

Tagmar II

Manual de Regras



Tagmar II

Manual de Regras



www.tagmar2.com.br

Autores

Marcelo Rodrigues, Mauro Draco, Diego Guinâncio, Gustavo Lorena Pinto, Stefano Guimarães Giusini, Carlos Martins, Alex Ladeiras, Alex Resende, Fernando Nascimento Reis da Costa, Geraldo Lucio Cabral da Silva, Andre Luis Tomaz Dionísio, Angelo Gurzoni Junior e Pablo Gallis, Marcelo Bouzas Barbosa Teixeira, Geraldo Lúcio Cabral da Silva, Felipe Deprá Galdino, Fabio Magalhães, Diego Awi

Capa

Luiz Berbert (ilustração), Geliard Roberto Barbosa (design & layout)

Ilustrações Internas

Jorge Dukenko, Luiz Berbert, Eliane Bettocchi Godinho, Antomio Jironimo Bizerril Neto, Sergio Artigas, Licínio Souza, Ygor Moraes Esteves da Silva, Vinicius Dinofre Dada, Helder Mario de Paiva, Fernando Lobo, Cristiano Motta

Coordenação

Marcelo Rodrigues, Mauro Draco, Diego Guinâncio, Alex Menezes Ladeiras, Felipe Deprá Galdino

Publicação

Publicada pelo Projeto Tagmar 2 em 2/4/2010 e disponível para download gratuito em www.tagmar2.com.br

Versão

2.3 (revisão 2)

Licenciamento

Este livro foi adaptado do livro "Tagmar – RPG de Aventura Medieval" © 1991 de autoria de Marcelo Rodrigues, Ygor Moraes Esteves da Silva, Julio Augusto Cezar Junior e Leonardo Nahoum Pache de Faria; e está licenciada de acordo as seguintes condições: **Atribuição-Uso Não-Comercial-Compatilhamento pela mesma licença 2.5 Brasil**

Você pode:

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

Sob as seguintes condições:



Atribuição. Você deve dar crédito ao autor original.



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



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

Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.

Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas, desde que Você obtenha permissão do autor.

Este licenciamento segue um padrão obra aberta e está registrado pela seguinte licença da Creative Commons: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/br/> com validade legal no Brasil e por muitos outros países.

Índice

1	INTRODUÇÃO	8			
1.1	Tagmar, o primeiro RPG Brasileiro	8			
1.2	Tagmar 2, o Vingador Negro.....	8			
1.2.1	As novidades da versão 2.3.....	8			
1.2.2	Como você pode ajudar no Projeto Tagmar 2	8			
1.3	Como se joga Tagmar	9			
1.3.1	A Preparação	9			
1.3.2	Reunindo o Grupo	9			
1.4	Os Dados.....	10			
1.5	O Início do Jogo.....	10			
2	CARACTERÍSTICAS BÁSICAS	12			
2.1	Definindo as Características (criação 1a Parte).....	12			
2.1.1	Estágio & Experiência	12			
2.1.2	Escolhendo Raça	12			
	Humanos	12			
	Pequeninos	12			
	Anões.....	12			
	Elfos.....	13			
	Elfos Florestais	13			
	Elfos Dourados	14			
	Meio-Elfos	14			
2.1.3	Escolhendo a Profissão.....	15			
	Guerreiros.....	15			
	Ladinos.....	16			
	Sacerdotes.....	16			
	Magos	16			
	Rastreadores.....	17			
	Bardos.....	17			
2.1.4	Deuses	17			
2.1.5	Posses Iniciais	18			
2.1.6	Definindo os Atributos	18			
	Definição dos Atributos por Pontos	19			
	Definição dos Atributos por Sorteio	19			
2.1.7	Resistência Física	19			
2.1.8	Resistência à Magia	19			
2.1.9	Velocidade Base.....	19			
2.1.10	Karma	20			
2.1.11	Defesa e Absorção.....	20			
2.1.12	Energia Física	20			
2.1.13	Energia Heróica	21			
2.1.14	Outras características	21			
	Idade	21			
	Altura e Peso	21			
	Classe Social	21			
	Nome do Personagem.....	21			
2.1.15	Especializações.....	22			
	As Academias de Combate	22			
	As Guildas.....	23			
	As Ordens	25			
	Os Colégios.....	25			
	As Trilhas.....	27			
	As Confrarias.....	27			
2.2	Regras para Teste de Atributo	29			
3	HABILIDADES.....	31			
3.1	Aquisição de Habilidades (criação 2a Parte)	31			
3.1.1	O Total na Habilidade	32			
3.1.2	Habilidades Restritas	33			
3.1.3	Especializações.....	33			
3.2	Regras para uso de Habilidades.....	33			
3.2.1	Seqüência: Como se Usa	33			
	Total na Habilidade	33			
	Tabela de Resolução.....	34			
	Níveis de Dificuldade	34			
	Resolução: Sucesso ou Fracasso	34			
	Tentando de Novo.....	35			
3.2.2	Casos Especiais	35			
	Uso de Habilidade sem Nível	35			
	Ação Conjunta.....	35			
	Alfabetização.....	35			
	Ferramentas e Equipamentos	35			
	Uso de Habilidades acima da coluna 20 ..	35			
3.3	Descrição das Habilidades.....	36			
3.3.1	Ações Furtivas.....	36			
3.3.2	Acrobacias	36			
3.3.3	Arte	37			
3.3.4	Barganha	37			
3.3.5	Carpintaria.....	37			
3.3.6	Comércio	38			
3.3.7	Corrida	38			
3.3.8	Destruir Fechaduras.....	39			
3.3.9	Disfarces.....	39			
3.3.10	Engenharia.....	39			
3.3.11	Escalar Superfícies	40			
3.3.12	Escapar	40			
3.3.13	Escrita	41			
3.3.14	Escutar	41			
3.3.15	Etiqueta.....	41			
3.3.16	Falsificação	42			
3.3.17	Furtar Objetos.....	43			
3.3.18	Herbalismo.....	43			
3.3.19	Jogatina.....	43			
3.3.20	Lidar com Animais.....	44			
3.3.21	Liderança.....	44			
3.3.22	Língua	45			
3.3.23	Malabarismo.....	45			
3.3.24	Manusear Armadilhas	46			
3.3.25	Medicina	46			
3.3.26	Misticismo.....	47			
3.3.27	Montar Animais.....	47			
3.3.28	Natação	47			
3.3.29	Náutica	48			
3.3.30	Navegação	48			
3.3.31	Observar.....	49			
3.3.32	Persuasão	49			
3.3.33	Religião	49			
3.3.34	Sedução	50			
3.3.35	Seguir Trilhas	50			
3.3.36	Sobrevivência.....	51			
3.3.37	Trabalho em Metal	51			
3.3.38	Trabalhos Manuais	51			
3.3.39	Venefício.....	52			
4	COMBATE	55			

4.1	<i>Aprendendo a Usar Armas (criação 3a Parte)</i>	55			
4.1.1	Posses Iniciais (parte 2)	55			
4.1.2	Fazendo sua Tabela de Armas	56			
4.1.3	Dano das Armas	57			
4.1.4	Alcance	57			
4.1.5	Técnicas de Combate	61			
4.2	<i>Regras para Combate</i>	61			
4.2.1	Seqüência de Combate	62			
	Iniciativa	62			
	Definindo a Coluna de Resolução	62			
	Realizando o ataque	63			
	Descobrimo o Dano	63			
	Dano na Energia Heróica	63			
	Como interpretar a Energia Heróica?	63			
	Quando o corpo é tocado?	64			
	Dano na Energia Física	64			
	Mas como interpretar a energia física?	64			
4.2.2	Exemplo de uma seqüência de combate	64			
4.2.3	Crítico e Falha	65			
4.2.4	Absorção das Armaduras	65			
4.2.5	Recuperando a EH e a EF	65			
4.2.6	Ataques acima da coluna 20	66			
	Calculando Dano acima de 100%	66			
	Críticos em ataques acima da coluna 20	66			
4.2.7	Movimentação	66			
	Posicionamento dos Personagens	67			
	Regras para Movimentação	67			
	Penalidades aplicadas ao movimento	67			
	Penalidades Especiais	68			
	Correndo	68			
	Outras Ações de Movimentação	69			
4.2.8	Modificadores de Combate	69			
	Ataques corpo a corpo	69			
	Situação específica	69			
	Ataques a distância	70			
	Tentar acertar alguém no meio de um grupo em combate	70			
	Clima e Terreno	70			
	Terrenos	70			
	Climas	70			
4.2.9	Outras situações de combate	70			
	Armaduras, Elmos e Escudos Mágicos	70			
	Armas Mágicas	71			
	Ataque Desarmado	71			
	Combate às Cegas	71			
	Combate Montado	71			
	EH em criaturas incorpóreas	71			
	Esquiva no Combate	71			
	Moral – Como e quando fazer o teste	71			
	Quando a Energia Física NÃO Pode Ser Utilizada?	73			
	Quando a Energia Heróica Não Pode Ser Utilizada?	73			
	Resistência Física	73			
	Segurando a Ação de Combate	73			
	Surpresa Completa	73			
	Surpresa Parcial	74			
	Usando o seu Total em uma Arma Como Habilidade	74			
	Utilização de Armas sem Nível	74			
4.2.10	Regras para Criaturas	74			
	Hálitos Encantados	74			
	Críticos para Criaturas Grandes ou Imateriais	74			
	Ataques especiais	75			
	Carga de animais quadrúpedes	75			
	Ataques Múltiplos	75			
	Bote	75			
	Invulnerabilidade a Armas não Mágicas	76			
4.3	<i>Descrição das Técnicas de Combate</i>	76			
4.3.1	Ambidestria	76			
4.3.2	Aparar	77			
4.3.3	Ataque Oportuno	77			
4.3.4	Ataque de Surpresa	77			
4.3.5	Atirar em Movimento	78			
4.3.6	Carga	78			
4.3.7	Carga de Arremesso	78			
4.3.8	Carga Montada	78			
4.3.9	Combate com Arco	79			
4.3.10	Combate com Escudo	79			
4.3.11	Combate Montado	79			
4.3.12	Combate não Letal	80			
4.3.13	Contra-Ataque	80			
4.3.14	Desequilibrar	81			
4.3.15	Direcionamento	81			
4.3.16	Esquiva	81			
4.3.17	Flechada Dupla	81			
4.3.18	Força Interior	82			
4.3.19	Fúria	82			
4.3.20	Golpe Giratório	83			
4.3.21	Golpe Letal	84			
4.3.22	Intimidar	84			
4.3.23	Luta às Cegas	84			
4.3.24	Mira	85			
4.3.25	Resistência à Dor	85			
4.3.26	Voz de Comando	85			
5	MAGIA	87			
5.1	<i>Adquirindo as Habilidades Mágicas (criação 4a Parte)</i>	87			
5.1.1	Magias Básicas e Especializações	88			
5.1.2	Entrando para um Colégio, Ordem, Confraria ou Trilha	88			
5.2	<i>Regras para uso de Magias</i>	89			
5.2.1	Conhecimento Mágico	89			
5.2.2	Escolhendo o Efeito	89			
5.2.3	Nível na Magia	89			
5.2.4	Karma	89			
5.2.5	Usando o Karma	89			
	Evocação	90			
5.2.6	Realização dos Efeitos	90			
	Resistência à Magia	90			
5.2.7	Recuperando o Karma	91			
	O Focus	91			
	O Ritual de Recuperação	92			
5.2.8	Outros Fatores	92			
	Interrupção de Evocação	92			
	Concentração	92			
	Evocação de Magias Discretas	92			
	Evocação Conjunta	92			
	Aura e Objetos	92			
	Ataques Físicos	93			
	Uso de Armaduras, Elmos e Escudos ao evocar uma magia	93			
5.3	<i>Listas de Magia</i>	94			
5.3.1	Rastreadores	94			
	Trilhas	94			
5.3.2	Bardos	94			

Confrarias	94	8.2.5	Tipos de Objetos Mágicos (mais 'comuns')	112
5.3.3	Sacerdotes		Armas	113
	Ordens		Armaduras, Elmos e Escudos.....	113
	Magos		Anéis, Colares e Roupas	113
	Colégios.....		Cetros e Cajados	113
6	PERTENCES & AFINS.....		8.2.6	Objetos Especiais.....
6.1	<i>Lista de Itens</i>		Fócus Mágico.....	113
6.1.1	Animais		Pergaminhos Mágicos e Poção	114
6.1.2	Refeições		Elixires	114
6.1.3	Armas, Armaduras e Afins.....		8.2.7	Limitação de Uso dos Objetos Mágicos 114
6.1.4	Instrumentos Musicais		Limitação de usuário	114
6.1.5	Transportes.....		Limitação de quantidade.....	114
6.1.6	Residências		Gasto de Karma.....	114
6.1.7	Estalagens		Efeito seletivo.....	115
6.1.8	Material Profissional.....		Efeitos incômodos.....	115
6.1.9	Vestimentas		8.2.8	Usando os Objetos Mágicos.....
6.1.10	Miscelâneas.....		Ativando o Poder do Objeto Mágico	115
6.2	<i>Sistema Monetário de Tagmar</i>		Magia em Itens.....	115
6.3	<i>Peso Carregado</i>		Objetos Mágicos com poderes contínuos	116
6.4	<i>O Comércio em Tagmar</i>		Sucessos e Falhas dos Objetos Mágicos	116
6.5	<i>Variação de Preços - A Lei da Oferta e Procura</i> 104			
7	EVOLUÇÃO	9	MECÂNICA DO JOGO	118
7.1	<i>Estágio</i>	9.1	<i>Juntando os Capítulos</i>	118
7.2	<i>Passando de Estágio</i>	9.2	<i>Conduta do Personagem</i>	118
7.2.1	Energia Heróica	9.2.1	Fatores Internos	118
	Bônus:.....	9.2.2	Fatores Externos.....	118
	Redutores:	9.2.3	Dramatização	118
7.2.2	Pontos para Aumentar os Atributos 107	9.3	<i>Preparativos para uma Aventura...</i>	118
7.3	<i>Evolução</i>	9.3.1	As Aventuras Prontas	119
7.3.1	Experiência	9.4	<i>Como Conduzir uma História</i>	119
7.3.2	Evolução dos Arquétipos	9.5	<i>Rigorosidade das Regras</i>	119
7.3.3	Evolução das Criaturas.....	9.6	<i>Ações (o Decorrer do Jogo)</i>	119
8	TESOUROS	9.6.1	Ações Simples	119
8.1	<i>Tesouros Monetários</i>	9.6.2	Uso de Habilidades.....	119
8.2	<i>Tesouros Mágicos</i>	9.6.3	Combate.....	120
8.2.1	Colocando Objetos Mágicos nas Aventuras	9.7	<i>Recompensas</i>	120
8.2.2	Propósito do Objeto Mágico	9.7.1	Experiência	120
	Nome dos Objetos Mágicos.....	9.7.2	Tesouros.....	121
8.2.3	Origem dos Objetos Mágicos.....	9.8	<i>Administrando a Situação</i>	121
	Origem Sagrada.....	9.8.1	O Rolamento dos Dados.....	121
	Origem Arcana.....	9.9	<i>Danificando Objetos</i>	121
	Origem Profana.....	9.10	<i>Quedas</i>	121
	Origem Demoníaca.....	9.11	<i>Venenos</i>	122
8.2.4	Raridade dos Objetos Mágicos ..	9.11.1	Venenos Tipo I	122
	Muito difícil.....	9.11.2	Venenos Tipo II	122
	Raros	9.11.3	Venenos Tipo III	123
	Únicos	9.11.4	Venenos Tipo IV	123
		9.11.5	Venenos Tipo V.....	124

Introdução



1 Introdução

1.1 Tagmar, o primeiro RPG

Brasileiro

Nelson Rodrigues costumava reclamar do fatal Complexo de Vira-Lata. Aquele sentimento de inferioridade que impede o brasileiro de valorizar o que se faz no seu país. Pois nada além do dito complexo pode explicar o preconceito em relação à Tagmar, que, no entanto há 14 anos têm provado nas mesas as suas qualidades. É a elas, de fato, e não à origem do jogo, que se deve a fidelidade dos tagmariansos.

Nascido em 1991 com o honroso título de "1º RPG Brasileiro", Tagmar, publicado então pela GSA, traz uma série de novidades (para os RPGs dá época) sendo que a principal era ter tudo que um RPG precisava em um único livro: regras, ambientação, magias, criaturas e uma aventura pronta. Na época os RPGs eram importados e necessitava-se ter vários livros para jogá-los. Devido às estas características que incluíam novas idéias, como por exemplo, o inédito conceito da Energia Heróica; em pouco tempo, o Tagmar se tornou um sucesso, reunindo um grande número de fãs.

Este sucesso perdurou até quase o fim dos anos 90, quando em 1997 a editora GSA fechou. Sem uma editora para dar continuidade, o Tagmar ficou estagnado e com o passar do tempo, praticamente caiu no esquecimento.

1.2 Tagmar 2, o Vingador

Negro...

Em setembro de 2004, os autores do RPG Tagmar se reuniram, e em uma decisão histórica. Decidiram liberar os direitos comerciais do RPG, desde que não fosse para fins lucrativos... Com esta resolução, um grupo de pessoas se reuniu e decidiu criar uma nova versão do Tagmar... Nascia assim o Projeto Tagmar 2.

Este projeto foi criado seguindo os moldes dos projetos Open Source usados para desenvolvimento de software. Neste tipo de projeto os produtos são criados/evoluídos através de trabalho voluntário e utilizam uma licença especial na qual todo material gerado é de domínio público. Usando esta organização, o Projeto Tagmar 2 foi concebido com dois grandes objetivos:

- 1) Criar uma nova versão do RPG Tagmar que seja moderna, atualizada e expandida;
- 2) Criar um RPG de nível profissional que seja 100% gratuito (para fins não comerciais) e possa ser baixado diretamente da Internet.

Tagmar foi um excelente RPG no início dos anos 90, mas infelizmente ele não acompanhou a evolução dos outros RPGs. O primeiro passo do projeto foi

avaliar os problemas do Tagmar. Deste esforço foi identificado como principais problemas do Tagmar:

- Dificuldade de criar o personagem (demorado e com muitas tabelas baseadas em sorteio);
- Ambientação boa, mas pequena;
- Desequilíbrios entre as profissões e raças;
- Poucas opções para caracterização dos personagens;
- Dificuldade na compreensão e na utilização do sistema de combate;
- Pouca ênfase ao *roleplaying* (interpretação) e a ambientação.

No início do projeto foi feita uma grande pesquisa que resultou em um plano de trabalho com muitas idéias a serem desenvolvidas.

Após um ano de trabalho o projeto finalmente chegou ao término com o lançamento do Tagmar 2.0 em set/05, que tinha como principal ênfase a atualização das regras.

Em mar/06, ficou pronta a versão 2.1 e agora em jul/07 foi lançado esta versão 2.2. Além da nova versão do sistema, o Tagmar agora conta com uma abrangente ambientação descrita em vários livros, além de novos suplementos como um novo livro de criaturas, varias aventuras, e outros suplementos de suporte ao sistema e ambientação.

1.2.1 As novidades da versão 2.3

A seguir apresentamos as principais novidades deste Manual de Regras:

- Retirada do capítulo de Regras Opcionais, que passara agora a ser um livro em separado;
- Melhorias na explicação da EH e de seu uso;
- Melhorias na descrição da Habilidade Liderança para explicação do uso de Moral;
- Melhorias na explicação do uso de Moral;
- Lista de Equipamentos expandida com novos itens;
- Melhoria da regra para Movimentação em Combate;
- Nova regra de Modificadores de Combate.

1.2.2 Como você pode ajudar no Projeto Tagmar 2

O Projeto Tagmar 2 é o responsável por manter e desenvolver esta nova versão do RPG Tagmar. Todo trabalho é feito por um processo de criação coletiva onde um grupo grande de pessoas trabalha voluntariamente para desenvolver os livros.

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

- **Email:** se você tem sugestões/críticas para este livro ou para algum outro livro do Tagmar 2, mande um email para nós. Para isto consulte <http://www.tagmar2.com.br/EntreEmContato.aspx>
- **Participe do Projeto:** se você gosta de escrever regras, criar novas criaturas ou aventuras, ou gosta de escrever textos de ambientação, ou ainda tem vocação para desenhar, entre para o Projeto Tagmar e participe mais ativamente da construção de um RPG. Entrar para o projeto é fácil (e gratuito!), basta seguir as instruções em: <http://www.tagmar2.com.br/ComoParticipar.aspx>;

1.3 Como se joga Tagmar

1.3.1 A Preparação

Em um mundo medieval, como Tagmar, a ordem social é muito rígida. Normalmente o filho de um camponês seria outro camponês, tal como um filho de nobre seria também nobre. Poucos conseguem conceber a idéia de quebrar este esquema, quanto mais de mudar de classe social. Mas o anormal existe, pois um centésimo da população tem o potencial de ser um herói, alguém maior que a vida, cuja memória continuará após a sua morte. Estes parias idolatrados são os "aventureiros", indivíduos cujas capacidades são maiores que as das "pessoas normais". Os personagens vividos pelos jogadores fazem parte deste seleto grupo e por isto exercem profissões especiais, profissões de "aventureiros".

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

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

Os Arquétipos são personagens que já possuem todas as suas características prontas, bem como suas escolhas e cálculos feitos. Para usar os Arquétipos, baixe em www.tagmar2.com.br o "Livro dos Arquétipo" que contém uma série de arquétipo prontos.

É aconselhável que os jogadores com pouca experiência de jogo escolham um, pois criar um personagem novo é uma tarefa demorada. Os jogadores que decidirem criar um novo personagem deverão imprimir ou tirar uma fotocópia ("Xerox") da ficha do personagem e a seguir ler todo este capítulo.



1.3.2 Reunindo o Grupo

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

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

Cada jogador disporá de uma ficha do personagem onde constarão todas as capacidades, Habilidades e posses de seu personagem. O conhecimento das regras possibilitará o jogador conhecer as limitações e possibilidades de seu personagem e de seu ambiente. É aconselhável que os jogadores utilizem em suas primeiras aventuras os Arquétipos (personagens já prontos), de modo a se familiarizarem com o jogo.

Na ficha de cada personagem estão listadas todas as suas características principais (físicas, mentais, sociais e Habilidades aprendidas), assim como sua raça e profissão.

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

O jogador pode também pertencer a uma raça que não a humana (Pequeninos, Anões, Elfos e Meio-Elfos). A escolha da raça afetará as características físicas do personagem bem como sua escolha de profissões.

1.4 Os Dados

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

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

1.5 O Início do Jogo

Finalmente, após os jogadores conhecerem as características de seus personagens, o MJ (Mestre do Jogo) dará início ao jogo começando a aventura.

Esta será preparada pelo MJ (ou este utilizará uma já pronta) e constará de um enredo básico e diversas situações e eventos a serem enfrentados pelos jogadores no decorrer da aventura.

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

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

Assim inicia-se o enredo da história e desta aventura. No decorrer os aventureiros defrontar-se-ão com diversos problemas. Os jogadores deverão então tomar decisões para verem estes problemas como se fossem seus personagens. Em outras palavras, eles devem interpretar os seus personagens, entrando assim no espírito de um jogo de aventuras.

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

- Vocês (os personagens) abrem a porta do salão e vêem uma mesa com um cálice dourado no centro.

Fora isto, a sala está vazia e não há outras portas. O que vocês fazem?

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

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

O MJ pode responder de varias maneiras de acordo com o enredo da aventura, estas respostas podendo ser:

- Você pega o cálice.

Ou...

- Quando você pega o cálice abre-se um alçapão debaixo de você.

Ou...

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

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

Naturalmente, o jogador poderia ter tomado qualquer outro tipo de atitude frente à situação que o MJ apresentou desde que o personagem tivesse condições de fazer o que o jogador propôs que ele fizesse. Assim, o jogador poderia tentar derrubar o cálice da mesa com uma pedrada (caso ele tenha uma pedra), ou tentar laçar o cálice com um barbante e puxá-lo para si (desde que ele tenha um barbante). Ele **não poderia**, por exemplo, sair voando e pegar o cálice (pelo menos em princípio!).

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

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

Características Básicas



2 Características Básicas

2.1 Definindo as Características (criação 1a Parte)

Este é o primeiro de uma série de passos na criação de um novo personagem. Diferentemente dos Arquétipos, você escolherá ou sorteará, em certos casos, todas as características que compõem o personagem.

2.1.1 Estágio & Experiência

O Estágio inicial de um personagem gerado normalmente será 1, assim como o dos Arquétipos apresentados. Se o mestre permitir um personagem poderá ser gerado com um estágio maior.

2.1.2 Escolhendo Raça

O mundo de Tagmar não é habitado somente pela raça humana, mas sim por uma série de raças inteligentes que convivem (ou tentam) no mesmo mundo. Das 6 raças existentes, você, como jogador, pode escolher uma para seu personagem; a saber:

- Humanos;
- Pequeninos;
- Anões;
- Elfos Dourados;
- Elfos Florestais;
- Meio-Elfos.

Terminando de ler o texto de todas as raças, você deve escolher aquela que mais lhe atrair. Escreva o nome da raça escolhida na Ficha do Personagem. Textos mais detalhados sobre as raças podem ser lidos nos livros de ambientação.

Humanos

A raça mais numerosa de Tagmar. Eles podem viver em qualquer ambiente e se reproduzem com muito mais rapidez que os Anões e os Elfos. Os Humanos são o modelo de comparação para as outras raças, e por isso não recebem qualquer ajuste. Enfim, eles são o elo com o mundo real, são os Humanos que você conhece.

Apesar das diferenças étnicas entre os Humanos, todos têm as mesmas características, não havendo qualquer diferença (do ponto de vista prático) entre eles. As capacidades e as limitações são iguais para todos.

Em Tagmar, devido à melhor compreensão da natureza e da disponibilidade da mágica o tempo de vida dos seres Humanos é muito maior que o de um ser Humano da Idade Média de nossa realidade, chegando a cerca de 80 anos.

Pequeninos

Os Pequeninos são uma raça de humanóides de pequena estatura. Fisicamente, eles se assemelham muito aos seres Humanos, exceto na escala: têm, em média, 1,10 metros de altura, e os pés desproporcionalmente grandes e peludos.

Os Pequeninos são um povo amante da paz, que via de regra prefere viver em seus povoados e são, como raça, bastante tímidos. Suas comunidades são difíceis de se localizar devido à excelente camuflagem; se um personagem, no entanto, é aceito, o povo pequeno se revela hospitaleiro e alegre.

Os Pequeninos são, em geral, um pouco epicuristas, amando os prazeres simples da boa mesa, música, dança e festas, sendo os Bardos sempre bem recebidos em seus povoados. Isto torna o Pequenino, quando em companhia de seu povo ou de amigos, um personagem alegre e extrovertido. Eles são mestres das artes do Subterfúgio, tendo por isto grande sangue-frio. Por evitarem o combate frontal, alguns os julgam covardes. Ledo engano! Sua coragem é respeitada por todos que os conhecem, pois eles apenas preferem a cautela a atos impensados.

Por esta timidez e felicidade com sua vida, os Pequeninos não se interessam em partir em busca da riqueza, conhecimento ou poder. Ocasionalmente, porém, um Pequenino deixa seu lar para viajar pelo mundo, levado pela curiosidade ou pela ambição (esta última bastante rara).

Devido a sua pequena estatura, os Pequeninos recebem um ajuste de -2 para sua Força. Eles apresentam, porém, uma grande Resistência Física e por isso recebem um ajuste de +1 no seu Físico. Além disso, os Pequeninos costumam ser extremamente ágeis e atentos aos padrões Humanos, recebendo um ajuste de +2 para sua Agilidade e de +1 em Percepção.

Pequeninos não compreendem a magia que não vem dos Deuses e por isso não podem se tornar Magos, Rastreadores ou Bardos. Eles podem ser Guerreiros, pois embora tenham ajuste de -2 em Força, seus bônus em Agilidade e Físico possibilitam bons combatentes. Como Ladinos, porém, os Pequeninos são insuperáveis, pois sua Agilidade pode chegar a níveis inatingíveis aos Humanos (ou mesmo aos Elfos) e alguns, por isso, chegaram a se tornar conhecidos como os melhores gatunos do continente. Embora seja muito raro, eles também podem ser Sacerdotes, como todas as raças.

Os Pequeninos têm um período de vida similar ao dos Humanos, isto é, cerca de 80 anos.

Anões

Os Anões são uma raça de seres humanóides de baixa estatura, fisicamente semelhantes a seres Humanos excepcionalmente baixos e atarracados, tendo uma média de 1,3 metros de altura. A aparência dos Anões engana, pois apesar de sua

baixa estatura, eles costumam ser mais fortes e mais resistentes que os Humanos.

Os Anões costumam viver em cidades construídas sob a terra, geralmente no interior de montanhas. Devido a essa vida na escuridão, essa raça desenvolveu a capacidade de ver perfeitamente em ambientes com pouquíssima luz.

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

Os Anões são orgulhosos, ambiciosos e suscetíveis (nunca brinque a respeito de sua altura). Contudo, salvo raras exceções, não seriam capazes de trair um amigo ou serem desonestos por essa ambição. Apesar do tempo de vida longo, girando em torno dos 450 anos, os Anões são pouco numerosos, sendo as mulheres de sua raça mais raras ainda. Assim, raramente irá se encontrar uma aventureira anã, pois estas são muito protegidas. Isto não impede que assumam grandes responsabilidades administrativas, educacionais e científicas (engenharia, medicina, etc.) em suas comunidades, já que os homens dedicam-se mais à guerra e à religião.

Os Anões são quase sempre taciturnos e um pouco irritadiços, além de tenderem à usura. Com raras exceções, porém, são muito leais a seus companheiros, destemidos em combate e de confiança em qualquer situação.

Anões possuem reduzidas capacidades mágicas recebendo -1 em Aura. Isto somado ao grande valor dado por esta raça à força física resulta em uma cultura anã de desprezo e desconfiança em relação aos Magos em geral. Devido a sua grande massa corporal e a robustez de seu corpo, Anões são pouco ágeis, recebendo ajuste de -1 em Agilidade.

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

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

Elfos

Os Elfos são criaturas das florestas que vivem em "cidades" construídas em meio à florestas e bosques, e mesmo em copas de árvores. Eles costumam ser um pouco mais baixos que os Humanos, com um tipo Físico mais leve, e possuem orelhas pontudas (como as do Sr. Spock, do seriado "Jornada Estrelas"). Uma diferença mais sutil é que os Elfos costumam ser mais inteligentes que os Humanos. De modo geral, também são mais rápidos e alguns possuem personalidades cativantes e são pessoas com quem se pode passar um bom tempo sem medo de tédio.

Elfos são curiosos e não é raro um deles deixar a floresta para conhecer o mundo. Poucos deles são movidos por ambição ou sede de poder, embora tais casos não sejam de todo desconhecidos. É claro que enriquecer um pouco enquanto se descobre o mundo não é pecado, e unir o útil ao agradável é pura sabedoria.

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

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

Vivendo cerca de 800 anos, o ciclo de vida dos Elfos se processa de maneira diferente do dos Humanos. Um Elfo atinge sua maturidade física aos 25 anos e não sofre mais mudanças físicas até chegar aos 800 anos, aproximadamente. O Elfo então simplesmente começa a perder suas forças e, em menos de um ano, morre. Há sábios que liguem a morte dos Elfos à sua vontade de viver. Isto não se afasta da realidade, pois é verdade que quando um deles perde completamente a alegria de viver sucumbe em pouco tempo, não importando sua idade.

Os Elfos, apesar de sua longevidade, têm poucos filhos durante toda sua vida, 2 sendo o normal e 6 o máximo. Este fato os imbuí com um enorme respeito ao valor de suas próprias vidas. Um Elfo pouco se arrisca, normalmente preferindo meios sutis. Não que sejam covardes, mas sim cautelosos.

Existe uma completa igualdade entre os sexos nas sociedades élficas, sendo mais comum encontrar aventureiras e guerreiras Elfas que em outras raças.

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

Elfos Florestais

O tipo mais comum de Elfo Eles são separatistas e não gostam de contato com raças que não sejam

das florestas. São xenófobos e têm grande antipatia por Anões, assim como os Anões têm antipatia por eles. Os Elfos Florestais têm certa reverência frente aos Elfos Dourados, considerando-os nobres e respeitados, sendo suas opiniões sempre bem vistas e seus conselhos importantes.

Sua sociedade produz muitos Guerreiros, pois privilegiam o poder marcial. Alguns se tornam Rastreadores, e se autodenominam defensores das florestas. Dentre os Elfos, os florestais são os que usam menos magia. Ainda assim, porém, existem muitos Magos e raros Sacerdotes.

Alguns deles se tomam ótimos Ladinos devido a seus ajustes raciais. Raríssimos são os Bardos, pois não se comunicam bem com outras raças.

Os Elfos Florestais, como todos os Elfos, têm um corpo leve, com -1 no Físico, mas ágil, com +1 na Agilidade. Elfos Florestais estão sempre atentos e possuem mentes muito aguçadas, recebendo +1 em Percepção e Intelecto.

Os Elfos Florestais são os mais numerosos entre os Elfos, e sua atitude guerreira e xenófoba (principalmente contra Humanos e Anões) os levou a sangrentas guerras, que só contribuíram para diminuir a raça.

Mais recentemente, devido à intervenção dos Elfos Dourados e a existência de outros contatos (que levaram à existência dos Meio-Elfos) os Elfos Florestais passaram a aceitar um contato maior com o mundo exterior.

Elfos Dourados

Eles são belos e altivos com sua pele dourada e cabelos brancos, dourados ou ruivos. Sua capacidade física é baixa, mas sua capacidade intelectual e mágica mais do que compensam isso.

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

Sua sociedade é voltada para o saber, produzindo muitos Magos e Bardos, dando aos seus membros um ajuste de +1 no Intelecto. Magicamente ativos, suas capacidades são lendárias, daí o seu ajuste de +1 na Aura. Também, como os Elfos Florestais, são mais ágeis que os Humanos, com +1 na Agilidade. Sua personalidade fascinante lhes garante +1 no Carisma. Apesar de tudo isso, eles são fisicamente frágeis, recebendo -1 no Físico e na Força.

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

Sua curiosidade sempre insatisfeita e seu amor fanático pelo conhecimento são praticamente os

únicos motivos que os levam a se aventurar (pode-se somar também uma parcela de tédio). Existem lendas de Elfos Dourados que viveram muito mais que 800 anos, pois nunca saciaram sua sede de conhecimentos e, por isto, nunca perderam a vontade de viver.

Meio-Elfos

Meio-Elfos são o produto da união de Elfos e Humanos. É surpreendente que duas raças assim diferentes possam gerar progenitores, e ainda mais que estes sejam férteis, mas esta miscigenação é um fenômeno muito observado em Tagmar.

Os Meio-Elfos parecem somar as qualidades dos dois. Eles possuem a personalidade fascinante dos Elfos e a Força e a Resistência Física dos Humanos. Meio-Elfos se adaptam bem a qualquer profissão, e alguns deles são encontrados entre os maiores heróis de todos os tempos. Seu Carisma e sua vivacidade lhes dão +1 no Carisma.

Esta raça vive aproximadamente 450 anos, e seu envelhecimento se dá como nos Elfos. Meio-Elfos não formam comunidades ou cidades próprias. Em vez disso eles vivem entre os Humanos ou Elfos, sendo muito bem aceitos nestes grupos (embora certa desconfiança possa ser evidenciada vez por outra).

Devido a seu lento amadurecer (por padrões Humanos) os Meio-Elfos passam em geral, a primeira parte de suas vidas entre Elfos. No entanto a mais dura decisão da vida de um Meio-Elfo é escolher em que raça ele viverá e quais costumes e leis respeitará (humanas ou élficas). Esta decisão, juntamente em outros fatores leva o Meio-Elfo a se aventurar, pois este precisa conhecer o mundo para escolher.



2.1.3 Escolhendo a Profissão

Existem seis profissões básicas que os personagens poderão exercer:

- Guerreiros;
- Ladinos;
- Sacerdotes;
- Magos;
- Rastreadores;
- Bardos.

As profissões definem exatamente o que o personagem é, no que ele é bom e o que ele pode fazer, inclusive para efeito da criação do personagem onde o jogador transfere para a ficha do personagem o que mentalmente foi idealizado.

A escolha da profissão é muito importante visto que a profissão é a essência de seu personagem. Um Mago essencialmente se comportará, se vestirá, etc., como um Mago, e a profissão do personagem afeta inclusive a forma como os PNJs (Personagens Não Jogadores) e os PJs (Personagens Jogadores) reagem e interagem com o personagem. Em resumo a sua profissão define de que "mundo" o personagem faz parte.

A profissão normalmente reflete aquilo que o

personagem nasceu para ser, a sua real vocação, o que ele almeja e mais uma vez quem ele é, por tanto escolha com sabedoria. O jogador deverá ler o texto sobre todas as raças e deverá escolher uma das profissões compatíveis com a raça escolhida, e então anotá-la na Ficha do Personagem, no local indicado "Profissão". Após a conclusão da ficha não se pode mais mudar de profissão.

Deve-se frisar que certas profissões não são compatíveis com a raça escolhida. Assim, não serão aceitos personagens cuja raça e profissão não combinarem. Isto pode ser verificado na tabela abaixo.

Guerreiros

Tanto na realidade quanto na fantasia, muitos homens e mulheres viveram de sua capacidade de combate. Exemplos destas pessoas são: Hércules, o rei Arthur, Conan, Roland, Siegfried, um legionário romano, um Guerreiro grego, um cavaleiro teutônico, e muitos outros que lutavam como membros de um exército.

Para o Guerreiro, a característica principal é a Força. É através desta que ele intimida e luta contra seus adversários. Também são importantes o Físico e a Agilidade; o primeiro, para garantir a sobrevivência às feridas dos combates e a segunda, para tentar evitar e dar golpes com maior precisão.

Profissões	Humano	Meio-Elfos	Elfos Florestais	Elfos Dourados	Anões	Pequeninos
Guerreiro	SIM	SIM	SIM	SIM	SIM	SIM
Ladino	SIM	SIM	SIM	SIM	SIM	SIM
Sacerdote	SIM	SIM	SIM	SIM	SIM	SIM
Mago	SIM	SIM	SIM	SIM	NÃO	NÃO
Rastreador	SIM	SIM	SIM	SIM	NÃO	NÃO
Bardo	SIM	SIM	SIM	SIM	NÃO	NÃO

Alguns ainda ambicionam ser líderes, como Carlos Magno ou César, e para isto precisam de Carisma e Intelecto. A característica menos privilegiada pelos Guerreiros é a Aura.

Os Guerreiros são a profissão mais combativa de Tagmar sendo capazes de usar mais manobras de combate que qualquer outra profissão. Além disso, os Guerreiros podem participar das Academias de Combate, tendo acesso a técnicas restritas de combate.

Ladinos

Ladinos são aventureiros que se desenvolveram como os melhores no uso de Habilidades, o que, combinado com seu considerável poder de combate os fazem úteis em praticamente qualquer situação. Embora os Ladinos possam ser muito diferentes entre si eles compartilham de duas características em comum: a versatilidade e grande capacidade de sobreviver a todo tipo de perigo.

De uma maneira geral os atributos principais dos Ladinos são Agilidade e Percepção para o uso de suas Habilidades, seguidos por Carisma, necessário para sua interação social. Após estes os atributos mais importantes são Inteligência, Físico, Força e Aura respectivamente.

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

Para ingressarem em uma guilda, os Ladinos devem ser conhecidos no respectivo meio ou terem realizado feitos recentes que chamem a atenção das guildas. Nestas condições o personagem será contactado por um representante de uma delas e será convidado a ingressar na organização, normalmente após uma missão para provar seu valor. Pertencer a uma guilda confere grandes vantagens ao personagem como será mais bem apresentado na descrição das mesmas.

Sacerdotes

Estes Sacerdotes são parecidos com os clérigos medievais. Treinados na fé e nas armas, eles levam a palavra de seus deuses a todos e lutam por sua causa quando necessário.

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

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

Exemplos de destaque são: frei Tuck (ver Robin Hood), o arcebispo Turbin, das lendas de Carlos Magno, e ordens como os Templários.

A característica principal para o Sacerdote é a Aura. Somente assim ele é capaz de solicitar poderes ao seu deus e ser o meio de ação deste. É através dessa característica que ele ganha Força mágica (Karma). O Carisma também é muito importante, pois ele determina a Força da vontade e da convicção do Sacerdote em servir aos desígnios do deus, ou seja, caracteriza sua fé. É o Carisma que permite ao Sacerdote conseguir o auxílio de seu deus nas mais diversas situações, ao ser capaz de evocar diversos milagres diferentes.

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

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

Magos

Em muitas das lendas contadas pelo mundo, certas figuras se ressaltam: os magos, feiticeiros, bruxos, necromantes, etc. Pessoas místicas que usam poderes além da compreensão dos não-iniciados.

Os Magos são indivíduos voltados para o estudo de passagens e escrituras místicas. Eles se consagram integralmente ao aprendizado de formas arcanas de conhecimento. Isso os afasta de outras atividades, prejudicando de certa forma suas Habilidades em outras áreas (por exemplo, mesmo podendo usar armas, eles têm um conhecimento militar mínimo). Outra dificuldade em combate é o problema trazido pelas armaduras: elas impedem a manipulação do "Mana" (energia mística presente no universo) diminuindo o contato do feiticeiro com sua fonte de poder, impossibilitando a execução de seus feitiços. Desta forma, é raríssimo encontrar um Mago usuário de armaduras, sendo os roupões folgados suas vestimentas prediletas.

Contudo, toda esta dedicação não é em vão: eles possuem um vasto arsenal de magias que pode torná-los poderosíssimos. A maior dificuldade de um Mago é resistir à sua fase de iniciante, na qual ele é consideravelmente fraco. Entretanto, à medida que o personagem se toma mais experiente, ele se torna capaz de feitos incríveis e devastadores com a magia.

