



ERA PERDIDA

RPG

Renan Biazotti

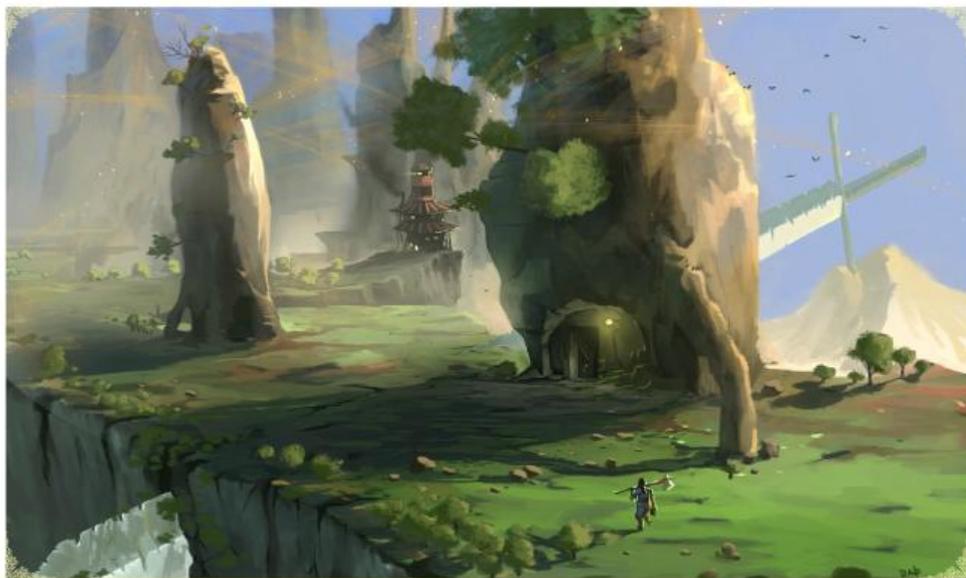
DAB

QUEM FEZ ESTE LIVRO?

Criação e redação: Renan Roman Biazotti

Colaboradores: Rafaela Bolsarin, André e Bruno Balbi

Ilustrações: granados602, brenadiogenes, Pitty-chan, ricardoafranco, raqsonu, AppleSin e Kra7en



Capa: André RAQSONU

CONSIDERAÇÕES LEGAIS

A reprodução total ou parcial desta obra é proibida. O livro “Era Perdida RPG” pertence ao autor do livro e está protegido pela lei dos Direitos Autorais, Lei 9610, de 1998. Você não pode reproduzir trecho ou totalidade desta obra sem o consentimento por escrito do responsável. Caso seja verificada reprodução ilegal desse conteúdo na internet ou em qualquer outro meio, serão aplicadas as leis cabíveis.

Contamos com o apoio de todos!

DIREITO DAS IMAGENS

As imagens utilizadas nesta obra pertencem exclusivamente a seus respectivos autores, discriminados ao lado. As imagens foram criadas especialmente ou cedidas gratuitamente ao livro “Era Perdida RPG”. Todas as imagens estão protegidas por direitos autorais e não podem ser reproduzidas, copiadas ou serem alvo de trabalho derivado sem o consentimento por escrito do autor da ilustração.





UM AGRADECIMENTO ESPECIAL À RAFAELA BOLSARIN,
COMPANHEIRA QUE ME APOIOU EM TODOS OS
MOMENTOS DA PRODUÇÃO DESTE LIVRO, ALÉM DE
TER LIDO TUDO E CORRIGIDO TODOS OS ERROS
DE UM HOMEM QUE NÃO CONHEÇE A LÍNGUA
PORTUGUESA

INTRODUÇÃO

Olá! Meu nome é Beltane Lughnasad (pronuncia Lunassá) e eu sou um conselheiro. Minha profissão é ler e escrever livros. E o livro que você começou a ler agora fui eu que escrevi. Prepare-se para conhecer o incrível mundo Era Perdida. Você está para aprender coisas que podem mudar sua vida para sempre. Portanto, muita atenção com as próximas linhas.

Você está lendo agora, provavelmente na internet, um livro que vai te ensinar a jogar o fantástico mundo do RPG, ou Jogo de Interpretação. Na verdade, você vai aprender a jogar RPG usando as regras que eu recuperei. Eu chamo elas de Sistema Era Perdida. Dei esse nome porque são coisas que existiram muito tempo atrás e várias delas já se perderam com o passar dos anos. O que você vai

ler agora são partes que eu consegui recuperar pesquisando livros destruídos ou escondidos.

Uma coisa muito importante. Mesmo depois de terminar este livro, minha pesquisa continua e você pode acompanhar o resultado dos meus estudos no site da REVISTARIA DIGITAL. Todos os dias eu vou postar sobre monstros, lugares, personagens, histórias, equipamentos e muitas outras coisas nesse site. Acesse todos os dias para ir sempre incrementando seu jogo. Esse é um dos nossos diferenciais para os outros sistemas que existem por aí.

Agora que eu já escrevi todas as coisas que você não deve estar interessado em saber, vamos começar pra valer. Desculpe-me pela introdução grande e chata. Mania de estudioso.

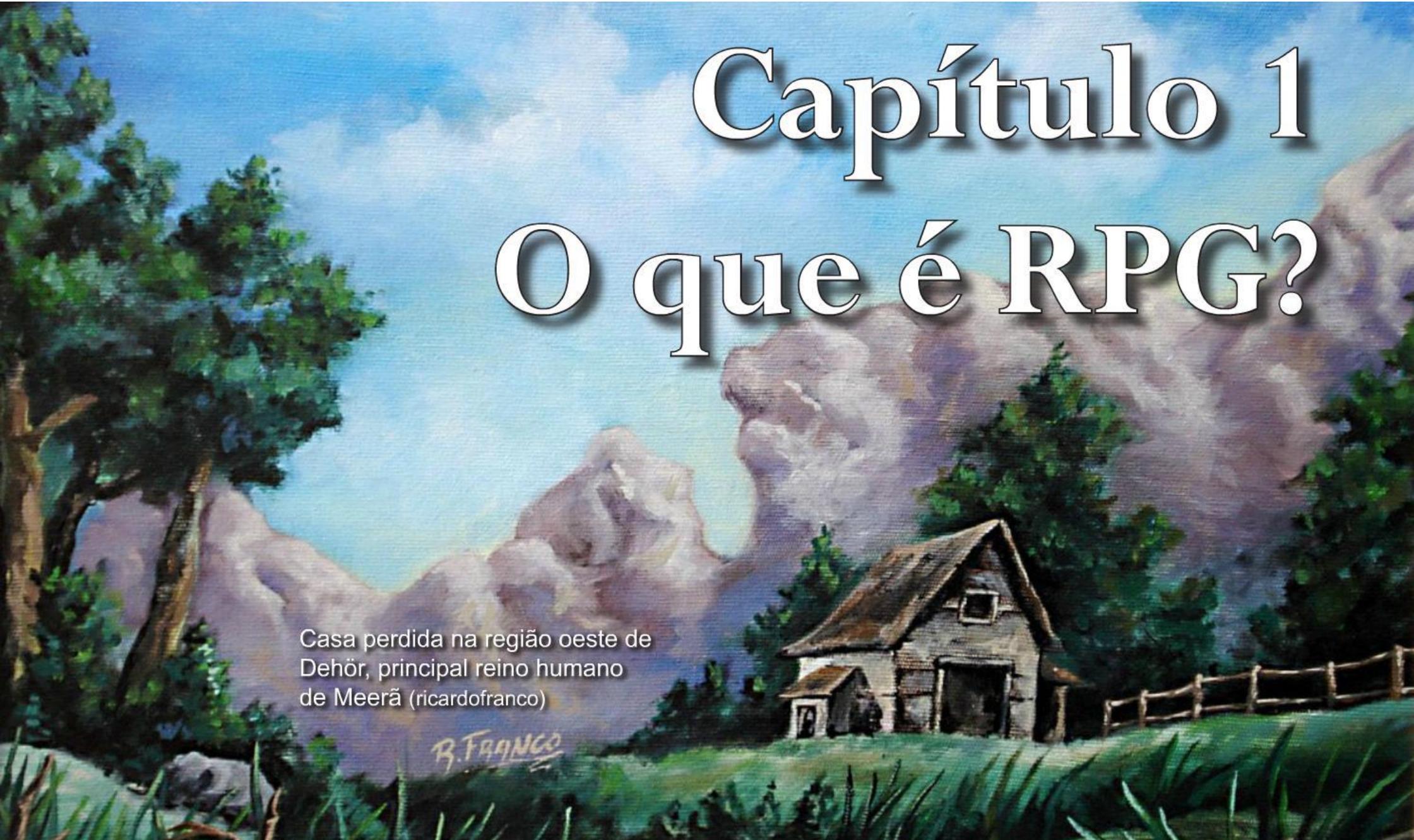
Beltane Lughnasad

Capítulo 1

O que é RPG?

Casa perdida na região oeste de
Dehör, principal reino humano
de Meerã (ricardofranco)

R. FRANCO



Acho que não dá para começar antes de explicar para você o que é RPG. Se você já sabe o que é, já jogou e conhece sua dinâmica, pode pular este capítulo. Mas se esta é a primeira vez que vai jogar ou não se lembra muito bem como é que funciona este jogo, convido você a ler as próximas páginas.

RPG é uma sigla em inglês para a expressão Role-Playing Game, ou Jogo de Interpretação de Personagens. É como qualquer outro jogo que você já viu, com suas regras, objetivos etc, só que com duas grandes diferenças. A primeira diferença é que no RPG os participantes não jogam uns contra os outros para ver quem ganha. No RPG, todos jogam juntos para atingir um único objetivo: a diversão. Ou todos ganham se divertindo, ou todos perdem não se divertindo (obviamente).

A outra diferença é que no RPG não precisamos de tabuleiros, videogames, CDs/DVDs, bolas e outras coisas. Você só precisa de pessoas, algumas folhas, lápis, borracha e um dado de seis lados. Sabe aqueles usados em Las Vegas? Ou aquele usado no “Banco Imobiliário”. Um dado comum de 6 lados. “Mas como é possível jogar só com isso?” – Aí

que está a graça. O RPG é possível porque tudo acontece na cabeça de quem joga. É um jogo de imaginação. Por isso que é chamado de Jogo de Interpretação. Porque você vai fazer de conta que coisas estão acontecendo, mas, na verdade, elas

acontecem na sua cabeça. Igual a um doido varrido. Acho que essa não é a melhor comparação. Digamos que seja igual a uma peça de teatro. Onde as pessoas interpretam histórias que foram inventadas e não aconteceram.



IMAGINA ISSO NA SUA VIDA? SÓ SE FOR NO RPG, MEU CHAPA (RICARDOFRANCO)

“Então por que não chama Jogo de Teatro?” – Uma das diferenças entre o RPG e o teatro é que no RPG não existe roteiro. No teatro, existe um roteiro que os atores devem seguir. No RPG você pode fazer o que bem entender. Pode tentar pular em um precipício ou matar uma pessoa que anda pela rua. É claro que suas ações vão ter conseqüências. Se você pular em um precipício você morre (no jogo é claro). É por isso que é tão divertido. Não que morrer seja divertido. Divertido é poder fazer o que quiser.

É como jogar um jogo de videogame, mas sem nenhuma restrição. Se você já jogou videogame você sabe do que estou falando. Você está jogando e chega até uma porta de madeira fechada. Você nunca tem a chave da primeira vez. Então você pega sua bazuca gigante ou uma arma qualquer e dá um tiro na porta. Santo Deus! Nada acontece! É revoltante. Isso não acontece no RPG. Tudo é possível. O limite da brincadeira está na sua criatividade e na de seus amigos. Não é interessante? Depois de jogar um pouco de RPG você pode ficar descontente com o videogame, tome cuidado.

MUITO TEXTO?
NÃO TENHA PREGUIÇA DE LER

O MESTRE

O Mestre é um tipo diferente de jogador. Não, ele não é um ET. O Mestre tem um papel diferente no RPG. Ele é responsável por contar a história e inventar a maioria das coisas que estão acontecendo. Ele apresenta o cenário, os fatos, para que os outros jogadores possam jogar. Qualquer pessoa pode ser o Mestre. Não existe nenhum curso. Esse jogador especial é quem vai contar o que chamamos de “background”. O enredo.

Quando vocês forem começar a jogar, ele pode falar assim: “Vocês estão andando pela rua e de repente aparece um Dragão Gigante de 4 Cabeças. O que vocês fazem?” e assim começa o jogo. Cada jogador vai falar o que quer fazer e o Mestre continua a história. Aliás, ele nem precisa continuar. Pode ser que um jogador diga: “Vou cortar a cabeça do Dragão e tentar vender por algumas barras de ouro” ou outro pode falar o seguinte: “Agora que eu matei um dragão de quatro cabeças vou pra minha casa dormir, bye bye”.

Deu para entender como a coisa funciona? Assim que um problema for resolvido, o Mestre vai inventar novos desafios. Ou os próprios jogadores criam seus rumos e destinos. Porque no RPG, você cria um personagem para representar você nesse mundo imaginário. Você pode ser qualquer coisa. Pode ser que ele seja um cara sem um braço em busca de vingança. Ou um colecionador de espadas. Você pode ser uma mulher, um velho, uma criança prodígio ou uma infinidade de outras coisas que talvez só você possa imaginar.

É por isso que a parte mais importante do RPG é quando você vai criar seu personagem. A maior parte deste livro vai ensinar como criar um personagem usando as regras do Era Perdida.

No site REVISTARIADIGITAL.COM, existem vários personagens prontos, nos quais você pode se basear na hora de criar o seu. Mas antes de eu te explicar como se cria um aventureiro, gostaria que você entendesse algumas palavras. São palavras que você pode ler aqui ou em outros lugares quando o assunto for RPG. Vamos ver:

JOGADOR: É QUEM ESTÁ JOGANDO, OU SEJA, VOCÊ OU SEUS AMIGOS.

PERSONAGEM/AVENTUREIRO: É O 'VOCÊ' QUE EXISTE SÓ NO JOGO. É QUEM VOCÊ CRIOU PARA VIVER AS AVENTURAS DENTRO DO RPG.

MESTRE: É O JOGADOR QUE CONTA A HISTÓRIA. ELE CRIA UM "BACKGROUND" PARA A HISTÓRIA E MEIO QUE CONDUZ OS ACONTECIMENTOS PARA QUE TUDO POSSA ANDAR NOS TRILHOS (OU FORA DELES). O MESTRE TEM A PALAVRA FINAL EM UM GRUPO DE RPG. ELE DECIDE SE A COISA FOI ASSIM OU ASSADA. E, COMO VOCÊ JÁ SABE, ELE NUNCA VAI DECIDIR CONTRA OS JOGADORES. ELE DEVERÁ ESTAR SEMPRE PENSANDO NA DIVERSÃO DE TODOS.

NPC (NON-PLAYER CHARACTER): SÃO OS PERSONAGENS DO MESTRE. TODAS AS PESSOAS QUE NÃO SÃO OS JOGADORES SÃO CONTROLADAS PELO MESTRE. O PADEIRO, O ÚLTIMO CHEFÃO, A PRINCESA QUE ESTÁ EM APUROS, OS CAVALOS, AS PLANTAS ETC. TODAS AS OUTRAS COISAS SÃO INTERPRETADAS PELO MESTRE.

