c.

Gemas e Pedras preciosas

Itens	Raridade	Preço (1g)
Âmbar, Quartzo, Obsidiana	Rotineiro	1 m.p.
Ametista, Topázio, Granada, Citrino	Fácil	5 m.p.
Perola, Opala, Agua Marinha	Médio	20 m.p.
Opala Preta, Perola Negra, Turmalina	Dificil	50 m.p.
Turmalina Bicolor, Safira, Esmeralda	Muito Dificil	20 m.o.
Rubi e Diamante	Absurdo	50 m.o.
Diamante Vermelho	Impossível	500 m.o.

Miscelâneas

Entram nesta lista todos os itens de uso geral. Com exceção de alguns poucos, os itens mostrados na tabela a seguir são facilmente encontrados em qualquer lugar.

Itens	Preço
Água abençoada (250 ml) Causa 1 de dano na EF ou 4 na EH, reduz em 1 a RM "não acumula". Funciona contra	5 m.c.
Alforje	3 m.p.
Alforje grande p/ montaria	12 m.p.
Algemas	1 m.p.
Algibeira (500 g)	1 m.p.
Aljava	5 m.p.
Ampulheta	8 m.p.
Artesanato	3 m.c.
Bacia para banho	5 m.c.
Bainha para punhais e espadas	12 m.c.
Balança	12 m.p.
Baú c/ hastes de metal	2 m.p.
Baú de madeira (até 10 kg)	5 m.p.
Baú de madeira grande (até 20 kg)	10 m.p.
Barras de Ferro Bruto	10 m.p.
Bengalas e raquete para neve (par)	5 m.p.
Bijuterias e penduricalhos (unidade)	2 m.c.
Cachimbo	3 m.c.
Cadeado grande	3 m.p.
Cadeado médio	1 m.p.
Cadeado pequeno	8 m.c.
Cama de palha	1 m.p.
Caneca de madeira	2 m.c.
Cantil (1 litro)	6 m.c.
Canudo de respiração para mergulho	12 m.c.
Cola natural	1 m.p.
Coleira de couro	8 m.c.
Coleira de metal	2 m.p.
Componentes místicos	10 m.p.
Corda (20 metros)	1 m.p.
Corda trançada (50 metros)	8 m.p.
Corrente de metal (5 metros)	3 m.p.
Corrente de metal grossa (5 metros)	5 m.p.
Escada de madeira de 10 metros	2 m.p.

Escada de madeira de 5 metros	1 m.p.
Espelho de cobre	1 m.p.
Espelho de prata	10 m.p.
Estopa	1 m.c.
Fechadura complexa	5 m.p.
Fechadura normal	1 m.p.
Fechadura simples	5 m.c.
Feno (10 kg)	1 m.c.
Ferradura para neve	8 m.p.
Flores	2 m.c.
Frasco de cerâmica	5 m.c.
Frasco de coco	3 m.c.
Frasco de metal	8 m.p.
Frasco de vidro	5 m.p.
Fumo (300 g)	3 m.c.
Funil	6 m.c.
Gaiola para pássaros	3 m.c.
Gancho	4 m.p.
Gancho de três pontas	10 m.p.
Giz de cera (10 unidades)	5 m.c.
Incensos (10 unidades)	3 m.c.
Lamparina a óleo (100 ml, 4 horas, ilumina 3 m² lugar fechado)	12 m.c.
Lamparina a vela (1 h, 3 m² lugar fechado)	5 m.c.
Lanterna a óleo (1 L = 48 horas)	5 m.p.
Lanterna direcional	8 m.p.
Leque	5 m.c.
Leque ornamentado	8 m.p.
Maca	6 m.p.
Mochila de Aventureiro (50 kg)	12 m.p.
Mochila de Couro (10 kg)	12 m.c.
Mochila de pano fivelada (5kg)	10 m.c.
Mochila grande (20 kg)	5 m.p.
Mochila para provisões (5 kg)	6 m.c.
Navalha	1 m.p.
Odre 1 L	6 m.c.
Óleo de lanterna (500 ml, dura 24 h)	1 m.p.
Papiro (unidade)	3 m.c.
Pederneiras	5 m.c.
Pena e tinta	5 m.p.
Pergaminho (unidade)	8 m.p.
Pítons para alpinismo (10 unidades)	5 m.p.
Porta mapas	3 m.c.
Rédeas para cães puxadores de Trenó	3 m.p.
Remos	2 m.p.
Repelente vegetal	2 m.p.
Saco de dormir	12 m.c.
Saco grande (5 kg)	5 m.c.
Saco pequeno (1,5 kg)	2 m.c.
Sementes para plantio (diversos)	1 m.p.

Símbolo sagrado de ferro	1 m.p.
Símbolo sagrado de madeira	2 m.c.
Símbolo sagrado de ouro	80 m.p.
Símbolo sagrado de prata	8 m.p.
Tábuas de Madeira comum	6 m.c.
Tábuas de Madeira maciça	12 m.c.
Tábuas de pedra	8 m.p
Tábuas de pedra nobre	30 m.p.
Tochas (10 uni. Dura 1 hora)	2 m.p.
Travesseiro de penas de ganso	8 m.p.
Utensílios de cozinha	12 m.p.
Utensílios de limpeza	8 m.p.
Vela (10 uni.)	1 m.p.
Velas coloridas para ritual (10 uni.)	3 m.p.

6.4 Peso Carregado

Não é incomum um Mestre surpreender os jogadores colocando cargas demasiadamente pesadas em seus personagens. Os jogadores querem sempre estar preparados para quaisquer eventos durante uma aventura. O Mestre deve ficar atento para evitar absurdos do tipo: um Guerreiro carregando 4 espadas, 2 escudos, 6 lanças, um arco, além de sua armadura de cota de malha completa e mochila com tochas, ferramentas, rações etc.

No início da aventura, verifique o que cada personagem está carregando e repita esta verificação regularmente. Aplique imediatamente qualquer penalidade por excesso de carga. Assim, logo os jogadores respeitarão estas regras. Este item se dedica a indicar o quanto um personagem estará limitado em seu movimento e habilidades conforme o peso que ele esteja carregando.

O método procura ser o mais simples e rápido possível, no entanto, colocar certo realismo em termos de quanto alguém pode carregar. Este casamento entre realismo e rapidez é extremamente importante para o bom andamento da aventura.

Com o uso deste método, será obtida uma faixa de carga para o personagem. Esta será: pouco, medianamente, muito, ou totalmente carregado. Tal faixa vai influenciar na **Velocidade do personagem (veja a regra de movimentação)** e no uso de **algumas habilidades (veja as descrições das habilidades)**.

A análise será feita por partes. São 5 faixas de peso carregado:

- Pouco carregado;
- Medianamente carregado;
- Muito carregado;
- Totalmente carregado;
- Impossível - o personagem pode até conseguir erguer, mas não consegue carregar (andar com o peso).

Cada tipo básico de armadura confere um peso carregado inicial.

- Armadura Leve - Pouco carregado
- Armadura Média - Medianamente carregado
- Armadura Pesada - Muito carregado

O mestre deve olhar para o equipamento carregado do personagem e determinar um aumento (ou não) de faixa. Armas normalmente pesam pouco e não mudam a faixa, mas se o usuário estiver com armas pesadas, escudo grande e elmo o mestre deve subir uma faixa. Caso ele esteja carregando outras coisas pesadas o mestre deve então subir mais uma faixa. Personagens com força 4 podem reduzir 1 nível a faixa do peso carregado. Com Força 5 ou mais a redução é de 2 níveis.

Exemplo: *Um grupo é formado por um ladino, um rastreador e um guerreiro. O ladino tem Força 1 e está usando uma armadura de couro, uma espada e um pequeno escudo. Com base nisto o ladino está Pouco Carregado. O Rastreador tem Força 3 e usa uma cota de malha parcial, um escudo e uma espada de mão e meia. Ele então está Medianamente Carregado. Já o Guerreiro possui Força 4 e está usando uma armadura pesada, logo ele estaria Muito Carregado, mas ele está carregando também uma arma pesada e um escudo pesado e isto aumenta em 1 nível a faixa de carga, então ele estaria Totalmente Carregado. Mas como o guerreiro possui Força 4, ele desce uma faixa e passa estar Muito Carregado.*

Opcionalmente os Mestres mais exigentes podem usar o peso dos equipamentos (não contando a armadura) para determinar o aumento para além da faixa básica dada pela armadura. A Cada 15 kg extras (além da armadura) deve-se mudar uma faixa. A cada ponto de força a pessoa pode carregar 15 kg extra sem mudar de faixa. Personagens com Força -1 não podem usar armaduras pesadas e o aumento da faixa é a cada 10 kg. Os personagens com Força -2 não podem usar armaduras médias ou pesadas e o aumento da faixa é a cada 5 kg.

Exemplo: *O mesmo Ladino do exemplo anterior está na faixa de Pouco Carregado, mas decide carregar um baú de 45 kg. Como ele tem Força 1 ele poderia carregar apenas 15 Kg sem penalidades, e pelos 30 Kg extras, ele então pula duas faixas para cima, ficando Muito Carregado.*

6.5 O Comércio em Tagmar

O comércio em Tagmar é feito basicamente de duas formas: em centros comerciais (cidades) e através de mercadores ambulantes.

O comércio nas cidades é normalmente mais variado e com um preço mais equilibrado, devido à concorrência. Só nos grandes centros (grandes cidades e portos) é que se encontram itens raros e caros, bem como mão-de-obra especializada (artesãos, armeiros, mestres-de-obras, navegadores etc.).

Os mercadores ambulantes são a única forma de comércio nos locais distantes dos grandes centros, pois nas pequenas cidades e vilarejos pouco comércio há. O jogador deverá lembrar-se que uma boa barganha pode ser obtida, caso o personagem tenha a Habilidade Barganha.

6.6 Variação de Preços - A Lei da Oferta e Procura

Comprar uma refeição em uma estalagem na cidade é algo normalmente fácil e barato. Comprar a mesma refeição no mesmo local após três meses de cerco passa a ser uma aventura por um produto caríssimo. Do mesmo modo, contratar um navegador para viajar para um local conhecido é mais fácil e barato do que contratá-lo para explorar terras desconhecidas.

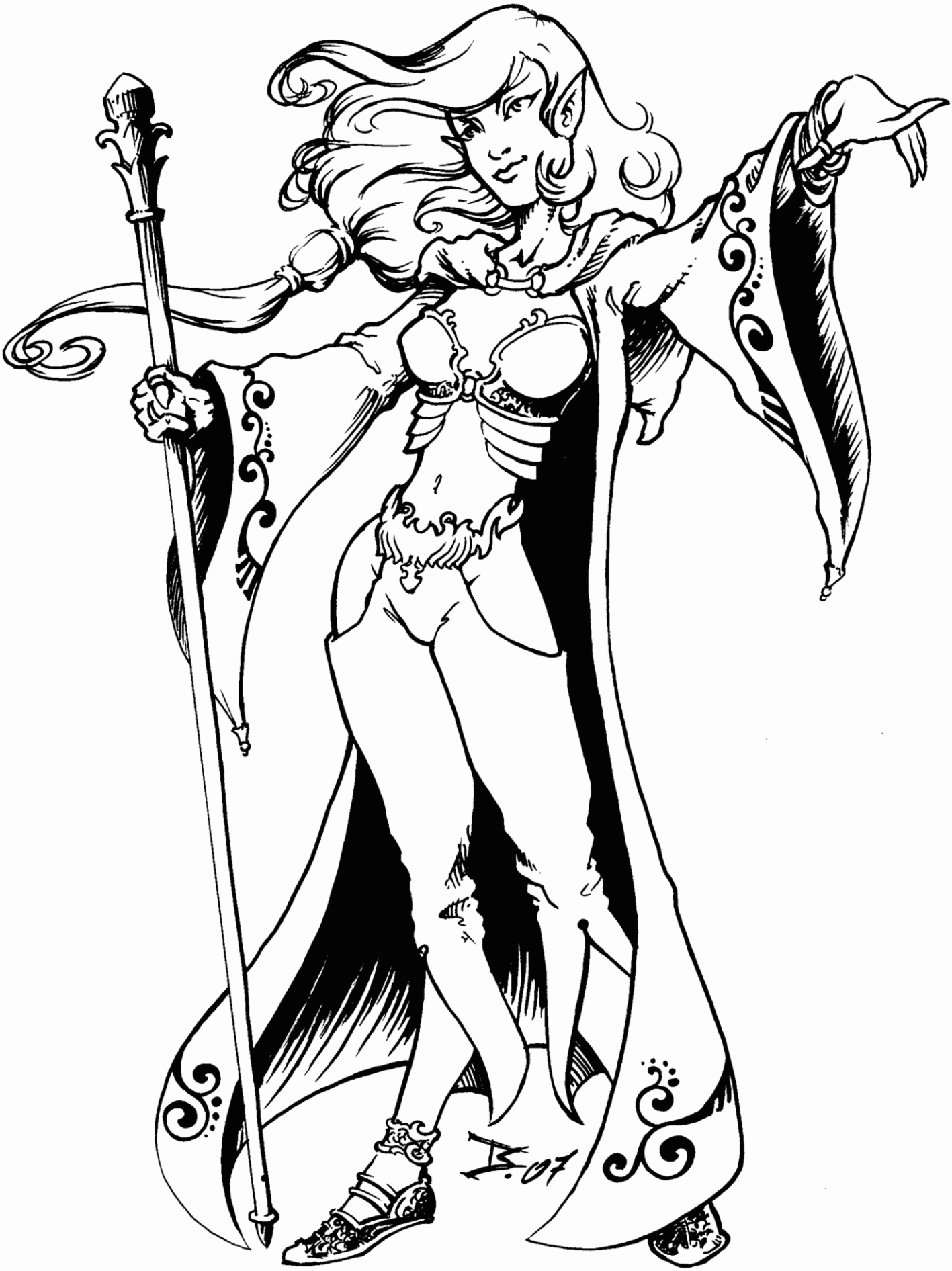
O moral disto tudo é que a Lei da Oferta e da Procura determina o preço de qualquer produto. Devendo sempre ser levada em consideração. O Mestre do Jogo deverá determinar qual das situações abaixo se aplica ao momento:

Normal: é a situação comum; não há secas, guerras, epidemias etc. que aumentem os preços dos produtos. Os preços dados neste capítulo são usados normalmente;

Difícil: existem dificuldades para se obter o produto; uma guerra entre países vizinhos, situação anormal, mas não necessariamente perigosa (viajar para regiões desconhecidas) etc. O Mestre do Jogo pode exigir que um personagem tente rolar um Comércio Difícil para obter o produto (alternativamente, o Mestre pode exigir que o jogador interprete a busca feita pelo personagem). Mesmo que o produto seja encontrado, ele custará o dobro do preço listado. Obviamente, isto se aplica apenas a produtos que sejam afetados pela crise. Um produto oriundo dos países que estão em guerra é um bom exemplo;

Absurda: a situação é terrível. Isto se aplica a procura de produtos em meio a uma guerra, cerco ou outra situação obviamente muito perigosa, como viajar por uma região cheia de monstros. Pouquíssimas pessoas terão o produto procurado e mesmo essas pessoas não desejarão vender estes produtos. Um Comércio Absurdo (ou a interpretação da situação) é necessário somente para encontrar o produto. Mesmo então, o Mestre pode exigir que uma Persuasão Difícil seja rolada para convencer quem possui o produto a vendê-lo, por fim, o produto custará o quíntuplo do preço listado na tabela.