Isso faz o Mago muito poderoso por um lado, mas com uma única arma, a magia, o que o faz muito fraco por outro lado. Desta forma, estes profissionais da magia são cautelosos e precavidos, e procuram se afastar da Força bruta.

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

Rastreadores

Estes são Guerreiros que se especializaram em viver e lutar nas florestas. Eles são de certa forma ligados às matas e desta comunhão ganham um presente único: magias ligadas ao meio em que vivem.

Os Rastreadores costumam usar todo tipo de armas (embora favoreçam arcos e espadas), o que os torna bons em combate e, na floresta, capazes de surpreender os inimigos com certa facilidade (Subterfúgio). No domínio das armas, ocupam o segundo lugar, perdendo apenas para os Guerreiros.

Infelizmente sua ligação com as matas tem um preço: o porte de grandes quantidades de metal tira seu poder de usar magia. Assim, os Rastreadores só podem fazer feitiços se estiverem sem armadura de metal. Além disso, como seu poder provém das florestas, a devastação destas pode causar-lhes sérios problemas, o que os torna muito preocupados em preservar a natureza.

Suas principais características são a Força, para se firmar como Guerreiro, e a Aura, para servi-la de meio aos poderes da natureza. Esta última é, portanto, sua fonte de poder mágico (Karma). Percepção é muito importante, pois é através dela que o Rastreador entra em comunhão com a natureza.

Além disto, ele deve ser bom em Agilidade, para sua furtividade e ter um bom Físico, para resistir ao combate e à vida selvagem. O Carisma é uma característica secundária para o Rastreador.

Rastreadores, em geral, são empregados como guias, perseguidores, exploradores, ou mesmo como guardiões auto-proclamados de florestas ou bosques. Os Elfos Florestais tendem a encarar com simpatia membros desta profissão, independente da raça.

Num mundo permeado de magia como Tagmar, a interação das forças da natureza com os restantes seres vivos e sua harmonia é mais compreendida que em nossa realidade. Os Rastreadores tornam-se então verdadeiros ecologistas deste mundo.

Bardos

Com espírito livre e fala amistosa, os Bardos se tornaram os principais veículos de informação no Mundo Conhecido. Tendo na Arte o seu maior poder, eles conseguem cativar pessoas facilmente, sendo muito bem recebidos na maior parte dos

reinos. Sua Habilidade de lidar com pessoas é tal que os Bardos se fazem muito úteis na grande maioria dos acontecimentos, desde os mais corriqueiros aos mais estrondosos.

Algo que unifica todos os Bardos é a Arte: todos eles precisam ter conhecimento de pelo menos uma expressão artística. A mais comum delas é a música, já que ela incita a dança (outra expressão artística) e é portátil, diferentemente da pintura e escultura. Esse também é o principal motivo pelos quais Bardos são raros: o ensino da arte geralmente só é concedido às classes mais abastadas, como os grandes comerciantes e a nobreza.

Seu contato constante com as pessoas faz com que o Carisma seja o principal atributo dos Bardos: é com que ele que se conquista a confiança, convence e entretém as pessoas e que possibilita a ampliação do seu conhecimento estético (da Arte). A Aura é seu segundo atributo mais importante, porque é ela quem permite uma intimidade maior com a Arte, que lhe concede seus poderes. Percepção vem logo em seguida, importante para o Bardo na medida em que o permite observar detalhes nas pessoas e nas circunstâncias à sua volta. Após estes os mais importantes são Intelecto, Agilidade, Físico e Força, respectivamente.

2.1.4 Deuses

O jogador deverá escolher agora o deus patrono de seu personagem, consultando a lista a seguir.

A escolha de um deus não é obrigatória, a não ser para os Sacerdotes, que devem seguir os mandamentos da divindade escolhida sob pena de cometer heresia e atrair a cólera divina. Para maiores detalhes sobre os deuses de Tagmar, consulte os livros de ambientação.

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

Raça	Intelecto	Aura	Carisma	Força	Físico	Agilidade	Percepção
Humanos	0	0	0	0	0	0	0
Meio-Elfos	0	0	+1	0	0	0	0
Elfos Florestais	+1	0	0	0	-1	+1	+1
Elfos Dourados	+1	+1	+1	-1	-1	+1	0
Anões	0	-1	0	+1	+2	-1	0
Pequeninos	0	0	0	-2	+1	+2	+1

2.1.5 *Dosses Iniciais*

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

Profissões	Equipamentos
Guerreiro	Armadura de Couro Leve, Escudo Pequeno, uma arma de dano máximo 16 e 5 M.C.
Ladino	Escudo Pequeno, Manto com capuz, 20 metros de corda, uma arma de dano máximo 16 e 5 M.C.
Sacerdote	Símbolo sagrado de ferro, Água abençoada, Manto com capuz, Cinto, Pederneiras, Mochila de couro, uma arma de dano máximo 16 e 5 M.C.
Mago	Manto com capuz, Cinto, Pederneiras, Mochila de couro, Pena e tinta, Pergaminho, uma arma de dano máximo 16 e 5 M.C.
Rastreador	Armadura Couro leve, Cinto, Pederneiras, Capa, Par de luvas, Par de botas, uma arma de dano máximo 16 e 5 M.C.
Bardo	Cinto, Mochila de couro, Capa, Par de botas, Instrumento Musical, uma arma de dano máximo 16 e 5 M.C.

OBS: opcionalmente o jogador em vez de pegar os equipamentos da lista, pode pegar uma arma de dano máximo 16 e 4 m.p. e 5 m.c. devendo neste caso fazer a sua própria compra de equipamentos.

2.1.6 *Definindo os Atributos*

Após ter visto a raça e a profissão do personagem, o jogador deverá entender o significado dos Atributos Principais. Cada um dos 7 Atributos (Intelecto, Aura Carisma, Força, Físico, Agilidade e Percepção) define uma parte do personagem, fazendo-o mais ou menos capaz em certos campos. Um personagem forte terá maior capacidade de combate, assim como um personagem com Carisma alto terá mais facilidade em convencer as pessoas e etc.

Os 7 atributos aqui descritos podem basicamente assumir valores entre -2 e 6, sendo que valores por volta de 0 são considerados de pessoas normais. Como foi dito, os personagens dos jogadores são "aventureiros" e possuem características acima do normal. Assim, um Guerreiro terá Força tipicamente por volta de 3 e um Mago terá este valor na Aura, um Ladino na Agilidade, etc. Os valores nas

Características Principais ajudam (se forem acima de 0) ou prejudicam (se forem abaixo de 0) nas diversas Habilidades do personagem (capítulo III).

- **Intelecto:** Capacidade de raciocínio, memória. O Intelecto é importante para o estudo de magia arcana e Habilidades como Navegação, Medicina, etc.;
- **Aura:** Todos os seres são envolvidos por um tipo de energia que os conecta com outros planos de existência. Esta energia é chamada Aura, e é através dela que proporciona o Karma (poder mágico) ou a resistência a efeitos de certas magias;
- **Carisma:** Corresponde à voz de comando, a força de vontade, e a auto-estima. Define a força da personalidade do personagem. Desta característica dependem Habilidades como Persuasão e Liderança;
- **Força:** Capacidade de levantar pesos, de utilizar os músculos em combate, causar mais dano, etc. A Força é muito importante em combate, pois, além de aumentar o dano, permite o uso de armas mais pesadas ou maiores;
- **Físico:** Resistência ao esforço e à dor; saúde e vigor. Ajuda a resistir à fadiga do combate e, em caso de ferimentos, a sobreviver aos golpes recebidos;
- **Agilidade:** São os reflexos, a rapidez e a coordenação. Esta característica é especialmente importante para o Subterfúgio (Ações Furtivas, Manusear Armadilhas, etc.) e para as manobras (Escalar Superfícies, Montar Animais, etc.), além de tornar o personagem mais difícil de ser acertado em combate.
- **Percepção:** Capacidade do indivíduo de perceber o ambiente em que está. Inclui a atenção e a capacidade de concentração. É de extrema importância para Rastreadores e no uso de Habilidades como Manusear Armadilhas, Observar e Escutar.

Para definir os sete atributos você deve consultar a tabela a cima e deve copiar os ajustes da raça para um papel a parte. Depois e deve escolher entre um dos dois métodos existentes para definir os atributos apresentados nos dois tópicos a seguir.

Definição dos Atributos por Pontos

O jogador receberá 15 pontos para gastar nos 7 atributos (Intelecto, Percepção, Aura, Carisma, Força, Físico e Agilidade) respeitando o seguinte procedimento:

- 1) Todos os atributos começarão com 0, mais o ajuste racial. A partir daí surgirão os números iniciais. Assim, um Humano começará com todos os atributos 0, enquanto um Anão, por exemplo, começará com +1 em Força, +2 em Físico e -1 em Carisma. O mesmo vale para todas as outras raças. Esses são os números iniciais.
- 2) O nível máximo que o atributo pode receber é o número inicial +4. O atributo de um Humano pode chegar no máximo a 4, enquanto o de um Anão, por exemplo, pode chegar a 5 em Força, 6 em Físico, mas somente 3 em Aura. A mesma regra se aplica às outras raças.
- 3) Para se aumentar o valor inicial do atributo, basta gastar uma quantidade de pontos igual a cada atributo aumentado. A exceção é o aumento de atributos negativos que sempre custam 1 ponto.

Exemplo I: Sou um Guerreiro Humano e quero ter Força 3; quantos pontos serão necessários? Começando por 0, o número inicial, temos que aumentar até 1 custará um ponto, aumentar até 2 custará dois pontos e, por fim, aumentar até 3 custará três pontos. No total precisarei gastar seis pontos para ter Força 3 (1+2+3=6);

Exemplo II: Sou um sacerdote Anão e quero ter Aura 3. Anões começam com Aura -1, aumentar até 0 custará um ponto, aumentar até 1 custará mais um ponto, aumentar até 2 custará dois pontos e, por fim, aumentar até 3 custará três pontos. No total precisarei gastar sete pontos para ter Aura 3 (1+1+2+3=7).

- 4) Toda e qualquer diminuição de atributo renderá 1/2 ponto, precisando reduzir 2 atributos para o personagem ganhar 1 ponto. O valor mínimo que o atributo pode chegar é o número inicial -2.

Exemplo: Sou um Elfo dourado e quero diminuir minha Agilidade para -1 para obter pontos e gastar em outro atributo. Minha Agilidade inicial é 1 devido ao ajuste racial. Ao reduzir a Agilidade de 1 para 0 eu ganharei 1/2 ponto e ao reduzir de 0 para -1 eu ganharei mais 1/2 ponto, ganhando assim um ponto a mais para meu personagem. Minha Agilidade não pode mais ser reduzida.

Seguindo essas regras, o jogador poderá gastar os 15 pontos distribuídos da forma como quiser.

Definição dos Atributos por Sorteio

Para gerar os atributos iniciais por sorteio, basta rolar três (3) vezes o dado d10 para cada atributo, descartar o menor número e somar os dois maiores. O total obtido deve ser somado ao ajuste

racial. O resultado final deve ser comparado na tabela a seguir para saber o valor do Atributo.

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

Repita esta operação para cada um dos 7 atributos.

2.1.7 Resistência Física

O perigo para os personagens vem de muitas formas: combates mortais, armadilhas perigosas, venenos e doenças, etc. Quando o personagem sofre a ação dos venenos ou doenças, ele pode tentar a Resistência Física. A Resistência Física é a medida da capacidade de resistir a este tipo de ataque.

Para calcular a Resistência Física some o Estágio atual do seu personagem com o valor do atributo de Físico. O resultado deve ser escrito na ficha. Este valor irá ser alterado quando o personagem atingir o Estágio seguinte.

2.1.8 Resistência à Magia

Quando algo com Aura (objeto ou ser) é atacado por magia pura (ataque direto), ele pode tentar resistir aos efeitos deste ataque. Mesmo os efeitos benéficos podem ser resistidos, já que esta resistência é um ato voluntário. Isto significa também que, caso um indivíduo o deseje, ele pode falhar automaticamente na resistência.

A resistência à magia de um personagem é determinada basicamente pelo Estágio do personagem e pela sua Aura. O estágio do personagem indica o seu poder pessoal, sua compreensão do que o cerca. Enfim, indica o seu desenvolvimento espiritual, que aos poucos o torna mais resistente à magia. A Aura do personagem indica o potencial que este personagem tem para manipular a magia, a sua intimidade com as forças arcanas. Esta mesma intimidade ajuda o personagem a se defender de ataques que usem magia em seu estado puro.

Para calcular a Resistência à Magia some o Estágio atual do seu personagem com o valor do atributo de Aura. O resultado deve ser escrito na ficha. Este valor irá ser alterado quando o personagem atingir o Estágio seguinte.

2.1.9 Velocidade Base

A velocidade base representa a distância (em metros) que o personagem pode andar em uma

rodada. Ao criar o seu personagem você deve determinar a sua velocidade base de movimentação.

Consulte a tabela a seguir e some o valor do atributo Físico com o valor da Velocidade determinada de acordo com a raça do personagem.

Raça	Velocidade
Humanos	18
Meio-Elfos	17
Elfos Florestais	16
Elfos Dourados	16
Anões	14
Pequeninos	12

2.1.10 Karma

As classes místicas, cada uma com o seu método, conseguem entrar em sintonia com o mana (a substância da magia). Com isso, cada místico consegue o seu poder, sua força mágica, que é chamada "Karma". A quantidade de Karma que um personagem consegue acumular depende de dois fatores: o seu Estágio e a sua Aura.

Indivíduos que possuem o atributo Aura mais desenvolvido têm maior potencial de controle sobre o mana, ganhando mais Karma que pessoas de mesmo Estágio que tenham uma Aura mais fraca. Tanto ou mais importante do que a sua Aura é o seu Estágio, pois este indica a sua experiência com o controle de forças sobrenaturais. Cada vez que seu personagem passa de estágio ele acumula mais Karma.

No Estágio 1 o Karma será sempre equivalente ao valor do atributo Aura, multiplicado por 2, este é um bônus especial somente aplicado uma vez. Anote este total na ficha, pois ele é o seu Karma. Personagens com Aura menor 1 não conseguem fazer magias, assim sendo o Karma é igual a zero.

Cada vez que o personagem passar de estágio ele deverá somar seu atributo Aura em seu Karma atual, sendo este então seu novo valor máximo de Karma. De uma maneira geral o Karma de um personagem de qualquer nível pode ser facilmente determinado pela fórmula: **Karma = Valor do atributo Aura x (Nível atual + 1)**.

*Exemplo: O Karma de um personagem nível 5 com Aura 3 será 18, ou seja **Karma = 3 x (5+1)**.*

2.1.11 Defesa e Absorção

Existem três **Tipos de Defesas**: Leves, Médias e Pesadas. Consulta-se a tabela a seguir e de acordo com armadura usada, deve-se anotar na Ficha do Personagem o tipo da armadura, só que de uma forma abreviada: "L" para leves, "M" para médias, e "P" para pesadas. Ao lado da abreviatura deve-se colocar o **Valor da Defesa**.

Para calcular o Valor da Defesa, basta somar a Defesa Base da armadura que o personagem estiver usando (ver tabela a seguir) com seu valor do atributo Agilidade. Soma-se ainda +1 de defesa se o personagem estiver usando um escudo e caso esteja usando algum objeto mágico que dê bônus na defesa.

O total obtido é chamado de **Defesa Ativa** e deve ser anotado na ficha do personagem (ao lado direito da abreviatura do Tipo de Armadura).

Ao lado da Defesa Ativa, deve-se anotar a **Defesa Passiva** que não considera o ajuste de Agilidade nem quaisquer bônus relacionados ao uso de escudo. A defesa passiva deve ser usada quando o personagem não pode se defender de um ataque, seja por estar inconsciente, ter recebido um ataque de surpresa ou estar pendurado em um penhasco.

OBS: Caso o valor do atributo Agilidade do personagem seja negativo ele deve ser considerado como zero (0)

Depois de calcular a Defesa, deve-se calcular a Absorção que os equipamentos de defesa propiciam ao personagem. Primeiro veja qual a Absorção da armadura na Tabela abaixo. Se o personagem estiver usando escudo e/ou elmo, some também a absorção do dada por cada um. Some todos os fatores a EF do personagem e escreva o resultado no espaço Energia Física. Este passa a ser o valor de EF quando o personagem estiver utilizando seus equipamentos de defesa.

2.1.12 Energia Física

Energia Física é a quantidade máxima de punição física a que uma criatura resiste. Quando você é atingido no corpo, sofrendo cortes, contusões, é

Equipamento de Defesa	Tipo de Defesa	Abreviatura	Defesa Base	Absorção
Nada	Leve	L	0	0
Couro leve	Leve	L	+1	+3
Couro rígido	Média	M	0	+6
Cota de malha parcial	Média	M	+1	+9
Cota de malha completa	Pesada	P	0	+12
Couraça metálica parcial	Pesada	P	+1	+15
Escudo pequeno	---	---	+1	+3
Escudo grande	---	---	+1	+5
Elmo Aberto	---	---	---	+1
Elmo fechado	---	---	---	+2

queimado, cai de certa altura, é envenenado, etc., você está se referindo a danos na Energia Física (EF).

Esta Energia Física (EF) é consequência da Força, Físico e massa corporal que é determinada pela raça do personagem. Para calcular a Energia Física (EF) deve-se somar a Força e o Físico do personagem com a EF Básica da Raça conforme a tabela a seguir.

Raça	EF Básica
Humanos	15
Meio-Elfos	13
Elfos Florestais	12
Elfos Dourados	12
Anões	12
Pequeninos	11

Exemplo: *Um Humano com Força 3 e Físico 2 teria EF 20 (15+3+2=20). Outro Humano com Força 0 e Físico -1 teria EF 13 (15+0-1 =14).*

2.1.13 Energia Heróica

Outra forma de energia é aquela que aparece apenas em poucos indivíduos. Uma capacidade de desafiar o perigo, de escapar a golpes mortais, de saltar para a segurança longe do hálito flamejante do dragão, de utilizar seus conhecimentos e experiências para evitar golpes e situações fatais a um ser humano comum. Enfim, rir face à morte. Esta é a definição de Energia Heróica.

Somente seres especiais (os "heróis") podem possuir esta energia. Os seres comuns possuem apenas a Energia Física (EF).

Profissões	EH Básica
Guerreiro	18
Ladino	12
Sacerdote	12
Mago	6
Rastreador	15
Bardo	9

A Energia Heróica (EH) é, inicialmente, baixa, sendo mais alta para personagens com grande ímpeto para lutas e menor para os menos combatentes, porém, com o aumento da experiência (ganho de Estágios), o personagem aumenta a sua EH.

Para o jogador que estiver criando um personagem novo ou modificando um antigo é muito importante descobrir a Energia Heróica.

No primeiro estágio a Energia Heróica é determinada pela soma do Atributo Físico com o valor consultado na tabela a seguir, de acordo com a profissão. Anote o valor na ficha do personagem.

Humanos		Meio-Elfos		Elfos		Anões		Pequeninos	
Altura	Peso	Altura	Peso	Altura	Peso	Altura	Peso	Altura	Peso
177	77	168	69	163	53	139	53	114	30

Para os demais estágios deve-se consultar o capítulo de Evolução do Personagem.

2.1.14 Outras características

Idade

Idade não tem função prática no jogo, mas você deverá escolher uma. A idade serve apenas para o jogador construir melhor seu personagem. Em geral, os personagens começam sua vida de aventuras no final de sua adolescência. Assim, Humanos e Pequeninos iniciarão sua carreira de aventureiros entre os 16 e 25 anos, os Anões e os Meio-Elfos entre os 25 e 100 anos, e os Elfos dos 25 aos 300 anos.

Altura e Peso

A altura não tem função prática na mecânica do jogo, mas serve para compor o personagem. O jogador poderá escolher a altura do personagem de acordo com a tabela a acima podendo ter uma variação de 10% para cima ou para baixo. É possível ter altura/peso diferenciado usando-se a regra opcional de Caracterizações. Veja no capítulo 11.

Classe Social

A classe social não tem função prática em termos de regras para o jogo e o normal dos aventureiros é serem livres. A ascensão (ou queda) de classe social passa a ser apenas um item que irá compor a vida do personagem e fica a cargo do MJ controlá-las.

Nome do Personagem

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

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

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



2.1.15 Especializações

A admissão em uma Academia, Ordem Sagrada, Colégio, Guilda, Confraria ou mesmo a obtenção de um mestre para ensinar uma das Trilhas, é sem dúvida nenhuma, um dos grandes momentos da história do personagem. Além de passar a ter acesso a várias magias, Habilidades e técnicas exclusivas, o personagem passa a pertencer a um restrito grupo, que contribui muito para a caracterização do personagem.

No **5º estágio** todo personagem adquire automaticamente o direito de adentrar para uma especialização, porém os personagens podem conseguir entrar antes, mas isso vai depender apenas do empenho do jogador em cumprir os pré-requisitos (estabelecidos pelo MJ) para entrar em determinada especialização. O jogador deve consultar o MJ como fazer para ser aceito antes do 5º Nível.

OBS: não é possível se entrar em mais de uma especialização ao mesmo tempo, e mesmo que ele já tenha saído (quando possível), ele não será aceito em outra.

As Academias de Combate

O que diferencia um Guerreiro dentre tantas outras profissões? Suas Habilidades marciais com certeza! E só em uma Academia um Guerreiro passa a ter acesso ao que há de melhor em termos de treinamento para a batalha. No 5º estágio todo Guerreiro adquire automaticamente o direito de adentrar para uma Academia, porém isso pode ocorrer antes, e isso vai depender apenas do empenho do jogador em cumprir os pré-requisitos (estabelecidos pelo MJ) para entrar em determinada Academia que possa estar interessada em convidar o personagem. O Jogador quando desejar entrar para uma academia deve procurar o MJ que dará as devidas orientações.

Existem atualmente 4 academias de Guerreiros e após entrar em uma academia não será permitido

que se entre em outra, por isto a escolha de uma academia é muito importante e não recomendada aos jogadores iniciantes. São elas:

- Academia de Infantaria;
- Academias dos Arqueiros;
- Academia dos Cavaleiros;
- Academia dos Gladiadores.

Academia de Infantaria: A Academia de Infantaria treina o Guerreiro para o combate pessoal, ensinando-lhe técnicas de combate corpo-a-corpo. Estas Academias são normalmente instituições militares da divisão de infantaria. A infantaria é a parte mais numerosa de um exército, por isso somente os Guerreiros mais capazes dos numerosos pelotões são convocados para aprenderem as técnicas de combate. Os graduados nessa academia são normalmente os líderes de pelotões que tem a função de manter a ordem e disciplina de seus subordinados.

As técnicas ensinadas nesta academia são: "Força Interior", que libera a Força oculta do Guerreiro para combates relevantes; "Golpe Giratório" que permite ao Guerreiro acertar mais de um adversário com apenas um golpe; "Golpe Letal" que permite ao Guerreiro deferir um golpe mais poderoso do que o normal; e, "Voz de Comando", que faz com que o Guerreiro oriente a si e seu grupo, obtendo vantagens em um combate.

Os Guerreiros desta Academia dão preferência às armas pesadas de combate corpo-a-corpo, que causem o maior dano possível. Os Grupos de Armas mais usados pelos Guerreiros desta academia são "CpE", "CpM" e "Ep".

O Guerreiro que se especializar nesta academia será classificado como "Guerreiro de Infantaria"

*As sedes desta academia são encontradas com mais frequência nas comunidades Anãs.

Academia dos Arqueiros: A Academia dos Arqueiros treina o Guerreiro para o combate a distancia, ensinando-lhe técnicas de combate com arco. Estas Academias são normalmente instituições militares da divisão dos arqueiros. Os arqueiros são um grupo seletivo de Guerreiros que desempenham uma função essencial para um exercito. Os Guerreiros mais capazes de uma divisão de arqueiros são convocados para ingressar nesta Academia.

As técnicas ensinadas aqui são: "Combate com Arco", que permite ao Guerreiro lutar com seu arco em um combate corpo-a-corpo; "Direcionamento" que melhora o desempenho do disparo em situações adversas; "Flechada Dupla", que permite atirar duas flechas ao mesmo tempo; e, "Mira", que permite ao Guerreiro mirar em um alvo antes de atirar, aumentando a eficácia do disparo.

Os Guerreiros desta Academia procuram manter distancia de seus adversários para obterem o máximo de vantagem com suas técnicas.

O Guerreiro que se especializar nesta academia será classificado como "Guerreiro Arqueiro"

* As sedes desta academia são encontradas com mais freqüência nas comunidades Élficas.

Academia dos Cavaleiros: Esta Academia treina o Guerreiro para combates com montarias ensinando-lhe técnicas de combate montado. Estas Academias são quase sempre instituições militares da divisão de cavalaria. A divisão dos cavaleiros é a mais nobre dentre todas as outras de um exército. Os cavaleiros são normalmente os primeiros a investirem contra os inimigos em um campo de batalha, liderando os pelotões de infantaria que seguem logo atrás. Uma vez nomeado, o cavaleiro deverá jurar fidelidade a seus companheiros e lealdade ao Rei, devendo ser honrado e usar suas técnicas com sabedoria e responsabilidade.

As técnicas ensinadas aos cavaleiros são: "Carga de Arremesso", permite arremessar uma arma de maneira mortal aproveitando velocidade da montaria; "Carga Montada" permite ao Guerreiro efetuar uma carga em um ataque montado; "Combate com Escudo" permite ao Guerreiro atacar ou defender golpes com um escudo pequeno ou grande; e, "Voz de Comando" que faz com que o guerreiro oriente a si e seu grupo, obtendo vantagens em um combate.

Os Guerreiros desta Academia dão preferência às lanças, espadas e machados que possam ser manejadas com apenas uma das mãos. Os grupos de Armas mais usados pelos Guerreiros desta academia são "PpL", "CpE", "CmM", "PmL".

O Guerreiro que se especializar nesta academia será classificado como "Guerreiro Cavaleiro"

* As sedes desta academia são encontradas com mais freqüência nas comunidades humanas.

Academia dos Gladiadores: Esta academia especializa os Guerreiros em combates brutais que acontecem nas arenas de batalha, mas não é incomum que estes lutadores se tornem caçadores de escravos ou mercenários em busca de aventuras. As sedes desta academia estão normalmente nos estádios onde acontecem as lutas ou em acampamentos em áreas selvagens.

Houve uma época em que os Caçadores da Levânia escravizavam guerreiros das tribos bárbaras e os colocavam para lutar em arenas de Gladiadores. Muitas vezes, para conseguir sobreviver nas arenas de batalhas, os bárbaros liberavam todo o seu ódio e energia para utilizar uma técnica que era muito comum entre eles, a "Fúria". Com o passar dos anos esta técnica foi sendo aprendida pelos outros gladiadores e este segredo bárbaro foi passado para as arenas de todo o país, até que se tornou parte dos ensinamentos da "Academia dos Gladiadores".

As técnicas dos gladiadores são: "Contra-Ataque" que permite efetuar um golpe mais efetivo caso o adversário tenha errado em um ataque anterior; "Desequilibrar" que permite desequilibrar um

oponente e obter vantagens de sua posição desfavorável; "Fúria" que altera o estado de espírito do lutador transformando-o em um Guerreiro sanguinário; e, "Intimidar" que permite intimidar um adversário em uma luta.

Gladiadores devem saber manejar o maior numero de armas leves e médias possíveis, já que a maioria das suas técnicas é voltada para o manejo desses grupos de armas. Os grupos de Armas mais usados pelos Guerreiros desta academia são "CmE", "CmM", "Em" e "PmL".

As Guildas

Qual Ladino que nunca sonhou em entrar para uma Guilda? Qual Ladino não sabe que a vida pode ser mais segura, ou menos perigosa, com uma boa organização dando cobertura? No 5º estágio todo Ladino adquire automaticamente o direito de adentrar para uma Guilda, porém isso pode ocorrer antes, e isso vai depender apenas do empenho do jogador em cumprir os pré-requisitos (estabelecidos pelo MJ) para entrar em determinada guilda que possa estar de olho no gatuno. Mas quais são as vantagens de entrar para uma Guilda? Nos textos a seguir, estão as descrições das Guildas dos Ladinos.



Existem 3 Guildas para qual um Ladino pode entrar, mas após entrar em uma não será permitido que se entre em outra, por isto a escolha de uma Guilda é muito importante e não recomendada aos jogadores iniciantes. São elas:

- Guilda dos Ladrões;
- Guilda dos Assassinos;
- Guilda dos Piratas.

Para cada uma o Ladino recebe então um novo título, conforme a Guilda escolhida.

Ladrões: Para pertencer a uma guilda de ladrões é necessário chamar a atenção da lei ou do submundo, normalmente de ambos. Nesse caso a pessoa será convidada a se tornar um membro da Guilda devendo então provar seu valor para os

líderes da organização. Na maioria das vezes o novato recebe uma missão para um golpe consideravelmente arriscado, se for bem sucedido passa a fazer parte da Guilda.

Estes fora-da-lei debocham das regras impostas pela sociedade e, seja roubando, saqueando ou enganando, eles ganham a vida à custa dos outros. Sua filosofia consiste em aproveitar as oportunidades da melhor maneira possível, sejam elas quais forem.

Ladrões sempre são cautelosos, evitando lutas e situações perigosas a todo custo, mas nunca admitem serem chamados de covardes (embora alguns o sejam). Eles sempre dizem que são apenas cautelosos. Apesar disso normalmente não hesitam em assumir grandes riscos quando existe muito ouro envolvido, nestes casos a cobiça supera a cautela levando-os ao limiar entre a ousadia e a loucura.

Ladrões sempre usam armaduras leves como as de couro, pois armaduras de metal fazem muito barulho e atrapalham seus movimentos. Suas armas preferidas são punhais, adagas e espadas pela facilidade de esconder e de usar.

Estes aventureiros são peritos em furtos, invasões e golpes de todo tipo, sendo capazes de entrar em praticamente qualquer lugar, roubar até as vítimas mais atentas e enganar os mais sagazes. Mãos ligeiras, mente aguçada e ousadia são as principais características dos Ladrões.

Os Ladrões honestos (que raridade...), são caçadores de tesouros, buscando relíquias perdidas, artefatos escondidos ou qualquer coisa que lhes renda muito dinheiro. Estes Ladinos precisam ser muito bons em encontrar e desarmar armadilhas.

Normalmente vistos com desconfiança por todas as outras pessoas (e com razão!), estes anti-heróis não raramente participam de grupos de aventureiros em busca de maiores tesouros e aventuras e muitos acabam por fazer valer seus códigos de honra com todo o grupo como se fosse parte de sua Guilda, o que facilita muito a convivência.

Devido ao seu intenso treinamento Ladrões podem se especializar nas Habilidades Ações Furtivas, Destruir Fechaduras, Escapar, Falsificação, Furtar Objetos, Jogatina, Manusear Armadilhas e Escalar Superfícies. Além disto, eles recebem bônus ao usarem a Técnica de Combate Esquiva.

Assassinos: Um possível Assassino será contactado por um membro da guilda e receberá o convite para participar da organização. Se aceitar, ele receberá a missão de matar determinada pessoa, que será sempre alguém próximo a ele, na maioria das vezes um amigo ou parente. Quando isto tiver sido feito ele conhecerá a Guilda dos Assassinos. Se a pessoa se recusar a participar da organização ou desobedecer à ordem da Guilda, será morta imediatamente.

Assassinos são o grupo mais soturno e violento dentre os Ladinos, capazes de praticamente qualquer coisa para cumprirem seus objetivos. Estes matadores frios e calculistas usam artifícios que causam repúdio à maioria dos outros aventureiros como chantagem, seqüestros e envenenamentos.

Suas principais armas são ataques mortais de surpresa e o uso dos mais variados tipos de venenos incapacitantes. Eles evitam sempre que possível o combate direto, não que sejam covardes, mas o assassinato deve ser eficaz e lutas sempre oferecem oportunidades para a fuga da vítima ou para a chegada de ajuda.

Por isso, Assassinos costumam usar armaduras de couro já que pretendem atacar de surpresa e não iniciar um combate. Assassinos tendem a atacar com espadas e flechas, pois são armas mais fáceis para a aplicação de venenos.

Assassinos são especialistas no uso e manufatura de venenos e estão sempre atentos, seja para não escaparem da lei ou para descobrir qualquer detalhe que facilite seu trabalho. Além disso, eles aprendem técnicas secretas de disfarce que usam para atacar vítimas desprevenidas na melhor oportunidade.

Os poucos Assassinos que não são criminosos vivem como caçadores de recompensas, normalmente realizando missões para o reinado ou buscando criminosos procurados.

Estes matadores costumam viajar bastante, seja para espalhar seu nome no submundo ou para evitar as perseguições da lei que costuma ser implacável contra esse tipo de crime. Muitas vezes acabam participando de grupos de aventureiros entre um contrato e outro, mas essa vivência nunca é fácil, pois Assassinos de uma maneira geral não são pessoas sociáveis e costumam desconfiar de todos a sua volta.

Por seus ensinamentos secretos, Assassinos podem se especializar nas Habilidades Ações Furtivas, Disfarces, Escapar, Manusear Armadilhas, Corrida, Herbalismo e Venefício. Assassinos também são mestres no uso de Ataque de Surpresa, recebendo grandes vantagens no uso desta Técnica de Combate.

Piratas: As Guildas de Piratas se diferem das outras. Elas na verdade são navios ou mesmo um grupo deles. Para se tornar um Pirata, o Ladino deve jurar lealdade ao capitão de um bando Pirata, se tornando então parte da tripulação de um de seus navios e aprendendo tudo o que precisa saber sobre pirataria.

Piratas têm uma filosofia muito próxima a dos Ladrões, mas seus métodos são completamente diferentes. Enquanto Ladrões se escondem nas sombras e evitam os combates os Piratas se escondem na imensidão dos mares e anseiam por grandes lutas. Um dia perfeito para um Pirata

considera sempre muita bebida, lutas sangrentas, tesouros e comemoração à noite.

Os piratas preferem usar armaduras leves como as de couro, pois as armaduras de metal enferrujam com a maresia e atrapalham seus movimentos. Piratas também costumam dispensar elmos ou escudos e suas armas prediletas são as cimitarras, grandes ou pequenas. Arcos e lanças também são bastante usados nos momentos anteriores a abordagem do navio.

Piratas são aventureiros dos mares que ganham a vida ilicitamente saqueando navios mercantes ou invadindo cidades portuárias. Entretanto esses personagens também podem se tornar Corsários, servindo a algum reino em guerra sendo autorizados a atacar embarcações dos reinos inimigos.

Profundos conhecedores da arte da Navegação e Náutica, os Piratas também possuem grande conhecimento comercial adquiridos nas suas viagens e contato com pessoas de todo o mundo conhecido.

Piratas podem se especializar nas Habilidades Escapar, Jogatina, Náutica, Comércio, Acrobacias, Escalar Superfícies, Malabarismo, Natação e Navegação, sendo hábeis conhecedores da Técnica de Combate Esquiva, recebendo grandes vantagens em seu uso.

As Ordens

Cada religião mantém uma estrutura organizada de Sacerdotes em sua igreja, Dentro destas organizações religiosas existem um ou mais grupos seletos dos mais fiéis e capazes seguidores do deus. Estes grupos são chamados de "Ordens".

Há pelo menos uma Ordem para cada deus, com exceção de Liris e Quiris que não possuem Ordens próprias, mas seus sacerdotes são aceitos na Ordem de Sevides.

As grandes exigências para se entrar em uma Ordem são fama, poder e fidelidade. Quando se sobe de estágio, considera-se que a fama e o poder aumentam, lhe proporcionando a chance única do Sacerdote ser convidado a ingressar na Ordem sagrada de seu deus.

Cada Ordem possui novos segredos que abrem para o sacerdote o acesso uma lista com diversos milagres (magias), a maioria das quais exclusivos para os membros da Ordem. Isto causa uma especialização, pois é normalmente mais vantajoso aprender os encantos dos Colégios, uma vez que eles têm um custo menor que os da lista básica.

No entanto, embora cada ordem possua um templo sede, cada Ordem mantém congregações em outros lugares de Tagmar. Estas respondem diretamente a sede, mas têm uma relativa independência ao que se refere à maior parte das suas ações, inclusive ordenando novos membros. No entanto não se devem confundir as congregações da Ordem com os demais templos, principalmente por que as

congregações não são muitas e se encontram normalmente apenas nas capitais dos reinos e excepcionalmente em Saravossa, onde todas as Ordens mantêm uma congregação. Por isso não é necessário ir até a sede para tentar ser admitido, mas isto não quer dizer que será fácil achar uma congregação subordinada a Ordem, e é muito mais comum o Sacerdote ser contactado por uma Ordem que o contrário.

Os Colégios



Ao entrar em um Colégio, o Mago recebe equipamentos e conhecimentos que o tornam muito mais poderoso.

Cada Colégio possui uma lista com diversas magias, a maioria das quais exclusivas para os membros da organização. Isto causa uma especialização no estilo de feitiços a que o Mago tem acesso, pois é normalmente mais vantajoso aprender os encantos dos Colégios, uma vez que eles têm um custo menor que os da lista básica,

Cada Colégio dá aos seus membros o direito de adicionar um título de sua especialização, passando a ser chamados de Magos Ilusionistas, Magos Elementalistas, Magos Necromantes, Magos Naturalistas, Magos Alquímicos e Magos do Conhecimento, conforme o Colégio a que pertençam.

Um Personagem que não tenha entrado ainda em um Colégio não poderá aprender as magias deste. As regras para a entrada em um colégio são semelhantes a entra numa Ordem, pois todos os

Colégios são sociedades secretas e é muito mais comum o Mago ser contactado por um membro de um colégio que o contrário.

Colégio Elemental: O poder do Colégio Elemental consiste em contactar as forças elementais - fogo, água, ar e terra - que os Titãs deixaram no mundo físico. Através da manipulação dessas forças primitivas é que surgem seus feitiços,

Esta ligação com forças titânicas, no entanto, causa uma grande apreensão e terror por parte dos povos menos tolerantes à magia. O resultado disso é uma grande repressão e ódio pelos Elementalistas em boa parte do mundo. Isto os levou ao segredo e a reclusão, geralmente em lugares remotos. Os membros percorrem o mundo sem se revelar, a não ser aos seus amigos mais chegados.

Colégio Necromântico: Os fundadores do Colégio Necromântico descobriram uma forma de captar a poderosa energia negativa vinda dos reinos infernais. Infelizmente, quase todos os usos descobertos para essa energia eram destrutivos.

Esta ligação com os planos infernais é desaprovada por todas as religiões, e o fato dos encantos destes Colégios serem muitas vezes prejudiciais à sociedade faz com que os necromantes sejam execrados e perseguidos severamente em quase todos os reinos conhecidos.

Este Colégio é mantido em segredo absoluto: suas bases são secretas e seus membros somente se mostram aos seus companheiros mais dignos de confiança.

Algumas das magias exigem a profanação de cadáveres, por isso, os membros desta organização são considerados perversos, sádicos e loucos. Esta é uma imagem equivocada, já que os feitiços são apenas um instrumento a ser usado para o bem ou para o mal, conforme a vontade individual. Com as magias ensinadas pelo Colégio, um indivíduo pode se tornar um grande perseguidor de Demônios e mortos-vivos (não que muitos o façam!).

Colégio das Ilusões: Ao contrário dos Necromantes e Elementalistas, os Ilusionistas não procuram sua fonte de poder longe do plano material.

Este Colégio aproveita o mana e energias que sobraram da criação empreendida pelos deuses, ou seja, usam os restos de energia divina. Como este método não consegue criar matéria verdadeira, o que é criado acaba sendo uma ilusão.

Muitos dizem que os mestres do ilusionismo conseguem criar objetos verdadeiros com seus efeitos mais poderosos. É bem verdade também que os ilusionistas riem ao ouvir essas afirmações.

Esta organização é bem aceita na maioria dos povos, pois muitos acreditam que os ilusionistas não são Magos verdadeiros e sim charlatães (eles não confirmam nem negam esta acusação, pois a dúvida é o segredo da ilusão). Além disso, acham

que ilusões não podem ser perigosas (ledo engano!).

Colégio do Conhecimento: Os membros do Colégio do Conhecimento encontram seu poder místico na sua própria força de vontade. Seu treinamento místico e estudos lhes deram a capacidade de juntar a energia espiritual remanescente no universo e transformá-la em energia mística.

Este poder retirado da energia espiritual é muito eficaz para afetar mente e raciocínio de criaturas inteligentes, além de permitir um conhecimento singular da essência, ou idéia, de todas as coisas em Tagmar.

Este colégio, embora raro, é um dos mais aceitos pelos povos de Tagmar, pois seus membros atuam geralmente como tutores e professores da Baixa e Alta nobreza, além de raramente realizarem feitos espalhafatosos para serem notados e temidos pela maioria do povo.

Colégio Naturalista: O poder do colégio Naturalista consiste em manipular a abundante energia emanada pelos fenômenos naturais existente no mundo e, graças a isso, estes Magos têm grande capacidade de manipular a natureza conforme sua vontade, sendo capazes de feitos temíveis.

Entretanto, a maioria dos adeptos deste Colégio, procura utilizar seus encantos mais catastróficos de maneira responsável, evitando ao máximo qualquer situação que ponha em risco a natureza ao seu redor.

As sedes do Colégio Naturalista são normalmente encontradas em florestas fechadas e inabitadas, sendo relativamente comuns em comunidades élficas, mas raras entre outras raças. Os Naturalistas costumam ser vistos com pouco temor pelos povos de Tagmar devido a sua própria filosofia geralmente pacífica e prestativa, mas obviamente existem exceções em ambos os lados.