D6: SIGNIFICA "DADO DE SEIS LADOS". É PARA FACILITAR NA HORA DE ESCREVER. O D6 TAMBÉM PODE VIR ACOMPANHADO POR UM NÚMERO ANTES. ESSE NÚMERO SIGNIFICA QUANTOS DADOS DE 6 VOCÊ VAI PRECISAR JOGAR. POR EXEMPLO: 3D6 SIGNIFICA 3 DADOS DE 6 LADOS. VOCÊ VAI LER BASTANTE DESTES JEITO: JOGUE 4D6 OU ROLE 2D6, POR EXEMPLO. NO PRIMEIRO SIGNIFICA: "JOGUE QUATRO DADOS DE 6 LADOS" E NO SEGUNDO "ROLE DOIS DADOS DE 6 LADOS". VOCÊ NÃO PRECISA JOGAR QUATRO DADOS DIFERENTES. VOCÊ PODE JOGAR QUATRO VEZES O MESMO DADO.

LEVEL/NÍVEL (LVL): REPRESENTA O QUÃO FORTE É SEU PERSONAGEM. UM AVENTUREIRO INICIANTE COMEÇA NO LVL 1 E OS MAIS FORTES DO MUNDO ESTÃO NO LVL 10.

ITENS ESPECIAIS (IE): SÃO PEDAÇOS DE MONSTROS DERROTADOS. ELAS SÃO ESPECIAIS PORQUE GUARDAM UMA PARTE DO PODER QUE A CRIATURA TINHA. ELAS SÃO RARAS E SERVEM PARA MUITAS COISAS. VAMOS EXPLICAR CERTINHO PARA QUE SERVEM MAIS PRA FRENTE. PODEM SER PELOS, ESCAMAS, COURO, PELE, OLHOS, UNHAS, GARRAS, DENTES ETC. NÃO É DINHEIRO!! DINHEIRO SÃO MOEDAS QUE VOCÊ PODE DECIDIR NO MUNDO EM QUE VOCÊ JOGA (REAL, DÓLAR, OURO, PRATA OU QUALQUER OUTRA)

EXPERIÊNCIA (EXP): EXPERIÊNCIA É A ENERGIA QUE ESTÁ DENTRO DOS ITENS ESPECIAIS. ESSA ENERGIA É USADA PARA QUE SEU PERSONAGEM POSSA AUMENTAR SEU LVL.

DIFICULDADE (DIF): É UM NÚMERO QUE MEDE SE REALIZAR UMA AÇÃO É FÁCIL OU DIFÍCIL. ELA MEDE A DIFICULDADE DE SE REALIZAR UM TESTE. A DIFICULDADE É BEM EXPLICADA NO CAPÍTULO "APRENDENDO A JOGAR".

Deu para entender tudo? Espero que sim. Qualquer dúvida que você tenha, você pode acessar o site da REVISTARIA DIGITAL que lá temos um espaço reservado para você ver as dúvidas dos outros ou deixar a sua pergunta. Fique à vontade para acessar.

Agora que você já aprendeu o básico, vou começar a explicar como se joga o RPG Era Perdida. Espero que você goste. Mãos à obra!!!!



PREPARADO PARA SE ENCONTRAR COM ELA? AINDA NÃO (GRANADOS602)

Capítulo 2

Criando seu personagem

Cidade de Ostental, mundo de
RAQSONU (raqsonu)



Chegou a hora da parte mais importante e mais interessante do RPG. É hora de criar o seu novo você. Neste capítulo, você vai aprender todas as etapas para criar seu próprio personagem, que será você no universo fantástico do RPG.

Mas, antes de começarmos, é importante levar algumas coisas em consideração. Ao criar seu primeiro personagem, você pode sentir dificuldade, mas tenha certeza que isso vai melhorar com o tempo. O mais importante é entender bem a idéia que você tem na sua cabeça. Por isso mesmo vamos começar falando sobre como é seu aventureiro.

Outra coisa muito importante, é que a idéia principal do RPG é a diversão e o entretenimento de uma forma estimulante. Então não tenha medo de inventar a criatura mais esquisita de todo o universo.

Vamos começar?



NÃO TEM PROBLEMA SE VOCÊ FICAR ASSIM, PARECENDO PROTAGONISTA DE FILME DE TERROR (KRA7EN)

DEFINIÇÃO

Seu 'carinha' é sem dúvida o mais forte do mundo e derrota fácil todos seus inimigos. Ele é do tipo 'level 99' dos RPGs de videogame. Você sabe que ele usa espada e não um arco e flechas e talvez já tenha pensado se ele carrega ou não um escudo. Ok! Mas será que isso é suficiente para criarmos uma pessoa (mesmo que seja dentro de um jogo)? Você já deve imaginar a resposta: claro que não.

Você foi inteligente e começou com a parte prática do negócio. Os combates são realmente muito importantes na maioria dos RPGs. E neste livro, nós achamos o combate a parte mais interessante.

Mesmo que você já esteja imaginando seu guerreiro, chamado Thor, em cima de um monte de monstros mortos, pare e volte um pouco. Lembra que eu perguntei se seu aventureiro vai usar espada ou arco e flechas? Você já decidiu isso, né? Mas você

parou pra pensar porque ele usa espada e não o arco? E um machado? Já pensou na possibilidade? “Mas espada é mais legal!” – Tudo bem, é uma boa resposta. Mas dentro da história que você está jogando, porque seu personagem escolheu aprender a arte da espada e não preferiu optar, por exemplo, por soltar magias? Ou melhor ainda, porque ele decidiu lutar? Ele não pode ser um comerciante, um negociador? Um ladrão que prefere se esconder?

Tá bom, vou explicar onde quero chegar. Só quero mostrar que por mais que as respostas para essas perguntas possam não interferir diretamente na hora de rolar os dados, elas devem estar meio claras na sua cabeça. Você precisa ter em sua cabeça essas coisas antes de continuar. Como eu disse antes, você pode achar meio complicado no começo, mas vale a pena quebrar um pouco a cabeça.

E claro que eu não vou deixar você sozinho nessa. Na última parte deste capítulo, eu conto um pouco sobre um amigo meu, o Thorean, para que você entenda melhor como definir seu personagem. Ao lado, tem algumas perguntas que podem ajudar você na criação de seus personagens. Responda como se você fosse ele:

RESPONDA COMO SE VOCÊ FOSSE SEU PERSONAGEM:

§ QUAL É MEU NOME?

§ QUANTOS ANOS EU TENHO?

§ ONDE EU NASCI?

§ PORQUE EU RESOLVI APRENDER A LUTAR? QUEM ME ENSINOU?

§ QUAL É MEU OBJETIVO AGORA? UMA ARMA? SER O MAIOR GUERREIRO DO MUNDO?

§ EU SOU UMA PESSOA BOA OU NÃO ME IMPORTO MUITO COM OS OUTROS?

§ EU SOU CORAJOSO, FORTE E BURRO OU SOU DO TIPO MAIS INTELIGENTE E TÍMIDO?

ESSES SÃO SÓ ALGUNS EXEMPLOS. MUITAS OUTRAS COISAS PODEM SER ABORDADAS SOBRE SEU PERSONAGEM. FIQUE ESPERTO. TENDO DECIDIDO ESSAS COISAS, VAMOS TRANSFORMAR SUA IDÉIA EM UM PERSONAGEM “JOGÁVEL”.

ATRIBUTOS

Vamos finalmente começar a montar seu personagem. A gente começa pelos atributos dele. Atributos são as características físicas e mentais do aventureiro. Aqui vamos definir se ele vai ser mais forte, mais rápido ou mais inteligente. Se você seguiu direitinho nossos passos, você já deve saber como é seu personagem. Você já deve ter pensado se ele é forte, rápido, mágico, inteligente etc. Agora só falta a gente colocar os números.

Existem 5 atributos, que vão definir como será seu guerreiro, mago, ladrão etc. São eles: **FORÇA**, **DESTREZA**, **HABILIDADE**, **VITALIDADE** e **CONHECIMENTO**. Você vai ter pontos para gastar e escolher os melhores para seu aventureiro. Antes de você escolher e colocar na sua ficha, vamos ver o que faz cada um dos atributos:

FORÇA (FOR)

Este atributo determina quantos quilos seu personagem agüenta e se a porrada dele é forte. Quando falamos em força, falamos em músculos. A força determina o dano que seu personagem vai dar a cada golpe (quanto ele vai tirar de vida dos seus inimigos). Cada ponto que você colocar em Força, mais um dado de 6 lados (D6) você vai jogar toda vez que acertar alguém. Por exemplo, se você tem **FORÇA 3**, o dano dele será 3D6. Você joga três dados de 6 faces e soma os resultados. Esse será seu dano. Este atributo também é utilizado nos testes que envolvem quebrar, empurrar, puxar, erguer e outras atividades que envolvam a força física de uma pessoa. **DICA:** Se você pretende usar qualquer arma que ataque a curto alcance (espada, lança, faca, machado, foice, etc), é muito importante investir em Força.



**PODE NÃO PARECER, MAS FORÇA É COM ELA MESMO.
QUER APOSTAR QUANTO? (RICARDOFRANCO)**

DESTREZA (DES)

A DESTREZA representa a pontaria, a eficiência do seu golpe e também todos os movimentos que envolvam suas mãos, como abrir fechaduras, roubar dinheiro do bolso dos outros, montar peças, escrever, desenhar, recortar, colar etc (trabalhos manuais). Você precisa ter DES para que seu inimigo não esquive de seus golpes. A Destreza é utilizada também para definir seu dano com armas de fogo. Isso porque atirar uma flecha ou com uma pistola depende mais da sua pontaria do que da sua força. Dessa forma, um personagem com Destreza 3 e Força 1 vai jogar 3 dados de 6 (3d6) quando usar um arco, uma arma de fogo ou atirar uma pedra. Mas quando usar uma faca ou outra arma que ataque de perto, vai jogar apenas 1d6 +3 (Força 1).

Como um ataque com a espada tem muito a ver com a eficiência do golpe, a destreza acrescenta +1 no dano do ataque feito com armas de curto alcance. NÃO é mais 1 dado. É +1 que será somado depois de você jogar os dados. Por exemplo, você tem Força 3 e Destreza 2. Você jogou 3 dados e tirou 5, 4 e 6. O total é 15. Com +2, por causa da Destreza 2, seu dano final foi de 17. Entendeu? Pessoas que usam arco e flechas, armas de fogo ou outras armas de longo alcance, NÃO recebem esse bônus. DICA: Se você for um arqueiro ou atirador de pedras, facas ou usar armas de fogo é muito importante ter destreza. Mesmo que você use uma espada ou outra arma branca, a destreza é importante para não errar seus golpes.

HABILIDADE (HAB)

HABILIDADE é a capacidade de usar o corpo a seu favor. Se a destreza é saber usar as mãos, a habilidade é saber usar todo o resto. Este atributo tem a ver com pular, correr, se esquivar, jogar futebol (a não ser que seja de botão), se esconder e outras atividades que exijam mobilidade, equilíbrio, reflexos, velocidade etc.

Como a Habilidade determina sua rapidez e velocidade, ela decide quem começa uma luta. Quem tiver mais HAB tem mais chances de começar. É simples, mas importante. Na sua ficha, você deve colocar no campo "Iniciativa", quanto você tem de habilidade para comparar com seus inimigos mais tarde. DICA: Se você for ser um ladrão ou um esportista, por exemplo, é essencial ter uma boa habilidade.

VITALIDADE (VIT)

Se você quer durar bastante nos combates ou não ficar doente quase nunca, este é o atributo certo para você. A VITALIDADE determina o quanto você é resistente. A vitalidade se refere a sua resistência contra doenças e determina quanto você é 'durão'. Por isso, a cada ponto que você colocar aqui, você ganha DEFESA +1 para diminuir o dano que você recebe dos inimigos. Não é mais um dado de DEF, e sim +1 no total (A Defesa será explicada daqui a pouco).

Quanto mais você tiver desse atributo, mais difícil será você sentir cansaço, fome, dor nos olhos, dor de cabeça, dificilmente ficará bêbado etc. Da mesma forma, mais difícil será você pegar uma gripe, malária, dengue, escorbuto e outras coisas nocivas que possam prejudicar sua saúde. Uma outra vantagem é com relação às magias e técnicas de seus inimigos. Se você tiver uma boa vitalidade, mais você pode resistir a congelamento, envenenamento, paralisia e outros efeitos que possam te prejudicar em combate.

CONHECIMENTO (CON)

O último atributo é nada mais, nada menos que o conhecimento do seu personagem. Não confunda com inteligência. Uma pessoa pode ser muito inteligente, esperta, sagaz, mas possuir pouco conhecimento. Este atributo representa tudo o que seu personagem aprendeu em vida. Mesmo que seja um iniciante, com certeza ele já deve ter aprendido alguma coisa, ou não. É isso que conhecimento quer dizer. Se você teve um mestre que te ensinou as técnicas secretas dele ou seu pai conhecia várias magias que são passadas de geração para geração, você deve ter CONHECIMENTO.

A grande vantagem do Conhecimento, em termos de jogo, é que cada ponto gasto neste atributo confere 3 pontos para serem gastos nas Técnicas. Não se preocupe, vamos ter uma seção só para falar delas. Cada ponto em Conhecimento também aumenta sua Energia, que é quantas técnicas você pode soltar durante uma batalha. Sua ENERGIA total é: CON X 2. Então, se você tem CON 2, vai ter 4 de Energia. DICA: Se você quer ser um mago, como Gandalf ou Harry Potter, é bom ter pontos aqui, para ter várias magias diferentes para soltar.

ALGUMAS OBSERVAÇÕES SOBRE OS ATRIBUTOS:

§ A CADA LEVEL QUE VOCÊ GANHA, VOCÊ RECEBE 1 PONTO DE ATRIBUTO.

§ VOCÊ PODE TER ATÉ 6 PONTOS EM UM MESMO ATRIBUTO.

§ VOCÊ NÃO PODE TROCAR OS PONTOS DEPOIS QUE VOCÊ USAR.

VIDA

Você deve ter prestado atenção quando falamos em ataque e danos, né? Mas quando é que você derrota alguém em uma luta? “Bate nele até ele cair no chão” – Sua resposta está mais que certa. Aqui temos um jeito numérico de determinar quanto de porrada um personagem vai agüentar. Fazemos isso com os Pontos de Vida, ou apenas Vida, ou HP (Health Points ou Hit Points) ou qualquer coisa que você prefira chamar. Vou chamar de Pontos de Vida, ok?

Os Pontos de Vida são um número que mostra quanto de dano você consegue tomar antes de morrer. Quanto mais Pontos de Vida você tiver, mais ataques você vai agüentar e mais difícil será matar você. Por isso eles são bons para qualquer aventureiro.

“Entendi. Mas como eu consigo Pontos de Vida?” – Excelente pergunta. Sua Vida é determinada pelos atributos que você escolheu. Você não gasta pontos. A Vida ‘aparece sozinha’ dependendo de quais atributos você ‘comprou’ para seu personagem. Do lado direito tem uma tabela que vai mostrar quantos Pontos de Vida cada atributo dá para você. Depois eu dou um exemplo. Vamos para a tabela primeiro:

ATRIBUTO	PONTOS DE VIDA
FORÇA	3
DESTREZA	1
HABILIDADE	3
VITALIDADE	5
CONHECIMENTO	1

Deu para entender a tabela? Para cada 1 ponto em Força, você ganha 3 Pontos de Vida; para cada ponto em Vitalidade que você tiver, serão adicionados outros 5 de Vida. Então, vamos supor que seu personagem tenha FOR 2, DES 3 e VIT 2, isso daria, olhando na tabela acima: $6 + 3 + 10 = 19$ PVs. Você vai ver daqui a pouco um exemplo completo de personagem, e poderá entender melhor essa questão.

“COMPRANDO” ATRIBUTOS

Agora que você já sabe para que serve cada atributo, vamos aprender como preencher sua ficha. Antes de tudo, você, o Mestre e os outros jogadores devem se reunir e decidir que tipo de jogo vocês vão jogar. Vocês precisam definir se seus personagens vão ser iniciantes, veteranos ou os caras mais fortes do mundo.