Evolução



7 Evolução

A aventura terminou e os jogadores devem ser recompensados. Tal "premiação" assume duas facetas: a mais importante é a dos pontos de experiência, que permitem ao jogador evoluir seu personagem, tomando-o mais poderoso e hábil.

Muitos jogadores iniciantes se perguntam o que é aquele espaço na ficha do personagem onde diz "Experiência". A experiência não é somente um número que indica quanto falta para seu personagem passar para o próximo estágio, ela simboliza a soma de todo o aprendizado pelo qual o personagem passou durante suas aventuras. A experiência se divide em dois valores: a experiência atual e a experiência para o próximo estágio.

Atual: É a quantidade de experiência acumulada até o momento pelo personagem.

Próximo estágio: É o valor de experiência que o personagem precisa ter antes de atingir o próximo estágio. Esse número aumenta a cada estágio alcançado. Para maiores informações, consulte a tabela do tópico **7.2 - Calculando o Estágio do Personagem**.

7.1 Como Distribuir Experiência

Para entendermos como distribuir a experiência, vamos falar brevemente sobre o que seria uma cena. Em Tagmar, uma cena é um conjunto de eventos delimitados pelo Mestre em que se alcança algum objetivo da história narrada. Uma cena pode ser um combate somente, uma interpretação dos jogadores ou até mesmo uma combinação de ambos. Isso dependerá da duração desses eventos, e fica completamente a critério do Mestre. Normalmente um combate de duração média ou uma interpretação mais demorada já podem ser consideradas uma cena cada.

Exemplo: *Fábio é o Mestre na mesa onde João, Junior e Márcio jogam. Para a sessão de jogo de hoje, Fábio imaginou duas cenas, uma onde o grupo rapidamente investiga um assassinato, terminando em um combate com o assassino, e outra cena na sequência onde o grupo procura pistas sobre o grupo ao qual tal assassino pertence. Ao completar o combate, os personagens de João, Junior e Márcio receberão experiência de acordo com sua participação na cena. Caso decidam jogar mais naquele dia e consigam descobrir pistas sobre o grupo de assassinos, receberão mais experiência. Caso contrário, a experiência da segunda cena fica para a próxima sessão de jogo!*

Valores de Experiência

A cada cena narrada, seja um combate ou simplesmente um momento de interpretação, os jogadores presentes recebem experiência de acordo com sua participação. O Mestre avalia o que cada personagem fez na cena e soma o total de experiência adquirida.

- Aqueles que participaram da cena interpretando os personagens ou não atrapalhando: +2 pontos de experiência.
- Aqueles que tiveram alguma solução criativa para a cena: +1 ponto de experiência.
- Aqueles que interpretaram muito bem seu personagem: +1 ponto de experiência.
- Os exemplos acima são uma base, caso o Mestre seja inexperiente. Ele pode também colocar condições extras para distribuir experiência a seu critério.

Outros exemplos mais específicos poderiam ser:

- Aqueles que decidiram enfrentar os guardas que tentavam abusar de uma jovem na ruela escura da cidade: +1 ponto de experiência.
- Aqueles que decidiram procurar armadilhas na sala principal do templo: +1 ponto de experiência.
- Aqueles que conseguiram convencer os guardas a auxiliar o grupo no combate: +1 ponto de experiência.

Vamos Ver um Exemplo na Prática?

Exemplo: *O combate que o Mestre Fábio planejou acabou, e com ele a cena que consistia na investigação do paradeiro do assassino e no combate em si. Os personagens de João, Junior e Márcio derrotaram o assassino. Fábio vai distribuir a experiência.*

O personagem de João, o anão Guerreiro Adrik, por ser muito irritado, não aceitou a provocação sobre sua altura e esmurrou um bardo que cantava na praça da cidade (interpretação muito boa do personagem, +1 ponto de experiência); participou do combate (+2 pontos de experiência); tomou a decisão de trancar a porta do cômodo onde estavam, impedindo que mais assassinos entrassem (solução criativa, +1 ponto de experiência). Adrik recebe, portanto, +4 pontos de experiência dessa cena.

Já o personagem de Junior, o Ladino El Gato, participou do combate (+2 pontos de experiência); durante o combate, decidiu se esconder nas sombras para conseguir achar uma saída alternativa daquele local, já que Adrik trancou a porta por onde assassinos tentavam entrar (solução criativa, +1 ponto de experiência); e, enquanto o grupo fugia, decidiu roubar uma bolsa de moedas do comerciante que passava na multidão (interpretação muito boa do personagem, +1 ponto de experiência). El Gato recebe +4 pontos de experiência.

O personagem de Márcio, o pequenino Sacerdote Mantis, descobriu a localização da guilda de assassinos (solução criativa, +1 ponto de experiência); e participou do combate (+2 pontos de experiência). Mantis recebe +3 pontos de experiência.

Negar Experiência: uma Atitude a Ser Evitada

Vamos falar um pouco sobre não dar experiência? Para alguns, essa é uma postura válida no caso de um jogador que não participa. Porém, ela deve ser evitada. Normalmente, sistemas de RPG aconselham que, se o jogador não interpretar o personagem em uma cena ou se recusar a participar de um combate sem justificativa alguma, a experiência não deve ser concedida. Bom, vamos ser sinceros, esse é um jogo para integrar todos na mesa, e essa atitude pode ocasionar em brigas no grupo. Ao invés disso, o grupo ou o Mestre devem conversar com o jogador e tentar entender o que está acontecendo, achando um meio termo no qual todos ficarão satisfeitos com os resultados. Lembre-se, RPG é um jogo para interação social, e cada sessão deve ser prazerosa para todos.

Finalizando: A distribuição da experiência é subjetiva, seguindo os objetivos e eventos delimitados pelo Mestre. O aconselhável é sempre adotar o valor mínimo de 2 pontos de experiência por cena a cada personagem do jogador que esteja na sessão do jogo.

Avanço Sem Experiência

Aqui, deixamos uma regra opcional para o Mestre que prefere não controlar a quantidade de experiência do grupo. Essa regra consiste no Mestre aumentar o estágio dos personagens dos jogadores quando o grupo alcançar algum ponto importante na campanha. O ponto de aumento de estágio fica a cargo do Mestre e de como ele planejou o desenvolvimento da história.

Exemplo: *Fábio é o Mestre em um grupo onde Junior, João e Márcio jogam. Na campanha de Fábio, o grupo deve descobrir o motivo das pessoas de uma cidade passarem por surtos de raiva. Na sessão de hoje, os personagens finalmente descobriram que a nascente do rio foi usada para propagar uma poção de ira altamente concentrada. Após o grupo dormir, Fábio avisa aos jogadores que os personagens agora estão no estágio 2.*

7.2 Calculando o Estágio do Personagem

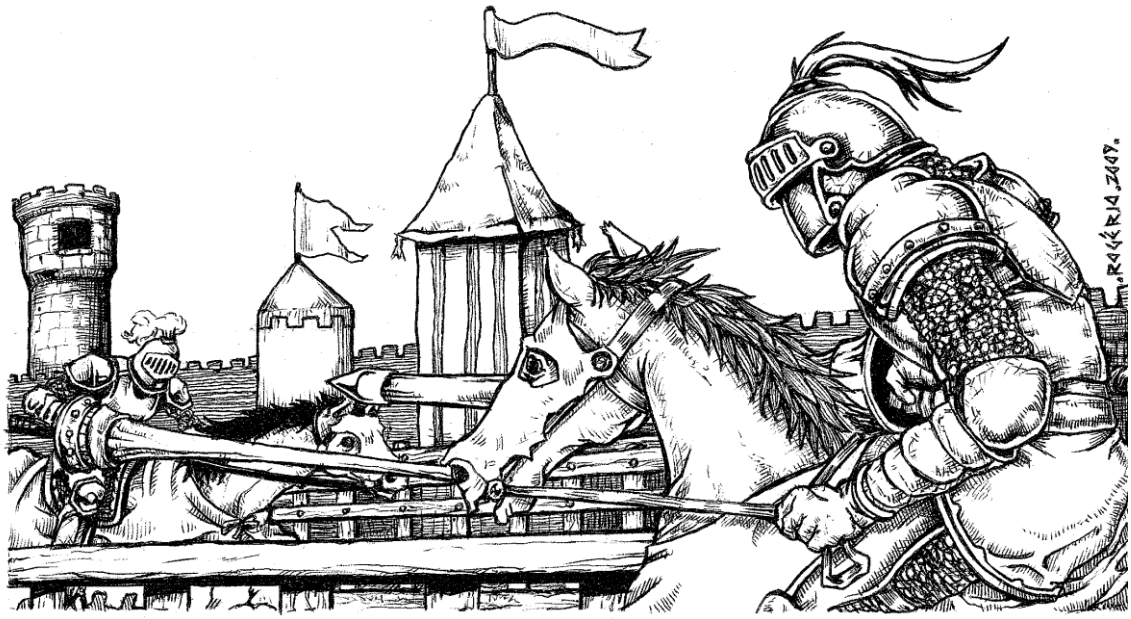
Todos os personagens iniciam no primeiro estágio e, conforme ganhem experiência (participando das cenas), aumentam pouco a pouco este marcador de poder.

Sempre que um personagem passa de estágio, há uma mudança significativa em seu poder: aumenta sua Energia Heroica, suas Habilidades melhoram, aprimora sua capacidade com armas, novos encantos podem ser aprendidos, etc.

Estas melhorias são chamadas de "evolução dos personagens" e serão vistas em detalhes nos tópicos a seguir.

Ao final de cada aventura, some todos os pontos de experiência ganhos à sua quantidade de pontos anterior, passando este a ser o seu novo total. Agora, veja na tabela a seguir qual o estágio correspondente a este número de pontos. Se você passou de estágio, vá para o próximo item.

Estágio	De	Até	Estágio	De	Até
1	0	10	21	586	645
2	11	20	22	646	705
3	21	30	23	706	765
4	31	45	24	766	825
5	46	60	25	826	895
6	61	75	26	896	965
7	76	95	27	966	1035
8	96	115	28	1036	1105
9	116	135	29	1106	1185
10	136	165	30	1186	1265
11	166	195	31	1266	1345
12	196	225	32	1346	1425
13	226	265	33	1426	1515
14	266	305	34	1516	1605
15	306	345	35	1606	1695
16	346	385	36	1696	1785
17	386	435	37	1786	1885
18	436	485	38	1886	1985
19	486	535	39	1986	2085
20	536	585	40	2086	2185



7.3 Especialização da Profissão

A admissão em uma Academia, Colégio, Confraria, Guilda, Ordem ou mesmo a obtenção de um mestre para ensinar uma das Trilhas é, sem dúvida nenhuma, um dos grandes momentos da história do personagem.

⚠ A permissão para acesso a uma especialização é concedida pelo Mestre durante o desenrolar das aventuras. Não há uma regra engessada para o acesso à especialização, mas é recomendável que os personagens dos jogadores recebam este benefício por volta do estágio 5. Apesar disso, é importante o jogador planejar seu personagem visando sua especialização deste o estágio 1. Isso ocorre porque cada especialização possui, muitas vezes, um foco específico que exige uma dedicação maior em determinados Atributos ou Habilidades a fim de melhorar seu potencial.

Abaixo, relacionamos as profissões e suas especializações e o que concedem para quem entrar.

Profissões	Especialização	Exclusividades Concedidas
Guerreiro	Academia dos Arqueiros	Técnicas de Combate exclusivas para cada Academia
	Academia dos Cavaleiros	
	Academia dos Gladiadores	
	Academia de Infantaria	
Mago	Colégio Alquímico	Lista de magias exclusiva para cada Colégio
	Colégio do Conhecimento	
	Colégio Elemental	
	Colégio das Ilusões	
	Colégio Naturalista	
	Colégio Necromântico	
Bardo	Confraria dos Arautos	Lista de magias exclusiva para cada Confraria
	Confraria dos Artistas	
	Confraria dos Eruditos	
Ladino	Guilda dos Assassinos	Técnicas de Combate exclusivas para cada Guilda e se aperfeiçoam em algumas Habilidades
	Guilda dos Ladrões	
	Guilda dos Piratas	
Sacerdote	13 Ordens, uma para cada deus, com exceção dos Sacerdotes de Liris e Quiris, que entram para a Ordem de Sevides	Lista de magias exclusiva para cada Ordem
Rastreador	Trilha dos Caçadores	Lista de magias exclusiva para cada Trilha
	Trilha dos Exploradores	
	Trilha dos Guardiões	

⚠ Para cada profissão, há várias especializações disponíveis e o jogador deve escolher apenas uma das especializações que esteja disponível para sua profissão. Após entrar em uma especialização, não é possível sair dela e entrar em outra.

⚠ Os Sacerdotes não possuem uma livre escolha, pois devem sempre entrar para a Ordem de seu deus, com exceção dos Sacerdotes de Liris e Quiris, que entram para Ordem de Sevides.

☛ Nos tópicos a seguir, temos um bom detalhamento das especializações de cada profissão, mas para os personagens **Sacerdotes** e **Magos** temos 2 livros que descrevem bem mais detalhadamente suas especializações:

- **Livro das Ordens Sacerdotais** — Detalha com profundidade cada uma das 13 Ordens.
- **Livros dos Colégios** — Detalha com profundidade os 6 Colégios de Magia.

❦ Se você estiver lendo este livro em PDF, clique no QRCode ao lado para acessar a página de download do site do Tagmar onde podem ser baixados estes 2 livros. Se você estiver lendo a versão impressa, basta escanar o QRCode.

Guerreiros – Academias de Combate

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

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

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

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

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

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

Academia dos Cavaleiros — Esta Academia treina o Guerreiro para combates com montarias ensinando-lhe Técnicas de Combate montado. A divisão dos Cavaleiros é a mais nobre dentre todas as outras de um exército. Os Cavaleiros são normalmente os que agem com estratégia e flanqueiam os inimigos no campo de batalha, podendo surpreender, combater e escapar de forma muito rápida, de acordo com as necessidades do momento. Uma vez nomeado, o Cavaleiro deverá jurar fidelidade a seus companheiros e lealdade ao rei, devendo ser honrado e usar suas Técnicas com sabedoria e responsabilidade.

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

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

Academia dos Gladiadores — Esta Academia especializa os Guerreiros em combates brutais que acontecem nas arenas de batalha, mas não é incomum que estes lutadores se tornem caçadores de criminosos ou mercenários em busca de aventuras.

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

O Guerreiro que se especializa nesta Academia será classificado como "Guerreiros Gladiadores" e deve saber manejar o maior número de armas de todos os tipos possíveis, já que a maioria das suas Técnicas é bem variada. As sedes desta Academia estão normalmente nos estádios onde acontecem as lutas ou em acampamentos em áreas selvagens, e são encontradas com mais frequência nos reinos do sul.

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

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

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

Magos — Colégios

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

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

Cada Colégio dá aos seus membros o direito de adicionar um título de sua especialização.

☞ Os detalhes de cada Colégio podem ser vistos no **Livro dos Colégios**.

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

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

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

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

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

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

Colégio Elemental — Os Magos Elementais extraem seu poder das forças elementais — fogo, água, ar e terra — que os titãs deixaram no mundo físico. Através da manipulação dessas forças primitivas é que surgem suas magias.

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

Colégio das Ilusões — Os Magos Ilusionistas se aproveitam do mana e das energias que sobraram da criação empreendida pelos deuses, ou seja, usam os restos de energia divina. Como este método não consegue criar matéria verdadeira, o que é criado acaba sendo uma ilusão.