Colégio Alquímico: O poder da Alquimia consiste em manipular as forças de constituição da matéria e a energia corpórea dos seres. A manipulação de tal poder pode, no entanto, acarretar graves danos ao invocador, que em alguns casos, podem ser até mesmo irreparáveis (por meios normais). Esse risco existe porque alguns dos encantos deste colégio exigem que o invocador tenha um controle preciso das forças materiais as quais se deseja manipular.

Outra ramificação deste colégio é a capacidade de reter magias em objetos comuns ou raros para usos posteriores. Com o auxílio de encantos específicos, torna-se possível até mesmo a manipulação de encantos de outras origens como magias de outros Colégios ou, até mesmo, encantos de Bardos e Rastreadores.

Os alquimistas costumam se reunir secretamente em grandes cidades e não costumam anunciar seus poderes, pois muitas de suas magias exóticas são

vistas como bruxaria pelo cidadão comum e atraem a cobiça dos nobres.

As Trilhas

Rastreadores são pessoas curiosas e comumente saem em busca de novos conhecimentos. Ao contrário dos Magos e Sacerdotes que se organizam em organizações bem estruturadas, os Rastreadores se especializam em Trilhas que são ramos de conhecimento passados por outro Rastreador mais experiente, numa tradição oral de mestre e pupilo. Há 3 Trilhas de conhecimentos, mas é necessário que se encontre um mestre disposto a passar os ensinamentos:

- Trilha dos Caçadores;
- Trilha dos Guardiões;
- Trilha dos Exploradores.

Trilha dos Caçadores: Também conhecidos como Guias ou Batedores, é o tipo padrão de Rastreador encontrado nas cidades mais civilizadas. São muito procurados por saberem como ninguém os segredos florestais sabendo como evitar seus perigos. Estes Rastreadores são em sua maioria Humanos.

São comumente encontrados trabalhando para grandes nobres como guias em suas caçadas, como batedores em exércitos ou mesmo liderando caravanas. São os mais belicosos de todos e, portanto, costumam usar armas de todos os tipos, mas sempre mantêm um arco e uma aljava cheia de flechas ao lado.

Seus poderes são os mais discretos dentre todas as trilhas, o caçador parece que simplesmente aumenta as suas capacidades físicas e Habilidades quando as utiliza, sendo necessário muito treinamento e dedicação para que se aprenda até mesmo o mais simples dos poderes.

Trilha dos Guardiões: São Rastreadores que desenvolveram um grande vínculo com a floresta passando a viver apenas do que nela existe, adquirindo assim certas Habilidades únicas. Estes são em sua maioria Elfos Florestais.

Esta é uma das trilhas mais vinculada à natureza, são grandes defensores da vida animal e vegetal sempre entrando em choque com grupos que caçam ou desmatam de forma indiscriminada ou mesmo quando desrespeitam a floresta.

Trilha dos Exploradores: Esses Rastreadores têm um impulso natural por ir atrás do desconhecido. Eles sempre estão em busca de algo novo, que nunca foi visto antes. Muitas vezes eles são até confundidos com caçadores de tesouro, apesar de isso não ser o propósito de suas explorações.

Os Rastreadores que aderem a esta trilha aprimoram principalmente seus sentidos de Percepção. Eles costumam ser muito atentos e curiosos, e sempre tomam o cuidado de manterem as coisas como acharam sempre preservando o ambiente como foi encontrado, para que não traga

um desequilíbrio. Por esse motivo, eles costumam entrar em conflito com caçadores de tesouros que exploram e destroem os locais naturais de forma indiscriminada.

As Confrarias

Os Bardos podem ser de três confrarias:

- Confraria dos Artistas;
- Confraria dos Arautos;
- Confraria dos Eruditos.

Cada uma delas reflete a relação que o Bardo tem com a Arte, que é sua fonte de poder e seu principal objeto de estudo.

Para entrar em uma Confraria é necessário que o Bardo tenha realizado algum feito notável, ou que tenha contribuído para o desenvolvimento da arte (como uma bela composição ou escultura). Outra forma é ter feito algo importante para a sociedade (recuperação de uma lenda antiga ou documento histórico) ou ainda para uma vitória diplomática (obter sucesso em uma negociação de paz). Resumindo, é preciso que o Bardo atraia a atenção de uma das confrarias de alguma maneira.

Artistas: Os artistas são aqueles que mais procuram manter um relacionamento íntimo com a Arte. Pintores, instrumentistas, cantores, circenses, dançarinos, escultores; todos eles, ao escolherem a Arte como campo de estudo, têm como principal objetivo o desenvolvimento da própria Arte, ou seja, a perseguição incansável pelo belo, que é transcendental como a alma, mas que se revela aos sentidos humanos, encantando e influenciando os sentimentos.

Eles estão sempre em busca de aperfeiçoar suas técnicas, viajando constantemente em busca de novas experiências que lhes dêem inspiração para que possam se aproximar cada vez mais da perfeição. Dentre todos os Bardos, eles são os únicos que, efetivamente, têm uma preocupação puramente artística: são eles quem compõe o patrimônio artístico de um reino, como as obras monumentais, as canções correntes, os hinos patrióticos e etc.

Encarando como necessárias para o seu desenvolvimento, os artistas gostam de realizar apresentações para as pessoas, desde as mais comuns até as mais abastadas. São elas que permitirão saber o quão próximo da Arte está o artista.

Mas não só ele é beneficiado, as pessoas se encantam, se divertem, se sentem felizes com suas apresentações. Os artistas são peças fundamentais na vida das pessoas, especialmente as mais pobres, cujas vidas não oferecerem muitas oportunidades de diversão.

Por estes motivos eles são muito bem recebidos em praticamente todos os lugares por onde passam, tornando-se ótima companhia de aventuras. Apesar de outras pessoas se apresentarem como artistas

(como os arautos ou simplesmente pessoas que têm algum conhecimento técnico em alguma arte) a diferença entre eles é nítida, embora não explicável. Enquanto outras pessoas, como os outros Bardos, conseguem simplesmente entreter as pessoas, dando-lhes diversão, os artistas conseguem ir além, envolvendo os sentimentos e marcando a vida das pessoas. Estas, no entanto, não conseguem explicar essa diferença.

Os Artistas, ao buscarem o belo, conseguem retirar da Arte a capacidade de influenciar os sentimentos das pessoas, retirando delas sua percepção da realidade inserindo-as em outro universo criado pela Arte, podendo inspirar terror através de uma canção, evocar sentimentos através de um som ou mesmo fazer com que pessoas mergulhem dentro de uma pintura.

Arautos: Diferentemente dos artistas, românticos no seu estudo da Arte, os arautos não vêm a própria Arte como objetivo de seu estudo e sim as pessoas. A Arte é, para os Arautos, o principal meio com qual se torna mais fácil influenciar as pessoas. Discursos bem feitos podem motivar soldados, uma música bem tocada pode fragilizar uma mulher, tornando-se mais fácil de seduzi-la, uma fala bem estruturada persuade mais facilmente.

Além disso, para ser um Arauto é necessário compreender muito bem a forma de viver e pensar das pessoas, especialmente no mundo da nobreza, onde a intriga e a manipulação são muito mais presentes. Por conta disso, os Arautos são incomuns e a grande maioria deles vem e trabalha junto à nobreza.

A principal função de um Arauto é representar alguém. Mas como tal pessoa será representada varia muito. Por isso o arauto pode se apresentar de diversas formas: como mensageiro, levando informações, representando algum nobre ou instituição importante; como diplomata, também representando alguma entidade importante, mas tendo certo poder de decisão; como agentes jurídicos (advogado, promotor ou juiz) nos países aonde há tribunais organizados; como "relações públicas" de um cavaleiro ou nobre; ou ainda como espião.

Como representantes, os Arautos devem ser muito leais aos seus representados. Caso ele cometa traição, ainda que não seja morto, ele dificilmente conseguirá encontrar outra pessoa a quem representar. Claro que um Arauto poderia viver sem representar ninguém, porém, isso seria extremamente prejudicial. Primeiro porque ele não terá mais como contar com uma força maior para sua argumentação (ele não poderá mais dizer que se ele for atacado, por exemplo, o Duque enviará tropas que irão destruir todo o feudo do Barão) e segundo, porque isso dificilmente lhe dará o status que servindo a alguém lhe daria.

Os Arautos, dado o seu convívio com a nobreza, costumam ser vaidosos, procurando sempre obter cada vez mais fama. Por conta disso, ou até mesmo por uma extrema lealdade ao seu representado, ele

pode acabar por se utilizar de meios inescrupulosos para conseguir seus objetivos, como difamar alguém através de um boato ou causar intrigas entre famílias. Esse com certeza é o caminho mais rápido para o sucesso, mas também o mais arriscado. Caso seja descoberto, dificilmente seu representado irá apoiá-lo.

Dessa forma, os Arautos são ao mesmo tempo bem e mal vistos pela nobreza. Bem pelo que eles podem fazer para melhor representar um nobre e mal pelo que eles podem fazer para melhor representar um inimigo desse primeiro nobre.

Entre os habitantes comuns, eles não costumam se apresentar como Arautos e sim como artistas viajantes. Sendo assim, eles são tão bem recebidos pelas pessoas comuns como os artistas de fato.

Sua relação com a Arte permite que os Arautos criem um canal de empatia com as pessoas, permitindo que eles detectem melhor suas intenções, sejam capazes de convencer melhor e até mesmo recobrar ânimos de soldados.

Eruditos: Diferentemente dos Artistas, que estudam a Arte em prol dela mesma, e dos Arautos, que a estudam para melhor influenciar as pessoas, os Eruditos estudam a Arte como uma melhor forma de compreender a sociedade. Sendo os mais raros dentre os Bardos, muitas vezes os Eruditos são chamados de sábios pelas pessoas. Isso porque eles costumam ter conhecimento sobre as mais diversas áreas, encantando as pessoas comuns pelas suas vastas experiências.

Um Erudito geralmente está quase sempre viajando, procurando conhecer novos lugares, novas pessoas, novas línguas e culturas. A Arte é um instrumento que permite a interação social, minimizando diferenças, tornando as pessoas mais próximas umas das outras, inclusive o próprio Bardo, permitindo que ele consiga obter informações de forma mais natural possível.

Por seu vasto conhecimento e seu olhar crítico e atento aos eventos mais comuns que, certamente, outras pessoas ignorariam, eles se tornam importantíssimos, já que são eles a elite intelectual de Tagmar e produtores de mais de 80% de todos os livros existentes de temas cotidianos. Enquanto os Magos escrevem livros muito voltados à sua própria utilização e de seu Colégio, da mesma forma que os Sacerdotes, os Eruditos escrevem livros para a sociedade. São eles que registram as lendas, a história de um reino, a genealogia de uma família nobre, as diversas línguas e culturas, os mapas, as guerras, ou seja, praticamente toda a história, tanto política, como econômica, como cultural de um reino é registrada por esses Bardos.

Apesar de pouco numerosos, já que a percepção de que esse tipo de conhecimento é relevante é muito restrita, além do que é necessário estar constantemente em viagens, grande parte perigosas, para que se possam obter tais conhecimentos, eles produzem muito conhecimento e, não raro, reis poderosos, mas cultos, os desejam

por duas funções: a de registradores dos atos do rei, de forma que eles se tornem imortalizados nos livros; e de conselheiros, já que seu vasto conhecimento, que percorre diversas áreas, é sempre muito útil para um rei perspicaz.

Entretanto, os Eruditos só se fixam em um local quando já estão velhos, incapazes de prosseguir em viagens arriscadas. Enquanto não chega esse momento, eles costumam se associar a grupos de aventureiros e seus conhecimentos bem como sua arte podem ser aliados valiosos.

Os Eruditos são muito bem recebidos por onde passam, sendo geralmente muito indagados sobre suas pesquisas. Além disso, seu contato com a arte, ao mesmo tempo em que estabelece um ponto de contato com as pessoas, permite que elas sejam entretidas.

O contato com a Arte do Erudito permite que se estabeleça um ambiente harmonioso entre as pessoas, permitindo que ele consiga se inserir mais entre as pessoas, conseguindo reviver lendas, histórias bem como melhorando sua capacidade de leitura e absorção de conhecimento.

2.2 Regras para Teste de Atributo

Existem poucas regras ligadas as características, pois na verdade elas influenciam as Habilidades, o combate e a magia. Este tópico trata da única regra relativa ao uso das características, que é o teste de atributo.

O teste de atributo tem o propósito de ser usado em situações que não caem dentro do conceito de nenhuma Habilidade. Portanto eles são requeridos em situações que exijam apenas o talento inato da pessoa (o atributo em questão) e não são influenciadas pelo treinamento.

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

Para se testar um atributo contra um desafio fixo (Ex: levantar uma rocha de 100 kg; solucionar um quebra-cabeça) o mestre deve estipular uma dificuldade e o jogador deverá lançar 1d20 verificando em sua coluna de teste o resultado que conseguiu. Caso o lançamento atinja a dificuldade estipulada o teste é bem sucedido, caso contrário o personagem não foi capaz de realizar a ação.

Se ocorrer uma disputa entre duas pessoas (Ex: queda de braço) ambos deverão lançar 1d20 e

vence aquele que obtiver maior resultado. Em caso de duas pessoas conseguirem o mesmo resultado vence o que tiver o maior atributo. Se os atributos forem iguais realiza-se o teste novamente.

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

Coluna de Teste = Valor do Atributo x 4

Habilidades



3 Habilidades

Um elemento fundamental para atuar e jogar com um personagem é saber o que este pode e sabe fazer. Neste capítulo veremos as Habilidades, isto é, o que o personagem aprendeu ao longo de sua vida.

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

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

Combate e Magia são na verdade Habilidades, mas devido ao seu uso mais intenso e à sua complexidade, estas "Habilidades" dispõem de regras específicas para utilização e são tratadas à parte em seus próprios capítulos 4 e 5. Este capítulo trata apenas da questão de aprendizagem das Habilidades. A questão de como se usa uma Habilidade é tratada no capítulo equivalente, mas na parte de Regras.

Parece claro que uma pessoa muito inteligente será melhor navegadora que outra com dotes menos intelectuais, assim como uma pessoa muito resistente é melhor nadadora que o normal. Na verdade, em termos de jogo, as Características Principais (Força, Intelecto, Agilidade, etc.) realmente influenciam no potencial de sucesso ou fracasso no uso das Habilidades.

Esta importância é mais sentida no começo da carreira de aventuras do personagem (Estágios iniciais). Conforme ele evolua (passe de Estágio) a experiência se tornará mais importante que os dotes físicos ou mentais.

De qualquer maneira, é aconselhável escolher Habilidades ligadas às suas características mais altas. Isto é válido tanto para quem estiver criando quanto para quem estiver subindo de Estágio com um personagem ou um arquétipo.

3.1 Aquisição de Habilidades (criação 2a Parte)

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

O procedimento é o seguinte: todas as profissões compram Habilidades pagando pontos por elas, a quantidade de pontos de Habilidade que cada profissão ganha e suas limitações (penalidades) e suas especializações se encontram na tabela a seguir.

Agora, com estes pontos, "compre" as Habilidades que lhe interessam da seguinte forma:

Pontos de Aquisição: Os pontos de aquisição podem ser gastos livremente para "compra" de qualquer Habilidade independente do grupo a que pertença;

Grupos Penalizados: Algumas Profissões são menos proficientes em determinados grupos de Habilidades, de modo que elas precisam gastar 1 ponto a mais que as outras profissões para comprar Habilidades daquele grupo.

Habilidades Especializadas: As profissões: Mago, Rastreador, Sacerdote e Bardo já ganham determinadas Habilidades sem precisar pagar pontos por elas. Isto será mais bem explicado na descrição das Habilidades.



Profissão	Pontos para Aquisição	Grupos Penalizados	Habilidades Especializadas
Guerreiro	14	Influência	Nenhuma
Ladino	22	Nenhum	Nenhuma
Sacerdote	12	Subterfúgio	Religião
Mago	12	Manobra	Misticismo
Rastreador	14	Profissional	Sobrevivência
Bardo	16	Nenhum	Arte e Etiqueta

Profissional		
Habilidade	Custo	Ajuste
Carpintaria	1	Agi
Engenharia**	2	Int
Medicina**	2	Int
Náutica**	1	Per
Trabalho em Metal*	2	Per
Trabalhos Manuais	1	Agi

Manobra		
Habilidade	Custo	Ajuste
Acrobacias	2	Agi
Corrida	1	Agi
Escalar Superfícies	2	Agi
Malabarismo	2	Agi
Montar Animais	1	Agi
Natação	1	Fis

Conhecimento		
Habilidade	Custo	Ajuste
Escrita**...	2	Int
Herbalismo	2	Int
Língua...	2	Int
Misticismo**	2	Int
Religião**	2	Int
Venefício**	2	Int

Subterfúgio		
Habilidade	Custo	Ajuste
Ações Furtivas	2	Agi
Destrancar Fechaduras**	1	Agi
Disfarces	2	Per
Escapar	1	Agi
Falsificação*	2	Per
Furtar Objetos	1	Agi
Jogatina	1	Per

Influência		
Habilidade	Custo	Ajuste
Arte...	1	Car
Barganha	1	Car
Comércio	1	Per
Etiqueta	1	Car
Liderança	2	Car
Persuasão	2	Car
Sedução	2	Car

Geral		
Habilidade	Custo	Ajuste
Escutar	2	Per
Lidar com Animais	1	Per
Manusear Armadilhas*	2	Per
Navegação	1	Per
Observar	2	Per
Seguir Trilhas	1	Per
Sobrevivência	1	Per

Na tabela acima se encontram as Habilidades disponíveis para serem adquiridas. Observe que o custo de algumas delas é maior que 1, significando que você tem que "gastar" 2 ou mais pontos para "comprar" esta Habilidade "mais cara".

* Indica que não é possível se fazer sem ter nível na Habilidade.

** indica que é uma Habilidade Restrita e é necessário um mestre para aprendê-la.

... Indica que esta Habilidade tem especialização

Ao subir de Estágio você tem, além da possibilidade de melhorar suas Habilidades, a chance de acrescentar novas Habilidades a seu personagem. Ao comprar uma Habilidade nova (que não possuía anteriormente) o seu personagem passa automaticamente a ter nível 1 nesta Habilidade. Escreva "1" no espaço ao lado do nome da Habilidade.

Cada vez que você "compra" uma Habilidade que seu personagem já possuía (ou seja, você está melhorando uma Habilidade antiga) você sobe o nível desta Habilidade em 1 ponto. Por exemplo: *um personagem que possua nível 1 em Comércio passará a nível 2 caso "compre" a Habilidade Comércio novamente.*

É permitido "comprar" mais de uma mesma Habilidade por Estágio desde que o nível nesta nunca seja maior que o Estágio do personagem, embora o Total na Habilidade possa ser maior devido a possíveis Ajustes (por característica). Para descobrir o valor do Total veja o item a seguir

Caso, ao terminar de "comprar" as Habilidades desejadas, você ainda tenha pontos sobrando ou deseje "comprar" uma Habilidade muito cara para seu estoque de pontos, existe a opção de se

acumular pontos. Os pontos não gastos ao se passar de Estágio não se perdem. Eles ficam acumulados e podem ser utilizados na próxima passagem de Estágio. Anote-os em sua Ficha do Personagem.

3.1.1 O Total na Habilidade

O total em uma Habilidade é a capacidade real que um personagem possui naquela Habilidade. O Total em uma Habilidade não é necessariamente igual ao nível na mesma, isto porque existe o fator "talento" a ser considerado. Por exemplo, caso duas pessoas recebam treinamento igual em fazer Acrobacias, teriam elas a mesma capacidade? Nem sempre, pois se uma delas fosse mais ágil que a outra, ela sem dúvida seria mais capaz em Acrobacias.

Em Tagmar, o fator "talento" é simulado pela influência que as Características Principais terão nas Habilidades. O Total em uma Habilidade representará, portanto, a soma do treinamento, com o talento (ou a falta do mesmo) que um personagem possui em certa Habilidade. Para descobrir qual o Total de seu personagem em cada Habilidade veja o item seguinte.

Para calcular o Total, basta fazer um cálculo simples. Antes de tudo, anote na ficha o Nível atual de cada Habilidade. Caso esta não tenha nível, deixe-a em branco. Logo depois procure na tabela das Habilidades, qual Atributo está ligado às Habilidades que seu personagem possui. Sabendo isso, anote na coluna "Ajuste" o valor do Atributo correspondente na parte superior da ficha. Caso não haja característica alguma relacionada à Habilidade, o ajuste é zero. Por fim, some o Nível ao Ajuste, sendo o resultado o Total na Habilidade.

Exemplo: *o personagem de um Ladino com Agilidade 3 adquire 1 nível na Habilidade Escapar.*

Como o atributo associado à Habilidade Escapar é Agilidade, o seu total será 4.

3.1.2 Habilidades Restritas

Algumas das Habilidades não podem ser aprendidas normalmente. É o caso de Venefício, Medicina, Náutica, Engenharia, Destrancar Fechaduras, Escrita, Religião e Misticismo. Estas Habilidades estão marcadas com 2 asteriscos (**). Em geral, tais Habilidades são muito difíceis de aprender sozinho, quando não impossíveis, sendo necessário encontrar alguém que tenha tempo e disposição para ensinar o personagem.

Dessa forma, antes que o personagem aprenda essas Habilidades (compre o primeiro nível nelas), o MJ deve exigir que o personagem consiga um professor. Essa busca por um mestre deve, idealmente, se realizar através de interpretação. O personagem precisa encontrar um mestre e convencê-lo a partilhar o seu conhecimento. A forma exata dessa busca, e o que é necessário para convencer o professor em potencial, ficam a critério do mestre (muito dinheiro ou favores são recomendados).

O MJ também deve ter em mente que nem toda vila tem um envenenador ou um médico. Encontrar tais pessoas pode ser bastante problemático, em especial, em cidades pequenas. De qualquer forma estas Habilidades devem ser encaradas como forma de se enriquecer a campanha, e não apenas como um jeito de se dar mais poder para os personagens.

Uma possibilidade também é de um personagem de outro jogador se torne um mestre. Mas, claro que fica a cargo da vontade do outro jogador.

3.1.3 Especializações

Ao serem aceitos por uma guilda, os Ladinos podem se especializar em algumas Habilidades. Ao se tornar especialista em uma Habilidade o Ladino terá grande vantagem ao usá-la, de modo que qualquer teste que envolva esta Habilidade será realizado com um Nível de Dificuldade a menos. As únicas exceções são Testes de Dificuldade Absurda ou Impossível, estes testes não sofrem redução de dificuldade.

Os Ladinos podem se especializar em Habilidades diferentes dependendo da guilda escolhida, e não poderão se especializar em outras Habilidades posteriormente, logo devem escolhê-las com cuidado.

As especializações permitidas por cada guilda são:

- **Guilda dos Ladrões:** Ações Furtivas, Destruir Fechaduras, Escapar, Falsificação, Furtar Objetos, Jogatina, Manusear Armadilhas e Escalar Superfícies;
- **Guilda dos Assassinos:** Ações Furtivas, Disfarces, Escapar, Manusear Armadilhas, Corrida, Herbalismo e Venefício;

- **Guilda dos Piratas:** Escapar, Jogatina, Náutica, Comércio, Acrobacias, Escalar Superfícies, Malabarismo, Natação e Navegação.

Entretanto, os Ladinos não podem se especializar em todas as Habilidades de sua Guilda, mas somente em algumas. Considerando o custo para a compra de Habilidades exibido na tabela, o Ladino pode se especializar em Habilidades cujos custos somem até sete pontos.

Em todos os casos aqui apresentados, um Ladino pode se especializar de duas maneiras diferentes:

- Em três Habilidades de custo 2 e em uma de custo 1; ou
- Em duas Habilidades de custo 2 e em três de custo 1.

Note que o Ladino não gasta pontos para se especializar em Habilidades, isto é uma bonificação que ele ganha ao entrar em uma Guilda.

Em uma Guilda, os Ladinos conseguem mestres para ensiná-los qualquer Habilidade Restrita na qual possam se especializar. Mas detalhes sobre as Guildas podem ser obtidos nos livros de Ambientação.

3.2 Regras para uso de Habilidades

3.2.1 Seqüência: Como se Usa

Para se descobrir como se usa uma Habilidade, é necessário percorrer o roteiro descrito abaixo. Com o tempo você virá a conhecê-lo bem, não necessitando de consultas ao livro. Inicialmente, no entanto, isto pode apresentar alguma dificuldade. Por isso, preste bastante atenção em seus jogos iniciais, lendo todas as partes citadas.

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

- Primeiro verifique se o personagem tem nível na Habilidade requerida. Caso você não tenha, veja o item "Uso de Habilidade sem Nível". Caso tenha, continue o roteiro;
- Descubra o seu total na Habilidade, descobrindo o Total. Este será o valor da sua Coluna de Resolução a ser usada na Tabela de Resolução. O MJ dirá o Nível de Dificuldade do rolamento.
- Finalmente, faça o sorteio (com o uso da Tabela de Resolução) e verifique se obteve Sucesso ou Fracasso na sua tentativa.

Total na Habilidade

O Total é a representação da sua capacidade na Habilidade. Quanto maior o Total, mais capaz é o personagem nesta Habilidade. Ele é a soma do Nível na Habilidade mais o Ajuste, dado pela característica relacionada à mesma. Esta soma já deve estar anotada na ficha do personagem na

coluna escrita "Total", que fica ao lado de cada Habilidade. Sabendo qual é o Total, siga para o próximo item "Tabela de Resolução".

Tabela de Resolução

A Tabela de Resolução colorida encontra-se em separado deste livro. Ela possui 28 colunas de largura e 20 linhas de altura. Ao longo de cada linha existe um número impresso. A tabela possui também diversas faixas de cor espalhadas por toda a sua área.

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

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

As colunas de resolução estão numeradas de -7 a +20. Cada coluna é composta de números de 1 a 20, tendo diversas cores de fundo.

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

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

Níveis de Dificuldade

A idéia de Nível de Dificuldade é clara: galopar montado em um cavalo selvagem é mais difícil que em um cavalo treinado, assim como escalar um morro é mais fácil que escalar uma parede lisa. Enfim, a dificuldade é ditada pelas circunstâncias, e o MJ a transmite aos jogadores.

A importância do fator sorte será examinada no item "Resolução: Sucesso ou Fracasso".

Os Níveis de Dificuldade podem ser vistos na Tabela de Resolução, cada um representado por uma cor: Verde, Branco, Amarelo, Laranja, Vermelho, Azul (claro e escuro) e Cinza: As cores representam os limites dos níveis de dificuldade.

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

Branco: é o mais baixo Nível de Dificuldade, o Rotineiro. Caso o MJ decida que uma ação é tão fácil que mal precisa de rolamento, esta será Rotineira;

Amarelo: esta é a função Fácil da Habilidade. Algo cuja dificuldade não é muito grande, mas que também não se faz sem esforço;

Laranja: Média, uma função que é de uso comum. A maior parte das tarefas cai aqui. Para ações que não tenham circunstâncias que ajudem ou atrapalhem;

Vermelho: inicia-se aqui a parte Difícil. Uma ação sem grandes garantias de sucesso. Conforme se vê na tabela a chance é pequena, mas o sucesso não é impossível;

Azul: é o Muito Difícil, algo com que não se pode contar uma proeza. As condições devem ser terríveis, mas não absurdas. **OBS:** Para o uso de Habilidades, as cores Azul Claro e Azul Escuro da Tabela de Resolução são contada como o Nível de Dificuldade Azul.

Cinza: este sim é o Absurdo. Quando o MJ tem pena de dizer não, ele pode dizer "Dificuldade Absurda". A chance de sucesso é mínima, mas se bem sucedido, o personagem terá executado uma proeza notável. A cor Cinza, além de indicar o grau Absurdo de Dificuldade, indica que um personagem pode ter sucesso mesmo na mais desesperada das tentativas.

Obviamente, existe o Impossível. Quando alguém se propõe a algo Impossível, nenhum dado é rolado, nenhum nível de Dificuldade é estabelecido e a ação simplesmente falha, pois nunca poderia ter sucesso.

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

Resolução: Sucesso ou Fracasso

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

Conhecendo sua coluna, pergunte ao MJ qual a Dificuldade da tarefa que você deseja fazer. A esta Dificuldade corresponde uma cor (Branco, Amarelo, etc.).

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

Por exemplo: *Se uma tarefa com uma Habilidade tem Nível de Dificuldade Fácil (Amarela) e o primeiro número na Coluna de Resolução englobado por esta cor for 6, isto significa que o jogador deverá obter, em um sorteio com 1d20, seis ou mais para executar a tarefa com sucesso. Um número abaixo de 6 significa que o jogador falhou em sua tentativa*

As faixas de cores servem para o jogador verificar rapidamente suas chances de sucesso no uso de uma Habilidade. Assim, se as cores Laranja, Vermelho e Azul ocupam a maior parte de sua coluna de resolução (seu Total na Habilidade), o jogador sabe que tem boas chances de sucesso, mesmo se o Nível de Dificuldade da tarefa for Médio.

Tentando de Novo

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

Para executar uma nova tentativa o jogador aumenta em dois níveis a sua dificuldade básica de resolução, isto é, se sua Dificuldade na primeira tentativa era Fácil, numa segunda tentativa será Difícil. Se a situação da aventura e o MJ o permitirem, o jogador poderá executar mais tentativas, aumentando sucessivamente de dois níveis a dificuldade até chegar ao Impossível.

3.2.2 Casos Especiais

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

Uso de Habilidade sem Nível

Quando um personagem não dispuser de nível em uma Habilidade, e desejar tentar usá-la, isto poderá ser permitido, a critério do MJ. Se permitido, o jogador realizará a tentativa na **coluna -7** da Tabela de Resolução, modificado pelo ajuste da Característica Principal adequada (se houver). Em Habilidades marcadas com um ou dois "*" isto não é possível e a tentativa é vetada ao jogador.

Exemplo: Dois jogadores tentam escalar um muro para fugir dos guardas. O MJ determina que a dificuldade seja média. Sendo que o primeiro personagem tem um total de 4 nesta Habilidade, portanto, ele joga um dado e consulta a Tabela de Resolução na coluna 4. Já o segundo, por não ter a Habilidade de Escalar Superfícies, teria que jogar na coluna -7 (por estar usando uma Habilidade sem nível), mas como ele possui Agilidade 2, logo ele irá fazer o teste na coluna -5 (-7+2=-5).

Ação Conjunta

Caso mais de um personagem tente a mesma ação ao mesmo tempo, o seguinte procedimento deverá ser seguido: Determina-se qual personagem dispõe de maior Total na Habilidade em questão. Para cada ajudante com nível na Habilidade soma-se 1 ao Total, sendo esta a Coluna de Resolução final.

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

Alfabetização

Em Tagmar a Habilidade de ler e escrever são mais disseminados que em nosso mundo na idade média. Todos os Anões e Elfos, por serem membros de raças sábias e antigas, são alfabetizados (na sua língua da raça), isto é, têm a Habilidade Escrita no nível 1 (antes de somar quaisquer ajustes e determinar o Total na Habilidade). No caso de Humanos e Pequeninos, todos os personagens Sacerdotes ou Magos, por terem passado por um treinamento organizado e por sua profissão exigir o uso de leitura, sabem ler e escrever (na sua língua da raça).

Serramentas e Equipamentos

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

Uso de Habilidades acima da coluna 20

Para Habilidades com total acima de 20 deve-se subtrair 20 do total quantas vezes forem necessárias até atingir um valor entre 1 e 20. Para cada vez que se subtrai, deve-se fazer um novo rolamento na coluna 20. O resultado Azul Escuro vale como Muito Difícil (Azul Claro) para rolamentos de Habilidade.

Exemplo: um Ladrão tem Ações Furtivas com Total 23, assim ele joga uma vez na coluna 20 e uma vez na coluna 3, tirando totais Branco e Azul. Ele então escolhe o melhor resultado, Azul (Muito Difícil). Se ele tivesse o total de 54 nesta Habilidade, ele jogaria duas vezes na coluna 20 e uma na 14 (54-20-20=14).

Note que falhas inutilizam os rolamentos seguintes, mas não os anteriores. Exemplo: se alguém usa uma Habilidade na coluna 72, mas obtém resultado 1 no primeiro rolamento os outros são ignorados e a tentativa falha. Mas se o resultado 1 (falha) só

saísse no terceiro rolamento, os demais são ignorados e escolhe-se o melhor resultado até então.

3.3 Descrição das Habilidades

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

- **Profissional:** Representam as chamadas "profissões liberais" de Tagmar, aquelas mais ligadas aos artífices e que dependem mais de treinamento do que de Características Físicas. Por exemplo: Carpintaria, Trabalho em Metal, Trabalhos Manuais, etc. Estão geralmente ligadas a corporações de ofícios;
- **Manobra:** São as Habilidades que lidam com movimento ou ações físicas, como por exemplo: Montar Animais e Escalar Superfícies (montanhas, paredes, etc.);
- **Conhecimento:** São as Habilidades ligadas ao estudo e a aprendizagem, tais como Escrita, Línguas, Religião;
- **Subterfúgio:** São as ações furtivas, algumas vezes covardes, outras vezes dependentes de perícia e inteligência, mas sempre com potencial criminoso. Por exemplo: Ataque de Surpresa, Destruir Fechaduras, Manusear Armadilhas (criá-las ou desarmá-las), bater carteiras, etc.
- **Influência:** Representam o treinamento no campo do diálogo, da Persuasão, ou do entretenimento: Comércio, Arte, Liderança, etc.;
- **Geral:** Caem aqui as categorias de conhecimento geral. Em alguns casos, é um saber que exige um longo período de estudos e treinamento. Em outros, é uma capacidade natural que o indivíduo desenvolve acima do normal. Por exemplo: Observar, Navegação, Seguir Trilhas, etc.

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

3.3.1 Ações Surtivas

É a Habilidade de usar o silêncio, a camuflagem e as sombras para passar despercebido. Isto pode ser feito em movimento ou não. Devido à particular necessidade de silêncio que esta Habilidade tem, ela será muito prejudicada se quem desejar usá-la estiver trajando armadura de cota de malha completa ou couraça.

O sucesso nesta Habilidade aumenta em dois o Nível de Dificuldade para quem tentar perceber (Habilidades Observar e Escutar) a presença do personagem. Diversos modificadores do Nível de Dificuldade devem ser observados, tais como: iluminação do ambiente, dia ou noite, o personagem estar sendo especificamente procurado, etc.

Rotineiro: mata muito fechada (florestas equatoriais e tropicais), interiores cheios de meandros ou mobília grande;

Fácil: mata fechada (floresta temperada), becos e vielas cheios de curvas, casas grandes;

Médio: vegetação na cintura, ar livre em cidades (ruas ou praças vazias), cavernas naturais;

Difícil: desertos, salões, corredores;

Muito Difícil: se esconder numa sala com mobília pequena ou num jardim;

Absurdo: se esconder na sombra ou nas costas da pessoa que o busca;

Impossível: se esconder em uma sala vazia ou em um campo gramado sem árvores.

3.3.2 Acrobacias

A Acrobacia permite ao personagem tentar movimentos acrobáticos, tais como: saltos mortais, equilíbrio, cambalhotas, e outros. Acrobacias são, em geral, utilizadas por Bardos no exercício de sua profissão, sendo muito apreciadas pelo público e constituindo assim uma boa fonte de renda. Esta é uma das Habilidades mais afetadas pelo meio ou fatores externos. Por exemplo: Combate, tipo da superfície, tempo, etc. A atenção deverá ser dada a estes fatores na determinação dos Níveis de Dificuldade.

Rotineiro: pequenos movimentos acrobáticos, equilíbrio em situações ideais, etc.;

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

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

Difícil: acrobacias simples em combate, ou complexas em áreas afetadas pelo clima (chuva, vento, etc.); combater enquanto equilibrado em uma superfície estreita; equilíbrio em arame ou corda;

Muito Difícil: equilíbrio em arame em áreas afetadas pelo clima; acrobacias complexas em combate (salto mortal, cambalhota, etc.);

Absurdo: combate enquanto equilibrado em arame (se os heróis dos quadrinhos e do cinema podem, por que não o personagem?);

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

3.3.3 Arte

Arte inclui todas as formas de expressão artística, mas estas devem ser compradas separadamente. O tipo de arte que pode ser escolhido varia muito, como alguns exemplos, podemos citar Canto, Dança, Música, Poesias, Desenho/Pintura e Escultura, mas certamente existem outras.

Esta é uma Habilidade de suma importância para os Bardos, que ganham seu sustento através dela e que, por sua própria natureza, realizam quaisquer testes em todos os tipos de arte com um Nível a menos de Dificuldade. Além disso, Bardos ganham automaticamente, um tipo de arte em Nível Máximo sem precisar pagar pontos por isso.

Personagens que dominem um, ou mais, ramos desta Habilidade, não saberão necessariamente se expressar de todas as formas existentes, mas com alguma prática poderão aprender com mais ou menos facilidade dependendo da complexidade do ato. Ex: Saber dança, não significa ser capaz de dançar todas as danças que encontrar, mas com um pouco de prática ele poderá aprender qualquer novo estilo.

Todos os ramos de arte são restritos a grande parte da população, sendo ensinados somente a uma pequena parcela mais abastada (Grande Comerciante em diante). As únicas exceções são Canto e Dança que são conhecidas por todos.

Rotineiro: expressar modalidades simples e bem conhecidas do tipo de arte em questão (ex: dançar músicas de salão, fazer um esboço grosseiro.);

Fácil: expressar modalidades de arte mais complexas, porém bem conhecidas (ex: dançar músicas folclóricas, desenvolver uma poesia mediana sobre um tema comum);

Médio: desenvolver um ato simples, porém inédito ou expressar modalidades bastante complexas (ex: dançar acrobaticamente, criar uma música simples, aprender um novo estilo de pintura com um período mínimo de observação, fazer uma escultura de tamanho humano);

Difícil: expressar modalidades complexas em ambiente adverso (dançar em superfícies inadequadas, esculpir com ferramentas cegas, desenvolver uma bela poesia preso e sem comida);

Muito Difícil: desenvolver um ato complexo inédito (desenvolver um bailado difícil, criar uma nova melodia de qualidade excepcional);

Absurdo: Desenvolver uma obra de arte que servirá de inspiração para diversas gerações de novos artistas.

3.3.4 Barganha

Esta Habilidade é a capacidade de se fazer bons negócios, em pequena ou grande escala. Com o uso desta Habilidade uma pessoa pode vender mais caro ou comprar mais barato.

O procedimento de barganhar consiste em uma disputa entre duas pessoas buscando a transação mais vantajosa. Inicialmente, o vendedor deverá estipular o preço justo do item a ser vendido e então, os dois lados deverão lançar 1d20 e comparar os resultados do Nível de Dificuldade obtido (de acordo com a cor). Quanto mais alta a diferença entre os resultados dos dois lançamentos maior a vantagem conseguida pelo vencedor.

Após o final da disputa, o lado "perdedor" é impelido por toda a sorte de argumentos a realizar o negócio, chegando muitas vezes a acreditar que está lucrando, de modo que uma vez realizada a negociação é muito difícil que um dos lados desista, e, se isso ocorrer ele ficará "marcado" na região, não podendo mais usar esta Habilidade ou mesmo não sendo mais aceito no local. Isto também pode acontecer quando o indivíduo realiza uma série de negociações com lucros exorbitantes, ou quando comercializou um item falsificado e foi descoberto (na hora ou posteriormente).

Esta Habilidade não pode ser usada para tentar convencer uma pessoa a comprar/vender algo que inicialmente não queira ou possa, devendo para isso ser usada a Habilidade Persuasão. Após a pessoa ser convencida a negociar, a barganha pode ser usada normalmente.

Empate: vender ou comprar uma mercadoria pelo preço justo.

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

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

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

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

Diferença de 5 níveis de dificuldade: vender um item com preço 100% maior (o dobro); comprar um item por 50% do valor (metade).

Diferença de 6 níveis de dificuldade: vender um item com preço 200% maior (o triplo); comprar um item por 30% do valor.

3.3.5 Carpintaria

Esta Habilidade permite ao personagem reparar ou manufaturar objetos de madeira, desde uma forma grosseira (tábuas ou troncos) até sua finalização. Para executar sua profissão, o personagem precisará de ferramentas adequadas. Por isso, o seu estojo de carpintaria será sempre uma de suas posses mais valorizadas. Um bom carpinteiro pode ganhar boas somas de dinheiro com seu trabalho.

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

Para se fazer um objeto, procede-se da seguinte maneira: o MJ determina o tempo necessário e o jogador diz qual o seu Nível na Habilidade. O MJ rola secretamente e verifica qual o resultado. Se o jogador obtiver sucesso, o objeto está pronto. Se ele fracassar normalmente, o item ficou pronto, mas não pode ser usado devido a um defeito de fabricação. Se o resultado for uma Falha Crítica, o item está pronto e pode ser utilizado, mas vai se quebrar na primeira vez em que for submetido à grande tensão. Por exemplo: uma lança se quebra na primeira vez que quem a estiver usando realizar um ataque 100%. Para se detectar um item nesse estado é necessário um Teste de Dificuldade Absurdo.

Para se reparar um objeto, o jogador, após verificar seu Total na Habilidade e o Grau de Dificuldade, rola o dado. Se o resultado for bem sucedido, o objeto está consertado. Se falhar, o objeto continua danificado, podendo o jogador tentar de novo. Se obtiver verde (**Falha crítica**), o objeto está destruído.

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

Fácil: fabricar cajados, setas ou lanças (dispondo de ferramentas e instalações); executar reparos mais complexos;

Médio: executar reparos utilizando apenas ferramentas portáteis;

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

Muito Difícil: construir um barco;

Absurdo: executar serviços sem um mínimo de equipamento (pregos e martelos);

Impossível: Não dispor de material, espaço, tempo ou contra condições ambientais desfavoráveis para realizar a tarefa, como fazer um remo utilizando o tronco no qual você foi atado nas corredeiras com as unhas.