Isso é importante porque assim você vai saber quantos pontos vai ter para gastar em seus atributos. “Como assim?” – Eu explico: Se você for jogar com um personagem iniciante no mundo da aventura, você vai ter apenas 3 pontos para gastar na sua ficha quando você começar o jogo. “Só isso?? Não dá pra nada!” – Exatamente. Mas é importante você entender que a maioria das pessoas no mundo tem tudo ZERO, ou seja, não tem nenhum ponto.

Quando um guerreiro começa sua aventura, ele ainda é fraco, igual nos videogames.

Ele vai ser, no máximo, um pouco mais forte ou mais rápido do que a maioria da população.

Dessa forma, você vai ter 3 pontos para distribuir entre os seus atributos. Você pode colocar Força 2 e Destreza 1; ou Força 1, Destreza 1 e Vitalidade 1. Você é livre para colocar onde achar melhor. Importante: Eu recomendo vocês comecem como iniciantes, para poder aproveitar melhor o crescimento do seu personagem. É

bem mais interessante, vai por mim. Se você não vai seguir minha orientação, então veja a tabela abaixo com os tipos de guerreiros com os quais você pode começar a jogar.

Mas o que é LVL? É abreviação de Level ou Nível. Não se preocupe que esse é nosso próximo tópico. Vamos falar sobre como seu personagem vai ficar mais forte com o tempo. Ou seja, como ele vai aumentar seu LVL.

AVENTUREIRO	LVL QUE COMEÇA	PONTOS DE ATRIBUTOS
INICIANTE	1	3
VETERANO	5	7
HERÓI	7	9
LENDIA	10	12

EVOLUINDO

Ok. Vamos dizer que você ouviu minha recomendação e vai começar com um aventureiro iniciante. Ele ainda não enfrentou nenhum monstro forte, saiu pouco de sua cidade ou vilarejo e tem pouca experiência. Todo personagem iniciante começa no level 1. É uma forma numérica de dizer que você é um 'fracote'. Mas não se preocupe, você não vai ser assim para sempre. Isso porque conforme você for realizando tarefas e derrotando inimigos, você vai ficando mais forte.

Todo personagem pode evoluir até o level 10. Esse é o level (LVL) máximo que você pode utilizar em nosso sistema. Lembre-se que é você e seus amigos que fazem o jogo, então podem criar coisas até o level 100 se vocês quiserem. Mas neste livro de regras vamos explicar tudo certinho até o LVL 10, ok? Mais pra frente, vamos lançar novos livros falando sobre as alterações para personagens a partir do LVL 11, mas isso não é para agora. Por enquanto, se concentre em chegar até o LVL 2, que já não é tão fácil.

"Mas então, como eu saio do maldito LVL 1??" – Como eu já disse, derrotando inimigos e fazendo tarefas. Toda vez que você vence uma nova ameaça ou realiza um quebra-cabeça, resolve um crime ou salva uma garotinha indefesa, você pode ser recompensado com Itens Especiais (IE). Esses itens não podem ser comprados em lojas. Eles são raros e apenas os aventureiros costumam carregar eles por aí. Na verdade, esses itens especiais são partes de monstros mortos. Você pode conseguir, obviamente, matando monstros, mas eles também podem estar guardados dentro de tesouros, podem ser dados como recompensa por um rei ao qual você serviu e ainda de muitas outras formas. Portanto, fique atento!

Os Itens Especiais guardam a energia dos monstros derrotados. E essa energia é o que torna eles tão magníficos. Quando você tiver um, você pode fazer várias coisas com ele. Você pode:

§ PEGAR A ENERGIA DELE PARA VOCÊ E GANHAR 1 DE EXPERIÊNCIA (EXP);

§ VOCÊ PODE USAR ELES PARA COMPRAR EQUIPAMENTOS;

§ VOCÊ PODE JUNTAR VÁRIOS DELES E USAR PARA FAZER EQUIPAMENTOS ESPECIAIS;

§ PODE TROCAR POR OUTROS ITENS ETC.

Viu como são interessantes? É possível fazer muita coisa com os restos dos monstros derrotados. Agora observe o primeiro item da lista: "Pegar a energia dele para você e ganhar 1 de experiência". Isso significa que você pode usar a energia deles para ganhar experiência e assim subir de LVL.

A quantidade de experiência que você precisa para mudar de level varia de acordo com o LVL em que você está no momento. Por exemplo, você está no LVL 1. Você precisa de 10 de experiência para passar para o LVL 2 e ganhar mais um ponto de atributo. Para passar para o LVL 3, você precisa de 15 pontos de EXP. E assim por diante. Para passar do LVL 9 para o LVL 10, você precisa 'apenas' de 210 pontos de EXP. Quem disse que seria simples ser o mais forte do mundo?

No site da Revistaria Digital tem uma tabela de EXP, [CLIQUE AQUI](#) para ver. Ela é sua tabela de EXP. Você pode usar ela para ir anotando quanto de experiência você já ganhou, e quanto que falta pra o próximo level.

Lembre-se ainda que você pode gastar seus Itens Especiais com outras coisas além de experiência, o que faz demorar ainda mais sua evolução. Mas não se preocupe, criaturas maléficas e muitas aventuras é o que não faltam para você. **IMPORTANTE:** O Mestre do seu grupo pode inventar aventuras para vocês, tarefas, e ele deve escolher quantos Itens Especiais vocês vão ganhar quando terminarem.



**TODA VEZ QUE VOCÊ GANHA UM LVL,
APARECE UMA SETINHA PRA CIMA...
CLARO QUE NÃO! (KRA7EN)**

EQUIPAMENTOS

Existe uma outra coisa que você deve saber sobre a montagem de personagens. Como você deve imaginar, nenhum aventureiro sai pelado por aí matando dragões ou prendendo bandidos. Você vai usar espadas, armaduras, machados, escudos, metralhadoras etc. E cada um desses equipamentos vai influenciar no seu ataque e na sua defesa.

Existem dois tipos de equipamentos: os de ataque e os de defesa. Os dois servem basicamente para a mesma coisa: aumentar o número de dados que você joga quando vai realizar uma ação. Pode ser quando ataca ou quando defende. Vamos ver com mais calma cada um deles.

Mas só na próxima página.

EQUIPAMENTOS DE ATAQUE

Quando falamos em equipamentos de ataque, estamos falando de armas. Armas de todos os tipos, como espadas, facas, revólveres, arco e flechas, machados, bastões, luvas, canivetes, ou qualquer outra coisa que possa ser usada para bater ou quebrar alguém ou alguma coisa. Ter uma arma é muito importante. Ela vai te ajudar a sobreviver nos momentos mais perigosos.

Existem vários tipos de armas, e eu resolvi separar elas em grupos, para que a gente possa estudar elas melhor. Você precisa ter em mente que cada tipo de arma pode oferecer vantagens e desvantagens, por isso, escolha muito bem. Antes de mais nada, temos que saber quais são os 5 tipos (Pequenas, Médias, Grandes, De tiro e De magia). É bem simples na verdade. As armas podem ser:

§ PEQUENAS: SÃO CURTAS E PESAM POUCO. SÃO LIGEIRAS, FÁCEIS DE SE UTILIZAR E NÃO EXIGEM GRANDE FORÇA FÍSICA PARA DUELAR USANDO ELAS. OS PRINCIPAIS EXEMPLOS DESSA CLASSE DE ARMAS SÃO: FACAS, LUVAS E ESPADAS CURTAS. EM TERMOS DE JOGO, O QUE É QUE MUDA QUANDO A GENTE UTILIZA UMA ARMA PEQUENA? ARMAS PEQUENAS SÃO MAIS FÁCEIS DE SE MANIPULAR, E QUEM USA UMA ARMA COMO ESSA, GANHA UMA VANTAGEM AO DESFERIR GOLPES CERTEIROS. COM ISSO, QUEM LUTA COM UMA ARMA PEQUENA GANHA UM BÔNUS DE DES + 1 EM SEUS ATRIBUTOS, QUANDO ESTIVER USANDO ELA.

§ MÉDIAS: ARMAS MÉDIAS SÃO MAIS LONGAS E PESADAS. É PRECISO SER MAIS FORTE PARA USAR UMA DESTAS, SE COMPARARMOS COM QUEM USA AS PEQUENAS. POR ISSO, QUEM A UTILIZA NÃO RECEBE NENHUM BÔNUS EM SUA DESTREZA. POR OUTRO LADO, O PODER DE ATAQUE DESTAS ARMAS É MAIOR. OU SEJA, ELA DÁ MAIS DANO. SENDO ASSIM, QUEM USAR UMA ARMA MÉDIA RECEBE UM BÔNUS DE FOR +1. SÃO EXEMPLOS DESSE TIPO DE ARMA, AS ESPADAS COMUNS, FLORETES, KATANAS, CHICOTES, ENTRE OUTROS.

NÃO TENHA PREGUIÇA DE LER

§ GRANDES: MACHADOS, LANÇAS, MANGUAIS, MAÇAS E ESPADAS LONGAS SÃO OS TIPOS MAIS COMUNS DE ARMAS GRANDES. ELAS SÃO TEMÍVEIS PELO TAMANHO E PODER DE DESTRUÇÃO. SÃO UTILIZADAS GERALMENTE POR GUERREIROS GRANDES E FORTES. UM JOGADOR QUE UTILIZE UMA ARMA GRANDE GANHA UM BÔNUS DE FOR +2 TODA VEZ QUE ESTIVER USANDO UMA DELAS. É UM BÔNUS MUITO BOM. POR OUTRO LADO, A UTILIZAÇÃO DE UMA ARMA GRANDE NÃO É TÃO SIMPLES, ATÉ MESMO PARA OS MAIS

FORTES. SEU TAMANHO PERMITE GOLPES DESAJEITADOS E ALGUMAS VEZES LENTOS. ESSA DESVANTAGEM FAZ COM QUE OS GUERREIROS QUE USAM ARMAS GRANDES RECEBAM UMA PENALIDADE DE DES -1. É UMA DESVANTAGEM QUE COMPENSA SEU ALTO PODER DE ATAQUE.

§ DE TIRO: SÃO ARMAS ESPECIAIS, QUE PODEM SER USADAS PARA ATACAR DE LONGAS DISTÂNCIAS. QUEM USA UMA ARMA DE TIRO NÃO PRECISA CHEGAR PERTO DO ADVERSÁRIO. UM AVENTUREIRO COM UMA ARMA DESSAS PODE SER EXTREMAMENTE PERIGOSO E ELIMINAR O INIMIGO ANTES DE SER ENCONTRADO. ARCOS, BESTAS, PISTOLAS E OUTRAS ARMAS DE PROJÉTEIS SE ENCAIXAM NESTA CLASSE. O PROBLEMA É QUE PELO TAMANHO E A NECESSIDADE DE CARREGAR SEUS PROJÉTEIS, O AVENTUREIRO QUE USA ESSE TIPO DE ARMA LEVA UMA PENALIDADE DE HAB -1 QUANDO ESTIVER LUTANDO COM ELAS. IMPORTANTE: ESTA PENALIDADE SE APLICA QUANDO O PERSONAGEM ESTIVER CARREGANDO SUA ARMA DE TIRO. SE, POR EXEMPLO, ELE ESTIVER SENDO PERSEGUIDO E JOGAR ELA FORA, ENTÃO ESSA PENALIDADE DEIXA DE EXISTIR E ELE VAI RECUPERAR SEU PONTO DE HABILIDADE PERDIDO.

§ DE MAGIA: ESTE É O ÚLTIMO TIPO DE ARMA. SÃO FEITAS PARA MAGOS E OUTROS PERSONAGENS BASEADOS EM TÉCNICAS. OS EXEMPLOS MAIS CONHECIDOS SÃO: CAJADOS, CETROS, ANÉIS E BASTÕES. QUANDO UM PERSONAGEM ESTÁ USANDO UM DESSES EQUIPAMENTOS, ELE GANHA 1 DADO A MAIS (+ 1D6) DE DANO TODA VEZ QUE USAR UMA TÉCNICA. AS ARMAS DE MAGIA POTENCIALIZAM O DANO DAS TÉCNICAS DO AVENTUREIRO.

Perceba que a diferença não está na arma, mas sim a qual classe ela pertence. Não importa se você usa espada curta, faca ou um punhal. Contanto que sejam armas pequenas, elas se enquadram nas regras das armas pequenas e você ganha DES +1, ok? Se você estiver em dúvida se a arma que você escolheu é pequena, média ou grande, pergunte ao Mestre do seu grupo e ele irá definir isso para você.

Existem ainda armas especiais, que oferecem outros benefícios e malefícios, mas elas não serão abordadas neste livro. Elas serão explicadas em uma publicação própria, no futuro. No site da REVISTARIA DIGITAL, vamos sempre publicar novas armas.

Agora vamos ver os equipamentos de defesa.

RESUMO: EQUIPAMENTOS DE ATAQUE (ARMAS)

ARMA	TIPO	EFEITO
FACA, PUNHAL, LUVA, KUNAI, TONFA ETC	PEQUENA	DES +1
ESPADA, FLORETE, KATANA, MACHADO ETC	MÉDIA	FOR +1
LANÇA, MACHADO, MANGUAL, MAÇA ETC	GRANDE	FOR +2 / DES -1
ARCO, BESTA, PISTOLA, ZARABATANA ETC	DE TIRO	HAB -1
BASTÃO, CETRO, ANEL, CAJADO, BRINCO ETC	DE MAGIA	+ 1D6 (EM TÉCNICAS)

EQUIPAMENTOS DE DEFESA

Agora vamos aprender sobre os equipamentos de defesa.

Mas antes de falar sobre os equipamentos, tenho que explicar sobre a Defesa.

DEFESA é sua capacidade de reduzir o dano quando baterem em você. Por exemplo, alguém te atacou com 2d6 (2 dados de 6 faces) e tirou um 6 e outro 6. Isso vai dar um dano de 12. Mas se você estiver usando uma armadura que te dá DEFESA 2D6, então você joga dois dados, soma os resultados dos dados e subtrai do dano que você iria tomar. Vamos continuar nosso exemplo. Você vai tomar 12 de dano, mas joga dois dados de Defesa e tira 5 e 4, somando dá 9. Esse 9 você tira do 12 e recebe apenas 3 de dano. Bem útil, né? Se você não entendeu muito bem continue lendo que, quando eu for explicar sobre o COMBATE, você vai entender direitinho.

Bom, se você já sabe o que é defesa, pode estar pensando: “Não existe um atributo Defesa” – É verdade. Não existe mesmo. Isso porque a defesa vem dos equipamentos de defesa. Sua defesa depende da armadura que você está usando.

Todo mundo começa com uma armadura mínima, que é uma roupinha básica. Pode ser uma blusa de algodão, de lã ou uma jaquetinha por cima. Sempre que estiver com uma peça mínima de roupa, você ganha DEF + 1 (Defesa + 1) não é mais 1 dado, e sim mais 1 no total. Isso significa que, contanto que você não esteja pelado, você sempre vai diminuir 1 do dano que você receber. Quando você está usando armadura, você perde esse bônus e apenas a Defesa da armadura é o que conta.

“Mas enfim, como eu aumento a minha defesa?” – Como eu já falei, usando armaduras. Esses equipamentos de defesa são relativamente raros de se encontrar e existem aventureiros que saem de casa sem mesmo uma única armadurazinha. Isso porque além de serem meio caras (quanto melhor mais caro), é preciso atingir algumas exigências para poder usar elas. Na próxima página tem uma lista com 10 ARMADURAS que você pode comprar por aí.