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

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

Colégio Naturalista — Os Magos Naturalistas manipulam a abundante energia emanada pelos fenômenos naturais existentes no mundo e, graças a isso, têm grande capacidade de manipular a natureza conforme sua vontade, sendo capazes de feitos temíveis.

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

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

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

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

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

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

Bardos — Confrarias

Os Bardos podem ser de três Confrarias e cada uma delas reflete a relação que o Bardo tem com a Habilidade Arte, que é sua fonte de poder e seu principal objeto de estudo.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Mas não é só ele o beneficiado: as pessoas se encantam, se divertem e se sentem felizes com suas apresentações. Os Artistas são peças fundamentais na vida das pessoas, especialmente as mais pobres, cujas vidas não oferecerem muitas oportunidades de diversão. Por esses motivos, eles são muito bem recebidos em praticamente todos os lugares por onde passam, tornando-se ótimos companheiros de aventuras. Enquanto outras pessoas, como os outros Bardos, conseguem simplesmente entreter o público, dando-lhes diversão, os Artistas conseguem ir além, envolvendo os sentimentos e marcando a vida das pessoas.

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

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

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

Um Erudito geralmente está quase sempre viajando, procurando conhecer novos lugares, novas pessoas, novas línguas e culturas. A Arte é um instrumento que permite a interação social, minimizando

diferenças, tornando as pessoas mais próximas umas das outras, inclusive o próprio Bardo, e permitindo que ele consiga obter informações da forma mais natural possível.

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

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

O contato com a Arte do Erudito permite que se estabeleça um ambiente harmonioso entre as pessoas, fazendo com que ele consiga se inserir mais entre as pessoas ao reviver as lendas e histórias dos povos de Tagmar.

Ladinos — Guildas

Qual Ladino nunca sonhou em entrar para uma Guilda? Qual Ladino não sabe que a vida pode ser mais segura, ou menos perigosa, com uma boa organização lhe dando cobertura?

Ao entrar para uma Guilda, os Ladinos obtêm acesso a mais algumas Técnicas de Combate. Além disso, eles se especializam em algumas Habilidades, tornando-se mais eficazes nelas (veja os detalhes no tópico **Habilidades Especializadas dos Ladrões, Assassinos e Piratas** do capítulo III).

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

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

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

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

Assassinos são especialistas no uso e manufatura de venenos e estão sempre atentos, seja para não escaparem da lei ou para descobrir qualquer detalhe que facilite seu trabalho.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sacerdotes — Ordens

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

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

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

Cada Ordem possui novos segredos que dão ao Sacerdote o acesso a uma lista com diversas magias, a maioria das quais exclusivas para os membros daquela instituição. Isto acarreta uma especialização, pois é normalmente mais vantajoso aprender os encantos das Ordens, uma vez que eles têm um custo menor que os da lista básica.

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

☞ Os detalhes de cada Ordem podem ser vistos no **Livro das Ordens Sacerdotais**.

Rastreadores — Trilhas

Rastreadores são pessoas curiosas e comumente saem em busca de novos conhecimentos. Ao contrário dos Magos e Sacerdotes, que se organizam em organizações bem estruturadas, os Rastreadores se especializam em Trilhas, que são ramos de conhecimento passados por outro Rastreador mais experiente, numa tradição oral de mestre e pupilo. Logo, para entrar numa Trilha de conhecimentos, é necessário que se encontre um mestre disposto a transmitir os ensinamentos.

Trilha dos Caçadores — Também conhecidos como guias ou batedores, é o tipo padrão de Rastreador encontrado nas cidades mais civilizadas. São muito procurados por conhecerem como ninguém os segredos das florestas, sabendo como evitar seus perigos. Estes Rastreadores são em sua maioria humanos.

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

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

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

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

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

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

7.4 Passando de Estágio

Ao passar de estágio, o jogador deve calcular e escrever na ficha o que se segue.

Atributos

- Escrever o novo estágio na sua ficha.
- Se o personagem entrou para uma Academia, Gilda, Ordem, Colégio, Confraria ou Trilha, deve-se anotar na ficha a especializações do personagem.
- Verificar se seu personagem recebeu Pontos para aumentar os Atributos. Isto ocorre a cada 2 estágios depois do estágio 1, ou seja, nos estágios 3, 5, 7, 9, ... (veja os detalhes mais abaixo, no item **Pontos Para Aumentar os Atributos**).
- Aumentar sua Energia Heroica (veja os detalhes mais abaixo. no item **Energia Heroica**).
- Calcular sua nova Resistência Física = Estágio + Atributo Físico.
- Calcular sua nova Resistência à Magia = Estágio + Atributo Aura.

Habilidades

1. Receber seus pontos de Habilidades (tabela abaixo).
2. Adquirir suas Habilidades ou aumentar o nível das existentes. Os custos estão descritos no capítulo III.
3. Guardar os pontos que sobraram na sua ficha.
4. Determinar os seus novos Totais nas Habilidades. Basta somar o total da habilidade ao atributo associado.
5. Se o personagem entrou para um Gilda, deve escolher as Habilidades Aperfeiçoadas, conforme descrito no capítulo III.

Profissão	Pontos de Habilidades	Grupos Penalizados	Habilidades Aprimoradas
Bardo	16	Nenhum	Arte
Guerreiro	14	Influência	Aplicar Esforço
Ladino	22	Nenhum	Ações Furtivas
Mago	12	Manobra	Misticismo
Rastreador	14	Profissional	Seguir Trilhas
Sacerdote	12	Subterfúgio	Religião

Combate

1. Receber seus pontos de combate e os pontos de Técnicas de Combate (veja a tabela abaixo).
2. Adquirir seus Grupos de Armas ou aumentar o nível dos existentes. Os custos estão descritos no capítulo IV.
3. Atualizar sua tabela de armas de acordo com as Grupo de Armas compradas ou que tiveram o seu nível aumentado.
4. Calcular o dano das armas recém-adquiridas.
5. Adquirir suas Técnicas de Combate ou aumentar o nível das existentes. Os custos estão descritos no capítulo IV.

Profissão	Pontos para Grupos de Armas	Pontos para Técnicas de Combate
Bardo	3	6
Guerreiro	10	12
Ladino	7	12
Mago	1	3
Rastreador	5	9
Sacerdote	5	9

Magia

1. Verificar o seu novo número de pontos de Karma, no caso de seu personagem pertencer a uma profissão mística, que é igual a: (Valor do atributo Aura +1) x (Estágio atual + 1).
2. Ver o número de pontos que seu personagem recebeu para melhorar suas magias ou adquirir novas, que é igual a: (Atributo Correlacionado x 2) + 7.
3. O Atributo Correlacionado pode ser visto na tabela ao lado.
4. Comprar novas magias, ou melhorar as que já possui. Consulte, no capítulo IV, as tabelas específicas para a sua profissão.

Profissão	Atributo Correlacionado
Sacerdote	Carisma
Mago	Intelecto
Rastreador	Percepção
Bardo	Carisma

Energia Heroica

Para o personagem que estiver passando de estágio, é muito importante descobrir a sua nova Energia Heroica (EH). Proceda da seguinte forma: jogue 1d10 e verifique qual a sua EH na tabela a seguir na coluna de sua profissão. Some o valor do atributo Físico ao número resultante e a sua EH atual. Esta é a sua nova Energia Heroica

Como uma regra complementar e opcional, o Mestre pode conceder um bônus para os personagens que demonstraram bravura em combate ou um redutor para os personagens covardes. Este bônus/penalidade será contado em separado e são chamados de Pontos de Heroísmo ou de Pontos de Covardia. Aconselha-se o uso do bônus/penalidade de heroísmo levando em conta como o personagem se comportou de uma forma geral nos combates. Não se esqueça que eles influenciam no cálculo da nova Energia Heroica e recomenda-se aos Mestres manterem anotações a respeito da participação dos personagens em combate. Se o Mestre autorizar o uso desta regra, os Pontos de Heroísmo/Covardia passam a ser obrigatórios na aplicação da passagem de Estágio e não podem ser acumulados para o próximo Estágio. O que não for gasto será perdido.

1d10	Guerreiro	Ladino	Sacerdote	Mago	Rastreador	Bardo
1-2	6	4	4	2	5	3
3-4-5	7	5	5	3	6	4
6-7-8	8	6	6	4	7	5
9-10	9	7	7	5	8	6

Bônus:

1 Ponto de Heroísmo Extra: Elimina-se a 1ª Linha do sorteio.

2 Pontos de Heroísmo Extras: Elimina-se a 1ª e 2ª linha do sorteio.

3 Pontos de Heroísmo Extras: Elimina-se a 1ª, 2ª e 3ª linha do sorteio.

Penalidades:

1 Ponto de Covardia Extra: Elimina-se a 4ª linha do sorteio.

2 Pontos de Covardia Extras: Elimina-se a 4ª e 3ª linha do sorteio.

3 Pontos de Covardia Extras: Elimina-se a 4ª, 3ª e 2ª linha do sorteio.

Pontos Para Aumentar os Atributos

Todo personagem ganha 1 ponto de Atributo a cada 2 estágios evoluídos, podendo estes pontos serem usados para aumentar seus Atributos principais (Força, Físico, Agilidade, Carisma, Aura, Intelecto e Percepção) da mesma maneira como se definem os atributos iniciais. Dessa forma, para aumentar um atributo 0 para 1, deve-se gastar 1 ponto de atributo; mas para aumentar um atributo 3 para 4, deve-se gastar 4 pontos. Os pontos de Atributo recebidos ao passar dos estágios podem ser gastos imediatamente ou acumulados em sua ficha para aumentar Atributos maiores.

As regras para o aumento dos Atributos são as seguintes:

- O personagem não poderá ultrapassar o limite racial ao aumentar seus Atributos;
- Um mesmo Atributo pode ser aumentado, no máximo, duas vezes;
- O personagem só pode aumentar Atributos que tenha usado frequentemente (a critério do Mestre), pois não faz sentido o Guerreiro que nunca usa a cabeça aumentar Intelecto ou o Mago que jamais usa Habilidades físicas aumentar Agilidade;
- É permitido amenizar ou mesmo anular Atributos negativos, desde que as outras regras sejam seguidas.

OBS: estas regras são válidas tanto para personagens construídos por pontos quanto para personagens criados através de sorteio de atributos.

7.5 Evolução dos Arquétipos e das Criaturas

Ao final de cada aventura, os heróis vividos pelos jogadores incluem mais uma lista de glórias ou tragédias à história de suas vidas.

Aos poucos, eles ganham experiência e vivência. Através das situações de perigo, armadilhas mortais, charadas fantásticas, magias arcanas e criaturas assustadoras (dentre outros fatores), os personagens deixam de ser iniciantes e passam a ser veteranos, chegando um dia, quem sabe, a mestres lendários em suas categorias (Guerreiros, Magos, Ladrões, etc.).

No jogo, essa evolução é levada em conta. Mas como evoluem os arquétipos e as criaturas? Nos itens a seguir veremos isto.

Evolução dos Arquétipos

Como você já deve ter lido, um dos objetivos do jogo é aumentar seu estágio. Ele representa sua capacidade, seu poder, e permite a entrada em aventuras mais perigosas, porém mais lucrativas. Enfim, a evolução do personagem é medida pelo seu Estágio.

A evolução é, de certa forma, um paradoxo, pois o arquétipo perde sua característica de padrão básico, já que você irá modificá-lo de acordo com suas escolhas e sua sorte ou azar. Ou seja, ele irá se personalizar.

Quando houver a passagem do primeiro para o segundo estágio, faça o seguinte: primeiro tire uma cópia de uma nova ficha do personagem, pois você passará a usá-la. Transcreva todas as características da folha do arquétipo para o local equivalente na ficha (características básicas, raça, EH, etc.). O nível de todas as Habilidades que o arquétipo possui é 1 (as escritas na ficha do arquétipo). No combate, o nível nos Grupos de Armas que ele aprendeu (escritos na parte de combate da ficha do arquétipo) também é 1, assim como o nível das magias, que ele conhece.

Evolução das Criaturas

Uma queixa bastante comum entre jogadores que gostam muito de ter personagens com companheiros animais é que eles não evoluem, sendo eventualmente deixados para trás conforme o personagem vai ganhando poder. Esta queixa se aplica principalmente àqueles que se ligam a animais através de magias, como, por exemplo, com o encantamento Elo Animal.

O Mestre pode aplicar a regra a seguir, caso ache que o personagem tem um verdadeiro afeto ao seu animal. Algumas perguntas que o Mestre pode fazer para ter certeza disto são:

- O personagem manda o animal à frente para investigar o terreno?
- Quer que ele enfrente criaturas que podem matá-lo facilmente?
- Chama o animal pelo nome de sua raça ao invés de dar um nome a ele?
- Deixa o animal para trás caso seja necessário fugir? Não se lembra de comprar alimento especial para o animal?

Caso a resposta a uma ou mais destas perguntas seja afirmativa, então o personagem provavelmente encara a criatura como uma arma, e esta regra não deve ser utilizada. Não se esqueça: **a palavra do Mestre é FINAL!!!**

Pela própria natureza da magia, Rastreadores que tenham usado um dos efeitos de duração permanente do encantamento Elo Animal sempre ganham o benefício desta regra.

Outros personagens também podem ser beneficiados, mas apenas se demonstrarem, ao longo do tempo, verdadeiro afeto por seus companheiros animais, como explicado acima. Isso é possível mesmo que eles não usem magia para se ligar ao animal.

Caso o personagem ganhe este benefício, o seu animal passa a receber pontos de experiência dados pelo Mestre (exatamente como se fosse um personagem), considerando que ele tem o mínimo para o seu Estágio inicial.

É importante notar que os animais não têm condições de dar grandes ideias ou resolver situações mais intelectuais (afinal, eles não são racionais!). Este fato fará com que eles ganhem menos pontos que os heróis, a não ser em cenas de combate.

Cada vez que ele tiver o bastante em pontos de experiência para passar para um novo Estágio, ele ganhará:

- um rolamento na tabela de ganho de EH como se fosse um Ladrão, o resultado sendo somado à sua EH;
- +1 em todas as suas Colunas de Ataque;
- +1 em sua Resistência Física e à Magia;
- +1 para o seu Moral.

Também poderá evoluir as suas Habilidades e Técnicas de Combate, mas fica a cargo do Mestre.

Uma situação semelhante é a de grupos onde uma criatura se aliou a eles por um longo tempo. Por exemplo: uma Ninfa se apaixona pelo personagem e resolve segui-lo em suas aventuras, ou em uma longa campanha nas florestas de Ludgrim; ou o grupo ganha apoio de um Guerreiro centauro chamado Arctus Cascos de Aço, que acaba se tomando um personagem mais querido (e desenvolvido) que alguns membros do grupo. Obviamente, estes seres podem (e devem) receber experiência do Mestre. Caso contrário, em breve, eles terão sua EH muito abaixo da média necessária para participar das aventuras.

Aconselha-se que se use a mesma regra acima, tanto de aumento de EH quanto de evolução nas Habilidades, Colunas de Ataque, Resistências Físicas e à Magia e Moral. O Mestre deve, no entanto, tentar mantê-lo em um estágio sempre abaixo dos heróis, ou ele roubará a cena.

Tesouros

8 Tesouros

Grandes desafios, grandes recompensas. É importante que toda aventura possua, além dos perigos mortais, criaturas estranhas e combates perigosos, uma gratificação à sua altura esperando os bravos heróis, personagens dos jogadores.