3.3.6 Comércio

Esta Habilidade define o tino comercial do personagem e tem três usos básicos, avaliar o valor comercial, a autenticidade de um item e identificar o local de onde comprar algo incomum.

No caso de avaliações de valores, o MJ define o Grau de Dificuldade e rola o dado em segredo, comunicando ao jogador o resultado. Se houver falhar, o personagem não foi capaz de identificar o valor correto do item e o MJ informa ao jogador um

valor menor ou maior que o real. Cabe ao MJ definir em quanto será maior ou menor o valor informado.

Para avaliar falsificações, o MJ informa a Dificuldade e o jogador lança o dado abertamente, se o lançamento for bem sucedido o personagem tem certeza que o item avaliado é verdadeiro ou falso, mas caso contrário ele não será capaz de confirmar a autenticidade do item.

Para localizar onde comprar itens difíceis de achar, o MJ informa a Dificuldade e o jogador lança o dado abertamente, se o lançamento for bem sucedido o personagem encontra um local onde provavelmente venderá o item procurado ou será informado pelo mestre que ninguém está disposto a vender ou possui o item procurado na atual localidade. Caso o lançamento seja mal sucedido, o personagem simplesmente não será capaz de encontrar um local que possa vender o item.

Notem que o último uso desta Habilidade depende de tempo disponível para vasculhar ou se informar sobre o comércio local e não garante a compra do item, ela possibilita saber onde comprar, mas nem sempre haverá itens disponíveis no momento ou os que houverem podem ser vendidos a preços absurdos.

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

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

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

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

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

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

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

3.3.7 Corrida

Basicamente consiste na capacidade de correr mais rapidamente devido a intensivo treinamento. Uma Habilidade muito desenvolvida por animais

corredores como cavalos, mas também extremamente eficaz quando usada por humanóides.

O funcionamento é bem simples: uma vez lançado 1d20 soma-se o bônus do resultado obtido na Velocidade Base do personagem para corridas de todo o tipo. O tempo que o personagem consegue correr não é alterado de maneira alguma pelo uso da Habilidade Corrida.

Falha: desequilíbrio ou contusão causa perda de 2 pontos de Velocidade Base;

Rotineiro: aumenta a VB em 0;

Fácil: aumenta a VB em 2;

Médio: aumenta a VB em 4;

Difícil: aumenta a VB em 6;

Muito Difícil: aumenta a VB em 8;

Absurdo: aumenta a VB em 10.

3.3.8 Destruar Fechaduras

O uso desta Habilidade permite a abertura de qualquer tipo de fechadura, tranca ou cadeado. O objeto no qual se pretende usar a Habilidade deve estar ao alcance do personagem e estar em condições normais de ser destrancado (por exemplo: esta Habilidade não abre fechaduras derretidas ou magicamente seladas). Para se abrir uma porta é necessário primeiro abrir todas as fechaduras da mesma. Esta atividade demora de 1 a 10 rodadas para ser realizada e não é silenciosa. Se o objeto tiver uma armadilha acoplada a si que não tenha sido previamente desarmada, o uso desta Habilidade a disparará, independentemente do sucesso ou fracasso em destrancá-la.

Esta Habilidade é restrita e é necessário que alguém ensine as técnicas necessárias para poder se aprender esta Habilidade. Por ser uma arte tipicamente de ladrões, não será fácil se achar alguém que admita que saiba e muito menos que esteja disposto a ensiná-la.

Rotineiro: fechadura muito simples em condição de absoluta calma;

Fácil: fechadura normal;

Médio: fechadura normal, em condições adversas (com pressa, ferido, etc.); fechadura complexa ou de difícil acesso em condições calmas;

Difícil: fechadura complexa ou de difícil acesso em condições anormais (fechadura de uma cela de prisão sendo aberta por um preso);

Muito difícil: fechadura complexa ou de difícil acesso em condição de tensão (próximo a um combate);

Absurdo: fechadura única ou de mecanismo múltiplo como varias chaves, combinação de chaves ou em sincronia musical, tempo ou com outra chave ou mecanismo;

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

3.3.9 Disfarces

Esta é a Habilidade que permite ao personagem se passar por outra pessoa, seja alterando a aparência ou a maneira de agir. Para se parecer com outra pessoa, são necessárias roupas diferentes, cabelos falsos, maquiagem, enchimentos, etc. Ao agir como outra pessoa os personagens copiam o modo de andar, postura, manias, sotaques e até mesmo a voz.

Pode-se usar esta Habilidade para impedir o reconhecimento ou para tentar se disfarçar em alguém de outra raça ou sexo, desde que o tipo físico seja compatível. O Mestre do Jogo pode vetar qualquer tentativa de disfarce se os tipos físicos envolvidos forem demasiadamente diferentes (um Elfo se disfarçando de anã, um Pequenino em ogro, etc.).

É possível se disfarçar em uma pessoa específica, mas tal disfarce é mais difícil de ser realizado. Pessoas que conheçam bem o indivíduo que está sendo imitado terão maior facilidade em reconhecer a farsa.

Rotineiro: o personagem está tentando se passar por mais velho/novo ou com uma doença;

Fácil: o personagem está tentando se disfarçar de modo a não ser reconhecido;

Médio: o personagem está tentando se disfarçar em um indivíduo qualquer de outra raça ou de outro sexo;

Difícil: o personagem está tentando se disfarçar em um indivíduo específico da mesma raça e do mesmo sexo. Se disfarçar de um indivíduo qualquer de uma raça selvagem ou mística (Ex: imitar um orco);

Muito Difícil: o personagem está tentando se disfarçar em um indivíduo específico de outra raça ou de outro sexo;

Absurdo: o personagem está tentando se disfarçar em um indivíduo específico totalmente fora de seu convívio (um general orco ou um sátiro conhecido).

Impossível: o personagem está tentando se disfarçar em uma criatura de tamanho ou forma incompatível (um Pequenino disfarçado em um ogro).

3.3.10 Engenharia

Com Habilidade de Engenharia o personagem será capaz de fazer e realizar grandes projetos. Estes exigem bastante tempo para ser feitos, e muito dinheiro para serem executados. A Habilidade de Engenharia é sempre realizada em duas partes: projeto e execução

Esta Habilidade é restrita para grande parte da população e não pode ser aprendida sem que o personagem tenha um tutor.

Para fazer um projeto, o personagem necessitará primeiro de um esboço para que o MJ possa deduzir o tempo necessário para construção. Depois de decidido o tempo o MJ também deve dar a Dificuldade de desenhar este projeto. Na tabela a seguir encontram-se alguns exemplos quanto ao tempo gasto e a Dificuldade para se desenhar o projeto. A cada falha, o personagem terá de refazer tudo, aumentando o tempo do projeto. Os rolamentos devem ser feitos em segredo pelo MJ, pois uma falha crítica iludirá o personagem: ele pensará que seu projeto está correto, mas na verdade uma falha discreta, mas grave, irá causar um grave acidente durante a construção.

Depois de criado o projeto, este deve ser executado. Agora o MJ deve decidir quando tempo será necessário para executar o "projeto" e quanto custará o material e a mão-de-obra, que, em sua maioria, deverá ser especializada. O teste desta parte da Habilidade deverá ser feito com o mesmo Nível de Dificuldade do projeto.

Se o personagem, durante o projeto, tiver obtido uma Falha Crítica, na execução ocorrerá sempre uma falha catastrófica: a construção desabarará e o pior possível acontecerá, como perdas de material e, nos piores casos, de vidas.

Caso ele tenha sucesso no projeto, mas não obtenha sucesso na execução, um erro terá sido cometido durante a mesma, o que irá triplicar o tempo de construção. Uma Falha Crítica na Habilidade durante a execução (verde na tabela) se aplicará a descrição do parágrafo anterior.

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

Rotineiro: projetar uma edificação em terreno ideal (terreno plano com solo firme) ou uma ponte com menos de cinco metros de vão;

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

Médio: projetar uma edificação em solo muito desfavorável (muito inclinado e terreno não muito firme);

Difícil: projetar uma edificação em terreno acidentado (local cheio de desníveis, rachaduras, etc.); ou, uma ponte entre 10 e 20 metros de vão;

Muito Difícil: projetar uma ponte entre 20 e 30 metros de vão;

Absurdo: prédio de mais de oito andares. Ponte com mais de trinta metros de vão;

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

3.3.11 Escalar Superfícies

Esta Habilidade permite que superfícies verticais ou quase verticais sejam escaladas. Tais superfícies podem ser de origem natural (encostas) ou artificial (muros, paredes, etc.). O Grau de Dificuldade desta Habilidade é modificado pela disponibilidade de pítons, ganchos, cordas, etc. (facilitando a tentativa). Cada rolamento é válido por dez metros ou fração de escalada (18 metros de subida implicam em dois rolamentos de dados).

Rotineiro: superfície com inúmeros pontos de apoio (barrancos, muros com degraus ou muitos defeitos);

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

Médio: superfície com um bom número de pontos de apoio (o muro externo de uma grande cidade);

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

Muito Difícil: superfície com muito poucos pontos de apoio (face de um muro construído para ser liso, tal como o de uma prisão);

Absurdo: superfície muito lisa (face oceânica do Pão de Açúcar);

Impossível: superfícies de inclinação negativa, sem uso de equipamento especial.

3.3.12 Escapar

Essa Habilidade envolve não só a capacidade de se libertar de amarras e outras formas de restrição de movimentos (algemas, cavaletes de madeira, poços repletos de gosma pegajosa, o agarrão de um gigante ou dragão, etc.) que podem ser usadas contra o personagem, como, também, a proeza de passar por ambientes apertados. Tais ambientes incluem cavernas, buracos, caixas, janelas pequenas, etc.

Rotineiro: escapar de uma torção de braço;

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

Médio: escapar de amarras de corda;

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

Muito Difícil: escapar de algemas que tenham alguma folga;

Absurdo: escapar de uma estrutura de prisão que permita poucos movimentos (cavalete de madeira), de algemas bem justas ou de uma imobilização total (preso totalmente por uma rede, mergulhado no lodo de um lago, num elemental da água que

quer mantê-lo preso ou em algum tipo de material pegajoso);

Impossível: o agarrão de um gigante/dragão que deseja esmagá-lo com sua força.

3.3.13 Escrita

Escrita é a Habilidade de ler e escrever, mais disseminada em Tagmar que em nossa idade média. Esta Habilidade permite ao personagem ler documentos escritos na linguagem aprendida, escrever e compor cartas, redações, etc.

A posse desta Habilidade permite ao personagem ler cartas, avisos, notas, bilhetes, etc., assim como escrevê-los. A dificuldade aumenta quando o personagem tenta ler um texto arcaico mais complexo, escrito num dialeto irmão da língua, porém relativamente diferente, etc. Da mesma maneira, compor uma carta cheia de floreios será um ato mais difícil para o personagem.

A falha nesta Habilidade indica que o personagem conseguiu realizar a ação, mas sem o efeito desejado (a carta não saiu perfeita e contém erros ortográficos). Uma falha catastrófica (Verde) indica que o jogador deu um sentido totalmente diverso ao que leu ou escreveu e poderá sofrer conseqüências funestas (a cargo do MJ). No caso da leitura a falha simples indica o não entendimento do texto.

Rotineiro: ler e interpretar um poema simples; escrever uma carta estilisticamente sofisticada;

Fácil: ler um texto arcaico ou antigo, porém na mesma língua aprendida ou escrever uma carta nestes termos;

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

Difícil: ler um texto complexo, escrito em dialeto aparentado;

Muito Difícil: ler um texto antigo em outro dialeto;

Absurdo: ler um texto em um dialeto remotamente aparentado e com poucas palavras conhecidas (ler um texto em português tendo aprendido apenas italiano);

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

3.3.14 Escutar

Essa Habilidade é usada para se notar sons que possam ser importantes ao personagem. Ela é de uso extremamente comum em postos de vigia e imprescindível para um bom espião, batedor, caçador e guarda/militar treinado. Escutar não permite que se detecte sons além da capacidade normal da raça, ela representa uma capacidade de atenção auditiva bem aprimorada e um treino que permite distinguir nuances de sons que um ouvido desacostumado não notaria.

Se alguém estiver tentando se aproximar de modo furtivo do grupo (ou vice-versa), os personagens podem usar esta Habilidade para tentar perceber a aproximação. Claro que isto vai depender do modo como a pessoa está se aproximando e se ela conseguiu ou não fazer suas Ações Furtivas. Se a pessoa conseguiu fazer suas Ações Furtivas, a Habilidade Escutar deverá ser feita com 2 Níveis a mais de Dificuldade.

Rotineiro: escutar alguém tocando a musica aos altos sons ou mensageiros convocando as pessoas da vila;

Fácil: ouvir alguém tocando, cantando música num volume ameno, ou escutar alguém se aproximando usando uma armadura de cota de malha completa;

Médio: escutar duas pessoas conversando ou escutar alguém se aproximando usando uma armadura de cota de malha completa;

Difícil: ouvir pessoas cochichando ou escutar alguém se aproximando sem armadura ou com armadura de couro;

Muito Difícil: escutar o tilintar de poucas moedas serem manipuladas, escutar o som de um riacho;

Absurdo: ouvir alguém escrevendo numa folha de papel;

Impossível: escutar alguém se coçando.



3.3.15 Etiqueta

Esta Habilidade confere ao personagem um conhecimento das regras de conduta em sociedade. Assim, o personagem saberá como se portar em muitas situações que constrangeriam outras pessoas e conseguir a admiração dos envolvidos.

O personagem que tiver essa Habilidade tem conhecimento de como deve se comportar em qualquer sociedade, com a qual ele seja familiar. Bons resultados em etiqueta fazem com que as pessoas tenham uma boa impressão do personagem. Bardos recebem esta Habilidade em nível máximo, sem precisar pagar pontos por ela, e realizam qualquer teste de Etiqueta com um Nível a menos de Dificuldade.

Mesmo quando não se conhecem as regras de conduta locais, no entanto, quem possui esta Habilidade é capaz de aprendê-las muito rápido, apenas observando outras pessoas. Quanto maior o tempo de observação, mais fácil fica aprender essas "novas" regras. Esta Habilidade também pode ser usada para situar o personagem em culturas muito diferentes da sua, como um Elfo numa reunião de Anões, embora a Dificuldade aumente. Um personagem nobre pode usar esta Habilidade de maneira inversa, isto é, como tratar um plebeu sem ofendê-lo ou irritá-lo.

O uso desta Habilidade necessita, acima de tudo de "interpretação" do jogador, pois também depende dele o Nível de Dificuldade que o Mestre de Jogo irá atribuí-lo. O Mestre poderá de esta forma estar aumentando a dificuldade caso o jogador faça uma má interpretação.

Esta Habilidade será provavelmente esquecida pelos jogadores, por isso, o MJ deverá mostrar-lhes como é importante, isto é, exigir o seu uso em ocasiões onde a sua falta possa constranger os personagens ou colocá-los em situações difíceis. Aqui estão alguns exemplos para orientar os mestres.

Rotineiro: aprender como se comportar em uma situação informal após 5 minutos de observação; dirigir a palavra de maneira honrosa a uma autoridade ou manter uma conversa com uma autoridade de "baixo escalão" (capitão da guarda, cavaleiro, etc.);

Fácil: aprender como se comportar em uma situação formal após 30 minutos de observação;

Médio: manter uma conversa com uma autoridade de médio poder (duque, marquês, etc.) ou no caso de um nobre dirigir a palavra a um plebeu sem impor autoridade; aprender como se comportar em uma situação formal após 10 minutos de observação;

Difícil: manter diálogo com uma autoridade do alto escalão (rei ou imperador) ou portar-se perfeitamente em um baile de gala; aprender como se comportar em uma situação formal após 5 minutos de observação;

Muito Difícil: aprender como se comportar em uma situação formal após 2 minutos de observação;

Absurdo: aprender/dialogar em situação formal ao observar o ambiente;

Impossível: aprender/dialogar as cegas ou em ambiente adverso a situação como um nobre incógnito.

3.3.16 *Salsificação*

Esta Habilidade Permite que o personagem adultere, reproduza ou produza um item ou documento de modo convincente para enganar até as mais experientes autoridades.

O mais importante e difícil uso desta Habilidade é falsificar os selos pessoais usados por nobres e outras autoridades. Selos são mais importantes que as próprias assinaturas nesta época e, por isso, costumam ser muito bem trabalhados para dificultar a falsificação.

Para o uso desta Habilidade os personagens, pelo menos na grande maioria das vezes, necessitam de material especial, como papéis (muitas vezes personalizados), penas, e instrumentário para artesanato em metal. Os preços dos materiais que não estiverem na lista de equipamentos devem ser estipulados pelo MJ.

O tempo de execução desta Habilidade varia de 30 minutos (falsificar uma assinatura simples) até semanas ou meses (falsificar selos de altas autoridades - como reis, grão-mestre de uma ordem, etc.). Um sucesso na Habilidade significa que a falsificação obteve êxito. O rolamento é feito pelo MJ, que deve manter o resultado em segredo.

Entretanto, para realizar uma cópia ou reprodução é necessário que o personagem, além de saber Falsificação, saiba a Habilidade necessária para a confecção do item original. Assim, para falsificar um documento é necessário possuir a Habilidade Escrita, para falsificar uma pintura também é necessário Arte-Pintura e para falsificar um cálice sagrado é necessário um ter um bom nível em Trabalho em Metal.

Esta Habilidade também pode ser usada para identificar uma falsificação, mais facilmente que com a Habilidade Comércio. Esta Habilidade só pode ser usada por alguém que tenha um mínimo de conhecimento nela (pelo menos nível 1 em Falsificação). Mais do que isso, aprender esta Habilidade não é um processo intuitivo, o personagem deve encontrar alguém que o ensine antes poder comprar o seu primeiro nível.

Por motivos óbvios, quem tem essa Habilidade não alardeia o seu conhecimento aos quatro ventos e normalmente é bastante difícil encontrar alguém disposto a ensinar os seus segredos. Convencer o falsificador a ensinar a sua "arte" pode ser ou não difícil, dependendo da situação, mas normalmente envolverá um bom pagamento. Quanto, exatamente, fica a critério do Mestre do Jogo, mas, como todo bom criminoso, o falsificador tentará sempre extrair o máximo possível de dinheiro da sua vítima, digo, aprendiz.

Rotineiro: reconhecer uma falsificação grosseira (Falha em um Teste de Falsificação);

Fácil: falsificar um escrito casual (um bilhete), uma assinatura ou um item simples;

Médio: falsificar um escrito personalizado (cartas ou um diário) ou um item bem elaborado (uma pintura comum); identificar uma falsificação competente;

Difícil: falsificar um escrito com marcas de segurança (carta com assinatura); falsificar um item complexo (uma excelente pintura ou a jóia de uma duquesa);

Muito Difícil: falsificar uma escritura com um número infinito de detalhes (escrituras arcanas) ou falsificar o selo pessoal de um membro da baixa nobreza (um cavaleiro ou barão); produzir uma cópia barata da coroa ou da espada mágica do rei;

Absurdo: reproduzir o selo pessoal de um membro da alta nobreza (rei, duque, conde ou visconde) ou reconhecer uma falsificação que o MJ julgue magnificamente bem feita;

Impossível: reproduzir um item pessoal para substituir aquela relíquia de família.

3.3.17 *Surtar Objetos*

É a Habilidade de retirar e/ou colocar objetos no corpo e/ou roupas de uma pessoa sem ser percebido. Esta Habilidade pode também ser utilizada para furtar objetos depositados em locais acessíveis (em cima de um móvel, balcão, etc.) sem ser percebido. Neste caso, os Níveis de Dificuldade deverão ser diminuídos.

O sucesso nesta Habilidade aumenta em dois o Nível de Dificuldade para quem tentar perceber a ação do personagem.

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

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

Médio: vítima atenta (em área perigosa ou semelhante situação);

Difícil: vítima consciente da presença de ladrões nas redondezas;

Muito Difícil: vítima portando o objeto e consciente da presença de ladrões;

Absurdo: vítima segurando o objeto a ser furtado e atento ao perigo de roubo;

Impossível: vítima identifica tanto o(s) ladrão(ões) como suas intenções.

3.3.18 *Herbalismo*

Envolve o conhecimento de ervas para os mais diversos propósitos e também a Habilidade de cultivá-las e prepará-las.

Essa Habilidade pode ser usada para o preparo de temperos para culinária, identificação e extração das partes úteis de plantas venenosas e medicinais

(para Venefício e Medicina, respectivamente), entre outros usos. Herbalismo, entretanto, não serve para localizar as plantas ou ervas em ambiente natural, para isso, use a Habilidade Sobrevivência.

Rotineiro: cultivar ervas comuns; fazer chá, mate ou café; fermentar cevada para a cerveja;

Fácil: cultivar ervas bem conhecidas e resistentes ao cultivo; preparar ervas para uso medicinal; fermentar frutas para licores;

Médio: cultivar ervas razoavelmente conhecidas ou frágeis ao cultivo; extrair e conservar partes de plantas com propriedades venenosas; fermentar uva para o vinho;

Difícil: cultivar ervas raras ou muito frágeis ao cultivo; extrair e conservar materiais que estragam com grande facilidade; fermentar a cana de açúcar e destilá-la para a cachaça;

Muito Difícil: cultivar ervas extremamente raras, minúsculas ou delicadas ao extremo, exigindo cuidados e equipamentos especiais para o seu cultivo; fermentar o vinho para se tornar um espumante;

Absurdo: cultivar ervas únicas ou totalmente desconhecidas; destilar o vinho para obter o uísque;

Impossível: cultivar uma erva (não mágica) sem água; fermentar o centeio e destilá-lo, retificá-lo, filtrá-lo, por fim diluí-lo para obter a vodka pura.

3.3.19 *Jogatina*

O personagem com esta Habilidade sabe jogar os jogos "de azar" onde existam técnicas de jogar bem (como contar as cartas, blefar, etc.). Jogos puramente de azar, como aqueles de dados em geral, não recebem nenhuma forma de ajuda a não ser que o personagem queira trapacear.

Se nenhum dos jogadores da mesa tentar trapacear, o resultado do jogo será definido por uma disputa de Habilidade. Caso haja dois ou mais vencedores na disputa, então houve um empate, se o jogo o permitir. Caso contrário faz-se uma nova disputa (só entre os que empataram) até que um seja o vencedor.

O jogador poderá usar meios escusos para sair vitorioso num jogo de azar. Nesta, estão incluídos, utilizar (ou fazer) cartas marcadas e dados viciados. É importante notar que dados viciados têm de ser preparados previamente e marcar cartas durante o jogo não só é difícil como também é arriscado.

Caso o personagem esteja trapaceando, a Dificuldade do teste estará diretamente relacionada com a atenção dos "parceiros" de jogo e as pessoas que estão a sua volta prestando atenção a seu jogo.

Se ele falhar, isso significa que ele não conseguiu trapacear e o resultado do jogo é decidido normalmente. Se tiver sucesso ele ganha o jogo. Se

ele obtiver uma falha catastrófica, ele se denunciou de alguma forma (o dado viciado quebrou mostrando os pesos dentro dele, as cartas na manga caíram na frente de todo mundo, etc.).

Rotineiro: trapacear em jogo entre pessoas descuidadas (sem haver apostas);

Fácil: trapacear em jogo entre pessoas descuidadas (com apostas);

Médio: trapacear em jogo entre pessoas atentas onde não está valendo aposta;

Difícil: trapacear em jogo entre pessoas atentas onde está valendo aposta; marcar cartas durante o jogo;

Absurdo: trapacear em jogo entre pessoas atentas que sabem que você tem hábito de roubar;

Impossível: trapacear em jogo com um espectador que está a fiscalizar as suas jogadas para evitar a fraude.

3.3.20 Lidar com Animais

Esta Habilidade compreende todo tipo de interação com animais. Lidar com Animais permite ao personagem conhecer características dos animais, saber como se portar em determinadas situações e treiná-los para a realização de atividades de complexidade variável. Note que esta Habilidade não considera criaturas racionais.

No caso de treinamento, é possível que o animal aprenda 3 truques por cada ponto de inteligência que ele tenha. É necessário que o animal seja treinado durante 4 semanas para que possa aprender um truque.

Ao final das 4 semanas é rolada esta Habilidade. Se o sucesso for obtido, o animal aprendeu o truque. Se a tentativa fracassou, o animal não aprendeu o truque e o treinador pode tentar de novo em outra ocasião. Se o resultado da tentativa for uma Falha Crítica (verde), o animal não só não aprendeu o truque, como jamais o aprenderá.

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

Rotineiro: situações corriqueiras com animais domésticos (ordenhar uma vaca, tosar uma ovelha);

Fácil: treinar um animal herbívoro criado em cativeiro;

Médio: treinar um animal carnívoro criado em cativeiro ou herbívoro capturado depois de adulto; situações complexas com animais domésticos (auxiliar uma vaca a realizar um parto).

Difícil: ter conhecimento específico sobre animais selvagens (identificar um ninho de cobras; descobrir qual é o líder de um grupo de gorilas);

Muito Difícil: situações complexas com animais selvagens (domar um cavalo selvagem adulto; não ser atacado ao invadir a toca de um urso);

Absurdo: treinar um animal carnívoro capturado depois de adulto;

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

3.3.21 Liderança

Para aqueles que são colocados em posição de comando, não há Habilidade mais essencial que a Liderança. É através dela que você impõe respeito e confiança no coração dos seus subordinados.

Durante a violência dos combates, os seres muitas vezes se intimidam, se acovardam ou a auto-preservação fala mais alto. Cada criatura (ou qualquer Personagem não Jogador) tem seu **Moral** mostrado na tabela de criaturas/ficha. Este número indica a Coluna básica de resolução na qual se determina a fuga ou não de personagens ou monstros.

A resolução do teste de Moral é similar ao uso normal de uma habilidade, mas a habilidade **Liderança** permite somar o total dela na Moral de seus comandados, diminuindo, assim, a chance de insubordinação. Por exemplo: *Um personagem de um jogador tem um mercenário contratado sob seus serviços, cujo Moral é 4. Se o personagem tiver o total 5 em Liderança o total do Moral do mercenário passará a ser 9, para quaisquer testes de moral que ele venha a fazer.*

Como fazer o teste de Moral: Para saber como fazer o Teste de Moral consulte o capítulo 4, item "Outras Situações de Combate".

Número máximo de comandados: O número de comandados máximo de um Líder também é determinado pela moral de seus subordinados e pela Habilidade Liderança.

É possível manter o controle de até 100 pontos de moral para cada ponto na habilidade liderança (Liderança x 100). Assim, uma tropa de 150 soldados de nível 2 (e moral 2) pode ser liderada por um comandante de terceiro estágio. É possível estender o comando através da designação de pelotões, em que o comandante maior somará apenas ¼ da moral do pelotão ao seu limite, por atribuir parte de sua carga de comando a subordinados, os líderes dos pelotões.

Por exemplo: *um general com liderança 10 é capaz de manter o controle de até 1000 pontos de moral (10 X 100). Seu exército é composto de 90 soldados de moral 3 de seu próprio pelotão (total 300), outros 4 pelotões com 100 soldados de moral 2 (total 800, mas soma-se 200 ao limite do general), outros 8 pelotões com 200 soldados de moral 1 (total 1600, soma-se 400 ao limite do general) e um pelotão de criaturas composta de 40 ogros, comandada por um experiente domador de monstros (total 350 dos ogros, soma-se 88).*

Somando os comandantes de cada pelotão, no total são 2143 subordinados, somando um total de 992 ao limite do general (cada comandante, neste caso possui 4 pontos de moral). Apesar de aumentar muito o número de comandados, quando o comandante de um pelotão cair em combate o general perderá grande parte de seu exército devido à incapacidade de liderar todos.

Tropa	Quantidade	Estágio	Moral total
Pelotao principal	90	3	270
Pelotões secundários	400	2	200 (800 x ¼)
Pelotões terciários	1600	1	400 (1600 x ¼)
Pelotão de criaturas	40	7	70 (280 x ¼)
Comandantes	13	4	52
TOTAL	2163		992

Exemplo 2: Um Personagem de primeiro estágio é encarregado de guiar um grupo de refugiados através de um campo conhecido por possuir bandidos. O máximo de moral que ele é capaz de liderar é 120. O grupo comandado por ele possui 25 soldados de nível 1 e 100 aldeões que querem apenas cruzar o campo de batalha seguros. Cada aldeão soma um ponto de moral. Porém dentre estes aldeões há um sacerdote que conhece muito bem a todos que conta como um comandante para este grupo. Assim, soma-se apenas 25 ao total permitido para o Personagem, pois a carga de comandar este grupo de pessoas é dividida com o sacerdote de estágio 1. A moral total liderada pelo personagem é, então, 51.

Tropa	Quantidade	Estágio	Moral total
Pelotao principal	25	1	25
Aldeões	120	1	30 (100 x ¼)
Comandante	1	1	1
TOTAL	126		56

3.3.22 Língua

Esta Habilidade permite ao personagem falar outra linguagem que não a de sua raça. Sua posse não permite ao personagem ler e escrever nesta linguagem, apenas comunicar-se verbalmente. A Habilidade permite ao personagem entabular conversações normais na língua aprendida, havendo dificuldade apenas em situações estranhas.

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

Fácil: entender um discurso floreado ou ritualístico (um ritual religioso);

Médio: entender um encantamento complexo; discursar floreadamente e sem erros;

Difícil: entender um dialeto aparentado, ou linguajar arcaico;

Muito Difícil: falar num dialeto aparentado sem errar;

Absurdo: entender um dialeto com poucas palavras conhecidas;

Impossível: entender um dialeto pela sua entonação ou pronuncia.

3.3.23 Malabarismo

Esta Habilidade permite que o personagem efetue truques manuais, tanto malabarismos (manter vários objetos no ar ao mesmo tempo), quanto prestidigitação (fazer objetos aparecer ou desaparecer das mãos, bolsos, etc.). Malabarismo serve também para situações que exijam um grande esforço sobre a coordenação motora do personagem (pegar algo caindo ou que foi arremessado).

Um sucesso no teste de Habilidade significa que o personagem conseguiu êxito em sua performance, porem, uma falha em tal teste pode significar não apenas um erro na ação, mas também um efeito não desejado, por exemplo:

Uma estátua valiosa é derrubada por uma pessoa descuidada e seu personagem tenta agarrá-la, mas erra em seu teste de Habilidade de Malabarismo. Certamente a estátua se partirá em muitos pedaços e será grande o prejuízo material.

Já uma Falha Crítica não só poderá ocasionar efeitos indesejáveis, como também algo pior ainda acontecerá, como, por exemplo, a estátua cair em cima do pé do personagem, o que poderia causá-lo 2 ou 3 pontos de dano na EF (a estátua ainda se quebra, é claro).

Os Níveis de Dificuldade desta Habilidade, assim como a Habilidade Acrobacias, dependem muito de fatores externos (combate, tipo de objeto usado na Habilidade, etc.). Caso a pessoa esteja nervosa, em condições desfavoráveis ou em combate, o Nível de Dificuldade é aumentado em um ou dois (a critério do MJ). Isto implica que agarrar um machado ou punhal lançado contra o personagem no meio de um combate torna-se impossível.

Rotineiro: fazer truques de malabarismo; fazer truques de prestidigitação com objetos pequenos; pegar um objeto arremessado para o personagem;

Fácil: arremessar e pegar um objeto perigoso; prestidigitação com objetos comuns; fazer malabarismo com fogo;

Médio: correr e pegar um objeto em queda; prestidigitação com objetos grandes; executar malabarismo em sincronia com a coreografia;

Difícil: pegar um objeto (que não seja uma arma) arremessado contra o personagem; ocultar múltiplos objetos de dimensões variadas;

Muito Difícil: agarrar objetos perigosos jogados (não arremessados!) em direção o personagem (espadas, punhais ou machados); prestidigitação de objetos pequenos lançados para o personagem;

Absurdo: fazer malabarismo com fogo e prestidigitar objetos comuns ao mesmo tempo;

Impossível: agarrar ou desviar de um objeto em alta velocidade, ou uma arma arremessada em combate (machados, lanças, flechas, etc.); fazer prestidigitação de objetos grandes arremessados ao personagem; malabarismo e prestidigitação com objetos perigosos.

3.3.24 *Manusear Armadilhas*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Absurdo: confeccionar/neutralizar armadilhas múltiplas seqüências e paralelas ou de difícil detecção;

Impossível: confeccionar/neutralizar armadilhas únicas de propósito inusitadas como armadilhas de detecção de movimento, peso, sensível a luz, som, cheiro ou que tenha certo nível de complexidade que precisa ser comprida para desarmar ou armar.

3.3.25 *Medicina*

As técnicas de cura da antigüidade são muito pouco efetivas comparadas às de hoje, mas ainda assim podem representar a diferença entre a vida e a morte. A Habilidade Medicina inclui: tratar ferimentos, curar doenças e salvar indivíduos à beira da morte.

Esta Habilidade é restrita para grande parte da população e não pode ser aprendida sem que o personagem tenha um tutor.

Através da Medicina o personagem pode: curar um ponto de energia física (EF) de seu paciente a cada 8 horas, curar doenças fracas e médias em alguns dias (a força da doença e o período de cura são definidos pelo MJ), estabilizar pacientes cuja EF esteja entre -11 e -15 e por fim tentar neutralizar venenos.

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

Rotineiro: curar 1 ponto da EF após 8 horas de tratamento;

Fácil: curar doenças fracas; estabilizar um paciente em condições favoráveis (no hospital ou em uma casa com água e ajudantes);

Médio: neutralizar um veneno na hora em que este é usado na vítima; estabilizar um paciente em condições desfavoráveis;

Difícil: curar doenças médias;

Muito Difícil: neutralizar venenos potentes que já estejam com efeitos avançados sobre a vítima;

Absurdo: neutralizar venenos desconhecidos;

Impossível: curar doenças terminais, câncer, ou transplantes.

3.3.26 *Misticismo*

Misticismo é o conhecimento dos caminhos e componentes do uso de magia. Entretanto, isso não quer dizer que esse conhecimento seja suficiente para alguém se tornar um Mago, embora seja fundamental.

Nem toda pessoa que sabe Misticismo pode usar magia, mas todo Mago precisa sabê-lo e já possui esta Habilidade em nível máximo sem precisar pagar pontos por ela. Além disso, Magos têm um Nível a menos de Dificuldade em qualquer teste de Misticismo e dois Níveis a menos de Dificuldade em testes que envolvam qualquer magia, ritual ou criatura do colégio de magia que ele pertença.

Testes que envolvam magias que são descritas como de evocação discreta recebem dois Níveis a mais de Dificuldade.

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

Fácil: identificar, por gestos ou sons, que uma pessoa usou magia;

Médio: saber qual a natureza de um ritual por seus vestígios (necromântico, elemental, ilusionista ou natural); identificar por alto qual o tipo de uma criatura mágica (elemental do fogo, terra...golens, gárgulas);

Difícil: identificar qual a natureza de uma magia usada por um Mago (necromântica, elemental, ilusionista);

Muito Difícil: identificar exatamente qual o tipo de uma criatura (elemental do ar forte, homúnculo...); saber exatamente qual foi a magia usada por um Mago;

Absurdo: identificar o uso de magia em situação desfavorável como lutando, chovendo ou em outro idioma;

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

3.3.27 *Montar Animais*

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

Outro fator a ser considerado é o tamanho da montaria contra o tamanho do montador. Isto é, um Pequenino pode montar um minúsculo pônei com desembaraço, mas terá muitas dificuldades em repetir o feito com um grande cavalo de guerra dos

Humanos. Fica a cargo do bom senso dos jogadores, e da decisão final do MJ, que alterações deverão ser feitas nos Níveis de Dificuldade devido a fatores físicos dos personagens.

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

O Nível de Dificuldade pode ser alterado por ser um animal xucro ou treinado. Deste modo, montar um cavalo de guerra é uma tarefa, um grau mais fácil que montar um cavalo normal e, por fim, em situações de corridas o total do personagem em Montar Animais deve ser somado ao total em Corrida dos animais envolvidos, na maioria dos casos, cavalos.

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

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

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

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

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

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

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

3.3.28 *Natação*

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

personagem (um saco, uma mochila ou mesmo outra pessoa).

Falhar na execução desta Habilidade significa que o personagem não poderá permanecer à tona sem ajuda, correndo o risco de afogar-se. Finalmente, cada rolamento de dados nesta Habilidade é válido para uma distância de 200 metros ou fração. Assim, o jogador deverá rolar os dados duas vezes para uma distância de 400 metros e três vezes para uma distância de, por exemplo, 550 metros.

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

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

Médio: águas agitadas;

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

Absurdo: águas assassinas (mar tempestuoso ou rio excepcionalmente encachoeirado. Só um atleta tentaria nadar nas Cataratas do Iguazu);

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

3.3.29 Náutica

Esta Habilidade possui uma relação bem especial com a história, pois são estes imensos mantos azuis que separam o mundo conhecido das demais civilizações, dentre elas os povos das ilhas independentes, que vivem em quase total isolamento.

Com esta Habilidade, o personagem poderá explorar tal mundo desconhecido por seus próprios méritos. Náutica, confere a capacidade de utilizar e comandar os mais diversos tipos de embarcações. Esta Habilidade é restrita para grande parte da população e não pode ser aprendida sem que o personagem tenha um tutor.

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

Para executar uma manobra o personagem necessita de apenas cumprir uma exigência: a tripulação designada para fazer a ação tem de ser suficiente para o tipo de embarcação. No entanto, se o número de marujos for menor que o número da tripulação ideal, haverá um acréscimo de um Nível de Dificuldade na Habilidade (Rotineiro passa para Fácil, Fácil passa para Médio, etc.).

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

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

Médio: uma embarcação navegando nas rotas comerciais;

Difícil: manobrar uma embarcação em condições muito desfavoráveis (de noite com nevoeiro, chovendo e em maré baixa) ou mapear uma nova rota;

Muito Difícil: manter o barco na rota durante uma tempestade;

Absurdo: mapear uma nova rota durante uma tempestade ou manter a rota próximo de maremotos ou furacões;

Impossível: mapear uma rota durante maremotos ou furacões.

3.3.30 Navegação

Navegação indica o senso de direção do personagem e sua capacidade de orientação espacial.

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

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

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

Rotineiro: determinação de direções cardeais a céu aberto;

Fácil: não se perder em uma cidade de médio ou grande porte desconhecida (identificar a direção por aonde veio);

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

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

Muito Difícil: identificar a direção por aonde veio ou caminhos por onde já passou em um labirinto feito para confundir os personagens;

Absurdo: ler um mapa, em língua desconhecida, de uma região desconhecida;

Impossível: diz-se que e um mapa então se tentara localizar-se por ele ou estar desorientado em terra estranha e estabelecer marcos e localizar-se.

3.3.31 Observar

À semelhança da Habilidade Escutar, Observar se refere ao treino do sentido da visão. Ter um total alto nessa Habilidade significa um alto nível de atenção visual. Personagens que não querem ou não podem se dar ao luxo de serem surpreendidos costumam ter altos níveis em Observar, assim como em Escutar. Aqueles que não possuem níveis nessa Habilidade freqüentemente se assombram com a capacidade de observação daqueles com essa Habilidade bem desenvolvida; afinal de contas, eles conseguem notar até os menores e mais insignificantes detalhes nas paisagens (e quaisquer outras coisas) que vêem.

Se alguém ou alguma criatura se esconder e tiver um sucesso na sua Habilidade de Ações Furtivas, a Habilidade Observar deverá ser feita com 2 Níveis a mais de Dificuldade. Essa Habilidade também é usada para observar que um determinado documento é falso. Se quem falsificou, conseguiu passar no teste de falsificação, a Habilidade de observar deve ser feita com 2 Níveis a mais de Dificuldade. Caso o documento falsificado não possua nenhum tipo de selo ou marca de autenticidade e o falsificador tenha obtido sucesso ao passar no teste de falsificação, a Habilidade de observar deve ser feita com 3 Níveis a mais de Dificuldade.

Rotineiro: determinar coisas que projetem sombras atrás de você, no fundo de piscinas, atrás de paredes de gelo ou vidraça;

Fácil: notar algo ou alguém num lugar amplo onde não há sombras nem obstáculos para se esconder (uma planície no meio do dia);

Médio: notar algo ou alguém num lugar com poucas sombras e/ou obstáculos para se esconder (um armazém quase vazio); notar que um documento foi falsificado caso esteja intencionalmente procurando por falsificações;

Difícil: notar algo ou alguém num lugar com um bom número de sombras e/ou esconderijos (um quarto mobiliado comum); notar que um documento foi falsificado caso não esteja intencionalmente procurando por falsificações;

Muito Difícil: notar algo ou alguém num ambiente muito mal iluminado e/ou com muitos esconderijos (diversos cantos de uma masmorra ou de um castelo, em meio a uma floresta tropical);

Absurdo: notar algo ou alguém onde quase não há luz ou espaços abertos (no interior de uma caverna repleta de estalactites e estalagmites, bem como paredes de pedra naturais com pequenas aberturas);

Impossível: notar algo ou alguém completamente coberta por um esconderijo opaco ou numa área de escuridão total.

3.3.32 Persuasão

É a Habilidade de convencer uma ou mais pessoas de que um determinado ponto de vista é válido e deve ser aceito. Pode ser usado para convencer certas pessoas a seguir certos curso de ação que elas não seguiriam normalmente.

O procedimento para o uso desta Habilidade é o seguinte: o jogador especifica que vai tentar persuadir alguém. Em seguida, ele diz do que vai tentar convencer o seu interlocutor e qual a sua argumentação. Após ele ter dito, o Mestre do Jogo analisa a tentativa e escolhe um Nível de Dificuldade. O jogador faz então o rolamento para descobrir se obteve sucesso. Se o persuado, e quem ele está tentando convencer, são de raças diferentes, o Nível de Dificuldade deverá ser aumentado.

Finalmente, esta Habilidade pode ser usada para contar histórias de maneira dramática e convincente, um atributo importante na profissão dos Bardos.