ESSA AQUI TEM POUCA ARMADURA, QUE BOM. (GRANADOS602)

Antes da gente ver a lista, uma dica rápida: o Mestre do seu grupo pode ficar à vontade para criar novas armaduras ou modificar as que já existem. Tudo pela diversão dos jogadores. Aliás, se o Mestre do seu grupo achar melhor, para simplificar a criação do personagem, ele pode esquecer a armadura no começo. Todos começam com armadura mínima (DEF 1). Depois que todo mundo se acostumar um pouco com o jogo, ele acrescenta as armaduras, sem problemas. Você vai ver na lista ao lado que personagens de LVL 1 NÃO podem usar armaduras de qualquer jeito.

Assim como as armas, publicaremos novas armaduras sempre que possível no site da REVISTARIA DIGITAL. Por enquanto, vamos ficar com essas 10:

Dá pra ver que existem armaduras bem caras, né? Não se preocupe, cada coisa no seu tempo. Sempre que chegar a um level suficiente para usar uma nova armadura, tente juntar uns Itens Especiais e comprar uma. Elas podem te tirar de várias enrascadas.

CLASSE BÁSICA	REQUISITO	PREÇO	DEFESA
COLETE DE COURO	LVL 2	10 IE	DEF 1D6
COTA DE MALHA	LVL 3	15 IE	DEF 2D6
COLETE DE ESCAMAS	LVL 4	30 IE	DEF 3D6
MALHA APRIMORADA	LVL 5 / FOR 1	45 IE	DEF 3D6 +2

CLASSE MÉDIA	REQUISITO	PREÇO	DEFESA/EFEITO
COURAÇA DE METAL	LVL 7 / FOR 3	75 IE	DEF 5D6
TRAJE DO LADINO	LVL 7 / DES 3	55 IE	DEF 4D6
MANTO DA FÉ	LVL 7 / CON 3	75 IE	DEF 4D6 / CON +1

CLASSE ALTA	REQUISITO	PREÇO	DEFESA/EFEITO
ARMADURA DAS VALQUÍRIAS	LVL 9 / FOR 5	170 IE	DEF 7D6
PROTEÇÃO ANGELICAL	LVL 9 / CON 5	170 IE	DEF 5D6 / CON +2
TÚNICA DE ELITE	LVL 9 / DES 5	170 IE	DEF 5D6 / DES +1

TÉCNICAS

PARE! Antes de começar a ler esta parte do livro, saiba que ela só vale para quem colocou ou pretende colocar pelo menos 1 ponto no atributo Conhecimento. Se você pretende ser um guerreiro, arqueiro ou policial sem ataques especiais, pode esquecer essa seção. Vai colocar? Então prossiga:

Técnicas estão disponíveis para quem tem pelo menos 1 ponto no atributo Conhecimento. Para cada novo ponto nesse atributo, você ganha 3 pontos para gastar em técnicas. Se você tem 3 pontos em Conhecimento (CON 3), por exemplo, pode comprar até 9 técnicas.

Técnicas podem ser movimentos especiais, magias, ou algum ofício que você aprendeu. Por exemplo. Se você é um ferreiro, você precisa das técnicas de criar e consertar armas e armaduras. Entende? As técnicas podem definir a sua profissão. Você pode ser um vendedor, um investigador, um ladrão ou qualquer coisa. É só preciso conhecimento.

Para que possamos entender melhor, eu dividi as técnicas em duas categorias. Assim você não precisa ler aquelas que não te interessa. As técnicas podem ser: Magias ou Ofícios. Cada um desses tipos são usados para coisas diferentes. Magias são para magos, clérigos, xamãs, guerreiros e arqueiros e Ofícios são para todos que queiram exercer alguma atividade profissional, como criador de poções, domador de animais, exploradores, ferreiros etc. Quando for criar seu



**UMA DAS TÉCNICAS MAIS PODEROSAS
INVOCA A MORTE E ELIMINA SEU INIMIGO
COM UM ÚNICO GOLPE (RICARDOFRANCO)**

personagem, você já pode começar comprando técnicas do LVL 1. A cada novo LVL que você ganhar, novas técnicas mais fortes e mais úteis serão liberadas. Claro que você só pode comprar se você tiver pontos suficientes em Conhecimento.

Na sua ficha de personagem, você verá um espaço dedicado às técnicas. Coloque ali as técnicas que você for usar. Podem ser magias ou ofícios. Nós criamos uma listinha que você poderá ver abaixo, com algumas técnicas que você poderá aprender no decorrer da sua jor-

nada. Mais uma vez, tenho que avisar que novas técnicas serão criadas e publicadas no site da REVISTARIA DIGITAL. É importante lembrar também que você e os outros jogadores podem sentar com o Mestre do seu grupo e pensarem em novas técnicas. Sintam-se livres para criar e inovar. Tudo cabe a vocês.

Uma última informação sobre as técnicas que você precisa saber é como usar elas durante uma batalha. Se você tiver uma magia, por exemplo “Bola de fogo”, você não pode usar ela quantas vezes você quiser em um combate. Você está limitado a usar um número de técnicas igual a duas vezes o seu Conhecimento. Então, se você tem CON 3, você pode usar 6 magias por combate. Você pode usar quantas vezes quiser cada magia, contanto que não ultrapasse o limite de $2 \times \text{CON}$. Esse é o limite da sua Energia durante uma luta. Se você não estiver lutando, pode usar quantas vezes quiser cada uma delas.

Para voltar a soltar magias, você precisa de um pequeno tempo de descanso. Não precisa ficar parado ou dormir. Apenas um pequeno tempo sem ação é o necessário para você recuperar seu fôlego mágico. Em termos de jogo, você só não recupera toda sua Energia se tiver duas batalhas seguidas. Se houver qualquer tempo entre duas lutas, você entra com energia completa ($2 \times \text{CON}$).

Entendidos? É só isso. Nada muito complexo. Agora vamos para a lista de técnicas. Elas estão divididas naqueles dois tipos que eu já falei: MAGIAS e OFÍCIOS. No canto esquerdo de cada tabela tem um LVL. Esse é o level em que você precisa estar para usar tal magia, além dos requisitos enumerados no campo requisito, ok?



**NÃO SE ENGANE COM ESSA MAGA LINDINHA.
ELA PODE ARRANCAR 8D6 DE DANO COM UMA
MAGIA SÓ (KRA7EN)**

LVL 1	REQUISITO	EFEITO
BOLA DE FOGO	--	Dano de 1d6
ENVENENAR	--	Alvo faz teste de VIT com DIF 7, se falhar, perde 1d6 de dano por 1d6 rodadas.
CURA	--	Recupera 2d6 Pontos de Vida
ANTÍDOTO	--	Se passar em teste de CON com DIF 7, recupera alvo do envenenamento

LVL 2	REQUISITO	EFEITO
PARALISIA	--	Se o alvo falhar em teste de VIT com DIF 5, fica 1d6 rodadas sem ação
ESCANEAR	--	Se o inimigo falhar em teste de CON com DIF 6, tem todas suas informações reveladas
TRANSFORMAR	10 EXP	Transforma objeto menor que uma pessoa em outra coisa

LVL 3	REQUISITO	EFEITO
BARREIRA	--	Aumenta a Defesa em 1d6 durante 1d6 rodadas contra ataques não-mágicos
LANÇAS DE GELO	--	Dano de 2d6; se o alvo falhar em um teste de VIT com DIF 5 fica congelado por 1d6 rodadas; DEF do congelado vai para 30
PARCERIA	--	Duas pessoas soltam esta habilidade e NÃO podem receber dano até a próxima rodada, então atacam juntas (alvo rola apenas uma vez a armadura)

LVL 4	REQUISITO	EFEITO
AUMENTO DE DANO	--	Aumenta 1d6 de dano físico (curta ou longa distância) por 1d6 rodadas
DUPLICAÇÃO	--	Mago cria uma cópia imaterial de si mesmo que não luta, mas obedece suas ordens
CURA CONTÍNUA	RECUPERAÇÃO	Recupera 1d6 PVs por 1d6 rodadas

LVL 5	REQUISITO	EFEITO
DRENAR VIDA	--	Dano de 2d6 que recupera sua vida
RECUPERAR ENERGIA	--	Gasta 3 PVs, se tirar 1 ou 2 em 1d6, recupera 1 de Energia
RECUPERAÇÃO	CURA	Recupera 4d6 PVs
CHUVA DE METEOROS	BOLA DE FOGO /10 EXP	Dano de 3d6 +2

LVL 6	REQUISITO	EFEITO
BARREIRA MÁGICA	BARREIRA / 5 EXP	Aumenta defesa contra ataques mágicos em 1d6 por 1d6 rodadas
INVOCAÇÃO	15 EXP/ 2 DE ENERGIA	Invoca uma criatura (FOR 2 / DES 1 / HAB 1/ VIT 2 / CON 0 / 20 PVs) para te ajudar; ela não pode ter PVs recuperados e o 2 pontos de Energia não podem ser recuperados até que ela morra
NUVEM TÓXICA	ENVENENAR	Dano de 1d6; grupo-alvo faz teste de VIT com DIF 7, quem falhar toma 1d6 durante 1d6 rodadas
PETRIFICAR	PARALISIA	Alvo faz teste de VIT com DIF 7 e se falhar fica 2d6 rodadas sem ação; DEF do petrificado vai para 99
CRIAR	TRANSFORMAR / 10 EXP	Cria até 1d6 objetos menores que uma pessoa

LVL 7	REQUISITO	EFEITO
PURIFICAÇÃO	ANTÍDOTO / 10 EXP	Teste de CON com DIF 8, se passar recupera todos os status negativos do alvo
NEVASCA	LANÇAS DE GELO / 10 EXP	Dano de 2d6 para cada membro do grupo-alvo; fazem teste de VIT com DIF 7, quem falhar fica 1d6 rodadas congelado; DEF do congelado vai para 30
NUVEM TÓXICA	ENVENENAR	Dano de 1d6; grupo-alvo faz teste de VIT com DIF 7, quem falhar toma 1d6 durante 1d6 rodadas
ATAQUE EM GRUPO	PARCERIA / 20 EXP	Todas pessoas soltam esta habilidade e NÃO podem receber dano até a próxima rodada, então atacam juntas (alvo rola apenas uma vez a armadura)
SACRIFÍCIO	AUMENTO DE DANO / 15 EXP	Transforma PVs em dano ao atacar com ataque não-mágico

LVL 8	REQUISITO	EFEITO
PROTEÇÃO TOTAL	BARREIRA MÁGICA / 15 EXP	Aumenta defesa contra ataques mágicos e não-mágicos em 1d6 por 2d6 rodadas
PORTÃO DO CÉU	CURA CONTÍNUA / 25 EXP	Recupera 2d6 PVs por 2d6 rodadas de todo o grupo
MULTIPLICAÇÃO	DUPLICAÇÃO / 15 EXP	Mago cria 2d6 cópias imateriais de si mesmo, que não lutam, mas obedecem suas ordens
RECARREGAR	RECUPERAR ENERGIA / 20 EXP	Gasta 3 PVs, se tirar 1, 2 ou 3 em 1d6, recupera 1 de Energia

LVL 9	REQUISITO	EFEITO
SALVAÇÃO	RECUPERAÇÃO / 30 EXP	Recupera 6d6 PVs que podem ser divididos entre todo o grupo à escolha do mago
DRENAR ENERGIA	DRENAR VIDA / 15 EXP	Se alvo falhar em teste de CON com DIF 7, perde 2 de Energia que recuperam o mago
TOQUE DA MORTE	PETRIFICAR / QUEST	Alvo faz teste de VIT com DIF 7, se falhar, morre em 3d6 rodadas
ZERO ABSOLUTO	NEVASCA / 50 EXP	Todos inimigos no raio de visão do mago fazem teste de VIT com DIF 8 e se falharem ficam congelados por 2d6 rodadas; DEF do congelado vai para 30

LVL 10	REQUISITO	EFEITO
MARTELO DE LÚCIFER	CHUVA DE METEO. / QUEST	Dano de 7d6
CARTADA FINAL	DRENAR VIDA / 15 EXP	Gasta metade dos PVs atuais, se tirar 1 ou 2 em 1d6, recupera toda a Energia do mago
SEGREDO DE MESELSON	MULTIPLICAÇÃO / QUEST / 3 DE ENERGIA	Mago cria uma cópia material de si mesmo que luta e obedece suas ordens; é possível criar apenas UMA cópia por vez
ABRAÇO DIVINO	PROTEÇÃO TOTAL / 30 EXP	Aumenta defesa contra ataques mágicos e não-mágicos em 1d6 por 2d6 rodadas de todos os companheiros
VÉU DE MÜLLER	CRIAR / QUEST	Cria ilusão material em todo o raio de visão do alvo (ilusão não mata inimigos)

Você deve ter percebido que para ter uma certa magia às vezes é preciso estar em um level mais avançado. Isso vale tanto para magias quanto para ofícios. Às vezes, é preciso ter outras magias antes. Nós chamamos isso de CAMINHO DO CONHECIMENTO. Para soltar magias mais fortes, é preciso conhecer o básico antes. Então, para conjurar “Martelo de Lúcifer”, além de estar no LVL 10, é preciso aprender antes “Bola de Fogo” e depois “Chuva de Meteoros” e ainda é preciso completar uma aventura. Outras vezes, vai ser preciso gastar Itens Especiais para comprar magias. E ainda vai ter outras que será preciso fazer “Quests” (Aventuras) para conseguir adquiri-las. Não é simples, mas: ‘Apenas os grandes magos conseguem invocar os grandes poderes’, dizia meu avô.



OFÍCIOS

FERREIRO	REQUISITO	EFEITO
REPARAR ARMADURA	LVL 3	Conserta Armadura utilizando 5 IE (Itens Especiais) por conserto
CRIAR ARMA +2	LVL 5 / REP. ARMADURA	Cria arma +2 não-mágica usando 10 IE por arma criada
CRIAR BASTÃO +2	LVL 5 / CRIAR ARMA +2	Cria arma mágica que acrescenta +2 de dano às magias por 10 IE por arma criada
CRIAR ARMA MÁGICA	LVL 7 / CRIAR BASTÃO +2	Cria arma de ataque (espada, arco etc) mágica que aumenta +2 de dano às magias por 20 IE por criação
DESTRUIR ARMA	LVL 9 / C. ARMA MÁGICA	Gasta 3 IE para destruir a arma do adversário se passar em teste de DES com DIF 9

ALQUIMISTA	REQUISITO	EFEITO
CRIAR RECIPIENTE	LVL 3	Gasta 1 IE (Item Especial) para criar um pequeno pote
CRIAR POÇÃO DE CURA	LVL 5	Gasta 3 IE para criar uma poção que recupera 2d6 PVs usando 1 pote
CRIAR P. DE ENERGIA	LVL 7	Gasta 5 IE para criar uma poção que recupera 1d6 de Energia usando 1 pote
CRIAR BOMBA ÁCIDA	LVL 9	Gasta 3 IE para criar um jarro explosivo com dano de 2d6 que ignora Defesa do alvo; usa 1 pote.