Existem diversos modos de recompensá-los. A simples satisfação de completar a aventura (ou simplesmente sobreviver a ela) já é bem-vinda. A experiência recebida com suas ações também é bastante gratificante e avançar um estágio é um dos objetivos de todo jogador.

Neste capítulo, falaremos sobre outro aspecto que nos atrai para situações perigosas. Algo que é tão importante nas lendas quanto os monstros e criaturas ameaçadoras: os tesouros! Sejam estes tesouros monetários ou mágicos.

A divisão entre tesouros monetários e mágicos procura diferenciar os itens valiosos pela riqueza material (como moedas, joias, pedras preciosas, etc.) dos objetos mágicos, material raro e valioso pelo poder que dá ao seu possuidor.

Em ambos os casos, cabe ao Mestre fazer com que a recompensa não seja excessiva ou muito escassa, mas na medida certa. A concessão destas recompensas deve ser subordinada a diversos fatores, como sucesso na missão determinada pelo enredo, vitórias em combates, ações individuais dos personagens, etc.

O Mestre deve conceder aos jogadores recompensas de maneira a não deixar o grupo demasiadamente rico ou poderoso. Normalmente, uma recompensa será oferecida aos personagens pelo cumprimento de uma missão. Os jogadores poderão, no decorrer da aventura, encontrar tesouros adicionais; evite apenas que estes ultrapassem de maneira absurda o valor da recompensa oferecida, desvalorizando a missão e retirando o realismo da aventura. Crie os tesouros com antecedência e equilibre-os em função do grupo e da aventura.

Tenha especial cuidado com a concessão de itens mágicos. Eles podem desequilibrar completamente uma aventura ou campanha. Procure adequar os itens ao estágio do grupo. Finalmente, faça com que os jogadores percebam que um tesouro é obtido através de dificuldades; os tesouros obtidos facilmente desmotivam o jogo.

8.1 Tesouros Monetários

A riqueza é sempre bem-vinda e os aventureiros a procuram com muito empenho. Para os heróis, grande parte de suas fortunas são gastos em preparativos para suas aventuras épicas.

Os Guerreiros procuram ter os melhores equipamentos, as melhores armas, as armaduras mais fortes, os cavalos mais garbosos. Enfim, para estar em sua melhor forma é necessária uma pequena fortuna.

Os místicos gastam vultosas somas em muitas de suas magias, rituais milionários, porém recompensadores.

Para os Ladinos, então... A fortuna é o objetivo principal de suas vidas!

Você, como Mestre, tem a difícil tarefa de determinar a quantidade de moedas que irão aparecer em sua aventura. Para isso, você deve observar algumas coisas, como, a dificuldade da missão, os inimigos enfrentados e o tipo de lugar, para saber se antes era uma cidade rica, um depósito de tesouros ou se o inimigo tinha o hábito de guardar coisas.

Para facilitar essa avaliação, o Mestre pode usar a fórmula de duas M.O. vezes a soma dos Estágios dos personagens que participarão da missão. Esta fórmula serve para o Mestre ter uma média do tesouro que deve colocar em suas aventuras. O valor obtido deve ser dividido entre o grupo todo.

8.2 Tesouros Mágicos

Mesmo que o dinheiro possa comprar as coisas boas deste mundo, os objetos mágicos estão além do seu alcance, eles são de outro mundo, o mundo das lendas.

Estes itens milagrosos são o maior dos tesouros, podendo facilmente desequilibrar uma aventura ou campanha, ou mesmo tornar um personagem muito mais poderoso que os demais.

☞ Nos tópicos a seguir, você verá os detalhes de como colocar objetos mágicos nas suas aventuras, mas há também o **Livro dos Objetos Mágicos** que é uma coletânea de objetos mágicos únicos e lendários. Este também traz mais detalhes sobre os objetos mágicos, suas origens e como eles são feitos. Se você estiver lendo este livro em PDF, clique no QRCode ao lado e você poderá baixar o **Livro dos Objetos Mágicos**. Se você estiver lendo a versão impressa, basta escanear o QRCode.

Colocando Objetos Mágicos nas Aventuras

De forma incontestável, os objetos mágicos são itens cobiçados pelos jogadores. Mas eles não devem ser utilizados como premiação por uma campanha ou mesmo um motivador para que os personagens realizem uma missão devido a dois motivos básicos:

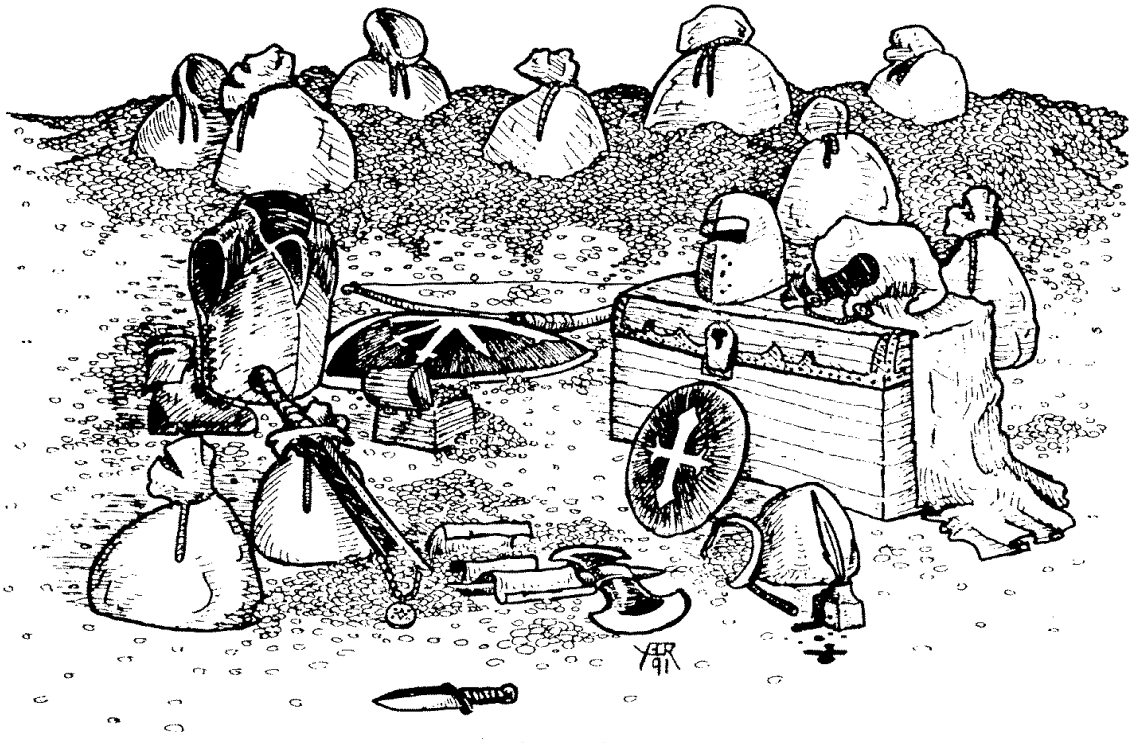
1. Por serem itens raros e não encontrados a todo momento, NÃO podem ser comprados em nenhuma loja ou mercado.
2. Os objetos mágicos em excesso acabam desequilibrando uma campanha.

Não estamos dizendo que esses objetos devam ser excluídos das campanhas, mas sim que o Mestre use o bom senso sobre quando ou não colocá-los, para que mantenha o equilíbrio do jogo.

Os objetos mágicos não são feitos a toda hora. Sua criação é demorada e muito cara. Por isso, seus criadores, quando o fazem, têm um motivo e uma necessidade para criar tais objetos. Ninguém sai fazendo objetos mágicos para vender, pois eles sairiam muito caros e ninguém compraria ou então não compensaria o gasto de materiais e tempo para sua criação.

Por isso, quando são feitos, eles têm uma história, uma razão de terem sido criados e detalhes que serão discutidos à frente, para que o Mestre saiba como criar seus próprios objetos mágicos ou saiba quais e quando escolher os objetos para colocar em suas campanhas.

Cabe ao Mestre de Jogo controlar os objetos que aparecem em suas aventuras de modo que objetos muito poderosos não apareçam para personagens muito fracos, para que não haja um desequilíbrio no poder do grupo. Outro aspecto importante é que os objetos devem aparecer em lugares condizentes. Se o objeto estiver com um Personagem do Mestre (PDM), com certeza ele o usará contra o grupo num eventual combate. Caso ele esteja num covil de alguma criatura, arranje uma história apropriada de como o objeto foi parar lá. Coerência é um aspecto muito importante na colocação dos objetos mágicos.



Propósito do Objeto Mágico

Todo objeto mágico tem um propósito pelo qual foi construído e uma origem. Essa descrição deve ser bem clara, de forma que identifique o objetivo pelo qual o objeto foi criado, como é este objeto e os poderes que este objeto possui.

Nome dos Objetos Mágicos

Quando um objeto mágico é criado, ele recebe um nome de seu criador, ou daquele que o recebeu. Esse nome está relacionado geralmente com o poder do objeto (exemplo: anel de mutação, que ao ser usado, transforma a pessoa em um animal específico). Ele pode também estar relacionado com o seu criador (exemplo: espada de Crezir, que foi feita pelo próprio deus e entregue a alguém). Ou pode estar relacionado com quem o usará (exemplo: capa do Ladino — feita para dar bônus de Furtar Objetos a Ladinos).

Origem dos Objetos Mágicos

A classificação quanto à origem pode ser muito importante em determinados casos. Por exemplo, um objeto que tenha sido feito por um demonista normalmente não poderá ser usado por Sacerdotes, podendo até mesmo vir a trazer consequências ruins a ele.

Origem Divina

Um objeto mágico é de origem divina quando foi feito por um deus ou com a ajuda deste. Normalmente esses objetos estarão em posse de Sacerdotes muito importantes, ou perdidos em algum lugar. Esses objetos terão poderes relacionados com o próprio deus.

Origem Sagrada

Um objeto mágico é de origem sagrada quando foi feito por um Sacerdote. Note que, diferentemente do anterior, este não teve a participação de um deus, mas mesmo assim terá algum poder relacionado com o deus que o Sacerdote serve. O Sacerdote deve conhecer a magia que está colocando no objeto.

Origem Arcana

Um objeto mágico é de origem arcana quando foi feito por um Mago. É importante lembrar que para o Mago fazer o objeto mágico, assim como o Sacerdote, ele deve conhecer a magia que está colocando no objeto.

Origem Profana

Um objeto mágico é de origem profana quando foi feito por um demonista. Na maioria das vezes tem efeitos destrutivos ou prejudiciais a quem os usa ou é afetado por eles. O demonista, também deve conhecer a mágica que está colocando no objeto.

Origem Demoníaca

Um objeto mágico é de origem demoníaca quando foi feito por um demônio. Esses objetos são muito raros e estarão de posse de um demonista poderoso ou mesmo de um demônio, ou perdido em algum lugar.

Raridade dos Objetos Mágicos

Os objetos mágicos podem se enquadrar em três categorias: muito difícil, raro e único. Essas categorias determinarão o quão difícil é encontrar um item desse tipo.

Muito difícil

Os objetos muito difíceis de serem encontrados são objetos de relativa facilidade de criação se comparados com outros objetos mágicos. Mesmo assim, eles demandam bastante tempo e custo de criação.

Nesta categoria se enquadram os pergaminhos mágicos e as poções. São objetos que só podem ser usados uma única vez e depois são consumidos ou destruídos.

Eles podem ter qualquer origem, mas comumente têm origem arcana. Eles são criados para realizar efeitos rápidos, como lançar uma bola de fogo ou abrir uma fechadura. Seus criadores os criam para ajudar em missões perigosas.

Raros

Os objetos raros devem ser achados e normalmente foram criados com o objetivo específico para serem utilizados por um rei, amaldiçoar um Mago, fortalecer as bênçãos de um Sacerdote ou qualquer outro motivo que justifique o esforço de criá-los.

Dificilmente é encontrado outro objeto igual ou com o poder semelhante a este. Existem várias histórias de objetos como estes perdidos ou enterrados, mas pouco se sabe o que é lenda e o que é verdade. Existem muitas histórias sobre o uso desses objetos ainda no Segundo Ciclo.

Únicos

Os objetos únicos, como o próprio nome já diz, foram feitos apenas uma vez. Esses objetos costumam ser muito poderosos e de origem divina ou demoníaca. Não se sabe da criação de nenhum desses itens recentemente. Todos de que já se ouviu falar foram criados no Primeiro ou Segundo Ciclo. Algumas pouquíssimas pessoas contam já terem visto um desses objetos, mas ninguém tem conhecimento de alguém que tenha a posse de algum deles.

Tipos de Objetos Mágicos (mais 'comuns')

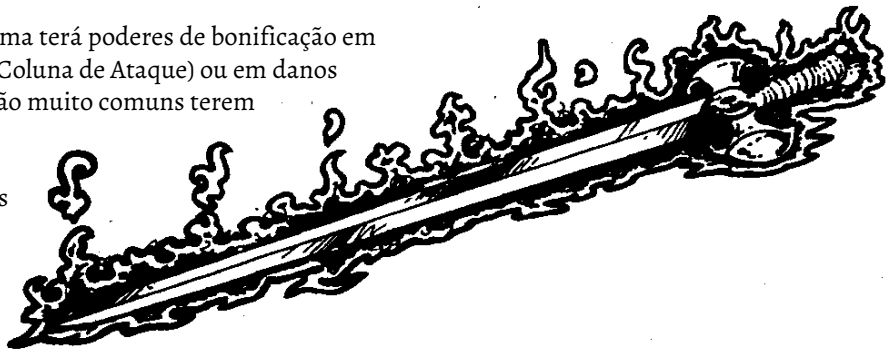
Os criadores de objetos mágicos utilizam os mais diversos tipos de objetos para colocarem seus encantos. Alguns objetos são mais fáceis de colocar um encantamento do que outros, fazendo com que tenham menos limitações e que seja possível colocar maiores poderes neles.

Para facilitar a criação dos objetos mágicos, eles são criados com pedras preciosas incrustadas, pois essas pedras possuem uma facilidade para guardar os encantamentos. Essas mesmas pedras preciosas não conseguem reter o encantamento sozinhas, precisando estar ligadas a um objeto qualquer. A pedra e o objeto ao qual está fixada dependem um do outro para funcionar; se separados, perdem o poder.

Alguns objetos mágicos são feitos especialmente para que essas joias fiquem em seu interior de forma que visualmente não consigam identificar que é um objeto mágico.

Armas

Normalmente uma arma terá poderes de bonificação em ataques (aumento na Coluna de Ataque) ou em danos (aumento do dano). São muito comuns terem limitações quanto a alvos ou a quem pode utilizá-las. São poucos aqueles que conseguem colocar uma magia sobre esses itens.



Exemplo: *Em uma espada com dano +2 e ataque +3, o dano da arma será 22, 17, 12 e 7, respectivamente, para 100%, 75%, 50% e 25%, acrescido ainda do ajuste da Força do personagem. Já sua Coluna de Ataque passará a ser L = 6 (3+3), M = 3 (0+3) e P = 0 (-3 + 3), sem esquecer o bônus de Agilidade que ainda será somado.*

É importante lembrar que mesmo armas não tendo o material adequado para encantamentos, estes objetos mágicos podem ter encantamentos extras que lhes conferem outros tipos de magias, como uma espada que, além de bônus mágico, pode ter a magia de Raio Elétrico 2.