O uso desta Habilidade necessita, acima de tudo de "interpretação" do jogador, pois também depende dele o Nível de Dificuldade que o Mestre de Jogo irá atribuí-lo. O Mestre poderá de esta forma estar aumentando a Dificuldade caso o jogador faça uma má interpretação.

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

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

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

Difícil: persuadir alguém hostil ao personagem (a policia, guardas desconfiados);

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

Absurdo: persuadir a testemunha (ou o juiz) do contrario;

Impossível: persuadir um inimigo/rival declarado.

3.3.33 Religião

Consiste no conhecimento dos dogmas e tradições das religiões conhecidas bem como de aspectos

referentes aos deuses, enviados e demônios. Ao comprar esta Habilidade deverá ser definida uma divindade principal, qualquer teste ligado a esta divindade terá um Nível a menos de Dificuldade (funciona semelhante à Habilidade sobrevivência).

Devido a seu intenso estudo, os sacerdotes possuem esta Habilidade em nível máximo sem precisar pagar pontos por ela e realizam qualquer teste com menos um Nível de Dificuldade, exceto aqueles que envolvam a divindade escolhida, estes testes são realizados com dois Níveis a menos de Dificuldade.

Rotineiro: conhecer os principais conceitos ligados a um deus (Palier – Elfos, conhecimento; Blator – Anões, guerra; Cambu – comércio...);

Fácil: identificar qual o deus patrono de uma igreja ou sacerdote pelos símbolos e vestes;

Médio: conhecer a fundo os conceitos de um deus, sendo capaz de identificar seus seguidores e rituais em sua homenagem;

Difícil: identificar através de gestos ou sinais que um sacerdote está realizando um milagre;

Muito Difícil: perceber através de pequenos sinais que uma pessoa ou animal é um enviado disfarçado; identificar, com certeza, de qual deus veio um enviado manifesto;

Absurdo: identificar exatamente qual foi o milagre realizado por um sacerdote; perceber através de pequenos sinais que uma pessoa ou animal é um demônio disfarçado;

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

3.3.34 Sedução

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

Sedução pode ser usada de várias maneiras e em muitas situações. Durante uma conversa, uma apresentação, uma dança, uma luta "amigável", etc., mas é claro que a Dificuldade do teste varia de acordo com o momento em que é realizado.

Entretanto, os efeitos de Sedução não duram muito, e uma vez que o alvo tenha tempo para pensar ou que algo lhe chame mais atenção ou se torne mais importante que o personagem sedutor esta Habilidade perde a ação sobre ele.

A critério do Mestre, algumas jogadas bem sucedidas de Sedução sobre uma mesma pessoa podem fazer com que ela se apaixone pelo personagem.

O uso desta Habilidade necessita, acima de tudo, de "interpretação" do jogador, pois também depende dele o Nível de Dificuldade que o Mestre de Jogo irá atribuí-lo. O Mestre poderá de esta forma estar aumentando a Dificuldade, caso o jogador faça uma má interpretação.

Rotineiro: seduzir uma pessoa apaixonada que está dando total atenção ao personagem;

Fácil: seduzir uma pessoa que o admire muito;

Médio: seduzir uma pessoa que já possui certa simpatia pelo personagem;

Difícil: seduzir uma pessoa que mal conhece, ou acabou de conhecer o personagem;

Muito Difícil: seduzir uma pessoa que não gosta do personagem;

Absurdo: seduzir uma pessoa que tem desprezo pelo personagem;

Impossível: seduzir um inimigo.

3.3.35 Seguir Trilhas

Esta Habilidade serve para se seguirem trilhas feitas por qualquer tipo de criatura. A critério do MJ, ela pode fornecer outros tipos de informação sobre quem ou o que criou a pista (Humano ou não, pé ou pata, quantidade aproximada de seres, etc.). O MJ pode exigir um novo rolamento para qualquer tipo de informação adicional a ser retirada da trilha além de sua direção. Para que este segundo rolamento possa ser feito, no entanto, o primeiro (achar a trilha), deverá ser bem sucedido.

Os parâmetros abaixo foram criados para se rastrear um ser que não tenha se preocupado em ocultar seus rastros e não inclui efeitos meteorológicos (não houve chuva ou ventos fortes após a criação da trilha), ou do terreno (se é fofo, pouco ou muito arborizado, pedregoso, etc.) e do número de seres a abrir a trilha (quanto mais seres, mais fácil será segui-los). Todos estes fatores devem ser levados em consideração para a alteração dos Níveis de Dificuldade dados.

Rotineiro: a trilha é fresca (feita há menos de duas horas) e foi deixada por um ser sem grandes preocupações em ocultá-la;

Fácil: a trilha foi feita há menos de 12 horas;

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

Difícil: a trilha foi feita há um bom tempo (entre dois e quatro dias);

Muito Difícil: a trilha foi feita há muito tempo (entre quatro e sete dias);

Absurdo: a trilha foi feita há um tempo enorme (entre sete e dez dias);

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

3.3.36 *Sobrevivência*

Sobrevivência é uma Habilidade que reúne conhecimentos teóricos e de campo, que permitem que seu conhecedor sobreviva em todos os tipos de ambientes ermos e condições inóspitas. Ela permite que o personagem encontre comida, água, abrigo e permite também que ele evite fenômenos naturais perigosos nos mais diversos tipos de terrenos.

Os personagens devem se especializar em um tipo de ambiente natural no qual receberão um Nível a menos de Dificuldade em todo teste realizado. Os ambientes podem ser: Floresta/Selva, Cerrado/Savana, Praia/Ilha, Montanha, Geleira/Tundra e Deserto.

Por sua comunhão com a natureza, Rastreadores possuem esta Habilidade em nível máximo sem precisar pagar pontos por ela e realizam qualquer teste com menos um Nível de Dificuldade, exceto aqueles que envolvam o ambiente escolhido, testes neste ambiente são realizados com dois Níveis a menos de Dificuldade.

Rotineiro: planejar os suprimentos que devem ser levados/estocados para uma viagem conhecida por um ambiente sem grandes dificuldades; acender uma fogueira usando pederneiras;

Fácil: planejar os tipos de suprimentos que devem ser levados/estocados para uma viagem conhecida por um ambiente perigoso (deserto, geleira, etc.); encontrar comida e água para si mesmo em condições favoráveis;

Médio: conseguir comida para três pessoas; evitar ser prejudicado por fenômenos naturais comuns como chuva, calor, frio, insetos e etc.; evitar doenças naturais e animais selvagens; acender uma fogueira sem equipamento algum;

Difícil: evitar ser prejudicado por fenômenos naturais graves como furacões/tufões, terremotos, tempestades de areia e etc.; conseguir comida para si mesmo em condições desfavoráveis (ferido ou doente);

Muito Difícil: conseguir comida para cinco pessoas; estimar os suprimentos que devem ser levados/estocados para uma viagem desconhecida por um ambiente perigoso (deserto, geleira, etc.);

Absurdo: conseguir comida para três pessoas em condições desfavoráveis (ferido ou doente);

Impossível: montar acampamento em terreno hostil e desconhecido buscando ou providenciando alimentos durante situações adversas.

3.3.37 *Trabalho em Metal*

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

fazer, e não o material e os instrumentos necessários.

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

Para se fazer um objeto, procede-se da seguinte maneira: o MJ determina o tempo necessário e o jogador diz qual o seu nível na Habilidade. O MJ rola secretamente e verifica qual o resultado. Se o jogador obtiver sucesso, o objeto está pronto. Se ele fracassar normalmente, o item ficou pronto, mas não pode ser usado devido a um defeito de fabricação. Se o resultado for uma Falha Crítica, o item está pronto e pode ser utilizado, mas vai se quebrar na primeira vez que for submetido à grande tensão. Por exemplo: uma espada se quebra na primeira vez que quem a estiver usando realizar um ataque 100%. Para se detectar um item nesse estado é necessário um teste de Dificuldade Absurdo.

Para se reparar um objeto, o jogador, após verificar seu Total na Habilidade e o Nível de Dificuldade, rola o dado. Se o resultado for bem sucedido, o objeto está consertado. Se falhar, o objeto continua danificado, podendo o jogador tentar de novo. Se obtiver Verde (**Falha crítica**), o objeto está destruído.

Rotineiro: reparar avarias simples, dispondo de ferramentas adequadas (armas e armaduras não quebradas após um combate). Prazo: 4 horas;

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

Médio: fabricar um martelo, maça e martelo de armas; armadura de cota de malha parcial; reparar danos graves (um escudo ou armadura que absorveu todo o dano possível), Prazo: 24 horas para reparos e 3 dias para fabricação;

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

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

Absurdo: reparar um objeto sem dispor de nenhuma ferramenta adequada;

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

OBS: para cunhar moedas sem os moldes originais, é necessário usar em conjunto a Habilidade Falsificação.

3.3.38 *Trabalhos Manuais*

Esta Habilidade serve para fazer e/ou reparar objetos que não são de metal ou madeira (couro, corda, tecido, etc.). Os Níveis de Dificuldade variam

de acordo com a dificuldade do trabalho proposto e da disponibilidade de instalações e ferramentas adequadas.

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

Para se reparar um objeto como uma armadura de couro, o jogador, após verificar seu Total na Habilidade e o Nível de Dificuldade, rola o dado. Se o resultado for bem sucedido, o objeto está consertado. Se falhar, o objeto continua danificado, podendo o jogador tentar de novo. Se obtiver Verde (**Falha crítica**), o objeto está destruído.

Rotineiro: empenagem de flechas; capas de pano ou couro; punhos de espadas e outros objetos simples; reparar itens comuns de vestuário. O tempo necessário é de 4 horas;

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

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

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

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

Absurdo: fazer reparos em armaduras em condições de combate ou confeccionar estandartes sem instrumental;

Impossível: fazer peças personalizadas sem instrumental.

3.3.39 Venefício

Quem possuir esta Habilidade terá um conhecimento sobre venenos, incluindo o seu preparo e utilização. O personagem poderá tentar reconhecer um veneno ou os seus sintomas, preparar diversos venenos e saberá manipulá-los de forma correta.

Para preparar um veneno, um personagem deve primeiro especificar que tipo de veneno ele deseja preparar. Existem inúmeros venenos conhecidos em Tagmar e todos eles podem ser enquadrados em

cinco tipos (ver capítulo "Mecânica de Jogo" na parte de Regras deste manual). A dificuldade e o custo do veneno variam de acordo com o tipo, mas as demais características, como efeitos, força de ataque e tipo de aplicação mudam de veneno para veneno.

Um teste bem sucedido de Venefício permite ao personagem extrair ou produzir o veneno adequadamente. Uma falha causa a inutilização do veneno, mas os materiais ainda serão usados. Em uma falha catastrófica o personagem acaba por se envenenar com o veneno que tentava produzir.

Venenos feitos para serem usados em armas sempre são bastante visíveis. Caso alguém examine uma arma à procura de veneno, ele sempre será encontrado (se estiver lá, é claro). Em situações onde não se puder examinar a arma (em combate, por exemplo), uma observação média se faz necessária.

Venenos de ingestão, normalmente têm sabor facilmente identificável e por isso são misturados em bebidas de sabor forte (vinho tinto ou aguardente, por exemplo) ou em comidas condimentadas. Quem comer ou beber o alimento envenenado terá direito a fazer um teste do atributo Percepção para sentir que há alguma coisa errada com a comida ou bebida. O teste é Fácil para alimentos sem sabor (como água), Médio para alimentos normais (como carnes e vinhos) e Difícil para alimentos com gosto forte (como aguardente e comidas bem condimentadas).

Outro uso da Habilidade é saber aplicar corretamente o veneno. Saber misturá-lo a comida de forma a deixar o sabor o menos perceptível possível, ou a uma arma de forma a que ele não se desprenda da mesma. Ambos os casos, requerem um teste Fácil de Venefício. Em caso de sucesso o veneno foi corretamente usado. Uma falha faz com que o veneno seja percebido ou se desprenda da arma após duas ou três rodadas de combate. O veneno ainda tem seu efeito normal se ingerido ou injetado. Uma Falha Crítica quer dizer que não só o veneno é imediatamente percebido (uma camada amarelada em cima do vinho) ou que sai imediatamente da arma, tornando-o inútil.

Outra utilidade desta Habilidade é a capacidade de preparar antídotos, se tiver identificado o veneno e possuir os ingredientes necessários. Caso o personagem obtenha sucesso no preparo do antídoto, este irá facilitar em dois Níveis de Dificuldade nos testes de Medicina destinados a neutralizar o veneno. A Dificuldade para preparar o antídoto em geral é a mesma para preparar o veneno.

Esta Habilidade é muito mal vista (para dizer o mínimo) nas sociedades de Tagmar. Ser visto como um envenenador é uma sentença de morte em quase todo o mundo conhecido e, por isso, ninguém que conheça esta Habilidade irá confessar isso voluntariamente. Para complicar ainda mais as coisas, preparar venenos utilizáveis é muito complicado, o que não permite que um personagem

aprenda essa Habilidade (compre nível 1 nela) sem ter quem o ensine. Estes dois fatos juntos fazem com que aprender a usar venenos seja bastante difícil. Convencer o envenenador a ensinar o seu ofício é ainda mais difícil e sempre irá envolver o pagamento de somas absurdas (pelo menos 15 ou 20 moedas de ouro).

Rotineiro: examinar uma arma à procura de veneno; preparar um veneno/antídoto para o tipo I em laboratório totalmente equipado;

Fácil: aplicar corretamente um veneno; preparar um veneno/antídoto para o Tipo I com equipamento mínimo (estojo de venefício) ou um veneno Tipo II em laboratório;

Médio: observação de veneno na arma durante combate; preparar um veneno/antídoto para o Tipo II com equipamento mínimo (estojo de venefício) ou um veneno/antídoto Tipo III em laboratório;

Difícil: preparar um veneno/antídoto para o Tipo III com equipamento mínimo (estojo de venefício) ou um veneno/antídoto Tipo IV em laboratório;

Muito Difícil: preparar um veneno/antídoto para o Tipo IV com equipamento mínimo (estojo de venefício) ou um veneno/antídoto Tipo V em laboratório;

Absurdo: preparar um veneno/antídoto para o Tipo V com equipamento mínimo (estojo de venefício);

Impossível: preparar um veneno/antídoto para o Tipo V sem equipamento mínimo (estojo de venefício) tendo que buscar os itens nas redondezas.

Combate



4 Combate

Tagmar não é nem mais nem menos violento que a nossa Terra. Levando em conta que muitos aventureiros (os personagens) estão constantemente envolvidos em situações não ortodoxas, e sendo Tagmar um jogo de fantasia heróica, o combate será um acontecimento bastante comum durante uma aventura.

Como já foi dito, o Mestre de Jogo (MJ) cria a aventura na qual os personagens dos jogadores atuam. O MJ irá apresentar situações onde muitas vezes a única solução é o combate.

Isto não deve ser visto como um incentivo à violência, mas sim como uma forma de solução heróica da situação. Afinal, o que seria de Robin Hood se nunca houvesse disparado uma flecha? Ou se o rei Arthur nunca houvesse lutado contra o mal? Como se vê, o combate é uma faceta importante da vida dos grandes heróis.

Este capítulo irá ensiná-lo a determinar as Habilidades de Combate e a resolver as situações de conflito e batalha que ocorrerão durante o jogo.

4.1 Aprendendo a Usar Armas (criação 3a Parte)

Cada profissão, quando da criação ou mudança de Estágio, ganha certo número de Pontos nas Habilidades de Combate. A tabela a seguir mostra esta quantidade de pontos. Aconselhamos a anotar este número na ficha.

Profissão	Pontos para Grupos de Armas
Guerreiro	7
Ladino	4
Sacerdote	3
Mago	1
Rastreador	5
Bardo	2

As armas são divididas em pequenos grupos de uso semelhante, eles são chamados de Grupos de Armas. Cada Grupo é considerado uma Habilidade separada, e quanto mais difícil é o manuseio das armas, maior é o custo do grupo. O jogador usa os seus Pontos de Combate para adquirir as Habilidades nos grupos de armas que lhe agradem. Como nas Habilidades (capítulo 3), certos grupos podem custar mais pontos do que você tenha. Neste caso, o personagem pode acumular pontos de um Estágio para outro. Caso sobre algum ponto, este também pode ser acumulado para ser gasto depois. O seu nível em um grupo, contudo, não pode ser maior que o seu Estágio.

Note que as armas possuem uma Força Mínima para utilização. Personagens com Força menor do que esta Força Mínima, não conseguem usar a arma. Isto porque a arma é pesada e/ou grande demais para ser usada efetivamente pelo personagem.

O tamanho das raças também deve ser considerado no manuseio de armas. De uma maneira geral, quanto maior a altura da raça mais armas ela terá acesso ou poderá usar com mais facilidade (com apenas uma mão ao invés de duas). As restrições de tamanho podem ser vistas na própria tabela de armas.

Os grupos foram separados para que as armas que os compõem sejam as mais parecidas possíveis. Se você não identificou alguma arma, veja no desenho das armas presente neste capítulo. Ao escolher um grupo, verifique se você tem a Força Mínima e a altura necessária para a utilização da arma desejada. Anote na ficha o nível atual nos grupos de armas.

Na Tabela a seguir, estão descritos todos os custos para cada grupo de armas, o nome dos grupos existentes, a Força e a Altura Mínima, e mais algumas Informações que serão vistas mais a frente.

Um "X" significa que alguém nesta faixa de altura não pode usar arma, "2m" significa que ela tem de ser usada com duas mãos e "1m" significa que pode ser usada com uma mão. A espada de mão e meia é uma exceção, pois pode ser usada das duas formas, com estatísticas diferentes.

É permitida a compra de mais de um nível na mesma vez, em um mesmo grupo, desde que o nível não fique maior que o Estágio do personagem.

Tendo terminado esta fase, anote o total de todos os grupos de armas na ficha. Não se esqueça que o fato de saber usar uma arma não significa que você a possua, para isto passe para o próximo item "Posses Iniciais (parte 2)".

4.1.1 Posses Iniciais (parte 2)

O personagem quando inicia suas aventuras, normalmente já sai com uma determinada quantidade de dinheiro e de equipamento. Independente da raça ou da origem e classe social, os aventureiros começam sua vida de aventuras com uma arma simples. O jogador é livre para escolher a arma que ele sabe utilizar (tenha nível no grupo), e ela deve fazer dano 100% igual a 16 (ou menor). Consulte a tabela a seguir para ver os danos que cada arma faz.

4.1.2 Fazendo sua Tabela de Armas

Após escolher e comprar os Grupos de Armas, e de saber quais armas o personagem possui, deve-se determinar as "Colunas de Ataque" para cada uma de suas armas. Não é necessário fazer isto para todas as armas que se saiba usar, devendo-se apenas fazer isto para as armas que possuir. Deve-se então anotar o nome delas na ficha.

Para cada arma anotada, deve-se somar o valor do seu atributo Agilidade com o seu nível no grupo de arma correspondente. Esse valor é chamado de Total na Arma ou simplesmente Total. Anote-o na ficha.

Depois, procure na tabela a seguir os valores da Defesa na linha correspondente à arma. O Total na Arma é então somado a cada um dos números das colunas **L**, **M** e **P**. Anote-os nos espaços correspondentes na ficha.

Grupo	Custo	Arma	Alcance	Altura Mínima				Força Mínima	Defesa			Dano (%)			
				P	A	E	H		L	M	P	100	75	50	25
CD	1	Combate Desarmado	---	1 m	1 m	1 m	1 m	-4	0	-3	-6	4	3	2	1
CI	1	Faca	---	1 m	1 m	1 m	1 m	-4	2	-3	-5	8	6	4	2
		Punhal	20m	1 m	1 m	1 m	1 m	-4	2	-2	-5	12	9	6	3
EI	1	Cajado	---	2 m	2 m	2 m	2 m	-4	1	-1	-4	12	9	6	3
		Porrete	---	1 m	1 m	1 m	1 m	-3	2	-1	-5	12	9	6	3
CmE	2	Gládio	---	1 m	1 m	1 m	1 m	-2	3	0	-4	16	12	8	4
		Espada	---	2 m	1 m	1 m	1 m	0	3	0	-3	20	15	10	5
		Cimitarra	---	2 m	1 m	1 m	1 m	-1	2	1	-3	20	15	10	5
CmM	2	Machado	---	1 m	1 m	1 m	1 m	0	0	2	-3	16	12	8	4
		Machadinha	25m	1 m	1 m	1 m	1 m	-2	1	1	-4	16	12	8	4
		Machado Crescente	---	2 m	1 m	1 m	1 m	0	0	3	-3	20	15	10	5
Em	2	Clava	---	2 m	1 m	1 m	1 m	0	2	0	-3	16	12	8	4
		Maça	---	2 m	1 m	1 m	1 m	0	-1	1	0	20	15	10	5
		Martelo de Guerra	25m	1 m	1 m	1 m	1 m	-1	0	1	-2	16	12	8	4
		Mangual leve	---	2 m	1 m	1 m	1 m	-1	1	1	-2	20	15	10	5
PmA	2	Arco simples	120m	2 m	2 m	2 m	2 m	-2	4	-1	-4	16	12	8	4
		Arco composto	200m	X	X	2 m	2 m	-1	4	-1	-3	20	15	10	5
		Arco de Guerra	160m	X	X	2 m	2 m	0	2	0	-2	20	15	10	5
PmL	2	Lança leve	40m	2 m	1 m	1 m	1 m	-2	2	-1	-3	16	12	8	4
		Lança de guarda	---	2 m	1 m	1 m	1 m	0	2	0	-2	20	15	10	5
		Lança pesada	---	2 m	1 m	1 m	1 m	0	-1	2	-1	20	15	10	5
CpE	3	Espada de mão e meia (com as duas mãos)	---	X	1 m	1 m	1 m	1	3	0	-2	20	15	10	5
			---	X	2 m	2 m	2 m	1	0	1	3	20	15	10	5
		Montante	---	X	X	2 m	2 m	2	0	1	5	24	18	12	6
CpM	3	Machado de guerra	---	X	2 m	2 m	2 m	1	1	3	2	20	15	10	5
		Axa de Armas	---	X	X	X	2 m	3	-1	5	2	24	18	12	6
Ep	3	Maça de Armas	---	2 m	1 m	1 m	1 m	1	-1	2	2	20	15	10	5
		Mangual	---	X	X	2 m	2 m	2	1	1	4	24	18	12	6
		Marreta de Guerra	---	X	X	X	2 m	3	-2	4	4	24	18	12	6
Pp	3	Lança de Justa	---	2 m	1 m	1 m	1 m	1	1	0	2	20	15	10	5
		Lança de Cavalaria	---	X	X	1 m	1 m	2	2	3	5	24	18	12	6

'X' = não permitido, '---' = Não se aplica, P= Pequeno, A = Anão, E = Elfo, H = Humano, 1m = Uso com uma mão, 2m = Uso com duas mãos.

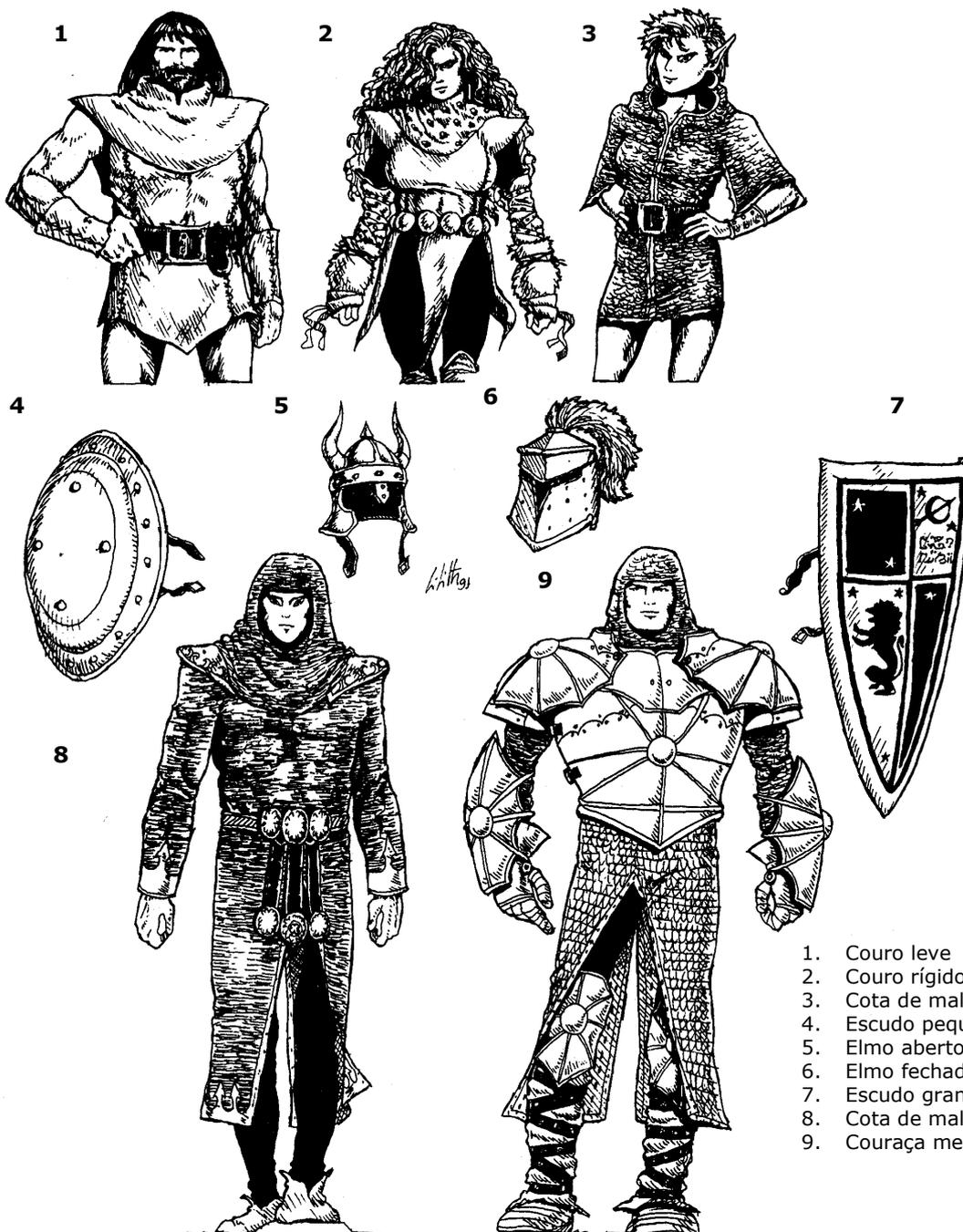
Legendas dos Grupos: CI = Corte Leve, EI = Esmagamento Leve, CmM = Corte Médio com Machados, CmE = Corte Médio com Espadas, Em = Esmagamento Médio, PmL = Penetração Média com Lanças, PmA = Penetração Média com Arcos, CpE = Corte Pesado com Espadas, CpM = Corte Pesado com Machados, Ep = Esmagamento Pesado, Pp = Penetração Pesada

4.1.3 Dano das Armas

Para cada arma que foi anotada na ficha, deve-se anotar também o dano que cada uma faz. Procure na tabela de armas os valores de dano (100%, 75%, 50% e 25%) para cada arma. Some a cada percentual o atributo Força. Anote estes valores na ficha. Por exemplo: se um personagem de Força 3 tiver uma espada deve ser anotado (23/18/13/8) que é dado pelo cálculo: $20+3$, $15+3$, $10+3$, $5+3$, onde 20, 15, 10, 5 são os percentuais da espada e 3 é o Atributo Força.

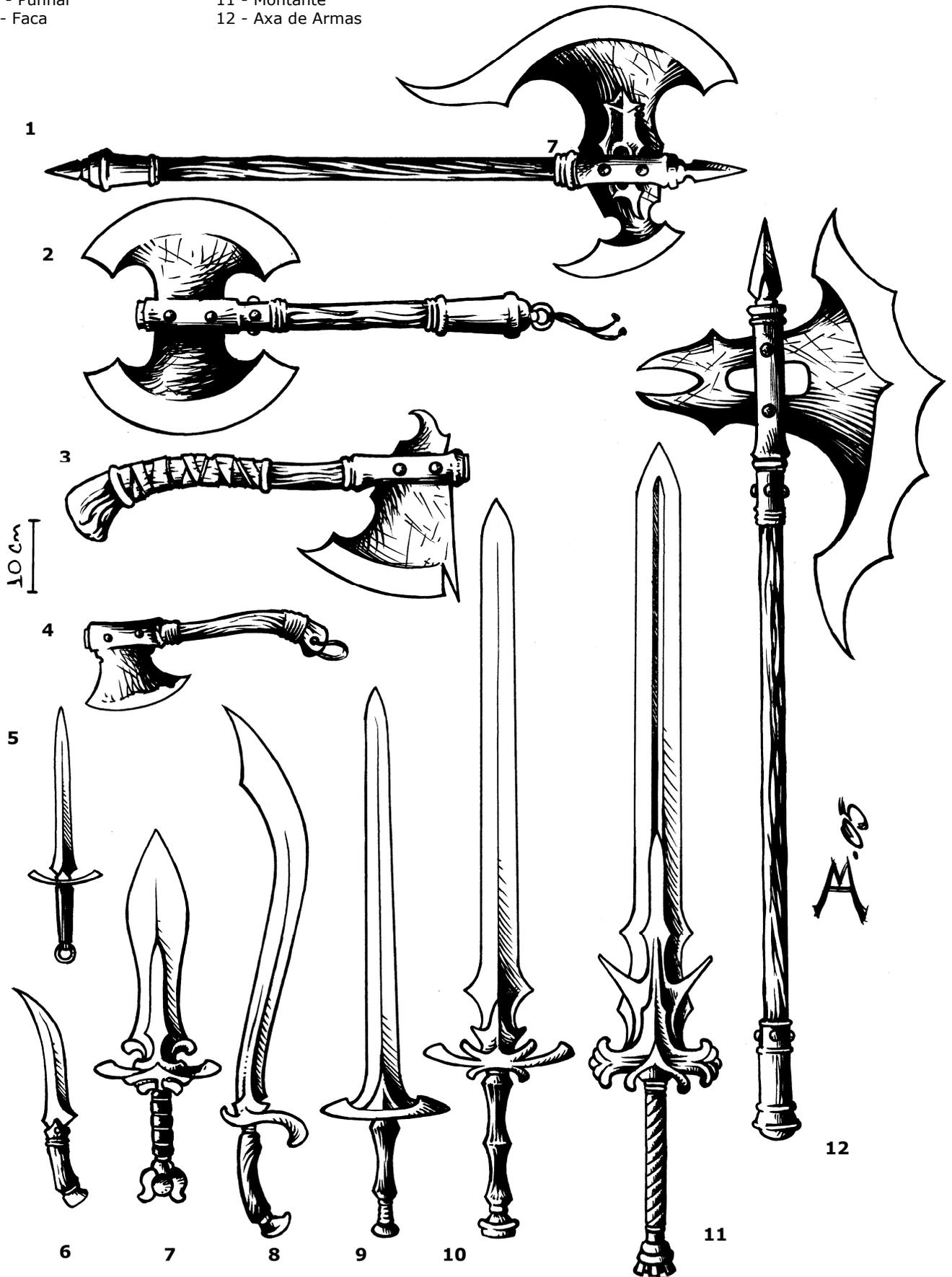
4.1.4 Alcance

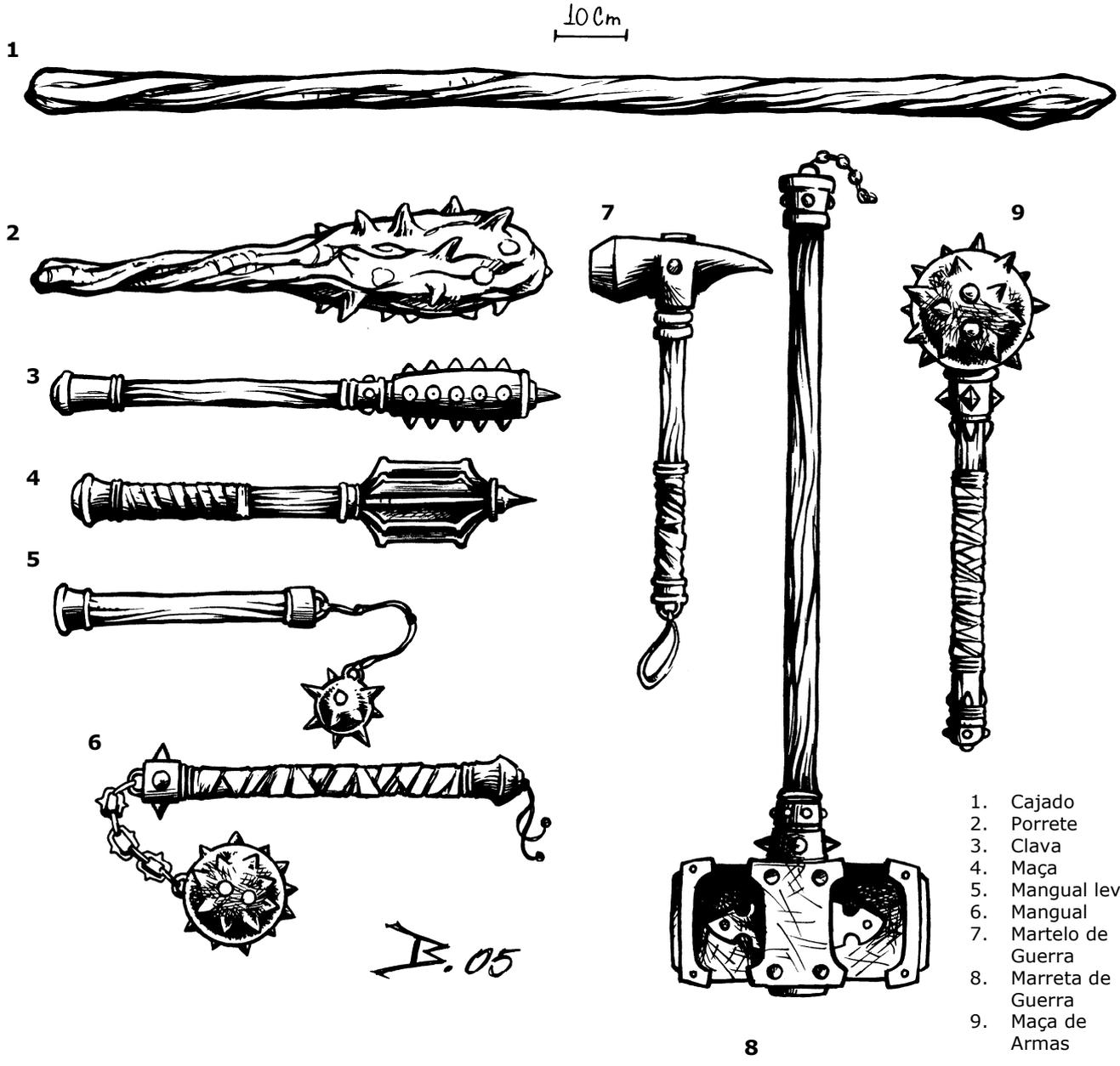
Provavelmente, algumas armas dentre as que você possui podem ser usadas para atacar à distância. Elas foram projetadas especificamente para isso, tendo assim estabilidade no voo. Qualquer arma pode ser arremessada contra alvos a 2 metros ou menos, mas apenas algumas têm alguma chance de atingir o alvo além desta distância e a capacidade de dar um dano efetivo. Consulte a tabela de armas e veja o alcance de cada arma que possui. Anote-os na ficha.



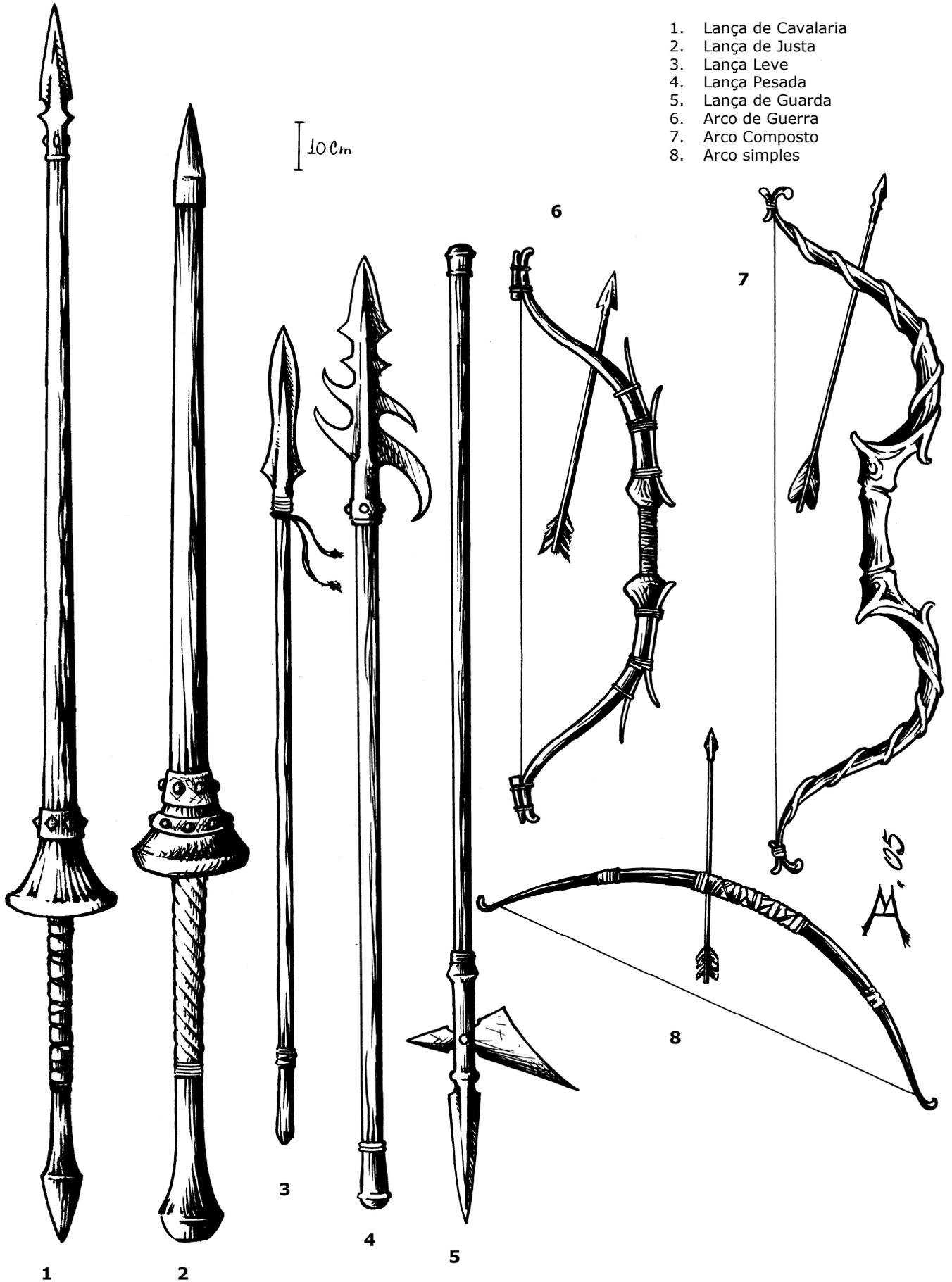
1. Couro leve
2. Couro rígido
3. Cota de malha parcial
4. Escudo pequeno
5. Elmo aberto
6. Elmo fechado
7. Escudo grande
8. Cota de malha Completa
9. Couraça metálica parcial

- | | |
|-----------------------|---------------------------|
| 1 - Machado de Guerra | 7 - Gládio |
| 2 - Machado Crescente | 8 - Cimitarra |
| 3 - Machado | 9 - Espada |
| 4 - Machadinha | 10 - Espada de mão e meia |
| 5 - Punhal | 11 - Montante |
| 6 - Faca | 12 - Axa de Armas |





1. Cajado
2. Porrete
3. Clava
4. Maça
5. Mangual leve
6. Mangual
7. Martelo de Guerra
8. Marreta de Guerra
9. Maça de Armas



4.1.5 Técnicas de Combate

Alem das Habilidades de Combate nas armas, os personagens também podem aprender algumas Técnicas de Combate Especiais. Estas Técnicas de Combate acrescentam mais diversidade aos Combates e traz uma boa personalização e individualização para os personagens. A forma de aquisição é semelhante aos grupos de armas, onde cada profissão tem uma determinada quantidade de pontos para aquisição. A tabela a seguir descreve a quantidade de pontos que cada profissão possui.

Profissão	Pontos para Técnicas de Combate
Guerreiro	7
Ladino	4
Sacerdote	4
Mago	1
Rastreador	4
Bardo	2

Na tabela a seguir estão relacionadas todas as técnicas de combate que existem.

4.2 Regras para Combate

Faremos aqui um resumo para ajudá-lo a entender como se desenrola um combate. As informações do resumo são incompletas; você terá de ler as seções específicas de cada parte. Use o resumo como um guia para não se perder na seqüência de ações.

Quando dois grupos (ou mais) entram em conflito armado, começa um Combate. O Combate é dividido em rodadas de 15 segundos.

Em cada Rodada, as partes executam suas ações de combate e verificam-se os efeitos infligidos aos participantes (mortes, ferimentos, etc.).

O combate se repetirá em rodadas sucessivas até a vitória (quando um grupo estiver totalmente fora de combate) ou a desistência (fuga ou rendição) de um dos grupos em conflito.

Para iniciar um combate é necessário que as duas (ou mais) partes declarem sua intenção de lutar, dando início à primeira Rodada do Combate. A esta Rodada seguir-se-ão outras até que ocorra o fim da batalha.

O primeiro passo em uma rodada de combate é determinar-se a iniciativa, na qual se descobre qual lado agirá primeiro.