LADINO	REQUISITO	EFEITO
ESCONDERIJO	LVL 3	Se passar em teste de HAB com DIF 6, pode se esconder de seu inimigo
ROUBAR	LVL 5	Se passar em teste de DES com DIF 8, rouba um item de um inimigo fora de batalha
ROUBAR IE	LVL 7 / ROUBAR	Se passar em teste de HAB com DIF 8 e DES com DIF 7, rouba 2 IE do inimigo
DROGAR INIMIGO	LVL 9 / ROUBAR IE	Habilidade leva 2 rodadas; na 1ª ladino prepara droga gastando 2 IE; na 2ª, se passar em teste de HAB 8 droga o alvo, se o inimigo falhar em teste de VIT com DIF 10, fica 2d6 turnos sem atacar (se o inimigo passar no teste, ladino perde a droga)



LADINOS COM A TÉCNICA
 “DUPLICAÇÃO” SÃO PROBLEMÁTICOS
 (PITTY-CHAN)



EXPLORADOR	REQUISITO	EFEITO
RASTREAR	LVL 3	Podem seguir pistas, pegadas e descobrir informações analisando o ambiente
PERCEBER AMEAÇA	LVL 5 / RASTREAR	Sempre que o Explorador achar necessário, pode fazer um teste de HAB com DIF 8, se passar, pode detectar armadilhas, inimigos escondidos ou outros perigos próximos a ele
DESARMAR ARMADILHAS	LVL 5 / PERC. AMEAÇA	Se passar em teste de DES (DIF depende da dificuldade) desarma armadilha e ela perde o efeito
SOBREVIVÊNCIA	LVL 7 / RASTREAR	Explorador pode viver com tranquilidade em locais como selvas, desertos, montanhas ou cavernas, sabendo onde caçar, repousar etc
SENHOR DA FLORESTA	LVL 9 / SOBREVIVÊNCIA	Explorador recebe bônus de HAB +1 e DES +1 quando luta fora de cidades e locais habitados; pode ainda armar armadilhas que dão 1d6 de dano e ignoram a Defesa se o alvo falhar em teste de HAB com DIF 8

Os ofícios estão divididos em áreas, mas você não precisa comprar todas as técnicas de um mesmo grupo. Você pode comprar duas de Ferreiro, três de Explorador e uma de Ladino. Se você tiver os pré-requisitos e o LVL necessário, pode comprar qualquer técnica que você ache útil.

LEMBRANDO QUE ESTAS SÃO TÉCNICAS E OFÍCIOS PARA CAMPANHAS NO MUNDO DE MEERÃ, NOSSO MUNDO OFICIAL OU OUTROS MUNDO DE FANTASIA MEDIEVAL.

SE SUA AVENTURA SERÁ NOS DIAS ATUAIS, VOCÊ DEVE CRIAR OUTRAS TÉCNICAS, QUE SEJAM CABÍVEIS AO SEU UNIVERSO.

POR EXEMPLO: EM UMA CAMPANHA DE INVESTIGAÇÃO NO ANO DE 2011, O IDEAL SERIA TER TÉCNICAS COMO FALSIFICAÇÃO DE DOCUMENTOS, ANÁLISE DE SUBSTÂNCIAS, DETECÇÃO DE MENTIRAS, FURTIVIDADE E OUTRAS QUE SEJAM NECESSÁRIAS AS SUAS CAMPANHA.

EXEMPLO PRÁTICO

Chega de tabelas!

A última coisa que eu posso fazer para que você entenda bem como se cria um personagem, é mostrar na prática como se faz.

Vamos fazer um personagem com muita calma, mostrando cada um dos passos. Pode até parecer meio exagerado, mas é melhor ter certeza que todo mundo entendeu, né? Neste exemplo, vou usar um personagem no LVL 10, para poder exemplificar o máximo de recursos possíveis. Então, vamos lá!

1 DEFININDO O PERSONAGEM

Meu personagem será Thorean, um guerreiro muito respeitado em seu reino. Eu vou começar pensando sobre ele:

Thorean é um guerreiro muito conhecido em seu reino. Ele é capitão de uma base que protege a cidade de ataques inimigos. Ele tem um grande senso de

justiça, mas é muito orgulhoso, não tolerando levar desaforo para casa. Thorean foi iniciado no mundo das aventuras pelo pai, Thorar, que ensinou quase tudo o que ele sabe sobre lutas. Quando seu pai faleceu, herdou a espada mágica da família. Desde então, ele vem guerreando em nome dos seres humanos. Hoje ele tem 35 anos, barba grande, com cabelos encobertos pelo seu elmo com chifres. Seu tom de pele é moreno claro e tem cerca de 1,95m de altura.

Aí está, doeu muito? Viu como não é tão difícil criar uma história para seu aventureiro? Agora vamos transformar toda essa história em uma ficha de personagem.



ESTE É THOREAN, O CAPITÃO. GOSTOU? (RICARDOFRANCO)

2 'COMPRANDO' ATRIBUTOS

Thorean é um capitão de LVL 10, então conseguiu reunir 12 PONTOS para gastar em seus atributos. É o valor máximo para um personagem. Com certeza, são poucos os que conseguem vencer este guerreiro em uma batalha um a um.

Thorean tem grande força física e grande habilidade na utilização de sua espada mágica. Dificilmente ele erra seu adversário e ainda consegue desferir grande quantidade de dano com sua arma. Portanto, Thorean terá FOR 4 e DES 3. Isso dá a ele um dano de 4D6 +3. Dá pra quebrar muita coisa com isso. Graças a DES 3, seus inimigos dificilmente conseguem escapar de seus golpes.

GASTAMOS 7 PONTOS AQUI

Este guerreiro ainda possui uma habilidade acima da média. Não é um dos aventureiros mais rápidos, até por conta da sua grande armadura, que dificulta sua movimentação. Por causa disso, Thorean tem apenas

HAB 1. Ele quase nunca se esquiva dos golpes que recebe. Sua Iniciativa também é 1, por isso ele quase nunca é o primeiro a atacar em um combate.

Por outro lado, ele tem uma grande resistência, podendo tomar grandes quantidades de dano. Raramente ele fica doente e possui uma saúde invejável até pelos mais jovens. Para que Thorean seja resistente e saudável, precisamos dar a ele um razoável número de pontos em vitalidade. Então ele terá VIT 3. Graças a essa VIT 3, ele ganha +3 EM DEFESA, que será somada mais tarde. Já tínhamos gastado 7 pontos. Agora gastamos mais 4.

COM 11 PONTOS USADOS, TEMOS + 1

O último ponto de Thorean está em seu Conhecimento (CON 1). Esse conhecimento é fruto de sua linhagem. Seu pai o ensinou algumas técnicas secretas da família. Como ele tem CON 1, ele tem Energia 2. Ele também vai poder escolher três técnicas. Com esse último ponto, completamos os 12 pontos que tínhamos para gastar. Mas ainda faltam algumas coisas a resolver.

3 DEFININDO OS PONTOS DE VIDA

Você ainda lembra como a gente determina os Pontos de Vida? É só ver na tabela quanto de Vida eu ganho por cada atributo e somar tudo. Vamos relembrar os atributos de Thorean: FOR 4 / DES 3 / HAB 1 / VIT 3 / CON 1 (12 pontos).

Olhando na TABELA (pág. 17), temos: 12 PVs + 3 PVs + 3 PVs + 15 PVs + 1 PV.

O TOTAL DE VIDA DELE É 34 PVs

É uma quantidade boa para um guerreiro no LVL 10.

Agora vamos escolher os equipamentos (de ataque e defesa) e as técnicas de Thorean. Só que só na próxima página.

4 ESCOLHENDO EQUIPAMENTOS DE ATAQUE

Por influência de seu pai, Thorean só sabe usar um tipo de arma: a espada. E, quase sempre, utiliza a espada mágica que recebeu quando seu pai morreu. Essa espada é do tamanho médio e, por mais que seja muito bem afiada, NÃO possui nenhum poder diferente. Por ser uma espada média, Thorean recebe um bônus de FOR +1. Dessa forma, o dano total dele é de $5D6 + 3$ (' $4d6 + 3$ ' [FOR 4 e DES 3] mais ' $1d6$ ' do bônus da espada média).

5 EQUIPAMENTO DE DEFESA

Aqui está o verdadeiro segredo de Thorean. Seu ataque pode não ser o mais poderoso do mundo, mas com certeza seu equipamento defensivo é de primeira linha. Em seu corpo, Thorean usa uma incrível e muito rara Armadura das Valquírias, confeccionada por um dos maiores ferreiros de todo o planeta. A Armadura das Valquírias só pode ser usada por aventureiros de LVL 9, e Thorean já está no LVL 10, portanto possui classe suficiente para utilizá-la. Com essa armadura, Thorean tem incríveis $7D6$ de defesa, somando com o bônus de +3 por causa da sua Vitalidade, ele consegue DEF $7D6 + 3$. Poucos aventureiros conseguem ferir ele em um combate um contra um.

6 SELECIONANDO TÉCNICAS

Thorean aprendeu algumas técnicas com seu falecido pai. Principalmente ataques especiais. O capitão tem 3 TÉCNICAS que ele usa nos momentos mais difíceis de sua jornada. Thorean tem "Paralisia", que paralisa seus rivais por algum tempo. Por conta das muitas aventuras que já viveu e liderou, Thorean tem 'olhos de águia' em ambientes desconhecidos. Por causa disso, ele possui a técnica "Rastrear", de um Explorador, que permite ao capitão descobrir informações sobre o ambiente só de olhar para ele.

Além dessas habilidades, Thorean ainda pode recuperar armaduras quebradas, pelo ofício "Consertar Armaduras", dos ferreiros. Se alguém tiver sua proteção danificada, ele pode CONSERTAR ela se estiver com os equipamentos necessários.

Como ele tem Conhecimento 1, Thorean tem 2 de Energia.

E aí, muito complicado? Esse é um personagem completo criado em nosso sistema. Será bem mais fácil pra você criar um aventureiro iniciante, já que você tem apenas 3 pontos para gastar. Fracote.



Capítulo 3

Aprendendo a jogar

Entrada da floresta de Khunt, a poucos quilômetros a oeste de Greörden, em Meerã (AppleSin)

Ufa... o capítulo sobre os personagens foi bem grande. Muitos números, regras e coisas para decorar. A boa notícia é que você já passou pela parte mais complicada. O nome deste capítulo é "Aprendendo a jogar", mas saiba que você já sabe a maioria das coisas. Quando você montou seu personagem, você pode ter ficado com algumas dúvidas. Isso é normal. Algumas coisas eu ainda vou explicar e outras eu expliquei muito por cima.

Este capítulo vai falar sobre como se joga este RPG. Você vai aprender como lutar, como quebrar portas, pular entre montanhas, jogar amarelinha, e um montão de coisas. Mas prometo que vai ser bem mais simples do que criar um aventureiro. Na verdade, este capítulo vai pincelar algumas coisas que ficaram faltando.

Depois desta desnecessária introdução, vamos começar!

NÃO SE PREOCUPE... REGRAS NÃO SÃO O FIM DO MUNDO
(KRA7EN)



REGRAS: PARA QUE SERVEM?

“Se RPG é um jogo de interpretação, onde tudo acontece na cabeça, por que precisamos de regras?” – Essa pergunta foi a melhor que você fez até agora. As regras servem para que possamos avaliar de uma forma mais exata se tudo que está acontecendo é possível. No mundo da imaginação tudo é possível, e por isso mesmo quem joga RPG, às vezes quer fazer coisas realmente impossíveis. As regras permitem que o Mestre do grupo, que é aquele cara que está contando a história, consiga controlar o que está acontecendo. Mas como você vai ver no final desse capítulo, as regras não servem para estragar a diversão, então, sempre que elas estiverem atrapalhando, livre-se delas.

Vou dar aqui um exemplo de regra: Quando seu aventureiro chega a 0 PVs, você desmaia. Se a regra dos Pontos de Vida não existissem, algum espertinho poderia teimar que ainda não morreu e continuar lutando infinitamente e a batalha nunca teria fim. Isso

seria muito ruim. Outro exemplo. Está acontecendo uma perseguição: dois jogadores, um correndo atrás do outro. Daí eles vão pular de um lado a outro de uma montanha. O primeiro tem HAB 5, pula e consegue. Daí um outro jogador, que tem HAB 0 (porque colocou tudo em Força) segue o exemplo do outro, pula e fala que consegue. Como você vai provar que ele não conseguiu? Você pode argumentar que ele tem bem menos habilidade que o outro, mas ele vai dizer “Como você sabe que eu não consegui? Vai que eu tive sorte e pulei bem?” – O Mestre vai estar enrascado.

É para isso que existem as regras e os testes. Para que todos possam viver em um mundo da imaginação mais justo e igual para todos os jogadores. Foi uma medida desenvolvida pelos humanistas que lutam pela igualdade na sociedade imaginária.



“EU MATEI O GIGANTE COM UM GOLPE. PROVE-ME O CONTRÁRIO”... IRGH!!

(GIGANTE DO MUNDO DE RAQSONU)

O BÁSICO

NÃO TENHA PREGUIÇA DE LER

O sistema Era Perdida é um sistema que tenta ser o mais simples possível. Este sistema também quer incentivar o Mestre de um grupo a resolver os problemas decidindo por ele mesmo, pensando sempre no bem dos jogadores. Por isso me esforcei bastante para reduzir as regras ao mínimo necessário.

Para que você possa jogar o Era Perdida, você precisa saber basicamente duas coisas. Como funciona uma batalha e como são realizados os testes. A batalha... bom... você sabe para que servem as lutas. E os testes servem para que você saiba se você conseguiu ou não fazer alguma coisa. Basicamente é isso. Nos próximos tópicos, vamos explicar para você como funciona esses dois elementos-chave para se jogar este jogo.

Ah! Outra coisa importante sobre o Era Perdida é que não gostamos de coisas pré-determinadas e decoradas. Não queremos que sempre aconteça de quem tenha mais Força ganhe de quem tem menos. Tudo depende do que sair no dado. É claro que quem tem mais pontos em um atributo está em vantagem. Mas o acaso sempre estará presente para não deixar o jogo perder a emoção. Esse é o nosso compromisso.

De maneira geral, tudo que acontece no RPG é feito rolando dados. Seu grupo precisa ter pelo menos 1 dado de 6 lados. Chamado aqui de 1d6, como você já percebeu. Esse dado vai ser usado sempre que você precisar fazer alguma coisa. É recomendado que vocês consigam juntar pelo menos uns cinco ou mais dados, para não precisar ficar jogando um por vez. Principalmente com personagens mais fortes, que podem ter ataques que chegam a 7d6. Esses dados podem ser encontrados em super-mercados, lojas de R\$ 1,99, lojas de tranqueiras em geral etc. Também é possível comprar pela internet. Para quem pode comprar dados incomuns, também é possível usar o d12 (dado de 12 lados) para contar como 2d6, diminuindo pela metade os dados rolados em algumas ocasiões.

Quando forem jogar, é bom que todos os integrantes levem suas fichas, para fazerem consultas e anotar novos itens e atributos. Também é bom levar sua ficha de EXP para ir preenchendo sempre que aparecerem novos pontos. Vocês também devem ter papel para rascunho e vários lápis e borrachas. Também é bom ter em mãos o manual Era Perdida, para consultar sempre que necessário. Se não forem imprimir, é bom jogarem próximos a um computador para que ele esteja sempre à mão.

Feitas essas preparações, peçam pizzas ou passem na padaria e comprem pães e recheios diversos. Não se esqueçam do suco/refrigerante/água para ajudar a descer. Ou podem também não fazer nada disso. Sempre caberá a você e seu grupo decidir como vão jogar RPG.

**JOGO RÁPIDO =
LUTA SEM RODEIOS....**

COMBATE

Depois da baboseira, vamos voltar a falar de coisa séria. Agora vou apresentar como deve ser feito o combate.

Um combate/luta/batalha/briga/peleja/ etc é realizado entre duas ou mais pessoas e, na maioria das vezes, os participantes têm o objetivo de matar ou incapacitar o adversário. Um duelo pode ter outras finalidades, como ENSINAR uma técnica, por exemplo. Em todos os casos em que um combate acontecer, ele poderá seguir as regras a seguir. Para que você entenda melhor, vamos separar o combate em etapas, assim você se lembra delas mais tarde. Como eu já mencionei antes, essas regras servem mais para nortear o trabalho do Mestre, e não precisam ser levadas à risca. Vamos a elas?