Armaduras, Elmos e Escudos

Uma armadura, um elmo ou um escudo mágico costumam ter poderes de bonificação de defesa (aumento na defesa) ou aumento de sua resistência natural (aumento da absorção). São muito comuns terem limitações quanto a quem pode utilizar ou contra que tipo de dano. São raros os casos em é possível colocar uma magia que não seja de proteção sobre esses itens.

Estes objetos mágicos têm uma bênção dupla: não somente têm magias e poderes especiais como também se unem ao seu possuidor, fazendo com que sua absorção (que sempre é maior que o normal) seja contada mesmo contra um golpe crítico.

As armaduras e escudos mágicos têm uma característica especial que é a de se regenerarem ao longo do tempo, recuperando um ponto de sua absorção por hora.

Exemplo: *Uma armadura de couro rígido tem normalmente Defesa Base L2 e Absorção +12, mas se ela for um armadura de couro rígido +2 ela terá Defesa Base L4 e Absorção +14, além de poder ter algum poder ou magia, como por exemplo, a magia, como Piroproteção 1.*

Anéis, Colares e Roupas

Aqui estão classificados qualquer tipo de objeto que seja utilizado sobre o corpo do personagem, como uma capa, uma bota, um bracelete, um colar, um anel, etc. Esses objetos mágicos são mais fáceis de encantar que uma arma ou armadura.

Todos esses objetos precisam de joias preciosas incrustadas para que consigam reter o poder mágico.

Exemplo: *Uma luva que dá um aumento de +2 no total da Habilidade de Trabalhos Manuais.*

Cetros e Cajados

Esses objetos conseguem ter uma ligação melhor com as joias do que qualquer outro objeto, o que faz com que sejam muito utilizados para criar os encantamentos.

Esse tipo de objeto mágico tem uma característica diferente dos demais objetos. Ele carrega dentro de si certa quantidade de Karma que pode ser utilizada pelo Mago para realizar as mágicas que estão guardadas nele. O operador não pode utilizar o seu próprio Karma para usar as mágicas do cetro ou cajado. Se o Karma do objeto acabar, deve esperar que seja recuperado. Veja mais adiante como o Karma do objeto é recuperado.

Esses objetos, quando encantados, funcionam como se o Mago soubesse aquela magia no nível que está no objeto. **Exemplo**: *Um cetro com Covardia 5 e 10 pontos de Karma pode realizar 2 vezes a mágica Covardia 5, ou 2 vezes o nível 3 e mais 2 vezes o nível 2.*

Objetos Especiais

A lista de objetos mágicos não se restringe aos listados anteriormente. Eles podem ser de qualquer forma tipo ou tamanho. Depende do que o Mestre quer encantar.

Exemplos mais comuns desses objetos especiais seriam portas, baús e chaves que são encantados para dificultar o acesso de estranhos.

Fócus Mágico

Esse tipo de objeto tem grande valor para as profissões místicas (Bardos, Magos, Rastreadores e Sacerdotes), pois liberam energia (Karma) para que o personagem possa utilizar como se fosse seu próprio.

O número que acompanha o Fócus (+1, +2, +3, ...) indica o número de pontos de Karma que o item possui. Estes pontos estão disponíveis ao possuidor do objeto para usá-los como se fossem seus próprios pontos. O Karma do item gasto pelo evocador volta na razão de 1 ponto por hora (sendo usado ou não o objeto durante este tempo).

No entanto, para que o objeto venha a funcionar como um Fócus, deve haver um ritual de ligação entre o objeto e o seu dono. A ligação entre o místico e o Fócus mágico demora um dia, no qual um ritual de purificação interior forma o laço. Caso o místico já tenha um Fócus, este perde sua ligação com o personagem.

⚠ Alguns cetros e cajados, além de terem poderes mágicos, poderão ser um Fócus mágico.

Pergaminhos Mágicos e Poções

Estes objetos mágicos são mais fáceis de serem feitos, mas nem por isso estão perto de serem itens fáceis de achar.

Como o uso dos pergaminhos mágicos e poções são limitados a uma única utilização, os criadores desses objetos costumam produzi-los em maior quantidade, uma vez que sua criação é muito mais rápida, levando entre 3 e 10 dias.

Pergaminhos Mágicos — Os pergaminhos mágicos são pergaminhos nos quais o criador escreve um encantamento, utilizando a magia de forma que, ao ser lido, será executado aquele poder descrito no pergaminho e o pergaminho se destruirá, virando pó.

Os pergaminhos, para funcionarem, devem ser lidos em voz alta, corretamente do início ao fim e na língua na qual foi escrito. Caso um desses requisitos não seja atendido, simplesmente o pergaminho não funcionará. Note que mesmo que o pergaminho seja ativado de forma correta, não quer dizer que a mágica funcionará perfeitamente.

Ao ler um pergaminho, o evocador ainda precisa ser bem-sucedido num teste de Resistência à Magia contra o nível do efeito evocado. Caso falhe no teste, a magia não entrará em efeito.

Poção — As poções são mais comuns que os pergaminhos e devem ser bebidas para que tenham efeito. Caso a poção tenha algum efeito negativo, aquele que foi o alvo da magia pode fazer um teste de Resistência à Magia.

Elixires

Os elixires, assim como os pergaminhos, só podem ser utilizados apenas uma vez e são bem mais raros (e geralmente mais poderosos) que as poções. Caso o elixir tenha algum efeito negativo, aquele que usou pode fazer um teste de Resistência à Magia.

Os elixires podem ser encontrados de quatro formas: líquido, pó, unguento ou pastilha. A forma do elixir não afeta seu poder, apenas sua utilização.

Pó ou **Líquido** — O elixir tem duas formas de utilização. Ele deve ser engolido ou, se especificado, deve ser jogado sobre algo ou alguém.

Unguento — O unguento é uma pasta que deve ser esfregada em algo ou alguém. Mas é importante lembrar que não adianta esfregar ele sobre qualquer parte. Um unguento que dá a capacidade de falar em élfico, por exemplo, deve ser esfregado na boca; se for esfregado sobre a barriga, não terá efeito algum. O que determina o local onde ele deve ser usado é o tipo de efeito que produzirá. Cabe ao bom senso do Mestre decidir sobre isso.

Pastilha — As pastilhas, para funcionarem, devem ser queimadas, então elas liberam uma fumaça que ocupa uma área. O efeito do elixir funciona em quem estiver sobre o centro da área a critério do Mestre. Isso pode afetar, ou não, mais de um alvo e a fumaça fica no ar por algum tempo. A área do efeito é determinada na descrição da própria pastilha.

8.3 Limitação de Uso dos Objetos Mágicos

Devido à dificuldade de se fazer um objeto mágico, muitos deles acabam sendo criados com certas limitações. Essas limitações ajudam a equilibrar a campanha, uma vez que não serão todos que poderão utilizá-los a toda hora. Essas condições também permitem que sejam criados objetos com poderes maiores sem desequilibrar a campanha.

Limitação de Usuário

O objeto mágico que possui esta limitação só poderá ser utilizado por um tipo de personagem, por pessoas com determinado comportamento, por alguém que domine determinada Habilidade, que tenha certa religião ou por algo que envolva qualquer outra situação ligada ao utilizador.

Exemplo: *Uma lança pesada que só pode ser utilizada por Guerreiros, por pessoas boas ou apenas por quem saiba cavalgar.*

Limitação de Quantidade

O objeto mágico que possui esta limitação estará sujeito a um limite de vezes que poderá ser utilizado num período. Esta limitação não se aplica para cetros e cajados, eles já são limitados pelo Karma.

Exemplo: *Um anel mágico só pode ser utilizado duas vezes por dia, ou uma vez a cada semana ou após cinco utilizações ele se quebra.*

Gasto de Karma

Esta limitação serve apenas para cajados e cetros. Nesses objetos mágicos a magia depende do uso de Karma que o próprio objeto mágico possui. A grande vantagem é que o utilizador pode dosar a quantidade de Karma, assim pode fazer poucas vezes os efeitos mais altos ou várias vezes os efeitos mais baixos.

Exemplo: *Um cajado tem 10 pontos de Karma e a mágica Raio Elétrico 6. O utilizador pode gastar 6 pontos de Karma para fazer uma vez a magia com efeito 6, sobrando 4 pontos. Ele então pode usar uma vez para o efeito 4, 2 vezes para o efeito 2, ou 4 vezes para o efeito 1.*

Na hora de criar um item com esta limitação, o Mestre deve colocar pontos de Karma equivalentes à limitação de quantidade.

Exemplo: *Um objeto comum com a magia Análise 4 seria limitado a duas vezes por dia. Já um cetro com essa mesma magia e que tivesse uma limitação equivalente deveria ter 8 pontos de Karma, de forma que ele gastasse todo o Karma ao utilizar duas vezes o poder máximo da magia nele contido.*

Todo o Karma do objeto mágico gasto será recuperado da mesma forma que no Fócus Mágico.

Efeito Seletivo

O objeto mágico que possui esta limitação só funcionará em determinadas condições ou com pessoas diferentes funcionará de formas variadas. Note que não é igual à limitação de usuário, pois ele simplesmente funcionará de forma diferente com pessoas de outra classe. Normalmente cajados e cetros não possuem esta limitação.

Exemplo: *Só funciona de dia, ou só à noite; ou, se usado por fiéis de Cambu, dá bônus em Negociação e para fiéis de outros deuses dá redutores.*

Efeitos Incômodos

O objeto pode ter um efeito que incomoda ou mesmo prejudicial o usuário enquanto o objeto está sendo usado ou enquanto for carregado pelo personagem, causando algumas situações desagradáveis e que muitas vezes podem acabar sendo engraçadas. Muitos são objetos amaldiçoados e comumente impedem seus possuidores de se livrem deles.

Exemplo: *Um punhal para ser usado somente por Ladinos que, quando for empunhado, fica brilhando. Ou um colar que aumenta a Força do Guerreiro, mas enquanto usado, libera um cheiro de ovo podre.*

Os objetos mágicos não ter apenas uma das limitações descritas acima. Aconselha-se ao Mestre que coloque quantas forem necessárias, para evitar que o objeto se torne demasiadamente poderoso.

Exemplo: *Um cetro que dispara Bola de Fogo 3 pode estar limitado a disparar apenas duas vezes por dia e ainda gastar 3 pontos de Karma toda vez que for utilizado.*

8.4 Usando os Objetos Mágicos

Os poderes dos objetos mágicos podem ter o mesmo efeito de uma magia ou um efeito específico, como o aumento nas Colunas de Resolução de uma Habilidade, no sucesso de um teste ou mesmo um efeito que não requeira teste, como mudar a cor do cabelo de quem usa o objeto.

Ativando o Poder do Objeto Mágico

Nem sempre basta ter o objeto mágico em mãos para poder utilizá-lo. Muitas vezes é preciso saber como fazê-lo. Para tanto, é preciso saber como realizar sua ativação, que pode ser feita pela pronúncia em voz alta de uma palavra ou mesmo uma frase. Essas palavras devem ser ditas na língua de quem fez o objeto.

Para saber qual a frase de ativação, o Mago deve conhecer o objeto ou usar a mágica Análise para descobrir. Existem uns poucos objetos mágicos cuja palavra de ativação pode estar escrita no próprio objeto, mas isso não é muito comum, já que seus donos não costumam querer que qualquer um venha a usar o item que criaram.

Existe ainda a possibilidade de um objeto ser ativado por gestos feitos pelo seu usuário. Por exemplo, uma bota que aumenta a velocidade, pode só funcionar após dar três pulos com ela.

No momento da criação do objeto mágico, seu criador determina a forma e o que é necessário para que ele seja ativado.

É importante lembrar que mesmo que o personagem saiba como ativar o objeto, ele pode não funcionar se houver alguma outra limitação.

Exemplo: *Um Guerreiro pega uma espada que aumenta o dano contra mortos-vivos e sabe que, para ativá-la, precisa gritar o nome do deus Cruine. Porém, isso não funcionará com ele, pois a espada foi feita para ser utilizada apenas por Sacerdotes de Cruine.*

Magia em Itens

Objetos mágicos de todos os tipos (armas, poções, escudos, etc.) possuem encantos incrustados para o uso de seu possuidor.

Nas descrições estão indicadas estas magias e o(s) efeito(s) e número de vezes por dia (Por exemplo: *Piroproteção 5, uma vez por dia; Invisibilidade 7, 3 vezes por dia).*

O nome indica qual ou quais magias estão presentes no item. O número diz qual o efeito exato pode ser usado. Se um item indica Medo 5, não é possível usar Medo 1, Medo 6, Medo 10 ou qualquer outro efeito, apenas o indicado. Isso só não se aplica a cetros e cajados, já que não possuem esta limitação; com eles se pode evocar qualquer efeito igual ou menor que o indicado.

O número de vezes por dia é autoexplicativo. Caso este não esteja indicado (como no caso dos cetros, cajados e poções) o próprio texto se encarrega de explicar seus limites: os cetros e cajados têm um número fixo de Karma para ser usado.

O nível do evocador na magia é igual ao efeito indicado. "Sono 5, uma vez por dia" é como uma magia feita por alguém com nível 5 naquela magia e que gastou 5 pontos de Karma.

Todos os efeitos agem conforme descrito na magia, incluindo alcance e duração (a não ser que a descrição do item indique especificamente uma mudança). O tempo de evocação é o mesmo da magia, embora a evocação não possa ser interrompida (ou seja, no final da rodada, a magia sempre acontece).

"Chamar" o poder de itens é considerado uma ação, não podendo o personagem agir novamente.

Exemplo: *Um Guerreiro tem uma espada com o encanto Curas Físicas 4, duas vezes por dia. Caso queira usar a magia Curas Físicas 4 da espada, ele deve "chamar" o poder e, por isso, não pode atacar nesta mesma rodada.*

Objetos Mágicos com Poderes Contínuos

Alguns objetos têm um efeito contínuo e não pararão enquanto o dono deste não parar de usá-lo. Estes objetos mágicos não precisam de nenhum tipo de ativação, basta serem utilizados.

Exemplo: *Uma capa que dá invisibilidade enquanto estiver vestida não precisará de nenhuma palavra ou gesto para ativá-la, bastando apenas vesti-la.*

Sucessos e Falhas dos Objetos Mágicos

Depois de ativados, muitos objetos mágicos dispararão uma magia, como Bola de Fogo, Detecção de Magia, etc. Neste momento, o evocador do objeto deve fazer os testes como se estivesse lançando uma mágica daquele nível que está no objeto. Se for uma magia de dano, o ataque é feito normalmente. Se for uma magia que exige do oponente Resistência à Magia, este deverá realizá-la.

Alguns poderes não precisam de testes. Essas informações constam na descrição do objeto ou na própria descrição da magia, tais como as magias Abrigo, Bênção ou Curas Espirituais.

Dinâmica de Jogo

9 Dinâmica de Jogo

9.1 Comportamento dos Personagens

A responsabilidade de desenvolver a personalidade do personagem e de colocá-la em prática na narrativa é exclusivamente do jogador. Contudo, é importante que as ações do personagem mantenham coerência ao longo da campanha. Isso deve ser feito de maneira colaborativa com o mestre e levando em consideração os interesses dos outros personagens, a fim de garantir a dinâmica do jogo.