Logo depois, vem o movimento, onde cada jogador move ou não seus personagens, conforme queira, limitado pelas regras de Movimento. Lembre-se que o vencedor da iniciativa pode agir primeiro ou não, conforme desejar.

Depois de realizados todos os movimentos possíveis e desejados, inicia-se a ação. É neste momento que os combatentes atacam.

Técnicas de Combate	Custo	Ajuste
Ambidestria*	2	-
Aparar*	2	-
Ataque Oportuno*	1	Per
Ataque de Surpresa*	1	Per
Atirar em Movimento*	2	Agi
Carga*	1	-
Combate Montado*	2	-
Esquiva*	1	Agi
Luta às Cegas*	1	-
Resistência à Dor*	2	Fís
Combate não Letal*	1	Per
Academia de Infantaria		
Força Interior**	1	-
Golpe Giratório**	2	Agi
Golpe Letal**	2	-
Resistência à Dor*	1	Fís
Voz de Comando**	1	Per
Academia dos Arqueiros		
Atirar em Movimento*	1	Agi
Combate com Arco**	1	Agi
Direcionamento**	1	Per
Flechada Dupla**	2	-
Mira**	2	-
Academia dos Cavaleiros		
Carga de Arremesso**	1	-
Carga Montada**	2	-
Combate com Escudo**	2	Agi
Combate Montado*	1	-
Voz de Comando**	1	Per
Academia dos Gladiadores		
Ambidestria*	1	-
Contra-ataque**	2	-
Desequilibrar**	1	-
Fúria**	2	-
Intimidar**	1	Car

* Indica que é necessário adquirir a Habilidade para poder executá-la. ** Indica que esta é uma Habilidade restrita e que só pode ser aprendida por personagens da profissão Guerreiro que pertençam à respectiva academia de combate.

O lado vencedor da iniciativa escolhe quem inicia os ataques (ele mesmo ou o adversário). Cada jogador escolhe um oponente. Os jogadores seguirão individualmente o esquema a seguir:

- Pergunta-se qual a Defesa do adversário. Sabendo a Defesa, o atacante procura em sua ficha a Tabela de Armas na qual está escrita a Coluna de Resolução referente ao tipo da armadura ("L" para leves, "M" para médias e "P" para pesadas). Deve-se então subtrair o valor da defesa do oponente do valor que está ao lado da

letra. O resultado é a sua Coluna de Resolução. Quanto maior o número da Coluna de Resolução, mais efetivo é o ataque. A sorte, porém, ainda é um fator muito importante;

- Consulte a seguir a Tabela de Resolução que acompanha o jogo (a tabela colorida) e procure nela a Coluna de Resolução descoberta anteriormente. Joga-se 1d20 e descobre-se a cor de fundo do número que saiu no sorteio. Esta cor é importante para o próximo passo, onde o atacante verifica os efeitos de seu golpe no adversário de acordo com a cor que saiu, descobrindo assim se o feriu na Energia Física ou na Energia Heróica. Repare que podem ocorrer resultados especiais: Crítico e Falha. O Crítico é o golpe perfeito, que passa através das defesas do adversário e por isso é tratado de forma especial. A Falha é exatamente o oposto: um ataque desastroso ao atacante, podendo até mesmo feri-lo ou a seus companheiros (numa comparação simplista: um "gol contra");
- Quando todos os combatentes, do lado que iniciou o combate, terminarem seus ataques, os adversários ainda em condições de combate poderão realizar seus próprios ataques, seguindo a mesma seqüência acima.

Como já foi dito, o combate prossegue em sucessivas rodadas até que um grupo vença.

É possível o surgimento de situações especiais durante o combate, tais como: uso de Magia, Habilidades, um, grupo surpreendendo o outro, etc. Estas situações serão examinadas neste e nos próximos capítulos. Caso algum acontecimento ainda gere dúvidas após a consulta às regras, o MJ tratará adequadamente da situação. Lembre-se: a decisão do MJ é lei. Evite, portanto, discussões. O MJ é o maior interessado em dirigir uma aventura equilibrada e divertida. Tagmar é um jogo, onde todos se reúnem para se divertir.

4.2.1 Seqüência de Combate

- 1 - Declaração do combate;
- 2 - Escolha dos oponentes e determinação da iniciativa;
- 3 - Os vencedores da iniciativa determinam que lado se moverá primeiro. Chamaremos as partes de grupo 1, grupo 2, de acordo com seu lugar na ordem de ação. Os jogadores movem seus personagens na ordem determinada;
- 4 - Cada personagem do grupo 1 pergunta a seu adversário sua Defesa;
- 5 - Em seguida, os personagens do grupo 1 consultam suas tabelas de armas e determinam a Coluna de Resolução de cada um;
- 6 - O grupo 1 executa seus ataques consultando as Tabelas de Resolução. O MJ escolhe a ordem;
- 7 - Com o resultado obtido determinam-se os resultados: danos, Falhas e Críticos para cada um;

8 - O grupo 2 repete os passos 4,5,6 e 7 acima, tomando o lugar do 1;

9 - Os passos 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 8 são repetidos sucessivamente até o fim do combate.

Iniciativa

A iniciativa indica o lado que por um motivo qualquer pensou mais rápido, surpreendeu o adversário, ou agiu com mais velocidade, sendo então o primeiro na seqüência de combate.

Para se descobrir quem tem a iniciativa, cada lado joga 1d10 e aquele que conseguir o maior resultado vence. Se houver diversos jogadores no mesmo lado, (algo muito comum), um deles é escolhido para jogar o dado pelo grupo todo.

O vencedor da iniciativa tem o direito de agir primeiro (mover, atacar, etc.) ou não, isto é, ele na verdade escolhe a seqüência do combate. Isto pode parecer estranho, mas, em alguns momentos, é melhor ser o último a agir.

Quando um personagem evoca uma magia que necessite de uma ou mais rodadas para ser completada, ele automaticamente vence a iniciativa e é o primeiro a agir na rodada seguinte à magia ser completada. Isto é, se uma magia tem evocação de uma rodada, o personagem fica uma rodada evocando a magia, e na rodada seguinte ele automaticamente vence a iniciativa e lança a magia, completando sua ação na rodada, desde que sua concentração não seja quebrada na rodada de evocação.

Exemplo: O sacerdote inicia a evocação da magia Curas Espirituais, que tem tempo de evocação igual a duas rodadas. No início da terceira rodada (após duas rodadas de evocação), automaticamente vence a iniciativa e a magia é completada. Se em uma dessas duas rodadas de evocação, ele sofrer algum dano na EF ou 100% de dano na EH, a magia é perdida, e sua iniciativa se dará conforme sua escolha para próxima ação.

Definindo a Coluna de Resolução

Para definir a coluna de cada ataque, primeiramente se deve perguntar qual a defesa de seu oponente e escolher na tabela de combate da sua ficha de personagem qual arma (dentre as que possui) será usada para o ataque.

Deve-se verificar então qual a coluna básica da arma, para o tipo de defesa do oponente ("L" para leve, "M" para média, "P" para pesada), e subtrair deste número o total da defesa do oponente. O resultado obtido é a coluna na Tabela de Resolução na qual o ataque será realizado. Exemplo: se você vai usar uma espada contra alguém com defesa M2 você deve consultar as informações na sua tabela de armas na para sua arma (a espada) e verificar o valor na coluna "M". Deste número você deve subtrair 2 (já que a defesa do oponente é M2).

Realizando o ataque

Sabendo o número da Coluna de Resolução (item anterior) você deve pegar a Tabela de Resolução, e em seguida jogar 1d20, consultando o resultado na Coluna de Resolução que você descobriu. Neste ponto você está fazendo o ataque. A cor de fundo na qual o número que saiu no d20 se insere indica o resultado do ataque:

Verde: Falha, o golpe foi péssimo, podendo acontecer algo de trágico;

Branco: O golpe errou o adversário;

Amarelo: Apesar do golpe não ter sido bom, ainda assim o adversário sente algum efeito: você causa 25 % do seu dano máximo;

Laranja: Um acerto razoável: você causa 50% do seu dano máximo;

Vermelho: Golpe potente e certo: causa 75% do seu dano máximo;

Azul Claro: Ótimo golpe, o adversário é acertado com toda a potência do ataque: 100% do seu dano máximo é infligido a ele;

Azul Escuro: Excelente golpe, o adversário é acertado com uma potência extra no ataque: 125% do seu dano máximo é infligido a ele;

Cinza: Perfeito: penetrou as defesas do adversário causando um golpe Crítico. Os efeitos vão além do simples dano, veja o item Crítico e Falha.

Para saber o dano causado no ataque passe para o item "*Descobrimo o Dano*".

Descobrimo o Dano

Em diversas partes das regras anteriores foi mencionado que uma raça é mais resistente que a outra, ou que uma profissão tem melhor capacidade de combate. Mas como isto se traduz?

Uma das maneiras de um sistema de RPG diferenciar a resistência e a quantidade de aflições que os heróis podem receber fora e dentro de combate é numericamente definida em termos da Energia que o personagem possui.

Assim, um dado tipo de ataque subtrai certa quantidade de pontos desta Energia. Ou seja: o ataque causa um Dano.

O *Dano* representa toda a aflição destinada contra o personagem. Por exemplo, uma escoriação, um mal-estar, uma dor, uma tontura, em cansaço físico e mental devido a um combate.

Da mesma maneira, cada criatura tem um potencial máximo de resistência para o dano infligido.

Porém, dependendo do contexto em que o Dano foi realizado, este irá se destinar a Energias diferentes.

A energia que está relacionada essencialmente com a **saúde** e o **vigor** (Força e Físico) de um personagem é chamada de **Energia Física** (EF) e é comum a todos os seres de mesma espécie.

Para os outros casos de resistência a um ataque que não afetem diretamente a **saúde** e o **vigor** do personagem, existe a chamada **Energia Heróica** (EH) onde a experiência do personagem também é levada em consideração e não necessariamente é compartilhada por seres da mesma espécie.

Assim, o sistema Tagmar é capaz de distinguir entre:

As situações onde a técnica, treino, força de vontade, desejo e ímpeto de viver – adquiridos através da experiência – façam a diferença para o personagem suportar as aflições, sem realmente ser ferido;

As situações em que os personagens sofre danos físicos, sejam por que o cansaço já esgotou sua capacidade de evitar golpes, ou em situações onde não há como evitá-los independente de sua experiência em combate e vontade de sobreviver, tal como uma queda livre em um penhasco, um ataque completamente de surpresa, ou em outras situações onde o personagem está indefeso.

Deste modo, existem os dois tipos de Energias para levar em conta as duas situações de Dano descritas acima.

Caso seu personagem já esteja pronto, você verá que ao lado da tabela do "Ataque X Defesa" está a *Tabela de Dano*. Ela se subdivide em 100%, 75 %, 50 % e 25 %. Para cada arma, há um valor correspondente para cada porcentagem.

Sabendo o resultado do item anterior (a porcentagem indicada pela cor) veja qual o valor do dano correspondente na tabela da arma que você está usando. Este é o dano que foi causado ao adversário. Como vimos, ele pode acontecer de 2 formas: na Energia Heróica ou na Energia Física.

Dano na Energia Heróica

Normalmente em uma situação de combate o dano causado por um ataque deverá ser descontado primeiramente na Energia Heróica do oponente.

A Energia Heróica é, inicialmente, baixa, sendo mais alta para personagens com grande ímpeto para lutas e menor para os menos combatentes, porém, com o aumento da experiência (ganho de Estágios), o personagem aumenta a sua EH.

Se a EH for levada a zero ou menos por um mesmo golpe (não importando quanto a menos) o dano que exceder a Energia Heróica desaparece (EH fica igual a zero), mas nos próximos ataques passa-se a contar apenas com a Energia Física.

Como interpretar a Energia Heróica?

Para os seres vivos ou mesmo mortos que possuam algum vigor – tais como esqueletos ou zumbis - a Energia Heróica pode ser traduzida no ímpeto de sobrevivência dos seres (heróis, combatentes, animais e criaturas em geral) engajados em combate. Desta maneira, ao ser descontada a Energia Heróica de um personagem não significa

que este foi ferido profundamente. Ao contrário, significa um tipo de desgaste físico e emocional, justamente devido às tensões e ferimentos leves da batalha. Ou seja, o personagem foi apenas levemente ferido ou mesmo amortecido o golpe por várias circunstâncias e algumas que fogem a simples lógica (tais como sorte, competência, astúcia, instinto de auto preservação ou táticas de combate). Note-se que indivíduos normais não possuem EH possuindo apenas EF.

Por exemplo: A capacidade de um ladino desafiar o perigo, de um guerreiro escapar a golpes mortais, de um mago saltar para a segurança longe do hálito flamejante do dragão, de um bardo utilizar seus conhecimentos e experiências para evitar situações fatais, de qualquer aventureiro rir face à morte.

O dano causado na EH pode ser interpretado também como uma perda de confiança, no cansaço, no desespero, a fadiga emocional, que o ataque causa no adversário.

Quando o corpo é tocado?

Danos de 25% a 75% devem ser contados como um golpe na armadura ou um golpe que passou bem próximo do corpo, mas sem tocá-lo. Já um dano de 100% na EH sempre significa que golpe encosta no adversário, porém sem causar uma aflição significativa e, portanto, sem que o dano seja na Energia Física (EF). Desta maneira, pode ser interpretado como um golpe de raspão que, dependendo do tipo de ataque (corte, penetração, impacto e etc.), causa pequenos ferimentos tais como pequenos cortes, arranhões e hematomas, prejudicando mais a concentração e a confiança do personagem do que o corpo propriamente dito. É bom lembrar que o dano Crítico é direto na EF o que significa que o personagem também é tocado.

Deste modo, imaginemos que um personagem tenha uma espada envenenada e precise arrANHAR o oponente para inocular o veneno. Assim, é necessário que consiga 100% no dano contra a EH ou um dano direto na EF para ter sucesso na tentativa de envenenamento.

Dano na Energia Física

No combate o dano normalmente ocorre na EH, e somente quando esta acaba é que começa haver dano na Energia Física (EF). Quando se sofre um dano na EF deve-se ir descontando o valor perdido do valor que consta na ficha do personagem.

Se a EF restante ficar:

- Maior que zero, o personagem está ferido, mas ainda em condições normais de combate;
- Entre 0 e -5 o personagem está ferido e fora de combate, mas consciente;
- Entre -6 a -10 está ferido, fora de combate e inconsciente;
- Entre -11 a -15 está inconsciente e gravemente ferido;

- Menor que -15 o indivíduo morreu.

Estar "fora de combate" significa que o personagem está caído no chão, não podendo exercer nenhuma Habilidade que dependa de Força, Físico ou Agilidade, e obviamente, fica impossibilitado de combater e de usar magias. Neste estado sua locomoção é mínima e é apenas possível se arrastar lentamente.

Quando gravemente ferido, se não receber cuidados médicos (uso de Medicina dificuldade Médio: Laranja), em uma hora irá morrer.

Mas como interpretar a energia física?

A Energia Física é a quantidade máxima de punição física a que uma criatura resiste. Quando você é atingido no corpo, sofrendo cortes profundos, contusões, e queimaduras graves, cai de certa altura, é envenenado, etc., você está se referindo a danos na Energia Física (EF).

4.2.2 Exemplo de uma seqüência de combate

Este é um exemplo completo de uma seqüência de combate:

Um Guerreiro depara-se com um Javali feroz a sua frente e ele não tem outra alternativa se não começar um combate.

- 1) *O MJ solicita que role a iniciativa. O jogador lança 1D10 e tira 8 e o MJ joga 1D10 pelo javali, tirando um 5. Então o Guerreiro começa;*
- 2) *O Guerreiro ataca com seu gládio. Então consulta a defesa do javali que é L4. Sendo seu ataque na coluna L = 7, ele subtrai os 4 e descobre que atacará na coluna 3 (7-4 = 3);*
- 3) *O Jogador então rola 1d20 e tira um 15. Consultando a tabela colorida verifica que causou 75% de dano no javali. Ele olha na sua ficha e vê que infringiu 15 de dano (12 de dano da arma + 3 da Força);*
- 4) *O MJ retira então os 15 pontos da EH do Javali, ficando este com 0 de EH. O Javali tinha EH=10, fazendo a conta (10 - 15) = 0, (o dano excedente é descartado);*
- 5) *Agora o MJ realiza o ataque pelo Javali. Primeiro ele consulta a defesa do personagem que é L5 e descobre que o Javali atacará na coluna 0 (5 - 5 = 0);*
- 6) *O MJ rola o dado e obtém um 17. Causando 75% de dano no personagem que representa 9 de dano;*
- 7) *O Jogador retira os 9 da sua EH, ficando com 11 (20 - 9 = 11) de EH;*

8) *Começa-se um novo turno. Eles jogam novamente a iniciativa e dessa vez o javali vence, começando a atacar;*

9) *O MJ rola 1D20 e tira 9. Errando o guerreiro;*

10) *Agora o Guerreiro faz seu ataque, rolando 1D20. Ele tira 8, causando 25% de dano no javali que representa 7 pontos de dano;*

11) *Como o Javali não tem mais EH, o dano é retirado da sua EF, ficando ele com 28 (35 - 7 = 28) pontos de EF;*

12) *Então se continua o combate seguindo o mesmo tipo de seqüência até que o combate termine (ou que alguém desista e tente fugir).*

4.2.3 Crítico e Falha

Tanto no Crítico como na Falha a resolução é a mesma. Jogue novamente 1d20 na mesma coluna usada antes e veja qual a cor resultante. Veja na tabela relevante o resultado escrito para aquela cor.

A Falha possui apenas uma tabela. Caso o resultado não seja possível, a Falha teve efeito nulo, foi apenas um golpe ruim.

O Crítico consta de várias tabelas (que podem ser vistas no encarte). As armas podem ser de 3 tipos: corte, esmagamento e penetração. Isto pode ser visto através dos grupos a que elas pertencem. A tabela de garras só será usada por animais. Magia só é usada por feitiços de ataque energético: raio elétrico, bola de fogo, relâmpago, etc. Existem ainda os Críticos contra criaturas grandes e para combate desarmado.

Caso um resultado não seja possível, apenas o dano é aplicado. Ele é indicado pelo número na frente do texto (100%, 75 %, 50% ou 25 %). Todo o dano dado por Crítico atinge o adversário na Energia Física (EF), e a armadura é ignorada, ou seja: ela não absorve nada do ataque, mas também não sofre avarias.

O efeito mais catastrófico possível para quem está sendo atacado é receber um dano crítico quando já não tem mais Energia Heróica. Quando isto acontece, o efeito especial (paralisia, sangramento, etc.) é considerado, e o dano é sempre 100% (na EF, é claro), ao invés do indicado na tabela de crítico.

Diversos resultados especiais podem ser conseguidos com o Crítico (decapitar o oponente, paralisá-lo por uma rodada, causar um ajuste de -4 por um dia, etc.). Dentre estes efeitos, um requer atenção especial: os ajustes negativos (ajuste de -1, -2, -4, etc.). Eles se aplicam, reduzindo a Coluna de Resolução, nos seguintes casos:

- Habilidades eminentemente físicas (Escalar Superfícies, Carpintaria, Ações Furtivas, etc.);
- Combate (Coluna de Ataque);
- Magias de ataque Físico (Coluna de Ataque de: Bola de Fogo, Meteoros, Raio Elétrico, etc.).

4.2.4 Absorção das Armaduras

O maior efeito benéfico das armaduras é a Absorção. Quando se recebe um golpe na Energia Física, a diferença entre a vida e a morte pode estar em se usar ou não uma armadura. Além disto, escudos e elmos são ótimos para quem gosta de proteção, pois eles também absorvem dano.

Ao lado de EF, na ficha, se encontra um parêntese. O número lá escrito é a Energia Física do personagem somada com a Absorção. Este valor só é válido quando o herói está protegido por uma armadura e/ou escudo e/ou elmos e/ou outras proteções. O crítico, no entanto atinge diretamente na EF, não contando a Absorção da armadura. Infelizmente, conforme estes objetos o protejam (recebem dano no seu lugar) eles vão perdendo a capacidade de absorver dano. Para se recuperar a Absorção de uma armadura de metal, você deve consertá-la coma Habilidade Trabalho em Metal. Para armaduras em couro, use a Habilidade Trabalhos Manuais.

Um personagem pode vestir apenas uma armadura, um elmo e um escudo de cada vez.

4.2.5 Recuperando a EH e a EF

É comum, no final dos combates, vermos os personagens cansados e desanimados (pois receberam dano na EH), muitas vezes com cortes e escoriações (dano na EF). Alguns menos afortunados são levados à inconsciência, beirando a morte, ou ainda com partes do corpo inutilizadas (Crítico).

Para cada um desses casos, o método de recuperação é diferente conforme será mostrado abaixo.

A EH é rapidamente recuperada, voltando na seguinte proporção: caso você durma, a recuperação é de 2 pontos por hora; caso esteja descansando ou fazendo esforço leve, (caminhada pequena, preparando uma refeição, etc.) a recuperação é de 1 ponto por hora; esforço pesado e grande tensão (fuga, lutas, cortar árvores, trabalho pesado, etc.) impedem a recuperação de Energia Heróica.

A Energia Física é curada muito mais lentamente. A ajuda médica é muito importante nesse caso, como pode ser visto na Habilidade Medicina. Caso a EF esteja acima de zero o corpo se recupera na proporção de 1 ponto por dia, se o indivíduo estiver descansando ou, no máximo, fazendo esforços leves. Novamente o esforço pesado impede qualquer recuperação. O sucesso da Habilidade Medicina permite uma recuperação de 1 ponto a cada 8 horas.

Caso sua Energia Física esteja entre -11 e -15, a recuperação é muito difícil. É necessário estabilizar o paciente como visto na Habilidade Medicina. Após a estabilização, o método de recuperação de EF é igual à anterior, tendo que realizar novamente a

Habilidade Medicina a cada 8 horas, para a recuperação de 1 ponto.

A magia é um fator que acelera muito a recuperação. Os Sacerdotes podem usar a magia Curas Espirituais (ou curas Heróicas) para rapidamente curar a EH de uma criatura, assim como a magia Curas Físicas cura rapidamente a EF.

O resultado do Crítico (braço quebrado, corte no ombro que causa ajustes negativos, etc.) tem seu tempo de recuperação contado na própria descrição. O Crítico é totalmente independente da EF. Mesmo que um indivíduo recupere toda sua Energia Física, um braço que tenha sido quebrado pelo Crítico continuará quebrado. A magia Regeneração é específica para curar mais rapidamente os efeitos dos Críticos.

4.2.6 Ataques acima da coluna 20

Existem situações onde a coluna de resolução ultrapassa a coluna 20. Para isto deve-se usar a seguinte regra:

Pega-se o número correspondente à Coluna de Ataque e se subtrai 20 até atingir um valor entre 1 e 20 (ex: 32 corresponde à coluna 12). Na coluna obtida deve ser somado o ajuste de mais 2 níveis de dano (+50%) a cada 20 colunas reduzidas.

Exemplo: *atacando na coluna 32 você ataca na coluna 12 (32 - 20) com dois níveis de dano a mais no resultado, um erro se torna 50%, um ataque 25% se torna 75%, 50% tornam-se 100% , 75% se tornam 125% e 100% se torna 150%.*

Esta regra permite que o ataque seja feito em colunas muito altas mantendo a linearidade do sistema, bastando que a cada 20 colunas se some mais dois níveis de dano. Assim um ataque na coluna 49 é feito na coluna 9 (49-20-20), mas com dano somado em 100% (quatro níveis). Para a coluna 78 o ataque é feito na 18 (78-20-20-20) e o dano é somado com 150% (seis níveis).

Calculando Dano acima de 100%

Note que 125% de dano não considera duas vezes a Força e o Ajuste Mágico, logo não é a mesma coisa que somar o dano causado por um ataque 100% e outro 25%, assim como um ataque 50% não é igual a dois ataques 25% somados. Sendo assim o dano acima de 100% de uma espada, será o dano básico da arma mais os ajustes como segue exemplo abaixo no qual o dano de uma arma que faz dano de 100% = 20:

	25	50	75	100	125	150	175
Dano	5	10	15	20	25	30	35

Sabendo o dano básico da arma no total obtido basta somar a Força e o Ajuste mágico.

Exemplo: *um Guerreiro com Força +2 usando uma Espada mágica +1 obtém 125% de dano em um*

ataque. Seu ataque causará dano 28 (125% + Força + Bônus Magia = 25+2+1 = 28).

Para facilitar, recomenda-se para quem normalmente faz mais de 100% de dano, que use a "Ficha para Personagens Avançados" que já contém espaço para escrever os danos de uma arma acima de 100%.

Críticos em ataques acima da coluna 20

Quando um ataque feito acima da coluna 20 resulta em um crítico, a segunda jogada deve ser feita normalmente e o efeito do Crítico será determinado pela cor obtida.

Entretanto o dano causado na EF por um Crítico sempre será o dano descrito na tabela de Crítico, mas todo bônus de dano recebido em colunas acima de 20 será causado na Energia Heróica e não na EF. Caso a EH esteja zerada, o dano é todo causado na EF.

Exemplo: *um Guerreiro com Ajuste de Força (+2) usando uma Espada mágica (+1) tem os seguintes percentuais de dano: 25% = 8, 50% = 13, 75% = 18, 100% = 23, 125% = 28, 150% = 33, 175% = 38.*

Quando ele faz um ataque na coluna 25 e obtém um Crítico, ele realiza a segunda jogada e consegue resultado Azul. O dano causado na descrição de crítico azul é 100% na EF (23), mas como ele ataca na coluna 25 recebe bônus de +50% no dano (dois níveis a mais) que deverá ser causado na EH (13). Logo serão causados 23 pontos de dano na EF e 13 na EH do oponente. O efeito especial do Crítico é aplicado normalmente.

Se o resultado da segunda jogada do Crítico fosse Amarelo ele causaria 50% de dano na EF (13) como consta na descrição do crítico e o bônus de +50% de dano seria causado na EH (13) como no resultado Azul. Nesse caso o oponente receberá 13 pontos de dano na EF e 13 pontos de dano na EH. O efeito especial do Crítico também seria aplicado normalmente.

4.2.7 Movimentação

Mesmo não sendo obrigatório, durante um combate a Movimentação é uma ação muito importante para uma tática de luta ou para situações especiais.

Por exemplo: *se um lado quer impedir o outro de abrir uma porta, quem se move primeiro pode correr para ficar em frente à porta. Um personagem muito ferido quer sair do combate; se um companheiro puder se movimentar a tempo, ele poderá escapar enquanto o amigo faz frente ao seu inimigo.*

O fator principal na Movimentação durante o combate é a Velocidade Básica com que cada um se move. A Velocidade Base é o número de metros que um personagem pode se mover durante uma rodada, se estiver andando normalmente e carregando pouco peso.

OBS: Na Ficha do Personagem está escrita a Velocidade Básica do Personagem.

Posicionamento dos Personagens

Durante o movimento é necessário indica-se qual o posicionamento dos combatentes. Para fins de estratégia é possível se adotar um campo de batalha quadriculado onde cada quadrado tem a escala de 1 metro de lado, e cada personagem ocupa um ou mais quadrados.

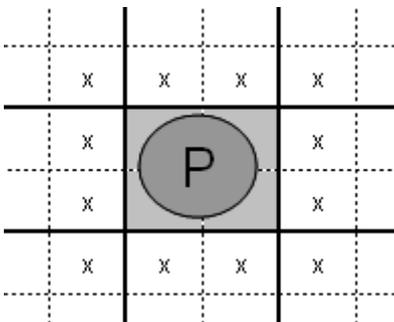
Este mapa pode ser desenhado em um papel quadriculado comum, onde a posição pode ser anotada com um lápis. Outra opção é usar um mapa especial para uso com miniaturas (onde cada quadrado tem 2,0 cm). No "Kit do Mestre de Jogo" (disponível para download em www.tagmar2.com.br) possui este dois tipos de quadriculados para uso em jogo.

OBS: Os mapas das aventuras oficiais do Tagmar são desenhados para uso com miniaturas.

Regras para Movimentação

Para a movimentação deve-se utilizar as seguintes regras:

- A movimentação de um personagem durante o combate é dada por sua velocidade base, que representa o quanto é possível de se mover em uma rodada de 15 segundos.
- Quando for usado um mapa quadriculado para representar as posições, cada personagem é capaz de se deslocar uma quantidade de quadrados equivalente a sua velocidade base.
- A distância de um personagem até outro deve ser medida a partir de qualquer quadrado adjacente de um personagem até qualquer quadrado adjacente do outro. Na figura abaixo os quadrados com o "X" são os quadrados adjacentes da área ocupada pelo personagem (P). Personagens que ocupem áreas maiores possuirão mais áreas adjacentes.



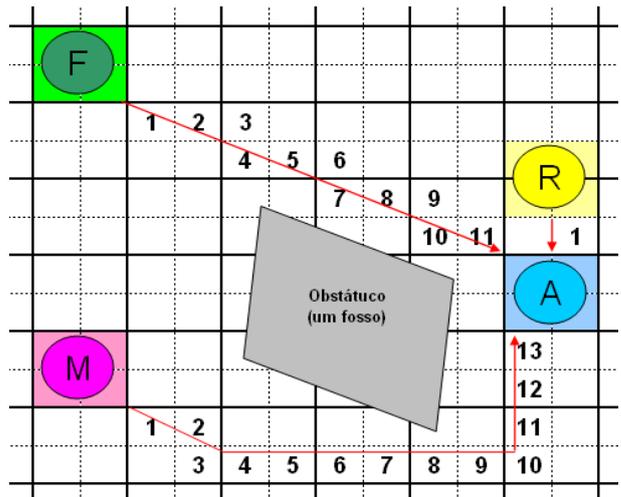
- Os movimentos sempre serão na horizontal ou vertical. Para deslocamentos em diagonal, deve-se utilizar sucessivos movimentos horizontais e verticais para se fazer a trajetória.
- O ponto inicial, ponto final e caminho adotado é escolhido pelo jogador, mas limitado pelos obstáculos.

- Deve se considerar que um "personagem está encostado a outro personagem" quando uma aresta ou vértice de seu espaço encosta direto no vértice ou aresta de outro. Neste caso não há necessidade de movimentação para se realizar um ataque de perto.

Exemplos: A Figura abaixo ilustra uma situação na grade de combate. Finx (F) se desloca até seu amigo Aliam (A) que está inconsciente e gravemente ferido. A distância que Finx "gasta" para chegar ao seu destino são 11 quadrados (11 metros). Em jogo o personagem terá percorrido uma linha reta como mostrado pela seta, mas deve-se contar os movimentos horizontais e verticais necessários.

Uma opção seria no mesmo turno, Rud (R) tentar socorrê-lo por estar mais próximo. Ele precisa andar apenas 1 quadrado na grade de combate. O "gasto" em velocidade base é de 1 quadrado (1 metro), e o deslocamento é uma linha reta como mostrado pela seta.

Uma outra opção seria Miriam (M) a sacerdotisa, ir em socorro, mas no caminho há um obstáculo (um fosso), para isto ela desvia do obstáculo percorrendo 13 metros (13 quadrados)



Penalidades aplicadas ao movimento

São aplicadas penalidades aos personagens quando o movimento acontece em locais pouco apropriados ou de difícil acesso. Essa penalidade se dá aumentando o gasto necessário para que se consiga atravessar um quadrado. Não apenas o terreno concede penalidades, mas também a visibilidade do campo de batalha e a carga que o personagem possui sobre si. Elas são cumulativas, desde que sejam de tipos diferentes (terreno, visão ou carga).

O cálculo da redução da Velocidade Base (VB) é feito dividindo-a na proporção de 1/ (1+penalidade).

Um personagem, independente de penalidades, sempre terá uma movimentação mínima de 1 quadrado, desde que não realize qualquer outra

ação na mesma rodada. A Tabela a seguir mostra as penalidades mais comuns.

Terreno	Penalidade
Piso inclinado 30°	1
Piso inclinado 45°	2
Piso inclinado 60° (Pode necessitar de apoio para escalada).	3
Piso inclinado 90° (Apenas com algum apoio para escalada).	4
Mata muito fechada, com vegetação que obstrua a visão e arranhe o corpo.	1
Obstáculo, teto na altura do ombro.	1
Obstáculo, teto na altura do abdômen.	2
Obstáculo, teto na altura da cintura.	3
Obstáculo, teto na altura da coxa (deve andar ajoelhado).	4
Obstáculo, terreno irregular (buracos, superfície estreita, frágil, etc.)	1 ou 2
Líquido até os joelhos	1
Líquido até a cintura	2
Líquido até o peito (acima desse ponto é necessária a habilidade natação)	3
Areia solta ou neve.	1
Visão	Penalidade
Visibilidade baixa	1
Visibilidade muito baixa	2
Visibilidade nula	4
Carga	Penalidade
Medianamente Carregado	1
Muito Carregado	2
Totalmente Carregado	3

Penalidades Especiais

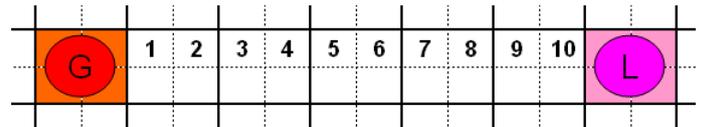
Outros fatores podem ser somados às penalidades acima, dependendo das condições. São alguns exemplos:

Situação	Penalidade
Movimentar e atacar (ou atacar e movimentar)	1
Movimentar e executar uma magia instantânea (ou fazer a magia instantânea e movimentar)	1
Movimentar e executar uma habilidade (ou atacar e executar uma habilidade)	1
Personagem estava caído e teve de se levantar para se locomover	1
Personagem caído e locomovendo-se sem levantar	3
Personagem ferido (a critério do mestre)	1 a 3
Personagem sob efeito de veneno ou magia específica	1 a 3
Piso escorregadio, a altas temperaturas, etc.	1
Correnteza, dependendo da intensidade.	1 ou 2
Vento, dependendo da intensidade e do	1 ou 2

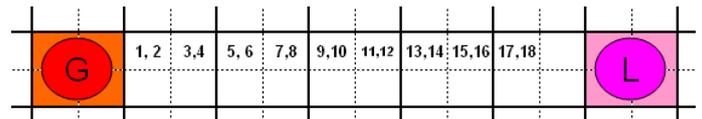
tamanho e peso do personagem	
Condição extrema de temperatura	1
Líquido muito viscoso (uma pasta, como a lama)	1

Exemplo 1: O orco Grogi persegue a pequenina Lila. Grogi tem Velocidade Base 18, portanto tem 18 quadrados para se deslocar se não tiver nenhuma penalidade.

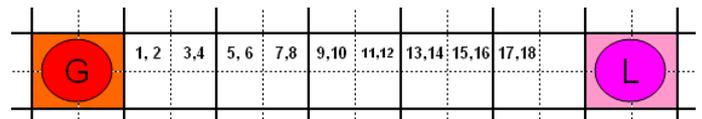
Na situação ilustrada abaixo, Grogi se desloca 10 quadrados em linha reta e chega a Lila sem gastar todo o seu movimento da rodada. Mas neste caso ele apenas se desloca (sem atacar).



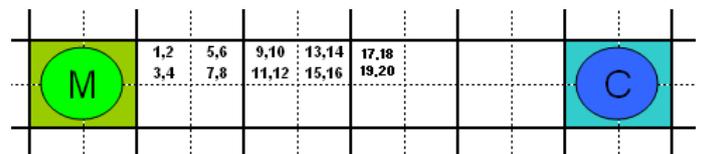
Exemplo 2: Se Grogi que persegue a pequenina Lila desejasse se mover e atacar no mesmo turno, ele receberia 1 de penalidade para cada quadrado. Grogi então só se deslocaria 9 quadrados, pois cada quadrado custaria 2 e ele não completaria o último, não podendo atacar.



Exemplo 3: Agora em outra situação Grogi está se deslocando ladeira acima (30° de inclinação), recebendo 1 de penalidade para cada quadrado. Grogi então se desloca 9 quadrados, pois cada quadrado custará 2 e ele não completa o último, não chegando até o alto da colina, parando um quadrado antes de se aproximar de Lila.



Exemplo 4: O rastreador elfo Mélor quer resgatar uma criança que se afoga no rio a 8 quadrados dele. A água alcança a sua cintura, portanto sua penalidade normal seria de 2, mas a correnteza dificulta ainda mais o resgate, elevando a penalidade em 1. Assim Mélor se desloca com penalidade 3. Como sua VB é 20, ele seria capaz de se mover 20 quadrados, mas com a penalidade ele se move $20/4 = 5$. Ele vai chegar na criança apenas na segunda rodada.



Correndo

Durante um combate também é possível correr, mas essa não é uma ação comum, pois expõe

demasiadamente o personagem e o fadiga rapidamente. Quando se opta por realizar uma corrida, nenhuma outra ação é permitida durante a rodada, exceto se especificado o contrário pelo mestre ou na ação.

Há dois tipos possíveis de corrida:

- Corrida Curta: o personagem realiza um grande esforço para obter uma alta velocidade, mas cansa rápido. O tempo máximo para esta corrida é 2 rodadas (30 segundos);
- Corrida de Fundo: o personagem não faz tanto esforço, não cansando muito, mas também obtém uma velocidade menor. O tempo máximo para esta corrida é 40 rodadas (10 minutos).

A Velocidade de corrida é uma multiplicação da Velocidade Base, conforme a Tabela a seguir:

Penalidade	Corrida de Fundo	Corrida Curta
0	X3	X6
1	X2	X3
> 1	Não pode	Não pode

OBS: a habilidade Corrida pode ser usada para aumentar a velocidade do deslocamento durante uma corrida. Veja os detalhes no capítulo 3.

Outras Ações de Movimentação

Naturalmente um combate não é composto apenas de movimento. Uma ação básica de combate compreende um movimento e um ataque, nessa ordem. Quando isso não acontece alguns fatores devem ser considerados. É considerado passo o movimento até o quadrado seguinte, mesmo que ele seja composto de mais de um passo real.

- Movimentar e atacar (ou atacar e movimentar) tem penalidade 1. Isso ocorre por que a entrada ou saída de combate de forma segura gasta um certo tempo. Isto reduz o tempo restante para se mover.
- É possível sair de combate sem penalidade de movimentação, mas isto expõe a defesa, podendo então os oponentes se aproveitar dito, como por exemplo, usando a técnica de combate **Ataque Oportuno**.
- Largar, sacar ou guardar uma arma não afeta o movimento, mas ao fazer uma troca de arma e atacar, o personagem deve abdicar da iniciativa.
- Armas caídas próximas do personagem podem ser recuperadas, mas para isto perde-se a ação de ataque.
- É possível se mover enquanto se lança uma magia que seja instantânea, desde que não seja especificado o contrário em sua descrição. Magias com tempo de evocação em rodadas ou rituais exigem que o evocador não se mova. Ao se mover e executar uma magia instantânea deve se aplicar a penalidade especificada.

É possível executar habilidades em conjunto com a movimentação, mas neste caso a mesma deve ser coerente e deve-se aplicar a penalidade especificada. Ao se fazer isto não é possível de executar outra ação (atacar ou evocar magias). O mestre é que deve determinar se é possível se mover e executar uma habilidade. Por exemplo: *é possível ao se movimentar usar a habilidade Acrobacias ou Observar ou Escutar, mas não é possível se movimentar e fazer medicina.*

4.2.8 Modificadores de Combate

Esta regra visa dar mais realismo as combates definindo modificadores os quais irão dar bonificações ou penalidades tanto para os atacantes, como para os defensores.

Ataques corpo a corpo

A Posição vantajosa do atacante ou desvantajosa do defensor concede-se +2 colunas de resolução ao atacante, nas seguintes situações:

- Atacante em posição acima do defensor (numa escada, montado).
- Atacante sobre um terreno normal e defensor em terreno desvantajoso (água na altura do joelho, lama).
- Atacante escondido, defensor em surpresa parcial ou total.
- Outras situações vantajosas: Para demais situações táticas que possam ser criadas, sugere-se o bom-senso do MJ para decidir quando ceder o modificador.

OBS: Todas as situações acima podem acumular com quaisquer técnicas de combate, exceto ataque Oportuno e Ataque Surpresa.

Situação específica

Atacante caído: O atacante utiliza-se apenas 50% do total das colunas de resolução para atacar, arredondando-se para baixo.

Defensor Flanqueado: +1 coluna de resolução para os atacantes, caso não esteja usando a técnica Ataque Oportuno.

Para flanquear é necessário no mínimo os dois atacantes e devem estar em lados opostos (180°). Mais de dois atacantes podem flanquear, desde que estejam de lado opostos. Para facilitar o entendimento, visualize a situação a seguir:

FE	F	FD
E	Defensor	D
CE	C	CD

Exemplo: Se um atacante estiver no flanco FE e o outro no flanco CD, ambos ganham o bônus +1. Se outro atacante entrar no quadrante FE ou CD, ele

também ganha o mesmo bônus; mas se o novo atacante entrar no quadrante F ele não receberá o bônus de flanquear a menos que um novo atacante fique no flanco C.

Ataques a distância

A tabela a seguir define as penalidades para o ataque a distância de acordo com o nível de cobertura.

Situação	Penalidade
Alvo andando	0
Alvo em corrida de fundo	-4
Alvo em corrida curta	-7
Pouca (até 40%)	-2
Mediana (até 75%)	-4
Muita (até 95%)	-10
Quase no limite do alcance (75% da distância máxima)	-3
No limite do alcance	-6

Exemplos de coberturas:

100% escondido totalmente atrás de uma pedra.

95% olhando através de uma brecha de um portão.

75% escondido entre escombros, onde parte do tórax ou um braço pode ser visualizado.

40% em pé dentro de um tambor, onde se está protegido da cintura para baixo.

Obs: Os modificadores de movimento e cobertura são cumulativos. Estas penalidades podem ser anuladas ou diminuídas com o uso da Técnica de Combate Direcionamento.