1º QUEM COMEÇA?

Todos os envolvidos jogam 1D6 e somam o resultado a sua Iniciativa, que é o mesmo valor da Habilidade do personagem. Quem tirar o resultado maior começa, quem tirar o segundo maior será o segundo e assim sucessivamente. Se houver empate, uma nova rolagem é feita só entre os jogadores que empataram, até que alguém tire um resultado maior. Essa ordem será seguida em todas as rodadas, até o fim do combate.

JOGO RÁPIDO

**JOGA 1D6 + INICIATIVA (HAB)
EM QUEM DER MAIS COMEÇA**

JOGO RÁPIDO

**AÇÃO = "EU FAÇO ISSO!"
O MESTRE PODE NEGAR**

2º AÇÃO

Depois de definido quem começa, o primeiro anuncia o que vai fazer. Ele pode ATACAR, soltar uma magia, correr, se esconder, usar um item ou qualquer outra coisa. O jogador diz o que quer fazer e o Mestre deve decidir se é possível ou não fazer essa ação. Por exemplo, o Player 1 diz que vai atacar o Inimigo 1 com uma facada, só que ele está a 50 metros de distância. O Mestre então diz: "O cara tá lá longe, não dá para atacar agora". O Mestre tem liberdade e autoridade para decidir se é possível ou não realizar uma ação, mesmo que os outros jogadores achem o contrário.

JOGO RÁPIDO

VOCÊ FALA: "VOU ATACAR!!!"
INIMIGO: "QUERO ESQUIVAR"

3º O ATAQUE

Quando um jogador anuncia um ataque, uma série de ações acontece. O jogador escolhe quem ele quer atacar. Se o Mestre permitir, o alvo então pode tentar **ESQUIVAR** do golpe, flecha, magia etc.

JOGO RÁPIDO

**ESQUIVA = HAB DE QUEM VAI FUGIR
"MENOS" DES DE QUEM VAI ATACAR**

JOGO RÁPIDO

**DANO = JOGA OS DADOS E SOMA
ARMA DE CURTO ALCANCE? USA FOR
ARMA DE LONGE? USA DESTREZA**

ESQUIVA

A esquiva é calculada subtraindo a Destreza do atacante da Habilidade do alvo. É uma conta de menos. $HAB - DES$. A fórmula é: $HAB - DES$. Se o resultado dessa subtração der 1 ou mais é possível esquivar. Daí, quem for receber o ataque rola 1D6 e se tirar um número menor ou igual ao resultado da subtração, o alvo esquiva do golpe e o dano será ZERO. Exemplo: Player 1 ataca Inimigo 1. O Inimigo 1 quer esquivar. Ele tem HAB 4 e o Player 1 tem DES 2. Fazendo a conta: $4 - 2$, o resultado dá '2'. O Mestre então joga o 1d6 para o Inimigo 1. Se o resultado foi 1 ou 2, ele esquiva. Se o resultado der 3, 4, 5 ou 6, o ataque acertou. Importante! Também é possível se esquivar de qualquer magia **QUE TIRE VIDA**. Funciona do mesmo jeito.

DANO

Se o inimigo não se esquivou, é hora de calcular o dano. Se o atacante usar uma arma pequena, média ou grande o dano é calculado usando a Força (como já foi explicado nos atributos). Será 1d6 para cada ponto em FOR mais o **BÔNUS** da DES (+1 para DES 1, +2 para DES 2 e assim por diante). Então o atacante rola os dados e soma os resultados, acrescentando o bônus de DES. O resultado final será o dano no inimigo. Exemplo: Player 1 (FOR 3 / DES 2 e usa espada média) consegue atingir Inimigo 1. Ele rola os dados de FOR: 3d6. Tira 3, 2 e 4. Ele tem mais um 1d6 por causa do bônus da espada do tipo média, tira mais 4. Somando: $3 + 2 + 4 + 4 = 13$. Somando com o +2 da DES, o dano final no Inimigo 1 será 15.

Se o atacante usar arco ao invés de espada, o ataque é calculado em 1d6 para cada ponto de DES e não de FOR. E **NÃO** existe o bônus de DES. Se o atacante for usar magia, o dano está na descrição de cada magia.

4º DEFESA

Agora é hora de diminuir o dano que o alvo recebeu. Se ele não possui armadura, mas usa alguma roupa (qualquer uma) a Defesa dele será 1. Se ele possuir alguma armadura, é preciso ver quanto de DEF a armadura oferece. Você lembra da tabela de armaduras? Se você anotou, esse valor está na sua ficha de personagem. Já os monstros e criaturas não-humanas possuem sua própria armadura, que o Mestre pode inventar ou usar monstros já prontos (no site). Com o valor da Defesa em mãos, é hora de rolar os dados, e somar os resultados. Lembre-se também que a cada ponto em VIT, você recebe DEF +1. Depois de somar o resultado do dado com esse bônus da VIT, é hora de subtrair do total do dano. Vamos continuar com nosso exemplo: o Player 1 deu um dano de 15. O Inimigo 1 possui 2d6 de Defesa e VIT 4. Então ele rola 2d6, tira 3 e 4; somando dá 7. Com +4 da VIT, o total é 11. Então ele subtrai esse 11 dos 15 do dano: $15 - 11 = 4$. O Inimigo 1 perde 4 Pontos de Vida (4 PVs).

JOGO RÁPIDO

VÊ QUANTO DE DEF TEM A ARMADURA

JOGA OS DADOS E SOMA, *MAIS* VIT

SUBTRAI DO DANO QUE VOCÊ RECEBEU

JOGO RÁPIDO

ANOTA OS DANOS QUE VOCÊ RECEBEU

TIRA DOS PONTOS DE VIDA

QUANDO O PV FICA 0, VOCÊ PERDEU

5º DESMAIANDO

Esse ciclo vai se repetir até que alguém esteja incapacitado de lutar, ou seja, desmaie de tanto apanhar. “E quando que isso acontece?” – Quando o personagem chegar a ZERO Pontos de Vida (0 PVs). Lembra dos Pontos de Vida? Claro, né? Então, quando seus PVs chegam a ZERO, você desmaia e não pode mais lutar. Não tem o que dizer. Se a batalha for entre você e mais um, ela acabou. Mas se o combate tiver 3 ou mais pessoas, então a luta continua até que todos os membros do mesmo time estejam desmaiados. Mas saiba que você pode acordar durante o combate. Isso mesmo. Se a festa continuar enquanto você estiver desmaiado, você pode tentar voltar. Isso depende da sua Vitalidade. A cada rodada, você pode fazer um TESTE DE VITALIDADE. Se você conseguir, volta com 1 PV e pode continuar a lutar normalmente. Mas esse teste de VIT não é fácil. Assim que você desmaiar, na próxima rodada você faz um teste de VIT com DIF 11. Se você não conseguir, a cada nova rodada, esse teste vai ficando mais fácil. Na próxima rodada, o teste terá DIF 10, na próxima DIF 9 e assim sucessivamente até você acordar (Você vai entender esse lance de Dificuldade – DIF – daqui a pouco).

MORTE

Além de desmaiar, você pode morrer. A morte acontece quando você fica muito tempo com Pontos de Vida negativos. Se você chegar a -10 PVs, você faz um teste de VIT com DIF 3. Se você for bem sucedido e continuar com -10 PVs, na próxima rodada você faz o teste de VIT com DIF 4. Se passar de novo, na próxima rodada o teste é de VIT com DIF 5 e assim continua. Quando você falhar no teste, bye bye. Seu personagem está morto. E daí não há mais como voltar à vida recuperando seus PVs. Você vai precisar ser ressuscitado, e isso não é simples. Por isso, tome cuidado. Você só vai parar de fazer esse teste quando recuperarem sua vida e você ficar com pelo menos -9 Pvs.

JOGO RÁPIDO

CHEGOU A 0 PVs E CONTINUOU APANHANDO QUANDO FICA COM -10 PVs, FAZ TESTE DE VIT SE FALHAR, MORRE; SE PASSAR, CONTINUA FAZENDO ATÉ RECUPERAREM SUA VIDA

JOGO RÁPIDO

**1 X 1 = ACABA QUANDO UM DESMATA
Y X Z = VAI ATÉ UM GRUPO VENCER
GANHOU? PEGUE SEUS ITENS ESPECIAIS**

6º FIM DO COMBATE

Quando o ciclo de ataque acontecer várias vezes e só sobrarem membros de um mesmo grupo, porque os outros desmaiaram ou morreram ou fugiram, é determinado o fim do combate. Se os jogadores venceram, eles ganham os Itens Especiais e podem checar os corpos dos derrotados (se eles estiverem lá), procurando por itens ou dinheiro. O Mestre decide se os inimigos estão carregando alguma coisa.

EXPLICANDO ASSIM PARECE COMPLICADO, MAS É BEM SIMPLES NA VERDADE. DEPOIS QUE VOCÊ FIZER DUAS BATALHAS, TUDO ISSO JÁ TERÁ VIRADO A COISA MAIS ROTINEIRA E VOCÊ VAI BUSCAR COMO INCREMENTAR SUAS LUTAS. FIQUE À VONTADE PARA CONVERSAR COM O MESTRE DO SEU GRUPO E CRIAR NOVAS REGRAS, OU DIMINUIR OU ALTERAR AS ETAPAS. VOCÊS DO GRUPO É QUE DECIDEM COMO A COISA DEVE SER FEITA.

TESTES

Você já aprendeu 80% das regras. Parabéns! Agora falta apenas saber como testar suas habilidades quando você quiser fazer alguma coisa meio incomum. Eu digo 'meio incomum' porque você não vai precisar ficar fazendo testes a cada coisa que você quiser fazer. "Preciso fazer teste quando quiser dar um pulo pra cima no meio da calçada?"

– É óbvio que não. Você só precisa fazer teste quando quiser pular para baixo no meio da calçada. Entendeu? Testes só devem ser feitos quando realmente forem necessários. Isso quer dizer, quando realmente seu personagem precisar ser testado. Quando você for fazer algo que desafie seus limites. Aí sim você vai precisar fazer um teste.



ESTÁ QUASE ACABANDO. TENHA CALMA, QUE LOGO VOCÊ PODERÁ BEIJAR A GAROTA... MAS SÓ NO FINAL (RAQSONU)

Os testes sempre serão exigidos pelo Mestre. Se ele disser que dá ou não dá, aceite. Caso o Mestre ache que seja preciso testar, ele vai pedir que você teste seus atributos. Se ele não pedir, melhor, vocês continuam jogando.

Existem três tipos de testes: os Testes Simples, os Testes Contínuos e os Testes de Embate. Cada um deles é utilizado em um momento diferente. Mas todos são feitos da mesma forma, com poucas alterações.

Vamos conferir:

TESTE SIMPLES

Os testes simples são os mais freqüentes. Eles são usados toda vez que você vai realizar uma ação que desafia seus limites. O teste simples sempre é relacionado a algum dos seus atributos (FOR, HAB, DES, VIT e CON). E sempre é feito com 1d6.

O teste funciona assim: você precisa atingir certo número jogando 1d6 e somando com seu atributo. Só isso e nada mais. Incrível como é simples. É só você rolar um dado de seis lados, somar com o atributo testado e o resultado precisa ser igual ou maior que um número que o Mestre vai determinar. “E que número o Mestre vai pedir pra mim?” – Esse número é chamado de Dificuldade (DIF) e ele depende se a tarefa é fácil, média, difícil ou impossível de se realizar.

A Dificuldade é escolhida pelo Mestre na hora em que ele pede o teste. Para ajudar nessa tarefa, nós montamos uma tabela de referência, para você entender quanto você vai ter que tirar no dado para conseguir passar nos testes:

TAREFA	DIFICULDADE	DESCRIÇÃO
FÁCIL	2, 3 E 4	Tarefa simples que pode ser realizada por um homem comum
MÉDIA	5, 6 E 7	Aqui começam as tarefas sobre-humanas, como pular de um telhado ao outro ou levantar o máximo de peso que um ser humano consegue
DIFÍCIL	8, 9 E 10	Ações complicadas que apenas os heróis podem fazer
IMPOSSÍVEL	11 E 12	Só os grandes aventureiros podem realizar tarefas desta dificuldade; são pedidas raramente

Deu para entender a DIF? Quanto mais difícil for a ação que você quer realizar, mais difícil vai ser conseguir passar no teste.

Vou dar um exemplo: Você quer levantar uma pedra de 5 Kg. Não precisa de teste, qualquer criança levanta uma pedra de 5 Kg. Hah! Peguei você. Bom... vamos imaginar que você queira levantar uma pedra de 600 Kg. Isso não é simples. Um ser humano normal não consegue levantar tanto peso. O recorde mundial de levantamento de peso é 472 Kg. Então é uma tarefa difícil, não é nem simples, nem impossível (para um herói é claro). Então você fará um Teste Simples. O Mestre define DIF 8, porque está fora dos limites humanos. Qual atributo a gente usa aqui? Óbvio que é a Força. Vamos supor que você tem FOR 4. Então você rola 1d6 +4 e precisa dar 8. Neste caso, se o resultado do dado for 4 ou mais, você conseguiu levantar a pedra. Se o resultado for 3, 2 ou 1, você falhou.

“E qual atributo eu devo usar em cada situação?” – É o Mestre que vai decidir qual você deve usar. Para ajudar vocês, vou colocar aqui ao lado uma lista com o atributo e as áreas em que cada um deve ser solicitado.

FORÇA: LEVANTAR, PUXAR, QUEBRAR, EMPURRAR, ARRANCAR, SEGUIR, ARREMESSAR À DISTÂNCIA, BATER, SUBIR POR UMA CORDA ETC;

DESTREZA: MONTAR, CONFECCIONAR, DESMONTAR, DESENHAR, ARREMESSAR COM PRECISÃO (UM DARDO POR EXEMPLO), ROUBAR, FAZER MAGIA COM CARTAS, CORTAR O FIO VERMELHO ETC;

HABILIDADE: CORRER, PULAR, EQUILIBRAR-SE, DRIBLAR, ANDAR SEM FAZER BARULHO, ESQUIVAR-SE, DANÇAR, PLANTAR BANANEIRA ETC;

VITALIDADE: SER TORTURADO, FICAR BÊBADO, FICAR GRIPADO, CANSADO, FOME, SEDE, SONO, STATUS NEGATIVOS (ENVENENAMENTO, CONGELAMENTO) ETC;

CONHECIMENTO: DECIFRAR ENIGMAS, PERCEPÇÃO, RACIOCÍNIO, LEITURA, OBSERVAÇÃO, APRENDIZAGEM, ESCOLHER O FIO VERMELHO E MUITAS OUTRAS (DEPENDENTE DAS TÉCNICAS) ETC.

Com esta tabela, você pode ter uma idéia de qual atributo testar em cada situação. Lembrando que caso surja alguma dúvida, o Mestre deve ser o responsável por falar qual atributo será testado.

Vamos agora para o próximo tipo de teste (que é quase a mesma coisa):

TESTE CONTÍNUO

É uma variação do teste simples. E é realizado da mesma forma que o anterior. No entanto, ele é usado sempre que um personagem for testado por um tempo maior ou tiver que realizar uma ação várias vezes sem descansar. Quando um jogador precisar ser testado diversas vezes seguidas, sem poder descansar entre uma e outra, ele deve fazer um Teste Contínuo.

A única diferença para o Teste Simples é que para cada período de tempo ou a cada novo teste, a Dificuldade (DIF) aumenta um ponto. Vou dar um exemplo para que você entenda bem: Player 1 precisa levantar uma pedra de 600 Kg para que um de seus amigos possa passar por uma porta. Então ele faz um teste simples de FOR com DIF 8. Se ele conseguir, a pedra foi levantada e seu amigo passou ileso. Agora vamos supor que ele tenha que levantar a pedra e segurar para que três amigos passem. Ele realiza o teste com DIF 8 normalmente e se conseguir, o primeiro parceiro passa tranquilo.