Para ajudá-lo na difícil tarefa de responder à pergunta "o meu personagem faria isso?" você pode seguir o modelo de criação de padrões de comportamento apresentado a seguir. Esse modelo reforça alguns pilares básicos frequentemente desafiados durante as sessões de jogo. É importante notar que a maioria dos indivíduos se situa entre dois extremos de comportamento. Ou seja, afirmar que seu personagem é mais altruísta do que egoísta não significa dizer que ele jamais abandonará alguém necessitado em benefício próprio, mas sim que, na maioria das vezes, ele agirá em benefício dos outros, mesmo que isso lhe traga prejuízos pessoais.

Nos tópicos a seguir, apresentamos comportamentos que devem ser observados tanto nos Personagens dos Jogadores quanto nos Personagens do Mestre (PDM).

Raça

Tagmar oferece cinco raças jogáveis: humanos, elfos (com duas variantes), meio-elfos, pequeninos e anões.

Após escolher a raça, considere as tendências raciais que influenciam a personalidade do personagem. Essas tendências são descritas no capítulo Características Básicas.

Embora existam exceções, a maioria dos membros de uma raça compartilha traços comuns. Portanto, evite criar personagens que se afastem muito dessas tendências. Ao desenvolver a personalidade de seu personagem, siga as inclinações raciais e escolha exceções que possam tornar o jogo mais divertido para todos.

Profissão

A profissão de um personagem define como as regras se aplicam a ele e quais habilidades especiais ele possui. No entanto, o personagem pode ter outras competências. Reflita sobre como ele adquiriu essas habilidades e como escolheu sua profissão. Magos, bardos e guerreiros poderosos que enfrentam dragões são figuras raras. Pergunte-se: o que torna seu personagem único? Como foi seu treinamento? Quais relacionamentos ele mantém? Essas respostas são fundamentais para sua interpretação.

Questione-se sobre o objetivo do personagem ao arriscar sua vida. Se não souber a resposta, talvez seja momento de reconsiderar sua criação.

Honra

Defina o conceito de honra do seu personagem.

Em Tagmar, a honra é fundamentada nas doutrinas dos deuses, que incluem valores como lealdade, coragem e disciplina, especialmente nas religiões ligadas à guerra. O entendimento de honra pode variar conforme a função social ou a raça do personagem. Por exemplo:

Um comerciante é considerado honrado ao seguir os preceitos de Cambu. elfos valorizam o respeito pelo conhecimento e pela natureza.

É importante notar que nem todos os indivíduos serão considerados honrados pela sociedade. Além disso, os personagens podem ter seus próprios códigos de honra, que podem até divergir dos valores divinos.

Reflita sobre o seu próprio código de honra!

Família

Ao determinar se o personagem tem uma família, você estará também criando uma conexão com um lugar que poderá ser explorado por você ou pelo mestre durante a criação das aventuras.

- Se o seu personagem não conhece sua mãe, o que aconteceu com ela?
- E quanto ao seu pai e seus irmãos?

- Existe algum outro aventureiro em sua família?
- Ele é talentoso, famoso, herói ou vilão?

Lembre-se de que às vezes o ímpeto aventureiro e até mesmo o talento para armas ou magia podem ter sido herdados de um familiar.

Origem

Os livros de ambientação de Tagmar ajudam a definir a origem do seu personagem, que influencia diretamente sua forma de pensar e agir.

Existem muitos reinos com características únicas. Por exemplo, em Azanti e Filanti, a população é composta por maioria de indivíduos loiros ou ruivos, enquanto Levânia é habitada por humanos de pele escura. Aqueles que não se encaixam no estereótipo local são frequentemente vistos como estrangeiros. Além disso, diferenças culturais, como a prática da escravidão, também podem moldar a personalidade do personagem.

Fé

A fé desempenha um papel central em Tagmar, onde os deuses se manifestam de maneira evidente. Sacerdotes realizam milagres, enquanto demonistas tem a capacidade de invocar demônios. Além disso, muitos objetos mágicos dependem da fé para serem ativados.

A maioria das pessoas acredita nos deuses e, frequentemente, escolhe uma divindade patrona a quem dedica suas orações. Exceto para os sacerdotes, essa escolha tem pouca influência nas regras do jogo, mas é fundamental para moldar a personalidade do personagem.

Apesar de cada um ter sua divindade patrona, todas as divindades são respeitadas, embora o conhecimento sobre elas seja limitado.

Altruísmo x Egoísmo

Como seu personagem age? Ele se preocupa com os outros ou prioriza sua própria segurança e benefícios? Um personagem altruísta coloca o bem-estar dos outros acima do seu, enquanto um egoísta busca aproveitar oportunidades, mesmo que isso prejudique a terceiros.

Pergunta de Situação: Você vê alguns guardas agredindo um jovem nos portões da cidade que você precisa acessar. Se você intervir, é provável que não consiga passar. Você defenderia esse jovem, mesmo sabendo das possíveis consequências?

Clemência x Crueldade

Seu personagem é misericordioso ou é impiedoso. Um personagem clemente tenta auxiliar outros indivíduos por ter compaixão deles, já um personagem cruel sente prazer em fazer o mal.

Pergunta de Situação: Um membro de uma quadrilha foi capturado e se recusa a revelar a localização de seus comparsas, informação vital para a segurança da cidade. Seu personagem optaria por torturar o prisioneiro para obter essa informação ou buscaria outras alternativas, mesmo ciente de que o tempo é limitado?

Virtude x Oportunismo

Em Tagmar, o conceito de virtude é baseado em valores como lealdade e honestidade. Em contraste, o oportunista é visto como seu oposto, pois os oportunistas priorizam seus próprios interesses, ignorando os valores sociais. Essa questão está diretamente relacionada ao código de honra do seu personagem.

Pergunta de Situação: Em uma reunião na corte, um general informa que tropas inimigas infiltradas na aldeia podem causar muitas baixas. No entanto, o rei ordena que você participe de outra batalha. Você obedeceria a essa ordem, mesmo sabendo que sua presença poderia salvar vidas?

Magia em Tagmar

Tagmar é um RPG de fantasia heroica ambientado em um mundo mítico com tecnologia similar à da Idade Média da Terra. Armas de fogo, por exemplo, não foram desenvolvidas. Se por alguma razão o mestre desejar incluí-las, elas devem ser extremamente raras, caras e, possivelmente, únicas.

Embora a magia seja algo comum, ela não deve ser empregada para criar dispositivos de alta tecnologia semelhantes aos que conhecemos, pois a magia não é abundante o suficiente para fazer isso. Além disso, nem todos na sociedade veem a magia como algo benéfico.

Ao consultar os livros de ambientação, você notará que o mundo de Tagmar enfrentou muitos problemas que afetaram grandes grupos de pessoas de uma vez só, grande parte das vezes com a magia como causa. O medo da população comum em relação aos magos e místicos se deve a gerações de pessoas que cresceram ouvindo que a manipulação do karma traz consequências muito ruins. Assim, é natural que não consigam diferenciar um mago realizando feitiços vistosos de um demonista. Logo, magos exibicionistas correm grande risco de provocar a revolta da população, serem presos e, não raro, serem levados à execução, geralmente por fogo ou afogamento. Isso se não forem linchados antes.

Esse receio não é um comportamento universal em todos os lugares onde os personagens atuam; no entanto, a aceitação da magia deve ser a exceção, não a regra. Mesmo em reinos mais tolerantes, como Calco, Portis e Âmiem, onde a magia é vista como natural, a discrição fundamental para a aceitação. Mestres e jogadores devem ter isto em mente.

Vale ressaltar que qualquer uso da magia atrairá a atenção das pessoas ao redor, exceto aquelas realizadas por profissões que são capazes de lançar magias de forma discreta, como bardos e rastreadores. As magias podem ser barulhentas, brilhantes, ter odores ou até apresentar essas características ao mesmo tempo. Frequentemente os evocadores precisam pronunciar palavras ou realizar gestos que, embora não sejam necessariamente complexos, são pelo menos inesperados, o que revela a natureza mágica do efeito. Em alguns casos, os materiais utilizados podem liberar gases inofensivos, mas com um odor forte. Por isso, a magia não é uma boa alternativa para situações que exigem furtividade.

Por outro lado, a magia sagrada, que os habitantes de Tagmar chamam de milagres, é considerada benéfica. O tagmariano comum é bastante religioso e segue a doutrina dos deuses conforme suas capacidades. A cultura tagmariana é fortemente vinculada às crenças religiosas, mesmo que, em alguns casos, de forma hipócrita ou superficial. Por essa razão, os sacerdotes desfrutam de muito prestígio, independentemente de pertencerem à religião predominante na comunidade em que se encontram, e seus milagres são considerados graças divinas.

Por ser uma sociedade medieval, em que a comunicação é difícil e a maioria das estradas são precárias, os mestres jogadores devem ter em mente que a troca de informações é lenta e que cruzar pequenas distâncias pode significar grandes desafios, especialmente em estágios iniciais do jogo e em áreas menos desenvolvidas, isso justifica os privilégios que bardos e menestréis possuem neste mundo.

Os jogadores devem entender que pequenas diferenças culturais podem surgir mesmo em comunidades muito próximas, principalmente aquelas separadas por barreiras físicas difíceis, como florestas ou montanhas. Além disso, lendas sobre criaturas misteriosas são comuns e alimentadas pela crença popular de que a magia é maligna. Poucos têm a coragem necessária para desbravar o desconhecido, e os personagens dos jogadores serão parte dessa minoria disposta a enfrentar esses desafios.

Dramatização

O jogador deve interpretar seu personagem levando em conta suas características e peculiaridades, entendendo o mundo de Tagmar através dele. O conhecimento do personagem é limitado às informações que o mestre fornece e ao seu histórico.

Por exemplo, um personagem pode saber sobre o líder da vila em que nasceu ou vive atualmente, mas não sobre o rei de Calco, a menos que tenha habilidades adequadas como Sabedoria ou Etiqueta. Com o tempo, personagens aprendem mais em suas aventuras; iniciantes têm conhecimentos superficiais, enquanto personagens experientes fazem analogias baseadas em suas experiências.

Além disso, a profissão também influencia o conhecimento que o personagem possui. Por exemplo: um guerreiro entende mais sobre armas do que um bardo que, por sua vez, conhece mais sobre tavernas, enquanto um rastreador possui noções sobre ermos e monstros.

Por fim, os jogadores devem representar esse conhecimento limitado acerca do mundo, e o mestre deve incentivar esta interpretação adequada por meio de recompensas, como experiência, contatos, prêmios ou a redução na dificuldade de alguns testes, etc.

9.2 Preparativos para uma Aventura

O primeiro passo para preparar uma aventura é ter um enredo definido. O Mestre deve ser capaz de responder às perguntas: "por que os personagens irão arriscar seus pescoços nesta aventura? Por um tesouro antigo? Para resgatar a filha do burgomestre local? Desejam recuperar aquela antiga relíquia roubada? Para explorar um local ou região desconhecida?"

As Aventuras Prontas

Além das regras de Tagmar, você pode encontrar diversas aventuras prontas na página oficial do Tagmar (www.tagmar.com.br). Essas aventuras dispõem de um enredo básico e de uma série de eventos organizados sequencialmente, uma descrição das possíveis reações dos jogadores a estes eventos e suas consequências e uma lista dos tesouros e oponentes a serem encontrados ao longo da aventura.

☛ Se você estiver lendo este livro em PDF, clique no QRCode ao lado e você poderá baixar as Aventuras Oficiais de Tagmar. Se você estiver lendo a versão impressa, basta escanear o QRCode.

Sugerimos que você utilize essas aventuras com seus amigos primeiro, pois elas dispõem de todos os elementos essenciais para uma boa aventura. Isso permitirá que o futuro Mestre crie suas próprias aventuras posteriormente.

Faça as suas Próprias Aventuras

O enredo é fundamental para uma aventura. Boas fontes de inspiração incluem livros de fantasia, filmes, histórias em quadrinhos e, principalmente, a imaginação do mestre de jogo que, conhecendo os limites impostos pela história, geografia, biologia e formação social dos povos de Tagmar, deverá criar um enredo base para a aventura antes do início do jogo.

☛ Uma boa estratégia é ler as aventuras oficiais e utilizá-las como base para as suas próprias aventuras. Não há necessidade de se escrever um livro completo; basta apenas estabelecer o objetivo da aventura e seus principais elementos.

O mestre deve aproveitar a história e as peculiaridades dos personagens como ganchos para atraí-los para a aventura. Isso não só facilita o trabalho do mestre, mas também envolve os personagens na trama, estimulando-os a compartilhar o objetivo que o mestre deseja alcançar.

9.3 Como Conduzir uma Aventura

A história de uma aventura começa com o Mestre apresentando os eventos que levaram ao momento em que o jogo se inicia. A introdução de cada personagem deve ser feita de um maneira colaborativa entre o Mestre e o jogador que irá interpretá-lo.

A aventura propriamente dita começa após essa introdução, quando o mestre do jogo anuncia os eventos e os jogadores respondem com as reações de seus personagens. O enredo de uma aventura deve ser flexível o suficiente para permitir que os jogadores possam interagir com ele sem gerar atrasos e perda de foco. Tenha em mente que os jogadores vão tomar decisões inesperadas e prepare-se para ter que improvisar, utilizando seu bom senso ao reagir às ações dos personagens.

Lembre-se que, embora suas decisões como Mestre sejam finais e não devam ser questionadas, é importante ouvir os jogadores. Não os penalize por se comportarem diferentemente daquilo que você esperava ou desejava. Um Mestre demasiadamente rígido pode acabar perdendo a participação dos jogadores em suas aventuras.

⚠ Você não está competindo contra os jogadores, mas sim conduzindo uma aventura que proporcione um bom entretenimento para todos, incluindo você mesmo.

Rigorosidade das regras

As regras do manual foram elaboradas para garantir a melhor experiência de jogo durante as aventuras, especialmente em campanhas de aventura e fantasia heroica, que são o foco do sistema Tagmar. Assim, espera-se que ao segui-las à risca o Mestre não irá deparar-se com inconsistências graves. No entanto, lembrem-se que cada grupo se adequa melhor a determinado tipo de jogo. Se houver alguma regra que você, mestre do jogo, ou seus jogadores não concordem, discutam e proponham uma alternativa antes do início do jogo. Evite alterar as regras enquanto a aventura está em andamento.

O *Livro de Regras Complementares* oferece regras oficiais adicionais, então recomendamos que você o conheça. Ao enfrentar situações não previstas, use o bom senso e adapte as regras com base em semelhantes. A decisão final sempre cabe ao Mestre.

Apesar disso, haverá momentos em que o Mestre irá deparar-se com situações que não estão previstas pelas regras. Nesse caso, faça uso do bom senso e considere aplicar uma regra semelhante ou faça uma extrapolação, se necessário. Lembre-se que a decisão do Mestre é sempre a final!

Resolvendo ações complexas

As ações complexas requerem a aplicação das regras do sistema para sua resolução. A seguir, você encontrará orientações sobre como realizar testes de habilidades, uso de magias e ações em combate.

Uso de habilidades

Os níveis de dificuldade são fundamentais em um teste de habilidade. A cada tentativa realizada pelos personagens, o mestre deve avaliar qual é o grau de sucesso (a dificuldade do teste) necessário para a obtenção dos resultados desejados. Embora não seja obrigatório que o mestre informe a dificuldade antes da tentativa, é recomendável que o faça.