Tentar acertar alguém no meio de um grupo em combate

Ao tentar acertar alguém (ou criatura) que esteja no meio de um grupo em combate, para cada combatente envolvido no combate dá uma penalidade de -2 colunas de resolução ao atacante. Para falhas críticas (verde), deve-se sempre contar que o ataque foi no alvo errado, devendo-se fazer um ataque em um dos outros envolvidos. O Mestre deve sortear em quem foi o ataque. O uso da técnica Mira reduz as consequências do erro crítico, o qual deve ser rolando normalmente.

Clima e Terreno

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

Terreno	Modificador
Plano e com pouca ou sem	Não fornece modificadores

vegetação	
Plano com vegetação abundante	Combatentes montados -2
Plano com vegetação densa	Combatentes montados -4 e Ataques a Distancia -2
Irregular e com pouca ou sem vegetação	Combatentes Montados -2
Irregular e com vegetação abundante	Combatentes Montados -4 e Ataques a Distancia -2
Irregular com vegetação densa	Combate Montado impossível, Ataques a Distancia -4
Pantanosos	Impossível Ataque de Carga ou Montados
Desértico	Combatentes Montados -2
Navegando	Combate Montado impossível, Combate a Distancia -2
Dentro da água	Combate a distancia e Montado impossível, corpo-a-corpo só possível com armas de perfuração e -4 para ataques

Climas	Modificador
Poucos ventos e sem precipitação	Não fornece modificadores
Vento forte	-2 para ataques a distancia
Precipitação leve (chuva ou neve)	-2 para todos os combatentes
Precipitação pesada (granizo)	-4 para todos os combatentes
Precipitação com ventos fortes (Nevascas, tempestades)	Combate a distancia impossível e -4 para todos os combatentes

4.2.9 Outras situações de combate

Muitas situações estranhas aparecem durante o combate. Mesmo que tentássemos, não seria possível falar sobre todas as possibilidades. Portanto falaremos de apenas das situações mais comuns. Caso apareçam outros casos, o MJ deverá decidir como resolvê-los.

Armaduras, Elmos e Escudos Mágicos

Estes objetos mágicos têm uma bênção dupla: não somente têm magias e poderes especiais como também se unem ao seu possuidor fazendo com que sua absorção (que sempre é maior que o normal) seja contada mesmo contra um golpe Crítico. Cada Armadura, Elmo e Escudo mágico possui bônus numérico indicado na sua descrição (+ 1, +2, +3, +4, +5) e uma indicação se ele deve ser somado na Defesa e dependendo do item também dão bônus na Absorção.

Armas Mágicas

Além de qualquer mágica que venha a possuir, à grande vantagem das armas mágicas é aumentar a Coluna de Resolução e o dano causado. Cada arma mágica possui bônus numérico indicado na sua descrição (+ 1, +2, +3, +4, +5). Este número é somado a cada categoria de dano (100%, 75 %, 50% ou 25%), e às Colunas de Resolução (Ataque x Defesa), podendo ser somado diretamente ao seu Total da arma, indicado na ficha, para refazer a tabela de acordo com o novo valor.

Exemplo: *um Guerreiro tem na sua tabela de armas a seguinte situação:*

Arma	Total	L	M	P	100	75	50	25
Gládio	4	7	4	0	19	15	11	7

Se ele estiver usando um gládio +2 ficará o seguinte:

Arma	Total	L	M	P	100	75	50	25
Gládio+2	6	9	6	2	21	17	13	9

Ataque Desarmado

Utilizar seu próprio corpo como arma não é muito eficiente, pois em Tagmar não há artes marciais para o combate desarmado. Mesmo podendo-se comprar nível no grupo Combate Desarmado (CD) todo Crítico causado é tratado em uma tabela especial de Crítico.

Combate às Cegas

Incluem-se no combate às cegas 3 situações:

- O combatente está lutando no escuro (pouca luz);
- O combatente está lutando cego ou em escuridão total;
- O combatente está lutando com alguém invisível.

No primeiro caso, a Coluna de Resolução do combatente é diminuída de 7. No segundo caso, o combatente tem um ajuste de -10 na Coluna de Resolução. No terceiro caso o ataque também é feito com um ajuste de - 10, mas o resultado Falha (cor Verde) ocorrerá apenas caso o atacante obtenha "1" no rolamento do dado no seu ataque. O uso da técnica de combate Luta as Cegas permite reduzir estas penalidades.

Combate Montado

Lutar enquanto se monta um animal pode ser tanto uma vantagem quanto uma desvantagem.

Começamos pelas desvantagens. Animais não treinados para o combate se assustam facilmente. No começo de cada rodada, o cavaleiro precisa tentar usar a Habilidade Combate Montado com a Dificuldade Fácil. Caso ele não tenha esta Habilidade ele deve então usar a Habilidade Montar Animais com Dificuldade Média. Caso falhe, não

terá ação nessa rodada. Além disso, a Coluna de Ataque nunca poderá ser maior que o total do personagem na Habilidade Montar Animais (exceção para a Carga).

Combater montado em um animal tem também suas vantagens, mas somente se for usada à técnica de Combate Montado. Caso contrário o ataque não ganha nenhum bônus.

EH em criaturas incorpóreas

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

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

Esquiva no Combate

Neste item falaremos mais sobre a técnica de combate Esquiva, pois você já conhece os elementos do combate. Como foi dito na Técnica de Esquiva quando você a usa não lhe é permitido nem movimento, nem qualquer outra ação (ataque, magia, etc.). Em compensação, todos os ataques feitos contra você têm a coluna de Resolução diminuída de um número igual ao seu total na Habilidade Esquiva.

Apesar desta grande vantagem, torna-se claro para o oponente que você está totalmente na defensiva. Com isso, ele não precisa se preocupar com ataques de sua parte e, portanto, seus golpes serão mais cuidadosos não havendo chance de ele cometer uma Falha (cor Verde). Caso ocorra a Falha, ela será tratada apenas como se fosse um ataque que não acertou (cor Branca).

Moral – Como e quando fazer o teste

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

Um teste de Moral é necessário quando algum evento possa provocar a deserção da tropa, como a chegada de um novo pelotão ou o efeito de medo, por meios mágicos ou não; e em combates simples,

quando estiver em clara desvantagem ou ferida. O primeiro dano recebido na Energia Física deve, necessariamente, ter um teste de moral como consequência. A moral também será exigida em testes resistidos contra a intimidação, embora o mecanismo neste caso seja diferente (Veja a técnica de combate Intimidação). Os níveis de dificuldade do teste são dados pela situação, conforme a seguir:

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

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

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

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

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

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

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

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

OBS: teste de Moral não se aplica as personagens dos jogadores, somente a PDMs (Personagens do Mestre).

Exemplos do uso da Moral

1) *Férs é um comandante bárbaro das terras selvagens de estágio 8. Sob seu comando servem 400 soldados de estágio 2. É um grupo temido por*

seu grande talento com as armas. Eles estão prestes a invadir a vila de Línim, que é defendida por uma tropa com 150 soldados de estágio 1, comandada pelo guerreiro Olam, de 6º estágio. Porém, eles têm a presença de um herói famoso, Pol, de 13º estágio.

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

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

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

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

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

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

estas criaturas faça o teste de moral normalmente em qualquer situação não extrema.

Quando a Energia Física NÃO Pode Ser Utilizada?

Há algumas situações onde o Personagem se encontra totalmente indefeso, e nelas não é possível se defender (usar EH), e nem mesmo a pode-se contar com a EF. Isto acontece quando o personagem está inconsciente ou totalmente imobilizado (ou numa outra situação semelhante).

Nestes casos o Mestre deve julgar conforme o contexto, e deve assumir as seguintes opções:

- 1) Qualquer ataque feito de perto fará acerto automático e dano máximo.
- 2) Se o ataque puder ser direcionado sem empecilhos contra um centro vital (coração, cérebro, artérias, etc) significa que será um golpe mortal, levando a morte do personagem.

Esta regra deve ser usada com parcimônia, para que não haja injustiças, mas use-a sempre que a situação dispensar rolagens de ataque que levarão invariavelmente a morte certa.

Quando a Energia Heróica Não Pode Ser Utilizada?

Há alguns casos, em que a EH não pode ser usada para evitar danos na Energia Física do indivíduo. São situações em que o personagem não tem chance de reagir ou não pode usar do seu heroísmo para evitar um dano. Os casos abaixo descrevem estas situações:

- **Queda:** Quando um personagem sofre uma queda, caso não possa escapar magicamente, ele irá a sofrer danos diretamente na sua Energia Física. Como não se pode desviar ou escapar do chão, a Energia Heróica é inútil neste caso. Note que não é possível se esquivar do chão, mas o uso da Habilidade Acrobacias (conforme a regras para quedas) permite que se reduza o dano sofrido na EF;
- **Crítico:** O dano Crítico é um dano certo, por isso todo o dano sofrido em um Crítico atinge diretamente na EF do adversário, não importando quanto de EH o personagem possua;
- **Surpresa Completa:** Quando o agressor executa um ataque no qual a vítima não tem condições de perceber o atacante (falhou no teste de Observar/Escutar) é considerado uma Surpresa Completa. O ataque é resolvido normalmente, mas o dano é feito na EF. A EH não serve para este primeiro ataque;
- **Personagem Indefeso:** Outro caso de que a EH não pode ser usada, é quando o personagem está indefeso. Pode haver vários motivos para que ele esteja nesta situação podendo estar inconsciente, atordoado, todo amarrado, ou

numa outra situação semelhante. Nesses casos o personagem não tem a menor chance de se defender do ataque, então o dano irá diretamente à EF, sem usar a EH.

Exemplo: *Um Guerreiro correndo de uma criatura escorrega e cai de uma altura de 5 metros, vindo a sofrer 5 de dano. Apesar de ele ter 50 de EH, esta permanece inalterada e é retirado os 5 pontos da EF que de 14 ficou em 9 (14 - 5 = 9).*

Resistência Física

O perigo para os personagens vem de muitas formas: combates mortais, armadilhas perigosas, venenos e doenças, etc. Quando o personagem sofre a ação dos venenos ou doenças, ele pode tentar a Resistência Física, que se dá da seguinte maneira:

- Primeiro o MJ lhe dirá qual o nível do ataque que corresponde ao veneno ou à doença que está sendo usada. Este número é a Força do Ataque contra seu organismo e quanto maior, mais terrível será o ataque;
- Sabendo a Força do Ataque, você precisa descobrir a sua Resistência Física, escrita na Ficha do Personagem. Este é o valor da sua Força de Defesa, ou seja, a capacidade de não ser atingido, ou de minimizar o efeito do veneno ou da doença;
- Tendo ambos os valores, você deve pegar a Tabela de Resistência (constante no encarte) e descobrir o número na interseção da coluna da Força do Ataque com a linha da Força da Defesa;
- Você precisa obter, em um rolamento de 1d20, este número ou mais para resistir. Caso contrário você falhou na resistência e receberá todos os efeitos resultantes. Obter sucesso na resistência não significa que nenhum efeito acontece. Isto depende da doença e do veneno usado, podendo assim o efeito, não ocorrer ou ser reduzido a uma intensidade mais fraca.

Segurando a Ação de Combate

Os jogadores poderão segurar a sua ação sempre que desejarem. Isto é feito quando se deseja atacar só após o ataque do oponente, só sendo isso possível para os que ganharem a iniciativa. Segurar a ação quando se perde a iniciativa implica em não fazer nada na rodada, mas permite que se ganhe automaticamente a iniciativa da próxima. Quando dois oponentes seguram a ação ao mesmo tempo surge um impasse onde os dois não se atacam. Segurar a ação não implica em não se defender (o ataque sobre este personagem se desenvolve normalmente).

Surpresa Completa

Para poder sofrer Surpresa Completa, a vítima não pode ter nenhuma consciência da presença do

atacante, não pode saber que vai ser atacada, nem sequer saber que existe alguém querendo atacá-la.

O agressor executa um ataque no qual a vítima não tem condições de reagir. O ataque é resolvido normalmente, mas o dano é feito na EF, a EH não serve para este primeiro ataque.

A Habilidade Ataque de Surpresa pode ser usada para aumenta sua Coluna de Resolução. O agredido não revida no primeiro ataque, pois foi uma situação de surpresa total. Logo depois começa uma nova rodada, só que da forma normal.

Indivíduos incapazes de se defender (acorrentados à parede, inconscientes, etc.) sofrem efeitos iguais aos de uma Surpresa Completa.

Surpresa Parcial

Caso uma pessoa ou grupo consiga emboscar outro, atacando de surpresa (saindo do meio do mato, se escondendo atrás da porta ou dentro de um armário, etc.), a Surpresa Parcial é obtida. Neste caso, a pessoa ou grupo vence a iniciativa da primeira rodada automaticamente e tem direito a usar a Habilidade Ataque de Surpresa.

Usando o seu Total em uma Arma Como Habilidade.

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

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

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

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

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

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

Absurdo: Tentar desarmar um oponente que ainda tenha EH.

Utilização de Armas sem Nível

Se alguém tentar usar uma arma na qual não possui Nível vai descobrir que isto é algo bastante perigoso.

Como a pessoa não tem treinamento nem técnica com a arma, qualquer ataque feito utilizará a coluna de ataque -7, sem ajuste de Agilidade. Porém, o dano deve ser calculado normalmente (com ajuste de Força).

4.2.10 Regras para Criaturas

Desta seção constam algumas regras que não têm relação com o material deste item, ou seja, criaturas, mas são tratados aqui por serem regras ligadas a combate.

Hálitos Encantados

Diversas criaturas possuem a capacidade de exalar fogo (ou outras coisas) pela boca. De uma forma geral, pode-se considerar que uma criatura que disponha desta forma de ataque consiga atingir todas as criaturas que estejam à sua frente ou de um de seus lados até uma distância igual à sua altura. Sendo assim, um Dragão do Fogo poderia atingir todos os seres que estivessem à sua frente até 5 metros de distância (no máximo). Ele poderia, alternativamente, atacar todos os seres que estivessem de um dos seus lados. Note que um ataque é rolado contra cada um dos seres que estiverem total ou parcialmente na área de efeito.

Isto não quer dizer que o hálito cubra toda esta área de uma vez. O que realmente acontece é que ele não é instantâneo, mas dura alguns segundos e, neste meio tempo, quem o usa pode mexer a cabeça, aumentando a área atingida.

Caso deseje entrar em detalhes, e assim evitar dúvidas como "onde é do lado e onde é na frente", o MJ pode considerar que uma dada criatura pode cobrir uma área igual a um retângulo.

Cujo lado maior tem duas vezes a altura da criatura e o menor à altura da criatura. O formato desta área pode ser alterado à vontade desde que toda ela esteja dentro dos limites já citados.

Assim sendo, qualquer dragão poderá preencher, com seu hálito, uma área de 5 metros de largura por 10 metros de comprimento e 5 de altura à sua frente, por exemplo.

Note que todos os seres que possuem hálitos encantados são imunes aos efeitos dos próprios hálitos. Deste modo, eles podem usar os mesmos em áreas que passem pelos seus próprios corpos sem medo de se ferirem.

Críticos para Criaturas Grandes ou Imateriais

A regra que trata de críticos traz regras para aqueles golpes perfeitos que permitem ao atacante desabilitar ou mesmo matar o seu adversário instantaneamente.

Isto pode, no entanto, criar problemas. O que acontece caso o personagem esteja enfrentando um dragão usando um gládio e obtenha cinza no Crítico? Cortar a cabeça de um dragão com um

gládio é completamente impossível, até mesmo ridículo, mas seria resultado apontado pela tabela. Para isto existem duas tabelas específicas de críticos contra criaturas grandes, e também uma tabela de críticos opcionais, na qual consta tipo de ataque (corte, esmagamento, etc.) e "peso" da arma (se é uma espada, CmE, é médio, já se for um Montante, CpE, é pesado).

Note que tamanho é relativo e que enquanto um Humano com um machado de guerra não pode cortar a cabeça de um dragão, um gigante do gelo pode consegui-lo. Assim sendo, a primeira tabela deve ser usada caso a criatura pese de 10 vezes até 50 vezes o peso do atacante. A segunda tabela é usada caso o crítico seja dado em uma criatura 50 vezes mais pesada que o atacante.

Independente do seu peso, criaturas imateriais e seres sem órgãos vitais (como Golens de Pedra, por exemplo) sempre usam a tabela para criaturas 50 vezes mais pesadas que o atacante.

Ataques especiais

A tabela de combate de Tagmar apresenta as formas de ataque das criaturas descritas no sistema. No entanto, a tabela não cobre todas as formas que os animais podem usar para atacar. Os leões, por exemplo, costumam dar um salto, ficando apoiados apenas em suas patas traseiras, para então atacar com as duas patas dianteiras.

Esta e algumas outras formas de ataque não estão cobertas nas regras do livro básico. Por isso, para os Mestres de Jogo que desejarem particularizar as formas de ataque de cada animal e não se importarem de acrescentar certa dose de complicação ao seu jogo, temos aqui regras que descrevem algumas das maneiras que os animais usam para lutar.

Obviamente, existem outras formas não descritas aqui. Caso o MJ encontre um caso não descrito ele pode, se assim desejar, criar esta nova forma usando as aqui descritas como orientação.

Carga de animais quadrúpedes

Certos animais, como leões, touros e javalis, costumam fazer carga sobre seus oponentes. Quando a criatura estiver a pelo menos 10 metros de distância de seu oponente, ela pode optar por usá-la. Neste caso, ela irá atacar com +7 em seu primeiro ataque. Caso o resultado cause dano na Energia Física da vítima, ou 100% de dano na sua Energia Heróica, então ela deverá realizar um rolamento Médio de Acrobacia ou ser derrubada. Neste caso, se a vítima do ataque estiver segurando algo nas mãos ela deve fazer um rolamento da Habilidade apropriada ou deixar o objeto cair. A distância fica a critério do MJ. Caso o objeto seja uma arma, use o Total na mesma como Habilidade.

Ataques Múltiplos

Alguns animais conseguem realizar um tipo de manobra que equivale a fazer dois ataques na mesma rodada. O leão do início deste artigo é um exemplo. Cavalos e mulas escoiceando são outro.

Estes ataques, na realidade, não são simultâneos, e por tanto não conseguem ambos acertar as suas vítimas ao mesmo tempo, mas o fato de serem dois aumenta em muito a chance de que um deles acerte o alvo. Para simular isto, faça apenas um rolamento para os dois ataques, com +6 Colunas de Resolução.

Bote

A totalidade dos animais carnívoros prefere atacar de surpresa. Caso um destes consiga ficar acima de sua vítima sem ser percebido, ele pode dar um bote. Neste caso usará cada um dos tipos de ataque que possuir. Se o atacante tiver a Habilidade Ataque de Surpresa, o ajuste dado é somado a TODOS os ataques usados.

Além disso, se algum dos ataques obtiver 100% de dano na EH ou dano na EF e a vítima for mais leve que o atacante, a mesma é levada para o chão pela Força e peso do atacante, que fica por cima, ganhando +6 de ajuste nos seus ataques até que seja obrigado a abandonar a sua posição (ao receber dano na EF ou 100% na EH) ou a vítima consiga se levantar (Acrobacia Média).

A única limitação para o uso do bote é o tamanho da vítima em relação ao atacante. Um tigre não poderia usar as suas patas traseiras para atacar um Humano, pois o seu próprio tamanho o impede de posicionar as mesmas. Um lince, por outro lado, não teria essa dificuldade contra um Humano, mas teria com um coelho (que o leão só poderia atacar com uma pata ou mordida).

Os mesmos princípios valem para criaturas que voam, com algumas mudanças. Caso a criatura pretenda atacar a vítima e permanecer por cima da mesma depois do ataque (ou seja, queira permanecer pousada), tudo é feito como descrito acima.

Se o objetivo for agarrar a vítima e carregá-la, então apenas os membros que forem carregar a vítima poderão atacar. Além disso, deve-se obter pelo menos 50% de dano na EF com um dos ataques para se conseguir agarrar a vítima.

Desejando-se apenas fazer uma passagem, atacar e continuar voando, é possível fazer no máximo dois ataques. Se for obtido 100% de dano na EH ou dano na EF, o personagem atingido deverá fazer uma Acrobacia (dificuldade Média) ou ser atirado a 3 metros de distância pela Força do golpe, caso seja mais leve que o atacante.

Invulnerabilidade a Armas não Mágicas

Algumas criaturas, normalmente de grande poder, não são atingidas por armas comuns, precisando-se de objetos mágicos para atingi-las. Isto, no entanto, não significa que dois Espectros Maiores sejam incapazes de se ferirem, ou que um vampiro seja imune a ataques de um Elemental da Terra.

Na verdade, seres que só são afetados por armas mágicas podem ser acertados por toda criatura naturalmente mágica, usando pode usar suas armas naturais (garras, mordidas, punhos, etc.) ou armas especiais (como bastões de luz dos enviados, ou as armas de fogo dos demônios). Entretanto, armas comuns (lanças de Esqueletos, machados de Reanimados Maiores, etc.) não fazem efeito.

Podem-se considerar como criaturas naturalmente mágicas todas que não pertencerem ao grupo dos Animais Domésticos, Animais Selvagens, Raças Civilizadas, Raças Selvagens, e Raças Gigantes.

Por fim, caso a criatura que esteja atacando o ser invulnerável a armas não mágicas tenha mais de 10 vezes o seu peso, este poderá atingi-lo normalmente desde que o atacado não seja imaterial (Sombras, Espectros, Fantasmas, etc.).
Exemplo: *um Gigante do Fogo com 2000 kg pode atingir um vampiro de 110 kg, mas não conseguiria atingir um Espectro, pois este é imaterial; se este mesmo gigante fosse atacar um Demônio tipo III com 550 kg não conseguiria causar-lhe dano, pois não é pesado o suficiente (teria de ter 5500 kg).*

4.3 Descrição das Técnicas de Combate

Nos demais tópicos deste capítulo são apresentadas as descrições detalhadas de cada Técnica de Combate.

4.3.1 Ambidestria

Ajuste: Nenhum

O treinamento comum de guerra especializa o Guerreiro no uso de armas com apenas uma de suas mãos, normalmente a direita, ficando a mão esquerda livre para o uso de escudo ou para apoiar a arma principal. Entretanto os grandes mestres da guerra foram capazes de desenvolver um treinamento que permite o uso de armas com qualquer uma das mãos, possibilitando ao favorecido Guerreiro até mesmo atacar com duas armas ao mesmo tempo!



O jogador deve rolar os dois ataques normalmente. No entanto a porcentagem conseguida na rolagem de cada um dos **dois** ataques sofrerá uma redução de um (1) Nível de Dificuldade no dano. Ou seja, um resultado Amarelo (25%) na tabela de resolução, será contado como Branco (0%), um resultado Laranja (50%), será contado como Amarelo (25%), um resultado Vermelho (75%), será contado como Laranja (50%) e assim por diante. Note que essa diminuição na fração do dano das armas não afeta os resultados especiais: Falha (cor Verde) e Crítico (cor Cinza) que por ventura venham a ser obtidos. Caso um Crítico ou uma Falha seja obtido na rolagem, estes serão resolvidos normalmente (sem a redução na fração do dano).

A capacidade de usar duas armas em um combate depende do conhecimento que o combatente possui na técnica "Ambidestria" aliado a sua aptidão com as armas usadas.

Por isso, para que a técnica funcione **sem receber penalidades** nos ataques será preciso que o combatente possua um nível na técnica "Ambidestria" **igual** ou **maior** do que o nível que possui no Grupo da Arma usada (CmE, CmM, Em, etc.).

Note que se o nível que o combatente possui na técnica "Ambidestria" for **menor** do que o nível que possui no grupo das armas utilizadas (CmE, CmM, Em, etc.) uma penalidade será aplicada ao ataque de ambas às armas.

Para saber qual será a penalidade aplicada aos ataques basta seguir os seguintes passos:

- 1) O jogador deverá verificar o **nível** que possui no grupo das armas usadas e na técnica "Ambidestria". Em seguida ele deverá fazer a seguinte subtração:

2) (nível no grupo da arma usada) – (nível na técnica 'Ambidestria');

3) A **penalidade** aplicada a Coluna de Ataque do jogador será igual ao **resultado** desta subtração.

OBS: Caso o combatente esteja usando duas armas de grupos diferentes. Para cada arma será aplicada uma penalidade diferente (se houver diferença entre os níveis dos grupos).

Ex: O Guerreiro Levi resolve usar a técnica "Ambidestria" para utilizar duas armas em uma luta contra um ogro. As armas que Levi irá utilizar serão, uma espada e um machado. Levi possui nível 4 em "Ambidestria", nível 6 em "CmE" (Corte médio com Espada) e nível 3 em "CmM" (Corte médio com Machado). O nível que Levi possui em "CmE" é maior do que seu nível na técnica "Ambidestria", por isso, Levi sofrerá uma penalidade ao atacar com sua espada. A penalidade aplicada à Coluna de Ataque da espada será de 2, já que o resultado da subtração (nível 6 em CmE) – (Nível 4 em Ambidestria) é igual a → 2.

Levi não sofrerá penalidades ao atacar com seu machado já que seu nível em Ambidestria é maior que seu nível em "CmM" (Corte médio com Machado).

OBS: Não é possível utilizar esta Técnica com armas Pesadas.

4.3.2 Aparar

Ajuste: Nenhum

Esta Habilidade permite aparar os ataques de seus oponentes reduzindo assim o dano sofrido, podendo mesmo chegar a anular o golpe. O combatente deverá fazer um teste de ataque usando como coluna o total na arma. O resultado do teste definirá o dano reduzido, ou seja, o dano que seria causado pela arma diminuirá o dano causado pelo golpe do oponente. O ajuste de Força do personagem e o bônus de armas mágicas devem ser somados no dano absorvido normalmente.

Caso o personagem consiga resultado Cinza (Crítico) no teste do total na arma, o golpe do atacante será completamente absorvido e o atacante ainda precisará passar em um Teste Difícil no total da arma usada para não ser desarmado. Golpes Críticos não podem ser aparados em hipótese alguma.

Para usar a Habilidade "Aparar" é necessário que, no início da rodada, o jogador anuncie ao MJ que irá usá-la, nessa rodada o personagem não poderá tomar mais nenhuma outra ação além de se mover lentamente. Quando receber algum ataque, o combatente realizará o teste de "Aparar". Se o personagem já tiver realizado alguma ação nesta rodada ele não poderá usar a Habilidade "Aparar". Só é possível aparar golpes feitos por armas de combate corpo-a-corpo, não é possível aparar ataques feitos com arcos, armas arremessadas, magias e hálitos encantados.

A capacidade de Aparar os ataques depende do conhecimento que o combatente possuir na técnica "Aparar" aliado a sua aptidão com a arma usada.

Por isso, para que a técnica funcione **sem receber penalidades** nas rolagens, será preciso que o combatente possua um nível na técnica "Aparar" **igual** ou **maior** do que o nível que possuir no Grupo da Arma usada (CmE, CmM, CpE, etc.).

Note que se o nível que o combatente possuir na técnica "Aparar" for **menor** do que o nível que possuir no grupo da arma utilizada (CmE, CmM, Em, etc.) uma penalidade será aplicada ao ataque de ambas às armas.

Para saber qual será a penalidade aplicada ao ataque basta seguir os seguintes passos:

1) O jogador deverá verificar o **nível** que possui no grupo da arma usada e na técnica "Aparar". Em seguida ele deverá fazer a seguinte subtração:

2) (nível no grupo da arma usada) – (nível na técnica 'Aparar');

3) A **penalidade** aplicada à coluna de ataque do jogador será igual ao **resultado** desta subtração.

Ex: O Guerreiro Cândelon possui nível 7 no grupo "CmE" (Corte médio com Espada) e total 5 na técnica "Aparar". Cândelon decide aparar o golpe de um adversário utilizando sua espada. Como Cândelon possui nível 7 em "CmE" e total 5 em "Aparar". Ao realizar o teste no total da arma Cândelon sofrerá uma penalidade de 2 na tabela de resolução. Já que a diferença entre seu nível em CmE (7) e seu total em "Aparar" (5) é igual a (2).

4.3.3 Ataque Oportuno

Ajuste: Percepção

Esta técnica dá ao combatente a capacidade de acertar os pontos vulneráveis da defesa de um adversário que esteja em uma situação de desvantagem, fazendo com que seu ataque seja mais efetivo.

Esta técnica pode ser usada sempre que o alvo do ataque estiver caído, em uma situação de desequilíbrio, fuga, ou tenha sofrido um descontrole ocasionado por falhas. Ao usar esta técnica o Guerreiro deverá somar seu total em "Ataque Oportuno" a coluna de ataque do golpe aplicado.

Piratas são especializados em Ataque Oportuno de forma que além de receberem as colunas a mais, estes ataques causam um (1) nível a mais de dano (erro se torna 25%, 25% se tornam 50%, 50% se tornam 75%, e assim por diante). Não são somados níveis em Falhas e Críticos.

4.3.4 Ataque de Surpresa

Ajuste: Percepção

Esta técnica dá ao personagem a capacidade de utilizar ao máximo a vantagem da surpresa,

atacando pontos vitais e desprotegidos do oponente.

Somente quando ocorrer uma surpresa em combate (parcial ou completa) é que esta Habilidade é utilizada, o efeito é somar o total de Ataque de Surpresa à coluna de ataque contra seu adversário.

Assassinos são especializados em Ataque de Surpresa de forma que além de receberem as colunas a mais, estes ataques causam um (1) nível a mais de dano (erro se torna 25%, 25% se tornam 50%, 50% se torna 75% e assim por diante). Não são somados níveis em Falhas e Críticos.

4.3.5 Atirar em Movimento

Ajuste: Agilidade

Com esta técnica o combatente será capaz de ignorar o movimento e efetuar um ataque com arco enquanto estiver correndo ou cavalgando. Qualquer combatente que não possuir esta técnica só conseguirá atirar enquanto estiver correndo ou cavalgando lentamente.

Para fazer isso o personagem deve realizar um teste na coluna de seu total na técnica "Atirar em Movimento" antes de efetuar o ataque.

Fácil: Atira para frente ou para os lados em uma corrida de fundo;

Médio: Atira para frente ou para os lados em uma corrida curta;

Difícil: Atira para traz, em uma corrida de fundo;

Muito Difícil: Atira para traz, em uma corrida curta.

4.3.6 Carga

Ajuste: Nenhum

Uma das manobras mais usadas pelos Guerreiros da antiguidade é a Carga, que consiste em aumentar o impacto do ataque ao correr em direção a seu oponente e golpear aproveitando o impulso da corrida. Entretanto Guerreiros experientes descobriram técnicas poderosas de corrida e ataque que são capazes de arremessar seus inimigos à distância, com o crânio esmagado.

O impulso da corrida e a figura ameaçadora se aproximando do adversário faz com que o golpe seja mais efetivo, ganhando mais Colunas de Resolução no primeiro ataque. Em termos de regras o total do personagem na Técnica de Combate "Carga" deve ser somado à Coluna de Resolução do primeiro ataque.

Caso o ataque em carga atinja a EF ou obtenha resultado 100% ou maior na EH, a vítima deverá passar em um teste de Agilidade Fácil ou será derrubado no chão, perdendo a rodada seguinte para se levantar. Obviamente, alvos muito mais pesados que o atacante não podem ser derrubados.

Para usar a manobra Carga, o atacante tem que estar correndo há pelo menos uma rodada antes do ataque. Esta técnica não pode ser usada com armas leves, mas não possui restrições a qualquer arma média ou pesada de combate corpo-a-corpo.

OBS: animais quadrúpedes atacando com armas naturais como leões e touros recebem os bônus de Carga dobrados para seus ataques e o teste de Agilidade para não ser derrubado passa a ser Difícil.

4.3.7 Carga de Arremesso

Ajuste: Nenhum

Esta técnica permite ao cavaleiro aproveitar a velocidade da montaria para arremessar uma arma com uma precisão maior do que o normal (não funciona com Arcos). Para fazer isso, o Guerreiro deve cavalgar rapidamente em direção a um alvo e arremessar a arma. Ao arremessar a arma, o total que o cavaleiro possuir na técnica "Carga de Arremesso" será somado à Coluna do Ataque.

Obviamente só é possível utilizar esta técnica com armas arremessáveis (punhais, machadinhas, lanças leves, etc.).

4.3.8 Carga Montada

Ajuste: Nenhum

A carga sobre montarias é particularmente conhecida por ser devastadora. A principal manobra de combate das cavalarias de Tagmar já foi responsável por definir o vencedor de muitas guerras. A Carga Montada consiste em aumentar o impacto do ataque ao conduzir a montaria a toda velocidade em direção a seu oponente e golpear aproveitando o impulso da corrida.

O impulso da corrida e a figura ameaçadora se aproximando do adversário faz com que o golpe seja mais efetivo, ganhando mais Colunas de Resolução no primeiro ataque. Em termos de regras o Total do personagem na Técnica de Combate Carga Montada deve ser somado a Coluna de Resolução do primeiro ataque. A montaria do atacante, porém, tem que estar correndo há pelo menos uma rodada para que o ataque seja considerado uma Carga Montada.

Caso o ataque em carga atinja a EF ou obtenha resultado 100% ou maior na EH, a vítima deverá passar em um teste de Agilidade Fácil ou será derrubado no chão, perdendo a rodada seguinte para se levantar. Obviamente alvos com peso muito maior que o do atacante e da montaria, juntos, não podem ser derrubados.

Esta técnica não pode ser usada com armas que ocupem as duas mãos, pois o cavaleiro deve ter uma das mãos leves, mas não possui restrições a qualquer arma média ou pesada de combate corpo-a-corpo, entretanto, Carga Montada demonstra seu verdadeiro potencial se o atacante estiver usando uma arma do grupo Penetração Pesado com Lanças (como Lança de Cavalaria), nesse caso o ataque se

toma muito mais devastador, pois colunas somadas ao ataque em carga são **dobradas** e a dificuldade do teste de Agilidade para não ser derrubado aumenta de Fácil para Médio.

Também se deve dizer que apenas animais treinados para o combate (como Cavalos de Guerra) permitem a manobra de Carga Montada.

Note que para atingir a velocidade máxima necessária à carga com a montaria, o cavaleiro deve obter um sucesso Fácil da Habilidade "Montar Animais", caso contrário, as Colunas de Ataque da Carga Montada, não poderão ser aplicadas ao golpe.

4.3.9 Combate com Arco

Ajuste Agilidade

Esta técnica permite a um Guerreiro Arqueiro lutar com um arco em um combate corpo-a-corpo. Ao utilizar a técnica o arqueiro saca e arma a flecha em uma velocidade muito alta permitindo atacar normalmente mesmo em um combate próximo. Para utilizar esta técnica o arqueiro deve realizar antes de todos os ataques, uma rolagem no total que possuir em "Combate com Arco" devendo conseguir, no **mínimo**, o resultado **Fácil** (amarelo). Caso o Arqueiro consiga um resultado Rotineiro (Branco) ou Falha (Verde) na rolagem, o jogador não poderá realizar o ataque nessa rodada.

4.3.10 Combate com Escudo

Ajuste: Agilidade

Esta Habilidade permite que o Guerreiro use o Escudo, tanto para atacar seus inimigos, quanto para defender os golpes de seus oponentes mais efetivamente. Para atacar com o Escudo, basta usar o total em Combate com Escudo da mesma maneira que se usa Total na Arma com armas convencionais, ou seja, o Total na Técnica de Combate deve ser somado às colunas básicas de Escudo que seguem abaixo:

Arma	Ataque x Defesa			Dano (%)				Arma x Raça			
	L	M	P	25	50	75	100	P	A	E	H
Escudo Pequeno	1	-1	-3	2	4	6	8	1 m	1 m	1 m	1 m
Escudo Grande	1	0	-3	3	6	9	12	2 m	1 m	1 m	1 m

Para defender um golpe com o escudo é preciso fazer um teste na coluna do Total do Personagem na técnica Combate com Escudo. O teste simulará um ataque com o Escudo (semelhante à Técnica Aparar) e o resultado obtido será reduzido do dano que seria causado pelo ataque do oponente. Golpes Críticos não podem ser defendidos em hipótese alguma.

Note que quando usados para defender o Dano dos escudos é **dobrado**, ou seja, para defender, Escudos Pequenos absorvem 16 pontos de dano com um resultado 100% no teste e Escudos Grandes absorvem 24 pontos de dano na mesma situação.

Caso o personagem receba um ataque antes de realizar **qualquer ação** em combate, ele poderá defender o primeiro ataque recebido sem perder a rodada. Por isso estes Guerreiros costumam se posicionar na frente do inimigo e segurar sua ação até receber o primeiro golpe. Para usar a Habilidade Combate com Escudo nas demais rodadas é necessário que, no início da rodada, o jogador anuncie ao MJ que irá usá-la. Nessa rodada o personagem não poderá tomar mais nenhuma outra ação além de se mover, podendo até mesmo cavalgar, correr e executar movimentos de Carga. Nas rodadas seguintes, quando receber algum ataque, aí sim, realizará o teste de defender.

Com um escudo é possível defender todo tipo de golpe não mágico, incluindo armas arremessadas, flechas e hálitos flamejantes.

4.3.11 Combate Montado

Ajuste: Nenhum

Combater sobre uma forte montaria é uma tática usada desde o 2º Ciclo e confere ao combatente experiente, grandes benefícios. Entretanto lutar enquanto se monta um animal também pode ser

uma desvantagem, pois animais não treinados para o combate se assustam facilmente.

Uma das vantagens de combater montado é que se a montaria for treinada para guerra ela também ataca (junto de seu dono). Animais não treinados para o combate não podem atacar, mesmo que fiquem no combate.

Mas a grande vantagem desta técnica é a seguinte: no começo do combate o personagem **soma** a EH de sua montaria à sua própria Energia Heróica. Todo dano na Energia Heróica do combatente é recebido primeiro nos pontos adicionados. Esta vantagem dura até que ele seja derrubado ou que a montaria morra (a Energia Heróica da montaria é contada separada dos pontos adicionados). Entretanto, os pontos de EH que podem ser adicionados estão condicionados ao nível do personagem em Combate Montado, de modo que o personagem só pode receber EH até o máximo de cinco vezes o seu nível nesta técnica, mesmo se a montaria possuir mais EH que isso.



Dessa forma Argon, que possui total 5 em Combate montado, pode receber 25 pontos de EH de seu Cavalo de Guerra Pesado (que tem EH 25), mas também receberia os mesmos 25 pontos se estivesse montando um Pégaso (EH 50), pois 25 de EH é o máximo permitido pelo nível 5 de Combate Montado ($5 \times 5 = 25EH$). Se Argon possuísse total 10 em Combate Montado ele poderia receber os 50 pontos de EH de um Pégaso ($5 \times 10 = 50EH$).

Mesmo que o personagem possua nível alto em Combate Montado ele só poderá receber EH se a montaria a possuir. De forma geral a EH somada é

o menor entre a EH da montaria e o máximo recebido pelo nível em Combate Montado.

Para usar esta Técnica, o cavaleiro precisa testar a Habilidade Montar Animais antes de o combate começar. Se a montaria for treinada para o combate a dificuldade do Teste é Fácil e se o cavaleiro falhar não receberá a EH da montaria. Se a montaria não for treinada para o combate a dificuldade do teste é Médio, em caso de Falha o cavaleiro não recebe a EH da montaria e esta entra em pânico de modo que o cavaleiro precisa perder uma rodada para descer da montaria.

4.3.12 Combate não Letal

Ajuste: Percepção

Esta Habilidade confere ao combatente a capacidade de subjugar um oponente sem matá-lo. Cada tipo de arma exige uma perícia diferente para a aplicação desta técnica. Os machados e espadas têm a lâmina virada na hora exata do contato com o corpo do adversário para não cortá-lo. As lanças são usadas com a parte lateral para não perfurar, e as armas de esmagamento são aplicadas em pontos não letais.

Esta técnica é utilizada no momento do golpe que levar a EF do oponente a valores menores que 1. A dificuldade é dada pela força deste golpe. Caso obtenha sucesso, o oponente fica inconsciente e estável (como em um desmaio), sem risco de morrer.

Fácil: Estabiliza um oponente que teria sua EF levada a valores entre - 6 e - 10;

Médio: Estabiliza um oponente que teria sua EF levada a valores entre - 11 e - 15;

Difícil: Estabiliza um oponente que teria sua EF levada a valores entre -16 e - 20;

Muito Difícil: Estabiliza um oponente que teria sua EF levada a valores entre - 21 e - 25;

Absurdo: Estabiliza um oponente que teria sua EF levada a valores entre - 26 e - 30.

4.3.13 Contra-Ataque

Ajuste: Nenhum

Usando astúcia, rapidez e oportunismo alguns lutadores se tornaram especialistas na arte de contra-atacar seus oponentes, aproveitando as brechas abertas em suas defesas durante ataques ruins.

O Contra-Ataque precisa ser muito rápido e flexível para atingir as partes mais desprotegidas da postura do oponente e, por isso, esta Técnica só pode ser usada com armas Leves ou Médias que ocupem apenas uma das mãos, sendo as lanças Médias as únicas restrições, estas não podem ser usadas.

O total que o Guerreiro possuir na Habilidade Contra-Ataque será somado a sua Coluna de

Ataque contra oponentes que tenham falhado ou errado seus ataques na rodada anterior. Esta técnica pode ser usada após outras manobras ou técnicas como Esquiva por exemplo.

4.3.14 Desequilibrar

Ajuste: Nenhum

Esta técnica de combate permite ao Guerreiro aplicar um golpe rápido que desconcertará seu adversário fazendo com que o mesmo se desequilibre e sofra penalidades. Esta técnica só pode ser usada com armas leves ou médias de combate corpo-a-corpo. O uso desta técnica exige um movimento específico, onde o Guerreiro projeta seu corpo para frente enquanto aplica o golpe em seu adversário. Para usar a técnica "Desequilibrar" é necessário que, no início da rodada, o jogador anuncie ao MJ que irá usá-la. Nessa rodada, o personagem não poderá tomar mais nenhuma outra ação além de se mover lentamente. Após receber o ataque do oponente, o combatente realizará o golpe utilizando a Técnica. Se o personagem já tiver realizado alguma ação nesta rodada ele não poderá usar a técnica "Desequilibrar".