Quando o segundo for passar, o Mestre pode pedir que ele realize um novo teste, para ver se ele agüenta continuar segurando a pedra. Neste novo teste, o Player 1 vai fazer um teste de FOR, mas com DIF 9. Se for bem sucedido, o segundo companheiro passa. Agora é a vez do terceiro amigo passar. Será necessário um novo teste. Dessa vez, o teste será de DIF 10. Entendeu? A cada nova repetição, fica 1 ponto mais difícil.

A mesma coisa aconteceria se um personagem precisasse esquivar de várias flechas. Na primeira flechada, teste simples de HAB, que pode ser com Dificuldade 5. Se ele passar e existir uma segunda flechada, o teste será de HAB com DIF 6. Se existirem 10 flechas, a décima será um teste de DIF 14 e não daria para ser feito.

Esse é o Teste Contínuo. Ele existe porque é natural a dificuldade aumentar conforme você vai realizando a mesma tarefa sem descansar, por causa do cansaço, da concentração e outras coisas.



CONSEGUE IMAGINAR UM TESTE CONTÍNUO COM ELA? HEIN, SAFADÃO? (GRANADOS602)

TESTES DE EMBATE (DISPUTA)

Nosso último tipo de teste é um pouco diferente dos outros dois. Este teste serve para ver quem ganha uma disputa. Vamos imaginar que Player 1 e Player 2 estão disputando para saber quem corre mais rápido. É preciso fazer um teste de Habilidade. Mas neste caso, teste não é contra uma situação, mas é um embate contra outro jogador ou pode ser também um NPC.

Neste caso, a Dificuldade não é determinada pelo Mestre, mas sim o teste vai ser uma disputa de quem tira mais. Funciona assim: Cada jogador rola o 1d6 e soma com o atributo testado. Quem conseguir o número maior, vence. Igual os outros dois, mas aqui a DIF é quanto tirou seu oponente. Exemplificando: Player 1 e Player 2 vão competir para ver quem agüenta tomar mais cerveja antes de desmaiar. Como é uma competição entre duas pessoas, vamos fazer um Teste de Embate. Nesse caso, vamos usar o atributo Vitalidade. O P1 tem VIT 4 e o P2 tem só VIT 1. Cada um joga o 1d6 e os resultados são: P1 tira 2 e o P2 tira 4. O Player 1 se dá melhor, porque somando o '2' do dado com o '4' do atributo, ele fica com 6, enquanto a soma do Player 2 dá 5 (1 + 4).

Nesse teste, quem tem o maior atributo está em vantagem, como você pode ver. Mas o resultado sempre será determinado pelo dado. No exemplo, se um tirasse 6 e outro 1, não importaria o atributo, porque quem tirou 1 não conseguiria chegar em quem tirou 6, mesmo com o atributo maior. Então, torça pelo número da sorte! No entanto, quanto mais seu personagem subir de LVL, mais ele vai poder fazer coisas incríveis!

NÃO LEIA!!!

VOCÊ PODE ME ACHAR TONTO, MAS PRECISO DIZER QUE TUDO ISSO QUE EU EXPLIQUEI PODE SER JOGADO FORA. COMO EU JÁ DISSE, QUEM RESOLVE O QUE DEVE SER FEITO É SEU GRUPO. SE VOCÊS ACHARAM ALGUMA COISA COMPLICADA, PODEM MUDAR AS REGRAS QUANDO ACHAREM NECESSÁRIO. SÓ TOME CUIDADO COM UMA COISA: OS TESTES SER- VEM PARA QUE O JOGO FIQUE EQUILIBRADO PARA TODOS. QUANDO FOR EXCLUIR OU MODIFICAR ALGUMA REGRA, PENSE SE ELA NÃO VAI FAVORECER ALGUM JOGADOR OU ALGUM TIPO DE PERSONAGEM. SE ELA NÃO VAI FAVORECER QUEM TEM MAIS FOR OU QUEM TEM MAIS DES. É IMPOR- TANTE PENSAR NO GRUPO COMO UM TODO E LEMBRAR QUE O RPG É FEITO PARA QUE TODOS SE DIVIRTAM NA MESMA MEDIDA. ISSO SIGNIFICA QUE O MAIS 'APELÃO' NÃO PRECI- SA SEMPRE SE DAR MELHOR, SÓ PORQUE SOUBE TIRAR MAIS PROVEITO DOS PONTOS. NESSE CASO, SE O MESTRE ACHAR QUE ALGUM DOS JOGADORES ESTÁ LEVANDO VANTAGEM, É POSSÍVEL UTILIZAR AS REGRAS PARA EQUILIBRAR O JOGO. SE ELE TEM MUITA FOR, PEÇA TESTES QUE ENVOLVAM DES E HAB. SE UM MAGO ESTÁ MUITO FORTE, COLOQUE INIMIGOS QUE POSSUAM RESISTÊNCIA A MAGIAS. INVENTE PERSONA- GENS QUE NÃO PODEM SER AFETADOS POR ATAQUES MÁGI- COS. A MORAL DA HISTÓRIA É QUE O MESTRE É, EM PARTE, O GRANDE RESPONSÁVEL PELA DIVERSÃO DO GRUPO. E ELE TEM TODAS AS FERRAMENTAS PARA MELHORAR (OU PIORAR) O RPG.

O topo de Niergrainem, do mundo de RAQSONU (raqsonu)

Capítulo 4

Mundo de Aventuras



O Era Perdida é um RPG genérico. Isso significa que você pode usar as regras para jogar em qualquer mundo, época ou situação. As regras deste livro valem tanto para cavaleiros e dragões, quanto para policiais e zumbis. Você pode, por exemplo, inventar técnicas específicas para uma determinada campanha. Se você for jogar uma campanha nos dias atuais, onde os personagens são policiais, por exemplo, você pode criar novas técnicas na área de investigação, como procurar pistas, falsificar documentos, análise de substâncias, detecção de mentiras, lábia e outras. Pode ainda criar ofícios nas áreas de advocacia, militar, investigativa etc.

Seu grupo pode criar um mundo onde seus personagens vão viver suas aventuras com pessoas, lugares e itens especiais que vocês mesmos podem criar, principalmente o Mestre. Ele vai contando a história e criando tudo aquilo que ele precisa. Os jogadores podem ajudar sugerindo tipos de monstros, itens e técnicas que eles acham interessantes.

Eu também vou ajudar você nessa. Se você não quiser criar um mundo, ou quiser criar só algumas coisas, você pode usar o



QUE TAL UMA HISTÓRIA DE AMOR ENTRE JAPONESES? (BRANADIOGENES)

mundo Meerã, que é o cenário oficial do RPG Era Perdida. O Era Perdida foi criado pensando em quem curte campanhas em épocas medievais, com capa, espada e escudo. E Meerã é um mundo medieval com criaturas mágicas e aventuras envolvendo guerras, itens sagrados e deuses que andam próximos aos humanos.

Neste capítulo vou falar um pouquinho sobre Meerã. O mais importante é você estar ligado no site da Revistaria Digital, onde teremos todos

os dias atualizações com personagens que o Mestre pode usar, lugares, itens novos, como armas e armaduras e novas técnicas e magias para os NPCs ou jogadores usarem. O site é a grande ferramenta para você usar e renovar sempre suas aventuras.

A seguir, eu começo contando sobre a história atual de Meerã. Com o tempo, vamos publicando no site como tudo isso aconteceu e o que está por vir.



GENTE DA MAIS ESTRANHA VIVE POR AQUI (KRA7EN)

UM POUCO DE HISTÓRIA

Meerã é um mundo fantástico, bem diferente do que você conhece. Se você já assistiu ao Senhor dos Anéis pode ter uma noção de como as coisas funcionam por aqui. Não existem apenas humanos falantes. Aqui, outros animais possuem inteligência, plantas também. E além deles, existem outras raças que você nunca ouviu falar. E tudo isso vive em um mesmo lugar. Nem sempre todos se dão bem. Eventualmente uma guerra pode acabar com a tranquilidade do lugar. Na verdade, a linha que impede uma guerra de proporções gigantes é bem fina. A qualquer momento o pior pode acontecer.

Temendo isso, os povos dificilmente entram em contato uns com os outros. Eles preferem se isolar e se desenvolver cada um na sua. É claro que sempre existem aqueles que não agüentam ficar parados e precisam desbravar as florestas, campos, montanhas e cavernas que estão na região de outras raças. Mas, se essas raças diferentes não forem inimigas, a relação pode até ser amigável. Na verdade, geralmente quando elas se encontram, a indiferença toma lugar e todos fingem que não estão se vendo.



Acho que isso acontece porque uma vez todas as coisas vivas se meteram em uma batalha sem precedentes. Um combate que reuniu todos os povos e destruiu boa parte do mundo. Algumas raças foram dizimadas e sobraram poucos de sua espécie. Outras raças parecem ter sumido para sempre. Esse combate foi há muito tempo e, para que todos esqueçam o que aconteceu, o tempo do mundo começou a ser contado a partir de lá. Então quando eu falar ano 156, por exemplo, estou falando do ano 156 a partir daquela grande guerra. Tudo que provocou aquilo não se conta e nem mesmo eu, que sou um grande estudioso da história de Meerã, sei o que provocou aquilo. Se descobrir, me conte hahaha!!!

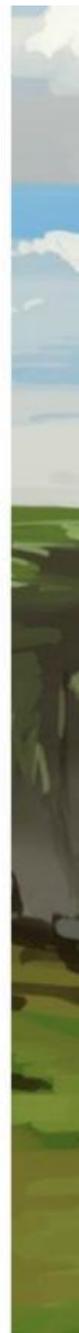
GEOGRAFIA

Meerã perdeu muito de seu esplendor há exatos 187 anos, quando aconteceu aquela guerra que destruiu quase que o mundo todo. Antes da guerra, estima-se que havia cerca de 35 milhões de criaturas vivendo no que chamamos de mundo. Aqui cabe um parênteses. Nós chamamos de Meerã um único continente. Uma massa enorme de terra que tem área de aproximadamente 300 mil km² (um tanto maior que o estado de São Paulo). Nós não conhecemos o que existe depois dos oceanos, pois nunca nenhuma embarcação retornou.

Voltando à população, com a grande guerra que aconteceu no ano zero, Meerã perdeu quase dois terços de sua população total. Com o

passar do tempo, o número de mortos só aumentou pela escassez de recursos e graças à invasão dos habitantes do Norte e Oeste. Há cerca de 50 anos, os povos humanos retomaram o crescimento e se estabeleceram entre a região à leste do Sul e o Leste. Os humanos são cerca de 9 milhões de habitantes. Restando cerca de 3 milhões de habitantes de outras raças, contando aqui as plantas inteligentes. Somos 12 milhões no total (contando todas as raças). Os humanos fizeram da cidadela de Greörden seu marco inicial e recomeçaram a expansão, eliminando as milhares de criaturas que haviam se alastrado. Elas vieram principalmente do Norte.

Retomado o domínio de suas terras, os humanos vivem um momento de relativa



paz. Unindo tropas para novos ataques, principalmente nos limites com o Nordeste, onde a barreira de criaturas desumanas são mais fortes. De qualquer forma, ainda restaram focos de resistência de monstros desconhecidos em certos pontos da região dominada pela raça humana. São templos, cidades abandonadas, cavernas, buracos, rios ou lagos que foram tomados por seres vivos estranhos e que nunca foram retomados. Por que você não junta alguns companheiros e não tenta reconquistar?

O clima na região humana é ameno, predominantemente quente. Levando em consideração 365 dias por ano, apenas 30 deles são castigados com geadas e temperaturas abaixo de zero grau. Na maioria do tempo, a temperatura gira em torno dos 30°C, privilegiando roupas curtas e armaduras leves. É claro que isso também depende da região. Na verdade, o clima não muda de Norte a Sul ou de Leste a Oeste em Meerã. As alterações acontecem do centro para o litoral. Quanto mais próximo da Cordilheira, mais quente e chuvoso. Quanto mais próximo do litoral, mais frio e seco.

ESSA DAÍ TÁ PRONTINHA PARA A TEMPERATURA ABAIXO DE ZERO
(RICARDOFRANCO)



A CORDILHEIRA

Existe em Meerã uma gigantesca Cordilheira que separa o centro do continente do resto. Na verdade, é uma Cordilheira que circunda todo o espaço terrestre. Graças a ela, é impossível penetrar no centro de Meerã. A não ser que loucos tentem atravessar os gigantescos cumes que separam o centro das extremidades. Para falar a verdade, nós humanos não temos certeza se realmente não existe alguma passagem na região Sul, Sudoeste, Oeste, Noroeste, Norte e uma parte do Nordeste. Não existem estudos suficientemente precisos que comprovem a inexistência de uma passagem nestas regiões. As raças que vivem nessas áreas não permitem que humanos entrem em suas terras. Por isso nosso conhecimento é muito restrito quando fugimos da nossa área de atuação (entre parte do Sul e o Leste).

Também é impossível saber o que existe dentro da região protegida pela Cordilheira. Estudos de geógrafos que tentaram cruzar as montanhas e retornaram são muito

imprecisos. Alguns afirmam que conseguiram atravessar as montanhas. Mas não sabem nenhuma informação. Aliás, existe um segredo muito bem guardado no palácio de Greörden. Nem mesmo eu sei se é verdade ou mentira. É sabido dos mais próximos do rei que todos que disseram ter chegado até o outro lado da Cordilheira estão loucos e precisaram ser mortos por causa de sua condição. Todos voltaram agressivos, dementes e sem nenhuma perspectiva de recuperação.

Outros que tentaram cruzar nunca retornaram. Inclusive o filho do rei, que sob a torcida de todo o reino, partiu em uma expedição que nunca retornou. Muitos saem em busca do príncipe, a recompensa é grande, mas ainda ninguém descobriu nada sobre o paradeiro dele. Para não dizer que todos morreram, apenas um soldado retornou, mas precisou ser sacrificado por apresentar os mesmos sintomas dos geógrafos. Essa doença é chamada na cidadela por Mal de Sakharill.



ACHO QUE DÁ PRA VER QUE ESSE CARA NÃO TÁ NADA BEM, NÉ? (KRA7EN)



BEM VINDO AO MUNDO HUMANO, MEU CHAPA. AQUI A GENTE É ASSIM. (RICARDOFRANCO)

OS TRÊS REINOS

A raça humana ainda está dividida em três grandes reinos que muito pouco se entendem. A força dos cerca de 9 milhões está enfraquecida por conta da desavença dos Três Reis. Cada um ostentando seu poder e seu orgulho, nunca tiveram coragem de se unir novamente depois da grande guerra. Isso se não contarmos todos os humanos que vivem fora das cidades, habitando locais sujos e inóspitos. São bandidos, foragidos, ex-guerreiros miseráveis e páreas de todos os tipos. Pouco se sabe sobre a real localização de todos esses excluídos. É tabu falar sobre isso em Greörden, mas parece que alguns desses excluídos fazem parte da comitiva do filho do rei que está desaparecido. É possível que eles saibam de algo que o rei quer esconder.

O mundo humano é dividido nos Três Reinos: Tyrändill, que fica a norte da região humana (o menor dos três reinos); Dehör, no centro (ocupa a maior área) e Mylstain na região sul. Os povos desses reinos se interagem como se os outros não fossem da

mesma raça. Uma total indiferença é o que permeia a relação entre eles. No entanto, existem boatos que a indiferença é apenas de fachada e os três reinos estudam sem cansar os passos uns dos outros, para dar o bote no momento mais propício. A verdade é que Dehör traiu os outros dois reinos durante a expulsão dos monstros para o Norte. Enquanto Tyrändill e Mylstain enfrentavam toda ordem de monstros, expulsando-os das terras humanas, Dehör atacou os próprios humanos e expulsou-os da região central, que tem grande acúmulo de minerais e um solo mais fértil que outras regiões.