O mestre deve considerar fatores como tempo, luminosidade, tensão e equipamentos que o personagem está utilizando ao determinar a dificuldade de usar habilidades. É possível que mais de uma habilidade possa ser utilizada para alcançar o resultado desejado. Nesses casos o Mestre deverá determinar o grau mínimo necessário para cada habilidade, que pode variar entre elas. Por exemplo, é possível que um personagem tente abrir uma porta com um chute, arrombando-a (habilidade Aplicar Esforço), ou com gazuas, tente destrancar sua fechadura (habilidade Destravar Fechaduras).

Em todo o caso, o mestre deve ser o árbitro final por decidir se determinada habilidade é aplicável ou não a determinada tarefa. É comum que os jogadores tentem criar oportunidades para empregar as habilidades que seus personagens possuem. Seja firme ao recusar quando perceber que eles estão tentando forçar uma situação irreal, mas esteja aberto a colaborar se eles agirem de maneira criativa e razoável ao encontrar formas de usar de suas melhores habilidades.

Haverá poucos momentos em que o planejamento de uma aventura conseguirá prever a situação exata em que uma habilidade deverá ser exigida. Entretanto, ele poderá fornecer informações sobre as condições externas básicas. Aproveite essas informações ao máximo para ajustar os níveis de dificuldade das resoluções. O uso destes ajustes tornará a aventura mais realista e emocionante.

Lembre-se que são os jogadores que deverão lembrar que seus personagens podem fazer uso de alguma habilidade específica. Assim, se um jogador esquecer de usar a habilidade "Manusear Armadilhas" para verificar se uma porta está com armadilhas ou não, seu personagem deverá sofrer as consequências por seu esquecimento no caso da porta estar realmente com armadilhas.

No entanto, existem algumas habilidades cujo uso deverá ser indicado pelo Mestre em determinados momentos. Essas habilidades são consideradas passivas, pois os personagens não precisam realizar nenhuma ação específica para que o treinamento nelas se manifeste. É o caso de vários usos das habilidades "Usar os Sentidos", "Sensitividade", "Empatia", entre outras. O uso dessas habilidades dependerá da situação e do critério do Mestre do jogo.

Por exemplo: durante uma sessão de jogo, o Mestre poderá instruir os jogadores a rolar um teste de "Usar os Sentidos". Supondo que um dos jogadores obtenha um grau suficiente para ter sucesso na tentativa, o Mestre anuncia: "você percebe que um corvo está seguindo vocês há vários minutos". Embora o sucesso ou fracasso ainda seja determinado pelo rolar de dados na tabela, o momento em que a informação é revelada é determinado pelo Mestre, pois os jogadores não podem "sentir" o ambiente externo.

Em algumas ocasiões o próprio mestre pode realizar o teste no lugar do jogador. Essas situações devem ser cuidadosamente escolhidas, especialmente quando é crucial para o desenrolar da história que os jogadores não tenham nenhuma pista do que está por vir. Por exemplo, se o mestre solicitar um teste de "Sensitividade" quando os personagens entrarem em uma sala, é presumível que eles ficarão mais alerta e talvez procurarem por criaturas ou itens mágicos, mesmo que não tenham sucesso no teste.

Combate

Um dos eventos mais importantes de uma aventura é o combate, que envolve a batalha dos membros do grupo contra criaturas ou Personagens do Mestre (PDM). A gestão ajuizada dos combates é crucial para o bom decorrer da aventura.

Antes de tudo, crie uma pequena tabela de EH e EF dos membros do grupo e de seus adversários de modo a acompanhar o "*status*" de cada um. Além disso, é fundamental que o Mestre conheça qual a coluna de ataque e qual a defesa de cada elemento do combate.

Conforme as condições externas ao combate, como o grupo atacado, o elemento surpresa, etc., permita ou não ao grupo discutir suas táticas e estratégias. É importante que o Mestre tenha uma estratégia delineada para os oponentes do grupo, e lembre-se que, enquanto cada jogador controla, em geral, apenas um personagem conhecendo profundamente suas capacidades, o Mestre pode ter que gerenciar muitos mais oponentes durante um combate, além de ter que coordenar o desenrolar da ação.

☞ Se você estiver lendo este livro em PDF, clique no QRCode ao lado e você poderá baixar o **Kit do Mestre** que contém uma série de planilhas e ferramentas de apoio para o Mestre. Se você estiver lendo a versão impressa, basta escanear o QRCode.

Conheça bem as criaturas que está usando contra o grupo incluindo suas capacidades físicas e mágicas de modo a evitar desperdícios, tornando os combates intensos e emocionantes.

Organize os combates de forma que os jogadores não realizem suas ações simultaneamente. Defina uma ordem de execução, garantindo que cada jogador complete sua ação antes que o próximo comece a sua.

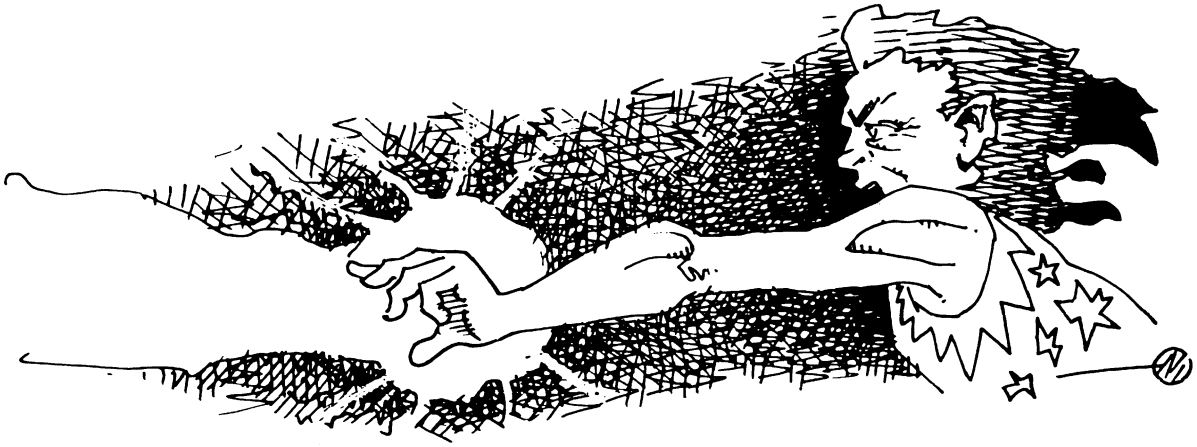
Magia

O uso de magias é uma das partes mais complexas do sistema, devido à grande variedade de efeitos disponíveis. Para facilitar o andamento do jogo, é importante que o mestre incentive os jogadores a conhecerem ou terem fácil acesso às magias que mais usam durante o jogo.

Como Mestre, prepare um resumo dos efeitos das magias e poderes especiais dos inimigos que os personagens enfrentarão.

A tabela de testes de resistência será usada com frequência, por isso mantenha-a sempre à mão. Registre os efeitos ativos sobre os personagens e suas durações. Se necessário, peça ajuda de um jogador de confiança para manter essas informações atualizadas.

Para mais detalhes, consulte o capítulo de Magias.



Administrando a situação

Embora o improviso seja inevitável, é importante tentar reduzi-lo para que o ritmo do jogo permaneça fluido e as pausas sejam evitadas. Contudo, situações inesperadas podem surgir, como aventuras se tornam excessivamente difíceis ou fáceis, ou reações imprevistas dos jogadores.

Nesses casos, ajuste a aventura de forma discreta: enfraqueça ou fortaleça inimigos, aumente ou diminua a quantidade de tesouros.

Faça essas mudanças sem que os jogadores percebam. Se uma batalha estiver muito fácil, introduza reforços de forma lógica ou fortaleça os oponentes que virão a seguir. Se os inimigos excessivamente fortes, crie uma saída realista para eles deixarem o combate.

Rolamento dos dados

O momento de rolar os dados é, sem dúvida uma das partes mais emocionante do jogo, pois o jogador pode ter a vida de seu personagem em jogo. No entanto, em diversas ações o jogador não pode saber se o personagem teve ou não êxito, como ao usar as habilidades “Usar os Sentidos” e “Manusear Armadilhas”. Nesses casos, o conhecimento do sucesso ou fracasso p odem facilitar de maneira considerável a vida do personagem e, ao mesmo tempo, complicar a decisão do jogador, que deseja evitar o metajogo — que é quando um personagem age com base em conhecimentos que o jogador tem, e não a que o personagem possui.

Assim, o mestre do jogo pode escolher entre três abordagens: rolar todos os dados em segredo, permitir que os jogadores realizem todos os seus rolamentos, ou realizar alguns rolamentos em segredo enquanto permite que os jogadores façam outros. A terceira opção é, na nossa opinião, a mais adequada. Ela mantém a emoção da resolução das ações para os jogadores, ao mesmo tempo que dá ao Mestre a chance de manter em segredo o resultado das ações mais críticas, preservando o realismo da aventura. Normalmente, as condições externas à execução da habilidade indicarão ao Mestre se o rolamento deve ser feito de forma secreta ou não. Preste atenção a esses fatores e sempre utilize o bom senso.

Características

Nome:
Profissão e Raça:
Deus:
Estágio:
Experiência:
Idade:
Altura/Peso:

RPG Tagmar

Atributos Primários

Aura	Agilidade	Carisma	Físico	Força	Intelecto	Percepção

Atributos Secundários

Resistência Física		Resistência à Magia		Velocidade Básica	

Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura		Acrobacias		Escrita	
Carpintaria		Aplicar Esforço		Língua	
Engenharia		Corrida		Medicina	
Operações de Cerco		Escalar Superfícies		Misticismo	
Náutica		Malabarismo		Religião	
Trabalho em Metal		Montar Animais		Sabedoria	
Trabalhos Manuais		Natação		Venefício	
Subterfúgio	**Total**	**Influência**	**Total**	**Geral**	**Total**
Ações Furtivas		Arte		Lidar com Animais	
Códigos		Empatia		Manusear Armadilhas	
Destravar Fechaduras		Etiqueta		Navegação	
Enganação		Extrair Informação		Seguir Trilhas	
Escapar		Liderança		Sensitividade	
Furtar Objetos		Negociação		Sobrevivência	
Jogatina		Persuasão		Usar os Sentidos	

Tarefas Aperfeiçoadas	Habilidades Aperfeiçoadas

Magia	Nível	F.A.

Karma

Combate

	L	M	P
0			
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
Dano (%)			
25	50	75	100

	L	M	P
0			
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
Dano (%)			
25	50	75	100

	L	M	P
0			
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
Dano (%)			
25	50	75	100

	L	M	P
0			
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
Dano (%)			
25	50	75	100

Técnicas de Combate	Nível	FA

Armas secundárias	Alcance	L	M	P	25	50	75	100

Equipamento de Defesa / Absorção	

Defesa Ativa		Defesa Passiva		EF			EH		

Grupo de Armas	CD	Cl	CL	CLD	EL	CmE	CmM	Em	PmA	PmL	PpB	PpA	CpE	CpM	Ep	Pp

EF sem contar a Absorção

Pertences & Afins

Dinheiro

Caracterizações

Pontos Acumulados

Atributos	
Habilidades	
Combate	
Técnicas	
Magias	
Caracterizações	

Tabela de Resolução de Ações

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

Tabela de Teste de Resistência Física / Resistência à Magia

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

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

Dano por queda
1 na EF a cada 2 metros
-2 metros se a queda for intencional

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

Tabela de Recuperação	
EF	1 ponto por dia (caso EF > 0) se estiver descansando ou com esforços leves.
EH	2 pontos por hora (dormindo) 1 ponto por hora (descansando ou com esforço leve).
Karma	**Com o Focus** 1 ponto a cada 4 horas ininterruptas de descanso. 100% com 8 horas de sono, 50% com 4 horas de sono. **Sem o Focus** Ritual de Recuperação, de 12 horas ininterruptas, recupera 2 de Karma e causa 4 de dano na EF.

Recuperação de outras quantidades ou EF <=0 apenas com habilidade Medicina ou magias de cura.
Fazer esforço pesado impede recuperação de EF ou EH exceto com magia.

Tabela de Críticos

Cor	Corte	Esmagamento	Penetração
	O Oponente é decapitado	Afundamento torácico destrói os pulmões.	Golpe perfura o coração.
	100%. Corte vaza o olho. A dor paralisa o adversário por duas rodadas	100%. Golpe no pulso destrói a articulação, obrigando a amputação em 2 dias. O inimigo é paralisado por duas rodadas.	100%. Estocada na mão, inutiliza permanentemente. A dor paralisa o inimigo por duas rodadas.
	100%. Corte grande no músculo inutiliza um braço por uma semana.	100%. Pancada na cabeça. Elmo se parte (caso não seja mágico). Se não tiver Elmo entra em coma por 2 dias.	100%. Perfura o músculo do braço e o inutiliza por uma semana.
	75%. Corte mediano no músculo inutiliza um braço por 2 dias.	75%. Pancada na cabeça. Elmo se parte (caso não seja mágico). Se não tiver Elmo fica desacordado por 2 horas e incapacito por 2 dias.	75%. Perfura o músculo do braço e o inutiliza por 2 dias.
	75%. Corte na cabeça põe adversário em coma por 1 dia se ele não tiver usando elmo.	75%. Escudo do inimigo se quebra (caso não seja mágico). Na ausência deste o braço quebra (cura em um mês).	75%. Golpe no tronco derruba o adversário se estiver usando escudo. Caso contrário incapacita-o por 2 dias.
	50%. Com um belo golpe, não só atinge como desarma o inimigo.	50%. Golpe no tórax derruba o adversário, que deixa cair o que tiver segurando.	50% Estocada no peito paralisa o adversário nas próximas 2 rodadas.
	50%. Corte no ombro, impõe um ajuste de – 4 por 1 dia.	50%. Golpe duro no ombro, paralisa o oponente na próxima rodada	50%. Penetração causa ajuste de – 4 por 2 dias. Se for flecha o ajuste é de - 6 até que a mesma seja retirada.
	25%. Corte leve no músculo do braço dá um ajuste de – 4 na próxima rodada.	25%. Golpe no ombro desequilibra o adversário na próxima rodada, dando um ajuste de – 4.	25% Estocada na perna reduz o movimento à metade e causa um ajuste de – 2 por 1 hora.

Cor	Garras/Mordida	Magia	Falha
	Força do golpe rasga a carótida.	Impacto total da magia mata o adversário.	Um golpe ruim. Erra o adversário.
	100%. Ataque no olho arranca o globo ocular e paralisa o adversário por duas rodadas.	100% Impacto no pé do adversário o destrói, e ele fica paralisado por duas rodadas.	Descontrole dá um ajuste de – 3 nas próximas duas rodadas.
	100%. Ataque arranca uma orelha e paralisa o adversário por uma rodada.	100%. O poder da magia leva o inimigo a inconsciência por um dia.	Descontrole dá um ajuste de – 4 nas próximas 3 rodadas.
	75%. Ataque rasga o braço causando um ajuste de - 8 por 2 dias.	75%. O poder da magia leva o inimigo a inconsciência por meia hora.	Ataque precipitado causa 25 % de dano em si mesmo.
	75%. A ferocidade do golpe derruba o adversário impedindo de atacar nas próximas 3 rodadas.	75%. O potente impacto paralisa o adversário, impedindo de atacar nas próximas 3 rodadas.	Ataque desastroso causa 50 % de dano em si mesmo.
	50%. Feroz ataque na mão desarma o inimigo.	50%. A força da magia arremessa o adversário a 2 metros de distância, e ele deixa cair sua arma.	Sua arma escapa da sua mão, caindo a 3 metros de distância.
	50%. Rasgo na mão impede o adversário de realizar seu próximo ataque.	50%. O poder da magia atordoa o inimigo, impedindo de realizar seu próximo ataque.	Tropeção o impede de realizar seu próximo ataque.
	25%. Ataque desequilibra o inimigo, levando-o a cair e perder uma rodada.	25%. A magia foi evocada com maestria. Economizando 1 de karma OU causando +2 na FA.	Faça um ataque no seu companheiro mais próximo.

Cor	10 a 50 vezes o peso do atacante	Peso acima de 50 vezes	Combate Desarmado
	100%. Golpe paralisa por uma rodada causando um ferimento fatal e impondo um ajuste de – 10, depois de 7 rodadas o oponente morre.	100%. Ferimento no oponente reduz o número de ataques pela metade (se for só 1, passa a ser um a cada duas rodadas).	100%. Nocaute, oponente fica desmaiado por 1 hora e incapacitado por 2 dias.
	100%. Ferimento no oponente reduz o número de ataques pela metade (se for só 1, passa a ser um a cada duas rodadas).	100%. Golpe paralisa o oponente por uma rodada e impõe um ajuste de – 5 por 10 rodadas.	100%. Nocaute, oponente fica desmaiado por meia hora.
	100%. Golpe paralisa o oponente por duas rodadas e impõe um ajuste de – 5 por 10 rodadas.	100%. Ferimento desnorteia o oponente impedindo-o de atacar por uma rodada.	100%. Oponente tonto não ataca por duas rodadas.
	75%. Golpe paralisa o oponente por uma rodada e impõe um ajuste de – 5 por 10 rodadas.	75%. Golpe reduz a velocidade base à metade e o impede de realizar sua próxima ação.	75%. Golpe desarma o oponente e o derruba, a arma cai a 3m dele.
	75%. Ferimento desnorteia o oponente impedindo-o de atacar por duas rodadas.	75%. Golpe reduz a velocidade base à metade e impõe ao adversário um ajuste de – 3 por 5 rodadas	75%. A dor ou falta de ar deixam o oponente grogue. Ajuste de - 5 por 4 rodadas.
	50%. Golpe faz com que o adversário se atrapalhe, impedindo-o de realizar sua próxima ação.	50%. Golpe impõe ao adversário um ajuste de – 3 por 5 rodadas.	50%. Inchaço e sangramento facial atrapalham a visão. Ajuste de - 3 por 6 rodadas.
	50%. Golpe reduz a velocidade base à metade e impõe ao adversário um ajuste de – 3 por 5 rodadas.	50%. Golpe impõe ao adversário um ajuste de – 3 por 3 rodadas.	50%. Golpe desarma o oponente, e a arma cai a 2 m dele.
	25%. Golpe impõe ao adversário um ajuste de - 3 por 5 rodadas.	25%. ataque preciso causa um ajuste de –5 no próximo ataque.	25%. Golpe no ouvido causa desorientação. Ajuste de -3 por 3 rodadas.

Tabela de Críticos Opcionais (Corte)

Cor	Leve	Médio	Pesado
	100%. Corte na carótida. Morte em 2 turnos. Não existe magia ou milagre capaz de estancar o sangramento.	Golpe certeiro no meio da testa causa morte instantânea.	O oponente é cortado ao meio.
	100%. Corte vaza o olho. A dor paralisa o adversário por duas rodadas.	100%. Corte inutiliza permanentemente uma das pernas do inimigo. A dor paralisa por 3 rodadas e não permite que ele se levante sem ajuda.	100%. Corte profundo no abdômen. Morte em 1 hora se não for estabilizado. Caso o tratamento seja bem sucedido, a recuperação leva uma semana (ajuste de -2 em todas as ações físicas).
	100%. Estocada no abdômen. Coma por 2 horas se estiver usando armadura de couro ou nenhuma. Com armaduras metálicas paralisa por 2 rodadas e dá um ajuste de -2 nas seguintes.	100%. Corte profundo na cintura. A dor paralisa o adversário por 3 rodadas e impõe ajuste de –6 por 12 horas. Morte em 1 dia se não for tratado.	100%. Inutiliza permanentemente o braço com que o adversário segura a arma.
	75%. Corte no músculo do braço o inutiliza por um dia.	75%. O oponente é levado à inconsciência por duas horas.	75%. Corte na cabeça põe o adversário em coma por um dia se não estiver usando elmo.
	75%. Corte na mão desarma o inimigo e impõe um ajuste de -2 por uma hora.	75%. Atinge a mão que empunha a arma, inutilizando-a por uma hora.	75%. Escudo do inimigo se parte (caso não seja mágico). Na ausência deste, corte no braço paralisa por 3 rodadas.
	50%. Corte no rosto. Deixa uma cicatriz bem marcada. A dor paralisa o oponente durante uma rodada.	50%. Estocada no abdômen. A dor dá um ajuste de -4 por um dia.	50%. Caso o inimigo esteja lutando com uma arma leve ela se parte, a não ser que seja mágica.
	50%. Corte na mão desarma o inimigo.	50%. Atinge a mão que empunha a arma, desarmando o oponente. A arma do inimigo cai a uma distância de 3 metros.	50%. Corte na perna derruba o adversário, que leva 2 rodadas para se levantar. Sua velocidade base é reduzida pela metade por uma semana.
	25%. Corte no rosto deixa uma cicatriz leve.	25%. Corte no antebraço impõe um ajuste de – 2 por 1 dia.	25%. Corte profundo no maxilar. Dor impõe ajuste de -2 por 1 dia.

Tabela de Críticos Opcionais (Penetração)

Cor	Leve	Médio	Pesado
	Flechada certeira no coração. OU Flecha atravessa a garganta.	Golpe perfura o coração. OU Golpe no olho alcança o cérebro.	Arma empala (atravessa) o adversário, matando-o instantaneamente.
	100%. Flechada na cabeça deixa o oponente em coma por um dia caso esteja usando elmo. Em caso contrário provoca a morte em 3 dias se não for curado.	100%. Estocada na mão a inutiliza permanentemente. A dor paralisa o inimigo por duas rodadas.	100%. Perfuração no abdômen paralisa o adversário por um dia caso esteja usando armadura metálica. Caso não esteja, provoca a morte em 3 dias se não for curado.
	100%. A flecha atravessa a mão que empunha a arma. A dor impõe um ajuste de -6 até a flecha ser retirada. A mão ficará inutilizada por uma semana.	100%. Perfura o ombro do adversário e inutiliza o mesmo por dois dias. Sangramento causa desmaio em 10 rodadas.	100%. Golpe no tronco derruba o adversário se estiver usando escudo. Caso contrário incapacita–o por 2 dias.
	75%. Flechada na perna inutiliza a mesma por um dia.	75%. Sangramento devido à perfuração causa perda de mais 1 ponto de EF por rodada durante 5 rodadas.	75%. Arma fica presa na lateral do tórax, causando sérios danos durante a retirada. Causa ajuste de -6 até que seja tratado.
	75%. Flechada no ombro inutiliza um dos braços até que a flecha seja retirada.	75%. Perfura a mão do adversário e a inutiliza por uma semana.	75%. Perfuração no músculo da perna reduz o movimento pela metade e impõe um ajuste de –4 por uma semana.
	50%. Penetração causa ajuste de –6 até que a flecha seja retirada.	50%. Estocada no peito paralisa o adversário na próxima rodada.	50%. Penetração impede o uso de um dos braços em atividades pesadas por 2 dias.
	50%. Penetração causa ajuste de –4 até que a flecha seja retirada.	50%. Estocada faz a arma do adversário voar a 3 metros de distância.	50%. Penetração causa ajuste de – 4 por 2 dias
	25%. Penetração causa ajuste de –2 até que a flecha seja retirada.	25%. Estocada na perna reduz o movimento à metade e causa um ajuste de – 2 por 1 hora.	25%. Estocada desequilibra o adversário, impondo ajuste de -4 por 3 rodadas.

Tabela de Críticos Opcionais (Esmagamento)

Cor	Leve	Médio	Pesado
	100%. Pancada na cabeça mata em duas rodadas. Não há cura possível.	Parte o elmo, se existir, e causa afundamento craniano fatal.	Afundamento torácico destrói a ossatura, matando imediatamente.
	100%. O golpe quebra a mandíbula do adversário (cura em um mês). A dor paralisa por 3 rodadas. Caso esteja usando um elmo fechado causa desequilíbrio que dura por duas rodadas.	100%. Golpe no peito paralisa o inimigo por três rodadas. Na ausência de armadura desmaia o adversário.	100%. Golpe no pulso destrói a articulação, obrigando a amputação em 2 dias. O inimigo é paralisado por duas rodadas.
	100%. Golpe direto no rosto leva o oponente a nocaute se não estiver usando elmo fechado. Caso contrário, apenas perde sua próxima rodada.	100%. Pancada na cabeça. Elmo se parte (caso não seja mágico). Se não tiver elmo entra em coma por 2 dias.	100%. Pancada na coluna. Dificuldade de movimento causa ajuste de –4 por 4 rodadas. Se não houver armadura fica paralisado por 2 dias.
	75%. Acerta a lateral do joelho, que faz o oponente se ajoelhar e perder a próxima rodada se levantando. Além disso impõe ajuste de -3 por um dia.	75%. Golpe na nuca desnorteia o adversário, que deve fazer um ataque ao seu companheiro mais próximo, caso exista.	75%. Pancada na cabeça. Elmo se parte (caso não seja mágico). Se não tiver elmo fica desacordado por 2 horas.
	75%. Acerta ambas as pernas fazendo o inimigo cair e perder 2 rodadas se levantando devido às dores.	75%. Um dos braços é deslocado com o golpe, ficando inutilizado por 7 dias.	75%. Golpe na cabeça atordoa o adversário, que deve fazer um ataque a um de seus companheiros (-4 colunas de ajuste), caso haja algum próximo.
	50%. Pancada na cabeça deixa o oponente meio atordoado, impondo um ajuste de -4 nas próximas 5 rodadas. Caso ele esteja usando elmo o ajuste é de -2 por duas rodadas.	50%. Golpe forte no ombro do braço oposto ao da arma. A dor faz o que estiver nesse braço (escudo, por exemplo) cair a 1 metro de distância.	50%. Golpe no joelho derruba o adversário e impede que se levante por 2 rodadas.
	50%. Golpe na mão que empunha a arma desarma o oponente. A dor impõe ajuste de -5 na próxima rodada caso use outra arma.	50%. Golpe duro na coxa impede que o oponente ataque na próxima rodada.	50%. Golpe no tórax derruba o adversário, que deixa cair o que estiver segurando.
	25%. Golpe duro no antebraço causa um ajuste de -3 na próxima rodada.	25%. Golpe no tórax desequilibra o adversário, dando um ajuste de -4 na próxima rodada.	25%. Golpe no ombro desequilibra o adversário, dando um ajuste de – 4 na próxima rodada.

Penalidades na Movimentação

Terreno	Penalidade
Piso inclinado 30º	1
Piso inclinado 45º	2
Piso inclinado 60º (Pode necessitar de apoio para escalada).	3
Piso inclinado 90º (Apenas com algum apoio para escalada).	4
Mata muito fechada, com vegetação que obstrua a visão e arranhe o corpo.	1
Obstáculo, teto na altura do ombro.	1
Obstáculo, teto na altura do abdômen.	2
Obstáculo, teto na altura da cintura.	3
Obstáculo, teto na altura da coxa.	4
Obstáculo, terreno irregular (buracos, superfície estreita, frágil, etc.)	1 ou 2
Líquido até os joelhos	1
Líquido até a cintura	2
Líquido até o peito (acima desse ponto é necessária a habilidade natação)	3
Areia solta ou neve.	1
Visão	**Penalidade**
Visibilidade baixa	1
Visibilidade muito baixa	2
Visibilidade nula	4
Carga	**Penalidade**
Medianamente Carregado	1
Muito Carregado	2
Totalmente Carregado	3
Situações Especiais	**Penalidade**
Movimentar e atacar (ou atacar e movimentar)	1
Movimentar e executar uma magia instantânea (ou fazer a magia instantânea e movimentar)	1
Movimentar e executar uma habilidade (ou atacar e executar uma habilidade)	1
Personagem caído e teve de se levantar para se locomover	1
Personagem caído e locomovendo-se sem levantar	3
Personagem ferido (a critério do mestre)	1 a 3
Personagem sob efeito de veneno ou magia específica	1 a 3
Área ocupada por personagem hostil	2
Piso escorregadio, a altas temperaturas, etc.	1
Correnteza, dependendo da intensidade.	1 ou 2
Vento, dependendo da intensidade e do tamanho e peso do personagem	1 ou 2
Condição extrema de temperatura	1
Líquido muito viscoso (uma pasta, como a lama)	1
Outras Situações	**Penalidade**
Correr em combate expõe a defesa, tornando fácil para seus adversários alvejá-lo.	Todos os atacantes recebem +2 colunas de resolução
Cruzar uma área ocupada por um personagem hostil exige cuidado, o ocupante da área pode tentar impedir a passagem.	Precisa ser bem-sucedido em um teste médio de Acrobacias
Largar, sacar ou guardar uma arma não afeta o movimento.	O personagem deve abdicar da iniciativa
Recuperar, na mesma rodada, uma arma caída próxima ao personagem (em quadrados adjacentes)	O personagem deve abdicar da iniciativa

Corridas x Penalidades

Penalidade na Movimentação	Corrida de Fundo	Corrida Curta
0	X3	X6
1	X2	X3
2	X2	Não pode
> 2	Não pode	Não pode

Nível do Ferimento

EF	Efeito
0 a -5	Personagem está ferido e fora de combate, mas consciente
–6 a –10	Personagem está ferido, fora de combate e inconsciente
-11 a –15	Personagem está inconsciente e gravemente ferido e requer cuidados médicos ou morre
Menor que -15	Personagem morreu

Saltar

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

Modificadores de Ataque

Ataque a Distância	Penalidade (colunas)
Alvo andando	0
Alvo em corrida de fundo	-4
Alvo em corrida curta	-7
Pouca cobertura (até 40%)	-2
Mediana cobertura (até 75%)	-4
Muita cobertura (até 95%)	-10
Quase no limite do alcance (75% da distância máxima)	-3
No limite do alcance	-6
Terreno	**Penalidade (colunas)**
Plano e com pouca ou sem vegetação	Não fornece modificadores
Plano com vegetação abundante	Combatentes montados -2
Plano com vegetação densa	Combatentes montados -4, ataques à distância -2.
Irregular e com pouca ou sem vegetação	Combatentes montados -2
Irregular e com vegetação abundante	Combatentes montados -4, ataques à distância -2
Irregular com vegetação densa	Combate montado impossível, ataques à distância -4.
Pantanoso	Impossível ataque de Carga ou montados.
Desértico	Combatentes Montados -2
Navegando	Combate montado impossível, combate à distância -2
Dentro da água	Combate a distância e montado impossíveis, corpo-a-corpo só possível com armas de
Clima	**Penalidade (colunas)**
Vento forte	-2 para ataques à distância
Precipitação leve (chuva ou neve)	-2 para todos os combatentes
Precipitação pesada (granizo)	-4 para todos os combatentes
Precipitação com ventos fortes (Nevascas, tempestades)	Combate à distância impossível e -4 para todos
Situação Vantajosa	**Bônus (colunas)**
Atacante em posição acima, defensor em terreno desvantajoso, ou outra situação vantajosa	+2