É neste mundo que você pode desenvolver suas aventuras. O mundo de Meerã. O que eu relatei aqui não chega a 1% do que aguarda você e seus companheiros nesse universo de aventuras e desafios sem fim. No mundo de Meerã, você deve jogar como um ser humano a princípio. No entanto, conforme formos publicando mais sobre esse mundo, você poderá escolher outras raças, com sua própria cultura, habilidades, vantagens e fraquezas. É só ficar ligado no site da Revistaria Digital para conhecer tudo o que Meerã pode te oferecer.

RESPONSABILIDADE DO MESTRE

Se você for o Mestre do seu grupo, você vai ter uma pequena parcela de responsabilidade a mais que os outros. Isso porque você vai preparar a história, os lugares, os inimigos e monstros. Você vai ter a história na sua mão. E grandes poderes exigem uma grande responsabilidade.

Uma das coisas mais legais de ser o Mestre é que você vai poder criar tudo aquilo que você quer que os personagens vivam. O RPG nunca vai ser da forma como você quer, porque os jogadores têm vida própria, mas é muito interessante e gratificante quando o jogo está acontecendo e os jogadores estão desvendando os enigmas que você inventou, ou aquele monstro que você criou ou pegou de algum lugar e deixou naquele ponto específico da caverna. Essa é sua responsabilidade.

Vou escrever ainda um livro apenas para os Mestres, para que eles tenham uma referência na hora de criar e jogar. Tomara que esse dia chegue logo.

NPCs

Você lembra o que é NPC? NPC são os personagens que não são os jogadores. Todas as outras pessoas que vivem no mundo e que são controladas pelo Mestre. E quando o Mestre vai narrar uma aventura, ou “mestrar”, como chamamos por aqui, ele vai poder criar monstros e outros seres humanos que podem ajudar ou atrapalhar os jogadores.

Na hora de criar um monstro/inimigo, o Mestre não precisa criar uma ficha inteira para ele. O Mestre, na maioria das vezes, vai precisar ter anotado apenas algumas informações básicas sobre os NPCs que vão lutar (os que não lutam geralmente não precisam de nada escrito). Você vai precisar definir para os NPCs/monstros:

VIDA – APENAS ESCOLHA UM VALOR;

ATAQUE – APENAS DECIDA QUAL SERÁ O DANO;

ARMADURA – DEFINA QUANTO VAI SER A DEFESA;

VITALIDADE, HABILIDADE E DESTREZA – DOS ATRIBUTOS, ESSES SÃO OS ÚNICOS QUE VÃO INTERFERIR NO SEU NPC DIRETAMENTE.

Sabendo essas informações, você pode criar monstros que apenas lutam ou personagens complexos que serão os grandes rivais dos jogadores ou pessoas que vão ajudar eles na aventura.

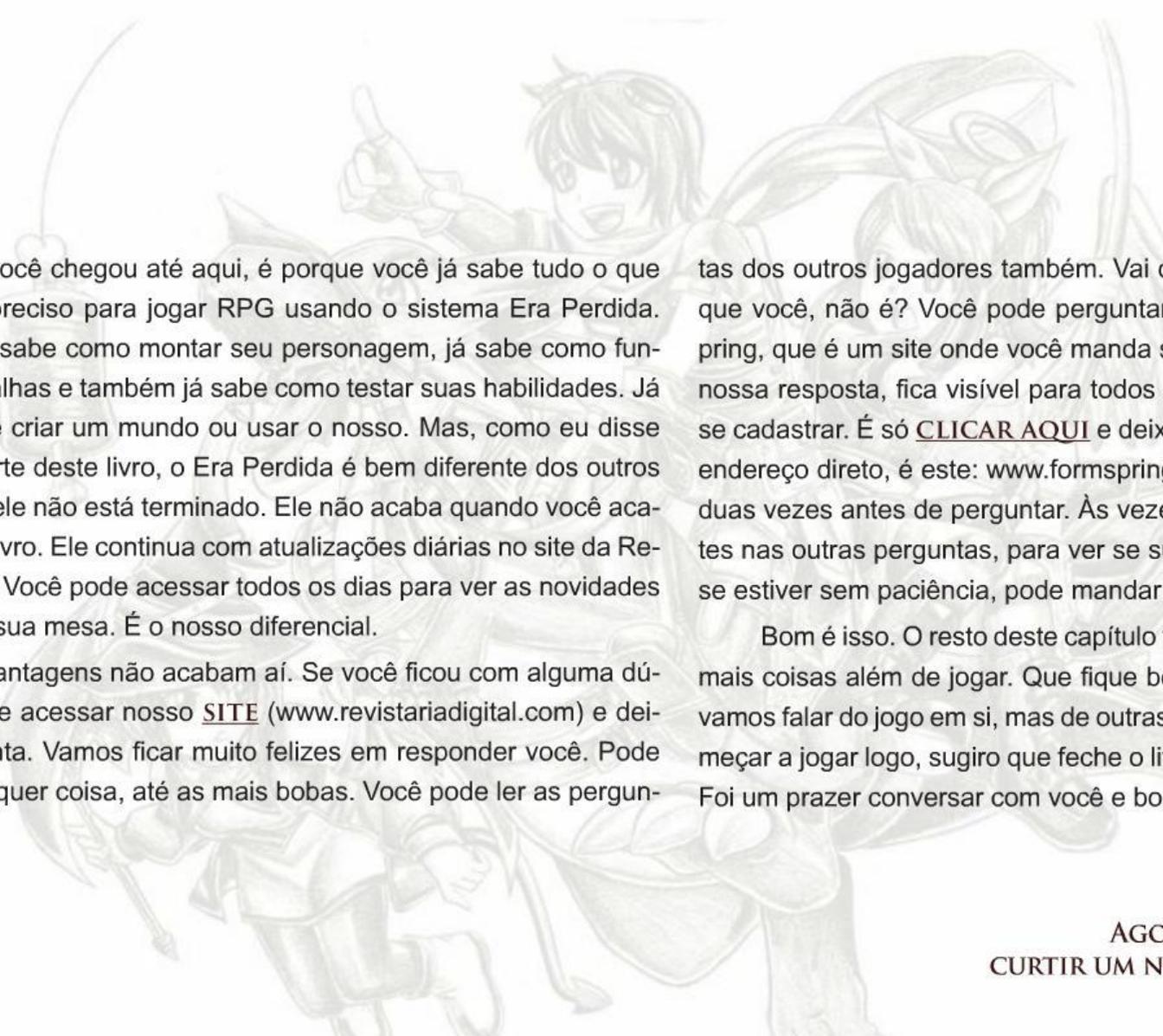
Boa sorte criando seu mundo, seus personagens e tudo o mais. Espero que você possa aproveitar nosso material que já está pronto também. Se não quiser usar ele totalmente, pode usar apenas como inspiração, ou as partes que sejam mais úteis para você.

É aqui que eu deixo você. Se você leu este livro com atenção, esse é o momento em que você fará a prova final. Monte seu personagem, crie sua história. E boa sorte no incrível mundo do RPG. Nos vemos em Meerã, aventureiro!



Capítulo 5 EXTRA (não precisa ler)

Litoral de Dehör, a leste de Greörden,
próximo à cidade portuária de Siren,
em Meerã (ricardofranco)



Se você chegou até aqui, é porque você já sabe tudo o que é preciso para jogar RPG usando o sistema Era Perdida. Já sabe como montar seu personagem, já sabe como funcionam as batalhas e também já sabe como testar suas habilidades. Já sabe que pode criar um mundo ou usar o nosso. Mas, como eu disse na primeira parte deste livro, o Era Perdida é bem diferente dos outros RPGs porque ele não está terminado. Ele não acaba quando você acaba de ler este livro. Ele continua com atualizações diárias no site da Revistaria Digital. Você pode acessar todos os dias para ver as novidades e incrementar sua mesa. É o nosso diferencial.

Mas as vantagens não acabam aí. Se você ficou com alguma dúvida, você pode acessar nosso [SITE](http://www.revistariadigital.com) (www.revistariadigital.com) e deixar sua pergunta. Vamos ficar muito felizes em responder você. Pode perguntar qualquer coisa, até as mais bobas. Você pode ler as pergun-

tas dos outros jogadores também. Vai que já tiveram a mesma dúvida que você, não é? Você pode perguntar diretamente no nosso Formspring, que é um site onde você manda sua pergunta e ela, junto com a nossa resposta, fica visível para todos que queiram ler. Não é preciso se cadastrar. É só [CLICAR AQUI](#) e deixar a sua pergunta. Se preferir o endereço direto, é este: www.formspring.com/revistadigital. Não pense duas vezes antes de perguntar. Às vezes vale a pena dar uma lida antes nas outras perguntas, para ver se sua resposta já não está lá. Mas se estiver sem paciência, pode mandar sem ler mesmo hahaha....

Bom é isso. O resto deste capítulo vai mostrar que você pode fazer mais coisas além de jogar. Que fique bem claro que a partir daqui não vamos falar do jogo em si, mas de outras coisas, então, se você quer começar a jogar logo, sugiro que feche o livro aqui e volte a ler mais tarde. Foi um prazer conversar com você e boa sorte na sua nova aventura!

AGORA VOCÊ ESTÁ PRONTO PARA
CURTIR UM NOVO MUNDO DE AVENTURAS
(BRENADIOGENES)

CRIANDO SUPLEMENTOS

Se você jogou o Era Perdida e gostou das nossas regras e da forma como tudo acontece por aqui, você pode nos ajudar enviando suas histórias, os personagens que você criou, os lugares, os itens ou só contando os casos engraçados. Nós vamos guardar tudo o que você e outros jogadores mandarem e vamos utilizar nas novas atualizações no site. Assim você vai contribuir para que este jogo esteja sempre melhorando.

Para enviar seu material para a gente, é só acessar o site da Revistaria Digital. Você pode mandar também por email. Nosso endereço é contato@revistariadigital.com. Vamos receber, ler tudo e guardar com muito carinho. Conforme formos lançando novos materiais, vamos aproveitando suas dicas, histórias e descobertas para dar um upgrade no Era Perdida. Agradeço desde já sua contribuição. Valeu mesmo!



GANHANDO DINHEIRO

Você pode nos ajudar mandando seu material. Recebemos qualquer tipo de conteúdo. Mas se você criou um novo mundo, novos personagens, um novo cenário completo, usando as regras do Era Perdida, tudo original, você pode usar esse material para ganhar dinheiro. Isso mesmo. Se você 'profissionalizou' sua criação, você pode vender esse conteúdo em nossa loja. Na loja da Revistaria Digital. Daí você vai receber uma parte do dinheiro se alguém comprar.

Essa é uma forma diferente de divulgar seu conteúdo. Ela é mais complicada, mas pode resultar em dinheiro para recompensar seu trabalho. Você pode vender qualquer material em nossa loja. Pode ser um suplemento com novos personagens, novas cidades, uma

aventura, a história de uma campanha sua e qualquer coisa que tenha ver com o RPG Era Perdida.

Existem apenas duas regras que você precisa seguir. A primeira é que seu conteúdo precisa ser 100% original. Você precisa ter criado tudo: o texto, os personagens, as imagens, tudo. Se você for usar imagens de outras pessoas, você precisa que o autor te mande um email ou uma carta afirmando que você pode usar os desenhos dele. Quando você envia seu material, você assina um termo dizendo que todo o material que você quer vender na nossa loja foi criado por você.

A segunda coisa é que tudo que você criar, precisa estar de alguma forma ligado ao Era Perdida. Se você for criar um novo mundo, ele precisa ser inventado usando as nossas regras. Você não pode criar um mundo, monstros e outras coisas se baseando em outros RPGs. Tudo precisa estar adaptado ao sistema Era Perdida.

Para saber mais como vender seu conteúdo, basta acessar nossa página com mais explicações

sobre isso. Lá também vai ter o contrato que você precisa aprovar e o formulário para você preencher e nos mandar, ok?

Outra coisa: você não pode vender conteúdos usando nossas regras em nenhum outro site. Você pode usar nossas regras para criar suplementos e disponibilizar de graça em qualquer site. Mas você não pode cobrar por eles. Tudo que você disponibilizar usando nossas regras, fora de nossa loja, precisa ser gratuito. É claro que você também não pode fazer o upload deste livro e distribuir gratuitamente. Este foi um trabalho que exigiu o esforço e o empenho de muitas pessoas. E para que nós possamos manter as atualizações, o site e tudo o mais, nós precisamos que as pessoas que quiserem o Era Perdida RPG, paguem um pouco por isso. É uma forma de agir dentro da lei e, principalmente, ajudar a equipe que trabalhou duro para que você e seus amigos tenham um RPG interessante para jogar.

NOVAS VERSÕES

Fizemos o Era Perdida RPG com todo o carinho e dedicação, para que você tenha o melhor material possível. Mas é provável que ele tenha erros de escrita, de concordância etc. Pode ser que ele esteja difícil de entender em alguma parte. Talvez as contas não batam e fique faltando números (ou sobrando). Várias coisas podem acontecer.



Mas a boa notícia é que sempre que a gente observar erros, vamos atualizar o livro. E você não paga nada por isso!! Nem precisa comprar de novo, nem baixar uma nova versão nem nada. Sempre que atualizarmos o material, ele será publicado novamente nesta página de leitura, e você nem vai perceber. É mais uma vantagem do nosso sistema.

Outra coisa. Como o Era Perdida não é um RPG terminado, postaremos conteúdo gratuito todos os dias em nosso site, que você pode usar para implementar em suas aventuras e campanhas. No entanto, periodicamente, vamos publicar novos livros reunindo e ampliando esse material. Sempre que pudermos, vamos disponibilizar em nossa Loja Virtual (www.loja.revistariadigital.com) novas publicações com monstros, lugares, personagens, novas armas e armaduras e conteúdos exclusivos para quem joga o Era Perdida. O preço sempre será o menor possível. O suficiente para a gente pagar as contas. Então, deixe uma graninha preparada para as novas atualizações.

Vamos também observar como nossas regras vão ser utilizadas e acompanhar os comentários dos jogadores. Vamos reunir todas as críticas, todos os elogios, e, daqui a algum tempo, vamos lançar também um novo manual. Vamos melhorar algumas coisas, aumentar ou diminuir outras ou até eliminar aquilo que não deu certo. Por isso sua opinião é muito importante pra gente. Assim que juntarmos material o suficiente, vamos lançar uma nova versão deste livro, muito melhor.

NA PRÓXIMA VERSÃO VAMOS REVELAR QUEM É ESTA MISTERIOSA MULHER... NADA A VER! (GRANADOS602)



DESPEDIDAS

ACHO QUE É ISSO. AGORA SIM FALEI TUDO O QUE EU PRECISAVA. POR ENQUANTO, ISSO É TUDO O QUE VOCÊ PRECISA SABER PARA JOGAR ESTE INCRÍVEL RPG. ESPERO QUE GOSTE DO ERA PERDIDA E VIVA GRANDES AVENTURAS USANDO NOSSOS CONHECIMENTOS. A GENTE SE ENCONTRA NO SITE PARA CONTINUARMOS NOSSA CONVERSA. UM GRANDE ABRAÇO DE BELTANE LUGHNASAD, ESCRIVÃO E CONSELHEIRO DA CIDADELA DE GREÖRDEN, DO REINO DE DEHÖR.

Beltane Lughnasad