A investida do ataque contra seu adversário pode prejudicar o Guerreiro caso este erre o golpe. Se isso acontecer, o jogador deverá passar em um teste **Médio** do Atributo "Agilidade" para se recompor. Caso contrário, perderá sua ação na próxima rodada. Caso o jogador acerte o ataque em seu adversário, este ficará em uma posição de desequilíbrio devendo passar em um teste **Difícil** do Atributo "Agilidade", ou sofrer uma penalidade na próxima rodada.

Na rodada seguinte ao sucesso da aplicação da técnica, ambos os combatentes estarão em desequilíbrio, no entanto, a situação mais crítica será a do alvo da técnica, que receberá um Ajuste negativo igual ao total que o Guerreiro possui na Técnica "Desequilibrar". O Guerreiro que aplicou o golpe também estará em desequilíbrio, mas não sofrerá ajustes negativos. Esta Habilidade não pode ser usada consecutivamente, pois até mesmo o usuário da técnica estará desequilibrado após a aplicação do golpe. Por este motivo, esta técnica só pode ser usada uma vez a cada duas rodadas.

OBS: esta Técnica só pode ser usada contra criaturas com aproximadamente o mesmo peso do Atacante.

4.3.15 Direcionamento

Ajuste: Percepção

Os Arqueiros são conhecidos pela sua capacidade de acertar um alvo mesmo nas condições mais adversas e a técnica Direcionamento é o que lhes valeu esta fama. Chuva, ventos, tremores, distância ou mesmo alvos sob proteção não são empecilhos para aqueles que dominarem esta técnica, a qual consiste em prever e anular quaisquer efeitos que possam desviar a trajetória da flecha. Enquanto um

Guerreiro comum dispararia uma flecha em uma tempestade e o vento a jogaria para longe, um Arqueiro desvia um pouco a mira e usa o vento para atingir o alvo que queria.

Considera-se que todo nível que o Arqueiro possuir em Direcionamento irá anular -1 coluna de penalidade. Assim, se um forte vendaval impõe penalidade de -3 Colunas para Ataque com Arcos (como a magia Aeromanipulação), um Guerreiro com Direcionamento 2 terá somente -1 coluna de penalidade. Não é possível em nenhuma hipótese ganhar colunas a mais com esta técnica. Ela serve apenas para anular penalidades. Dessa forma, se o Arqueiro do exemplo anterior possuísse Direcionamento 10 ele não sofreria nenhuma penalidade, mas também não ganharia nenhuma coluna extra.

Direcionamento também serve para anular níveis de técnicas defensivas como Esquiva e Combate com Escudo, podendo reduzi-los até o mínimo de 0. Imagine que um Arqueiro tenta atingir um Cavaleiro que possui Combate com Escudo 5. Se o Arqueiro possuir Direcionamento 2 o Cavaleiro realizará o teste para defender a flecha na coluna 3 (5-2=3) e não na coluna 5 como deveria inicialmente. Se o nível de Direcionamento fosse igual ou maior que 5, o Cavaleiro realizaria o teste na coluna 0.

4.3.16 Esquiva

Ajuste: Agilidade

Ao usar a técnica Esquiva, o personagem se põe totalmente em posição defensiva procurando se desviar dos ataques inimigos. É importante notar que um personagem não pode fazer qualquer outra ação (Ataque, Magia, Habilidades, etc.) na rodada que ele anunciar a Esquiva e se já tiver agido não poderá usar Esquiva nessa mesma rodada.

Apesar de todas estas limitações, Esquiva é uma defesa muito eficiente, pois todas as Colunas de Ataque dos que atacarem o personagem serão diminuídas do total dele nesta técnica. Note que não é possível se esquivar de um adversário que não se vê.

Ladrões são especializados em Esquiva, de forma que além seus atacantes receberem a redução de Colunas, seus ataques causam um (1) nível a menos de dano (25% se torna erro, 50% se torna 25%, 75% se torna 50% e assim por diante). Não são reduzidos níveis em Falhas ou Críticos e Erros não se tornam Falhas.

4.3.17 Flechada Dupla

Ajuste Nenhum

Esta Habilidade de combate permite a um Guerreiro Arqueiro disparar duas flechas ao mesmo tempo. As duas flechas podem ser disparadas contra um só alvo, ou direcionadas a dois alvos distintos, desde que estes estejam na frente do atirador e não

formem um ângulo superior a 30º graus com o local do disparo.

Quando as duas flechas são contraídas pelo arco, a pressão da corda será compartilhada com o peso das duas flechas, por isso, ao efetuar o disparo o alcance das flechas cairá pela metade e o Dano Máximo de cada flecha sofrerá uma redução de (1) Nível de Dificuldade. Ou seja, um resultado amarelo (25%) na tabela de resolução, será contado como branco (0%), um resultado laranja (50%), será contado como amarelo (25%), um resultado vermelho (75%), será contado como laranja (50%) e assim por diante. Note que essa diminuição na fração do Dano das armas não afeta os resultados especiais: Falha (cor Verde) e Crítico (cor Cinza) que por ventura venham a ser obtidos. Caso um Crítico ou uma Falha seja obtido na rolagem, estes serão resolvidos normalmente (sem a redução na fração do dano).

A capacidade de realizar uma Flechada Dupla depende do conhecimento que o combatente possuir na técnica "Flechada Dupla" aliada a sua aptidão com o Arco.

Por isso, para que a técnica funcione **sem receber penalidades** nos ataque, será preciso que o combatente possua um nível na técnica "Flechada Dupla" **igual** ou **maior** do que o nível que possuir no Grupo "PmA".

Note que se o nível que o combatente possuir na técnica "Flechada Dupla" for **menor** do que o nível que possuir no grupo "PmA" uma penalidade será aplicada ao ataque.

Para saber qual será a penalidade aplicada ao ataque basta seguir os seguintes passos:

- 1) O jogador deverá verificar o **Nível** que possui no grupo "PmA" e na técnica "Flechada Dupla";
- 2) Em seguida ele deverá fazer a seguinte subtração: (nível no grupo PmA) – (nível na Técnica "Flechada Dupla");
- 3) A **penalidade** aplicada à coluna de ataque do jogador será igual ao **resultado** desta subtração.

Ex: O Arqueiro Adam, possui nível "8" no grupo "PmA" e total 5 na técnica "Flechada Dupla". Ao ver seu amigo em apuros, Adam decide atirar duas flechas com seu Arco Composto. Como Adam possui nível 8 em "PmA" e nível 5 em "Flechada Dupla", suas flechas sofrerão uma penalidade de **3** ao serem disparadas. Já que o resultado da subtração (nível 8 em PmA) – (Nível 5 em Flechada Dupla) é igual a **3**.

4.3.18 Força Interior

Ajuste: Nenhum

Esta técnica permite ao Guerreiro concentrar a energia de seu corpo, forçando-o a aumentar sua Força temporariamente. Antes de enfrentar um combate o Guerreiro deve fazer uma breve concentração que durará, em média, 1 Rodada. A

partir de então o Guerreiro ficará mais forte para enfrentar seu adversário. O aumento da Força durará até que o combate termine. No entanto, seja qual for a situação, o tempo máximo que o Guerreiro agüentará manter o aumento da Força será de 10 minutos. Após o aumento da Força o Guerreiro se sentirá fraco e perderá, em EF, o mesmo valor do aumento de sua Força. Não é possível usar esta técnica seguidamente, sendo necessário um período mínimo de uma hora para ser usada novamente.

Para usar a técnica o Guerreiro deverá fazer uma rolagem no total da Habilidade "Força Interior" que possuir, para saber em quanto ele conseguirá aumentar a sua Força. Note que se o guerreiro não conseguir aumentar a Força (tirar Branco no teste) ele se sentirá fatigado recebendo 1 ponto de dano na EF. Além disso, não poderá usar a técnica novamente durante uma hora.

Note que é possível aumentar a Força sem boas condições para a concentração (o Guerreiro é atacado de surpresa, a luta aconteceu em um momento inesperado, etc.), no entanto isso é uma tarefa muito mais difícil e ainda assim o usuário precisa perder uma rodada na tentativa.

O Guerreiro pode optar por reduzir a Força conseguida na rolagem de acordo com a sua vontade.

Rotineiro: não aumenta em nada a Força do Guerreiro;

Fácil: dá um aumento de +1 na Força em uma situação ideal de concentração;

Médio: dá um aumento de +2 na Força em uma situação ideal de concentração;

Difícil: dá um aumento de +3 na Força em uma situação ideal de concentração;

Muito Difícil: dá um aumento de +1 na Força sem boas condições para concentração;

Absurdo: dá um aumento de +2 na Força sem boas condições para concentração.

4.3.19 Súria

Ajuste: Nenhum

Durante as guerras com bárbaros das terras selvagens, os soldados da Levânia notaram que os selvagens lutavam como se possuídos por demônios. Golpes mortais pareciam não surtir efeito, suas faces não demonstravam nenhuma expressão a não ser ódio e, neste estado, eles golpeavam com mais energia do que se podia imaginar. No entanto sua loucura os levava até mesmo a se atacarem quando não havia mais inimigos.

Tempos depois os caçadores da Levânia descobriram que alguns bárbaros conheciam uma forma de invocar uma fúria extrema em seus corações, durante a qual o único objetivo do Guerreiro passa a ser matar os seus inimigos.

Durante os jogos de sangue, os caçadores colocavam os bárbaros capturados nas arenas da Levânea e Verrogar para lutarem como gladiadores. Durante uma longa convivência dos bárbaros com os demais gladiadores, a técnica foi aos poucos sendo aprendida pelos que lutavam nas arenas. A técnica foi disseminada entre os Gladiadores que acabaram por dominar este conhecimento que eles passaram a chamar de Fúria. Entretanto mesmo eles relutavam em usar esta técnica e raramente a ensinavam.

Séculos mais tarde, a igreja de Crezir entrou em contato com as aldeias bárbaras em busca do conhecimento que os gladiadores não queriam ensinar. Hoje a Fúria é considerada uma benção de Crezir e é ensinada aos Guerreiros mais dedicados à deusa.

Esta Habilidade conferirá ao personagem a capacidade de mudar seu comportamento em combate, se tornando selvagem como um animal, ignorando qualquer tipo de emoção.

Para conseguir entrar em estado de frenesi é preciso uma rodada de concentração e fazer um teste bem sucedido da Habilidade. O Nível de Dificuldade depende da situação que o personagem esteja enfrentando.

Rotineiro: entrar em frenesi contra um inimigo pessoal odiado (alguém que matou sua família, amigos, aldeia, etc.);

Fácil: entrar em frenesi durante uma batalha contra inimigos declarados (soldados de um reino inimigo, membros de clãs rivais, orcos, etc.);

Médio: entrar em frenesi durante uma batalha contra oponentes neutros ou desconhecidos (gladiadores em uma arena, animais selvagens, assassinos que atacam sem falar nada); entrar em frenesi fora de combate contra pessoas odiadas (soldados de um reino inimigo, membros de clãs rivais, etc.);

Difícil: entrar em frenesi fora de combate contra um completo desconhecido (um guarda, um mendigo, um camponês, etc.);

Absurdo: entrar em frenesi contra uma pessoa querida (parentes, amigos, amantes, etc.).

Os benefícios e as desvantagens desta Habilidade são grandes, por isso o jogador deve ter cuidado ao colocar seu personagem em frenesi.

Os benefícios são: o utilizador se torna imune ao medo (mesmo que mágico, como as magias Medo e Covardia), não precisa testar o moral durante a batalha (aplicado apenas aos personagens controlados pelo MJ) e ganha +3 Colunas de Ataque e +3 para o dano. Além disso, o utilizador se torna imune à dor e não sofrerá perda de rodadas por magias como Degeneração Física ou determinados efeitos de ataques críticos e continuará lutando mesmo com -10 pontos de energia física, só parando quando estiver gravemente ferido (-11 de EF em diante).

As desvantagens são: o utilizador **nunca** irá fugir ou recuar e não irá parar de lutar até que todos os inimigos estejam mortos e, mesmo quando isto ocorrer, ele deverá fazer um teste Fácil de Fúria para não continuar em frenesi.

Se o teste não for bem sucedido o personagem será obrigado a atacar aleatoriamente uma pessoa. O utilizador tem direito a fazer este teste uma vez por rodada. Caso haja Falha Crítica, o personagem deve ficar três rodadas sem fazer um novo teste, continuando a atacar quem estiver pela frente.

Além disso, o personagem nunca irá usar Habilidades defensivas, como Esquiva ou Aparar, mesmo que as conheça e sua situação seja desesperadora.

4.3.20 Golpe Giratório

Ajuste: Agilidade

Esta técnica permite ao usuário atacar mais de um adversário com um único golpe. Ao utilizar esta técnica o Guerreiro toma uma posição característica, inclinando seu corpo para frente ampliando assim o raio de atuação do golpe.

Antes de atacar, o jogador deverá anunciar ao mestre que irá usar a técnica. Após isso o Guerreiro realizará um teste no total que possuir na técnica "Golpe Giratório". A dificuldade conseguida na rolagem indicará quantos adversários poderão ser acertados com o golpe. Note que se o resultado da rolagem for Branco (erro) o atacante se desequilibrará recebendo - 4 colunas no ataque, podendo atacar apenas um adversário. Se o resultado for Verde (falha) o jogador perderá ação nesta rodada.

Caso a rolagem seja bem sucedida, o Guerreiro realizará um ataque contra cada adversário estimado. O guerreiro deve conseguir acertar pelo menos 25% do golpe em cada adversário para atacar o seguinte, caso o Guerreiro erre o ataque (tire Branco na rolagem) antes de acertar todos os adversários possíveis, o ataque irá parar, e os demais adversários não serão mais atingidos pelo golpe.

Só é possível acertar o "Golpe Giratório" em adversários com tamanho aproximadamente igual ao do combatente e que estejam em combate corpo-a-corpo com ele. Além disso, esta técnica não pode ser usada consecutivamente, sendo necessário um intervalo de uma rodada para ser usada novamente.

OBS: esta técnica só pode ser usada com armas médias ou pesada de combate corpo a corpo.

Fácil: acerta apenas 1 adversário;

Médio: acerta até 2 adversários;

Difícil: acerta até 3 adversários;

Muito Difícil: acerta até 4 adversários;

Absurdo: acerta até 5 adversários.

4.3.21 Golpe Letal

Ajuste: Nenhum

O usuário desta técnica consegue concentrar sua Força em um golpe inicial devastador. As posições especiais para o uso desta Habilidade são sua maior característica e variam de arma para arma: machados são posicionados acima da cabeça segurados com as duas mãos, espadas muito grandes como montantes costumam ser apoiadas verticalmente no chão atrás do ombro direito e espadas mais leves são retiradas diretamente da bainha, aproveitando a velocidade conseguida com o deslizamento.



As restrições desta técnica são que ela só pode ser usada em ataques corpo-a-corpo e que o usuário precisa assumir posição específica e não pode se mover de maneira nenhuma, devendo esperar que o oponente se aproxime para então desferir o Golpe Letal.

Uma vez realizado o Golpe Letal, o personagem pode atacar normalmente, mas a técnica só poderá ser usada novamente se o personagem permanecer uma rodada sem tomar nenhuma ação, nem mesmo Esquiva ou outras Técnicas defensivas.

Ao realizar esta técnica o Guerreiro somará o total que possuir em "Golpe Letal" ao dano causado pela arma.

4.3.22 Intimidar

Ajuste: Carisma

A determinação, segurança e Força de vontade de alguns aventureiros são tão poderosos que podem, por si só, servir como arma contra seus inimigos. A técnica "Intimidar" é a máxima manifestação do temor que um Guerreiro com vontade de ferro causa apenas com o olhar, e, muitas vezes, pode definir uma luta antes de esta começar.

Na eminência do combate, antes da definição da iniciativa, o Guerreiro deverá escolher um oponente para ser afetado pela técnica Intimidar. Este é um momento incrivelmente tenso, durante o qual o Guerreiro fitará seu oponente de maneira extremamente agressiva, procurando convencê-lo

que é impossível ser derrotado. Na maioria das vezes os Guerreiros ficam em silêncio, mas não é incomum que digam algumas palavras de desafio ou intimidação.

Será realizado, então, um teste de Resistência ao Moral entre a vítima escolhida e o Guerreiro. O teste deve ser realizado exatamente como ocorreria um teste de Resistência à Magia, com a diferença que a Força de Ataque será definida pelo total do Guerreiro na técnica "Intimidar" e a Resistência será a Moral do alvo. Para personagens jogadores considere que moral é igual a Nível + Carisma.

Caso a vítima falhe no teste ela será intimidada pelo Guerreiro, perdendo parte de sua confiança no combate e atrasando sua primeira ação. Na prática, o alvo receberá um redutor de -4 na iniciativa e no moral durante a luta. Se a vítima passar no teste ela não será intimidada e o Guerreiro ficará em uma situação embaraçosa, recebendo ele uma penalidade de -1 na iniciativa.

Ex: Um Gladiador Bavos irá duelar contra o criminoso Nerub. Nos instantes antes da batalha, Bavos usa Intimidar, fitando Nerub duramente enquanto diz que a derrota dele será rápida e vergonhosa. Bavos possui total 8 na técnica Intimidar enquanto a moral de Nerub é 6. Nerub falha no teste ao obter resultado 10 no d20. Intimidado pelo gladiador, Nerub desvia o olhar e recua dois passos, tempo o suficiente para Bavos assumir a ofensiva.

OBS: esta técnica depende do uso da regra opcional de iniciativa individual. Caso esta regra não esteja sendo usada à iniciativa do oponente deverá ser rolada separadamente.

4.3.23 Luta às Cegas

Ajuste: Nenhum

Com esta Habilidade, os personagens podem lutar na escuridão ou contra inimigos que não podem ver com menos ou nenhuma penalidade. Cada nível da Habilidade reduz em 1 a penalidade recebida, assim, em caso de uma luta em escuridão parcial, onde há um ajuste de -7 Colunas, se o lutador tiver nível 5 em luta às cegas receberá apenas 2 Colunas de penalidade. Se tiver nível 7 ou mais, não receberá qualquer penalidade na luta.

Esta técnica foi desenvolvida para lutas corpo-a-corpo e não diminui penalidades para ataques ou magias à distância. Luta às Cegas não é somada com a capacidade inata dos Anões de enxergar no escuro nem ao uso da magia Visão Noturna.

Observe que o fato de saber lutar no escuro não faz com que o usuário possa ver no escuro, o que implica que essa Habilidade não dá qualquer bônus em Habilidades ou outros testes na escuridão.

4.3.24 Mira

Ajuste: nenhum

Antigos sentinelas élficos treinaram a capacidade de, ainda escondidos, disparar flechas com enorme precisão. Para isso precisavam de tempo para mirar os pontos vitais do oponente e calcular seus próximos movimentos.

A Técnica de Combate Mira tem sido ensinada desde então e consiste no Guerreiro perder uma rodada apontando o arco para seu oponente e disparar a flecha. Ao fazer isso o total do personagem em Mira será somado a Coluna do Ataque. Esta técnica só pode ser usada com arcos.



4.3.25 Resistência à Dor

Ajuste: Físico

Alguns Guerreiros acreditam que o ápice da força é não se deixar derrubar e que cada um é seu pior inimigo. Com o mais árduo treinamento em resistência e concentração estes lutadores desenvolveram a capacidade de ignorar todo tipo de dor, mantendo o corpo completamente subjugado pela mente.

Na prática Guerreiros com "Resistência à Dor" ignoram penalidades causadas pela dor extrema e são capazes de continuar lutando mesmo quando já deveriam estar inconscientes. Para continuar lutando em condições de inconsciência o personagem deve ser bem sucedido em um teste de "Resistência à Dor", caso falhe perderá os sentidos normalmente. Para continuar de pé com 0 EF até -5 EF é necessário passar em um teste Médio de "Resistência à Dor" e de -6 a -10 o teste se torna Difícil. Mesmo para estes não é possível ficar de pé com -11 de EF ou menos.

Caso o personagem sofra penalidades devido à dor extrema ele pode realizar um teste de "Resistência à Dor" para ignorar este efeito e agir normalmente. A dificuldade do teste fica a critério do MJ.

4.3.26 Voz de Comando

Ajuste: Percepção

Alguns Guerreiros são capazes de antever os passos iniciais de um combate, desenvolvendo uma rápida, porém eficiente, estratégia de batalha. Quando tais Guerreiros são reconhecidos como líderes de um grupo, suas instruções possibilitam que todos se posicionem estrategicamente, ganhando vantagem no combate por vir.

No início da rodada, antes do rolamento das iniciativas, o Guerreiro deve realizar um teste do seu total em Voz de Comando, o resultado determinará um modificador a ser somado na iniciativa do grupo. O grupo não pode ter mais que seis pessoas, contando o próprio Guerreiro.

Note que esta técnica pode prejudicar todo o grupo caso seja usada com inabilidade, o que pode abalar a reputação do Guerreiro com seus liderados. Voz de Comando não pode ser usada após ataques de surpresa.

Falha: O grupo recebe uma penalidade de -2 em sua iniciativa;

Rotineiro: O grupo recebe uma penalidade de -1 em sua iniciativa;

Fácil: O grupo recebe um ajuste de +1 em sua iniciativa;

Médio: O grupo recebe um ajuste de +2 em sua iniciativa;

Difícil: O grupo recebe um ajuste de +3 em sua iniciativa;

Muito Difícil: O grupo recebe um ajuste de +4 em sua iniciativa;

Absurdo: O grupo recebe um ajuste de +5 em sua iniciativa.

Magia



ARTIGAS

5 Magia

Uma definição formal (e um pouco pomposa) de magia é: "A arte de se provocar mudanças de acordo com a vontade". Ela é dita uma arte porque envolve grandes porções de emoção em seu uso. As magias também podem ser chamadas de conhecimentos mágicos. Cada uma possui uma área de atuação, mas seus efeitos são tão diversos como seus vários níveis.

Elas consistem de uma função básica (curar ferimentos, criar um raio elétrico, tornar algo invisível, etc.) e diversos efeitos dispostos em ordem de poder (primeiro você cura pouco, depois cura cada vez mais; no início o raio elétrico é pequeno, depois ele se toma devastador, etc.).

Cada uma das 4 profissões místicas possui sua ênfase própria no uso da magia. Assim sendo, as magias de que cada profissão dispõe são em geral bastante diferentes entre si. Existem, no entanto, pontos em comum nessas ênfases, que se refletem em magias que podem ser aprendidas por profissões diferentes. Estas são conhecidas como Magias Básicas.

Quanto maior é o seu conhecimento da magia, mais poderoso é o efeito que se pode criar. Da mesma forma, quanto mais poderoso o efeito criado, mais exaurido ficará o místico, pois terá de gastar mais de sua Força Mágica, chamada Karma.

As magias têm características muito variáveis. Elas se diferenciam não só em suas funções, mas nos seguintes fatores:

- **Nome:** todo encanto tem um nome pelo qual é conhecido por seu usuário e outros místicos. As magias que o seu personagem conhece devem ficar anotadas na ficha;
- **Evocação:** as magias gastam certo tempo para serem executadas. A pessoa que a estiver usando (chamada de evocador) precisa manipular a energia mágica por algum tempo antes que os efeitos da magia se façam sentir. O intervalo de tempo entre o começo desta manipulação e o momento em que os primeiros efeitos da magia aparecem é chamado de Evocação. O tempo da evocação é gasto em gestos, cânticos, rituais, etc. A evocação pode ser instantânea (não levar quase nenhum tempo), demorar determinado tempo (3 rodadas, 2 horas, etc.) ou ser um ritual que leva muitas horas para ser completado;
- **Alcance:** é à distância, medida a partir do evocador, que a magia pode alcançar com efetividade. O Alcance pode variar entre pessoal (atinge apenas ao próprio evocador da magia), toque (atinge apenas a pessoa tocada) ou uma distância específica (20 metros, 100 metros, etc.);
- **Duração:** Diz quanto tempo uma magia permanece em efeito após o término da evocação (ou seja, quanto tempo dura a magia).

Pode ser instantânea, durar um tempo limitado (uma rodada, três rodadas, um minuto, duas horas, etc.), ser permanente, durar um rolamento (feito no instante em que a magia é evocada) ou durar até o seu primeiro uso, permanecendo "estocada" por seu evocador.

5.1 Adquirindo as Habilidades Mágicas (criação 4a Parte)

Caso você esteja criando um personagem ou subindo o Estágio de um antigo (arquétipo ou não) leia com atenção estas instruções:

O método de adquirir novas magias e/ou aumentar o nível das já possuídas é semelhante ao visto em Habilidades. Você recebe um número de pontos todo Estágio, os quais são gastos para "comprar" os níveis no encanto que lhe interessa. Porém, aqui se iniciam as diferenças.

O número de pontos para compra de magias que se ganha em cada estágio é igual ao **dobro do valor do Atributo** responsável pela compra de magias somado em **5**. A este valor some os seus pontos acumulados de magia (se você tiver acumulado algum na última vez que passou de Estágio) para saber o seu total. Este é a quantidade de pontos para adquirir novas magias.

Veja na tabela a seguir qual é o atributo usado de acordo com a profissão.

Profissão	Atributo usado para comprar
Sacerdote	Carisma
Mago	Intelecto
Rastreador	Percepção
Bardo	Carisma

Exemplo: um Rastreador cujo atributo Percepção é 3, ganha 11 pontos por Estágio ($2 \times 3 + 5$).

O método de compra de magias é igual ao de Habilidades, com uma diferença: você só pode comprar as magias da lista básica da sua profissão. Caso você já tenha conseguido entrar para alguma Ordem ou Colégio, você pode também comprar magias na lista da organização a que pertence. Não se esqueça que as magias possuem custos diferentes. Como em Habilidades, você poderá acumular os pontos de magia que sobram.

As magias são como Habilidades, mas nenhuma característica lhes dá ajustes. Portanto, o nível é igual ao total.

A seguir estão listadas todas as magias existentes e disponíveis para os personagens. As descrições detalhadas de cada magia se encontram no Manual de Magia e nos Guias dedicados a cada uma das profissões místicas. É óbvio que as magias dos colégios e das ordens só podem ser compradas por quem tiver conseguido entrar nelas.

5.1.1 Magias Básicas e Especializações

Cada uma das 4 profissões místicas possui sua ênfase própria no uso da magia. Assim sendo, as magias de que cada profissão dispõe são em geral bastante diferentes entre si. Existem, no entanto, pontos em comum nessas ênfases, que se refletem em magias que podem ser aprendidas por profissões diferentes.

Existem listas básicas de magia para cada uma destas profissões, totalmente diferentes e independentes (uma profissão não pode usar a lista das outras). Estas magias são como as Habilidades: você possui um nível, e quanto mais alto for o seu nível, mais capaz você é com ela. A cada estágio, você aumenta o nível nas que já tem ou "compra" novas Habilidades (no caso, magias). As listas básicas são como tabelas de Habilidades mágicas para cada profissão.

Além das listas básicas, os Sacerdotes possuem as Ordens. Estas instituições ensinam segredos trancados a sete chaves pelos mestres da religião. No caso dos personagens dos jogadores, a eles é ensinada uma técnica de se aproximar ainda mais de sua fonte de poder. Na Ordem vivem não só aqueles que usam magia, mas também teólogos, Guerreiros dedicados ao Deus, historiadores e sábios em geral. Um personagem nunca começa pertencendo a uma Ordem, pois este é um privilégio recebido quando se é famoso. O momento em que você muda de Estágio é a sua grande chance de entrar em uma Ordem.

Os Colégios de magia foram criados por Magos poderosos que descobriram formas especializadas de se manipular o mana. Estes conhecimentos levaram as magias de enorme potência (mais poderosas que as das listas básicas).

Para proteger seus segredos estes Magos criaram instituições, geralmente chamadas de Colégios, nas quais indivíduos selecionados recebem instrução em técnicas secretas. Uma cadeia hierárquica rígida e lealdade ao Colégio fizeram com que eles sobrevivessem até hoje, muitas vezes escondidos de tudo e de todos. Os principais Colégios são os Colégios Elementais, os Colégios da Ilusão, Colégio Naturalista e os Colégios Necromânticos.

Existem diversas instituições para cada um destes ramos de magia, algumas maiores, outras menores, quase sempre competindo umas com as outras. Assim, podem existir vários Colégios Necromânticos completamente independentes, cada um sediado em um lugar, por exemplo.

As técnicas de um estilo de magia (elemental, ilusão, necromântico, naturalista) são completamente opostas umas às dos outros estilos. Por isso, só se pode fazer parte de um tipo de Colégio.

Já as Confrarias não chegam a ser instituições, mas sim uma associação na qual os Bardos se reúnem para trocar experiência, conhecimento, além de proporcionar uma troca de cultura.

Os Rastreadores não forma associações, mas sim assumem o papel de Mentor transmitindo o conhecimento na mais tradicional forma oral de mestre para pupilo.

5.1.2 Entrando para um Colégio, Ordem, Confraria ou Trilha

A admissão em uma Ordem Sagrada, Colégio de Magia, Confraria de Bardos ou ser aceito por um Mestre Rastreador é sem dúvida nenhuma um dos grandes momentos da história do personagem. Este deve ser um ponto de grande relevância na crônica que o MJ se propõe a narrar, e que não deve ser em hipótese alguma negligenciado, com pena de comprometer grande parte da diversão e da fantasia a que o RPG se dispõe a proporcionar.

Da identificação de um possível membro, à admissão às suas fileiras, há um mundo de histórias, ganchos e oportunidades que podem e devem ser exploradas pelo MJ por meio de aventuras que forçosamente devem (ou ao menos deveriam) ser jogadas. Recomenda-se ainda que se façam algumas sessões individuais para tratar separadamente da admissão de cada personagem, até por que a evolução destes dificilmente ocorre de forma homogênea.

Em termos de jogo cada personagem ao alcançar o 5º estágio adquire automaticamente o direito de adentrar a uma Ordem ou Colégio, porém a admissão do personagem antes do mesmo pode acontecer, até mesmo como uma forma de premiação devido a uma ótima atuação em termos



de interpretação. Deve-se manter em mente que uma Ordem ou Colégio só buscará membros que se afinem com a sua filosofia e que demonstrem potencial para agregar algo à mesma, assim sendo pessoas ordinárias não chamarão a atenção nem tão cedo, e talvez nem tão tarde. Mas de qualquer forma a admissão a uma Ordem ou Colégio antes do 5º estágio bem como as condições e pré-requisitos para a mesma, se devem única e exclusivamente à vontade do MJ, que possui então 4 estágios para fazer com que o personagem interaja com a sua futura Ordem ou Colégio.

5.2 Regras para uso de Magias

Magia é a parte mais complexa dentro deste jogo. Faremos, por isso, um roteiro de como usá-la. O roteiro remete aos itens específicos neste capítulo que explicam cada passo.

- Escolha do efeito desejado. Para isso você precisa saber quais são os seus Conhecimentos Mágicos, que são as magias que você tem anotado na ficha;
- Verificação do seu Nível na Magia, pois você só pode executar um Efeito até (no máximo) o nível que você tem na magia escolhida;
- Verificação do Karma que será gasto na magia;
- Depois de gastar o Karma, começa a Evocação;
- Por fim, ao término da evocação, surge o efeito.

5.2.1 Conhecimento Mágico

Caso seu personagem (arquétipo ou gerado) esteja pronto, estarão escritas na sua ficha as magias que ele conhece. Leia bem estes encantos, consultando as listas nos Livros de Magias, pois, quando quiser usar mágica, deverá usar uma destas.

5.2.2 Escolhendo o Efeito

Todas as magias têm efeitos diferentes, cada um deles com funções específicas. Alguns são úteis em combate, outros servem para coletar informações. Por isso, é necessário que se leia cada magia para conhecer a sua utilidade.

Para você, é importante ler apenas as magias que o seu personagem conhece, pois somente elas podem ser usadas por ele.

5.2.3 Nível na Magia

Outro fator para se escolher o efeito é o nível na magia. Para cada um dos feitiços que o seu personagem conhece, há escrito um número, que é o nível que o personagem tem neste feitiço. O nível indica o grau de conhecimento que se tem da magia. Quanto maior o nível, mais poderoso é o efeito que se consegue criar com ela.

Lendo as descrições das magias, você, pode ver que há um texto básico e diversas subdivisões. No início de cada subdivisão está o nome da magia

seguido de um número. É fácil notar que quanto maior o número maior a potência do efeito (este número é chamado de Dificuldade da magia). Os místicos podem usar apenas os efeitos cujas Dificuldades sejam menores ou iguais ao seu nível na magia evocada. Os efeitos de uma magia que tenham dificuldade maior que o nível do evocador naquela magia são mais complexos do que o personagem pode entender, não sendo possível a sua evocação.

É extremamente importante notar que o nível de um personagem em uma magia nunca pode ser maior do que o seu Estágio. Esta é uma restrição extremamente importante, sem a qual o jogo perderá muito de seu equilíbrio.

5.2.4 Karma

As classes místicas, cada uma com o seu método, conseguem entrar em sintonia com o mana (a substância da magia). Com isso, cada místico consegue o seu poder, sua força mágica, que é chamada "Karma". A quantidade de Karma que um personagem consegue acumular depende de dois fatores: o seu Estágio e a sua Aura.

Indivíduos que possuem o atributo Aura mais desenvolvido têm maior potencial de controle sobre o mana, ganhando mais Karma que pessoas de mesmo Estágio que tenham uma Aura mais fraca. Tanto ou mais importante do que a sua Aura é o seu Estágio, pois este indica a sua experiência com o controle de forças sobrenaturais. Cada vez que seu personagem passa de Estágio ele acumula mais Karma. Personagens com Aura menor que 1 não conseguem fazer magias, assim sendo o Karma é igual a zero.

5.2.5 Usando o Karma

Toda magia possui diversos níveis de poder, chamados de dificuldades. Quanto maior for essa dificuldade, maior será o esforço necessário para evocar a magia. Na prática do jogo, o Karma é um número (veja na ficha) que diminui cada vez que se usa uma magia. A redução é maior se um efeito poderoso for usado, ou menor se for um efeito fraco.

O efeito desejado num encanto corresponde a um número, que indica a dificuldade do efeito. Ao usá-lo, você subtrai este número do seu Karma, reduzindo assim a sua força mágica (este é o custo do efeito). Em alguns casos é útil se gastar mais Karma do que o necessário para gerar o efeito, aumentando com isso o poder do encanto.

O uso de qualquer efeito mágico custa Karma. Não existe efeito mágico "grátis". Quando o Karma chega à zero (pode ser levado à zero, mas nunca a negativo) a sua força mágica se exaure temporariamente. Não é possível usar um efeito mais caro do que os seus pontos de Karma atuais.

Evocação

Após decidir qual efeito deseja usar, e gastar o seu Karma, o evocador precisa fazer os gestos e entoar os cânticos, que constituem a evocação da magia. É este conjunto de ações que manipula a realidade, criando os efeitos mágicos. Para alguns efeitos, esta evocação é tão rápida que mal pode ser notada, enquanto que para outros ela pode levar horas. As evocações podem ser classificadas em três categorias com relação ao seu tempo de execução:

- **Instantânea:** evocações nesta categoria não envolvem gestos complicados ou canções demoradas. Quando muito, uma palavra e um gesto simples são suficientes. As evocações são tão rápidas que os efeitos ocorrem imediatamente. Este tipo de magia é ideal para ser usado em combate;
- **Tempo Determinado:** este tipo de evocação tem um tempo definido, seja uma rodada ou uma hora (isto está determinado em cada magia). Os efeitos deste tipo de magia se fazem sentir apenas após o término do tempo de evocação. Usar magias com este tipo de evocação em combate é algo arriscado, pois o evocador pode ser interrompido a qualquer momento durante a evocação, veja os detalhes no item Evocação em Combate;
- **Ritual:** Esta lenta evocação se arrasta por horas de cânticos, gestos e sacrifícios. Muitas vezes o sacrifício é, na verdade, de objetos caros ou itens raros, e não de animais ou pessoas, como o nome dá a crer. Outras vezes, o custo é resultado da preparação do ambiente: círculos de pó de diamante, estátuas de marfim que devem ser destruídas no ritual, correntes de prata que desaparecem quando a magia é evocada, etc.

Qualquer que seja a forma do sacrifício ou da preparação, o ritual deve ser pago integralmente toda vez que o efeito for usado (não se pode guardar material de um ritual para se usar no próximo). O preço de cada ritual estará escrito na descrição do efeito mágico ao qual ele pertence.

A evocação de magias rituais demora um número de horas igual à dificuldade do efeito que está sendo usado. Os efeitos desta magia se fazem sentir apenas após o término de seu tempo de evocação.

5.2.6 Realização dos Efeitos

Após a escolha do efeito, verificação do nível na magia, gasto do Karma, e o término da evocação, surge finalmente o efeito da magia. Neste ponto o jogador lê a descrição do feitiço e este então passa a agir.

Entretanto, alguns fatores devem ser observados para que a magia surta efeito: Alcance e Resistência à Magia.

Como já foi dito, toda magia possui um alcance. Por isto, caso o evocador a lance sobre algo que esteja além do seu alcance, o feitiço será desperdiçado.

O sucesso na execução de uma magia não é garantido. Em vários casos, existe a possibilidade de o encantamento falhar, devido principalmente a um fator muito especial, chamado Aura. Quando uma magia é lançada diretamente sobre algo que possua Aura (seja um objeto ou uma criatura), este tem a chance de não ser afetado pelo encanto. A isto se chama "Resistência à Magia".

É dito, por definição, que "atuação direta" é quando a magia age diretamente (na sua forma pura) sobre o alvo (vítima). Por exemplo: um encanto que transforme a vítima em um animal, ou que controle a mente dos outros. Objetos e criaturas sem Aura não conseguem resistir a este tipo de encantos.

Atuação indireta se dá quando se cria um efeito físico real, o qual irá afetar algo ou alguém (vítima, alvo). Assim, ele afeta as suas vítimas ou alvos indiretamente. Exemplo: A magia Bola de Fogo cria uma bola de fogo que é arremessada sobre um livro, queimando-o. O feitiço Relâmpago atrai raios de tempestade sobre sua vítima.

Resistência à Magia

Quando algo com Aura (objeto ou ser) é atacado por magia pura (ataque direto), ele pode tentar resistir aos efeitos deste ataque. Mesmo os efeitos benéficos podem ser resistidos, já que esta resistência é um ato voluntário. Isto significa também que, caso um indivíduo o deseje, ele pode falhar automaticamente na resistência.

A Resistência à Magia de um personagem é determinada basicamente pelo Estágio do personagem e pela sua Aura. O estágio do personagem indica o seu poder pessoal, sua compreensão do que o cerca. Enfim, indica o seu desenvolvimento espiritual, que aos poucos o torna mais resistente à magia. A Aura do personagem indica o potencial que este personagem tem para manipular a magia, a sua intimidade com as forças arcanas. Esta mesma intimidade ajuda o personagem a se defender de ataques que usem magia em seu estado puro.

Em um ataque mágico existem dois fatores: a Força do Ataque e a Força da Defesa.

A Força do Ataque é igual ao Karma usado na magia. Quanto mais Karma for usado, mais forte é a magia. Como já foi dito é possível escolher um efeito e usar mais Karma que o necessário para evocá-lo. Isto irá melhorar a Força do Ataque. Note que é impossível gastar mais pontos de Karma do que o número do Estágio de seu personagem.

Já a Força da Defesa é constante para cada Estágio, sendo igual à Resistência à Magia indicada na ficha do personagem.

Quando um personagem (ou um objeto com Aura) tenta resistir à magia, a tentativa é resolvida da seguinte forma:

- Pegue a tabela de resistência (ver encarte);
- Veja o número correspondente à interseção da coluna da Força do Ataque com a linha da Força da Defesa;
- Deste cruzamento resultará um número entre 2 e 20;
- O defensor (aquele que estiver sendo atacado) deve jogar 1D20.

Caso o resultado seja maior ou igual ao número do cruzamento, a magia não surte efeito, pois a vítima fez a sua resistência (ou seja, ela resistiu aos efeitos da magia). Se, porém, o resultado for menor que o número indicado, a magia teve efeito sobre a vítima, de acordo com a descrição do efeito.

Alguns feitiços desta categoria afetam mais de um indivíduo. Neste caso, cada um destes indivíduos deve tentar resistir aos efeitos da magia separadamente.

5.2.7 Recuperando o Karma

Gastar o Karma é algo rápido, tanto que às vezes um místico se vê magicamente exaurido (Karma igual a zero) antes que um combate termine. Recuperá-lo, no entanto, é um processo demorado e, em alguns casos, muito doloroso.

O corpo da maioria dos seres inteligentes não é capaz de absorver o tremendo esforço que ocorre quando a energia mágica é recuperada. A consequência disto é que tentar recuperar o Karma sem proteção certamente mataria o ser antes que ele recuperasse 1 ponto sequer de Karma. Por isso, foram criados vários processos de recuperação de Karma que protegem o evocador de grande parte da tensão que incorre sobre ele. Descreveremos aqui apenas os dois processos mais eficientes: o uso do Focus e o Ritual de Recuperação.

O Focus

O mais eficiente dos processos de recuperação de Karma é o uso do Focus. O Focus é um objeto que possui uma forte ligação mística com o seu proprietário, permitindo que o mesmo recupere a sua Força Mágica através de si, ficando as tensões

prejudiciais retidas no Focus. Ele age, então, como um filtro, impedindo que as tensões nocivas atinjam o seu dono, mas deixando passar a energia mágica (o Karma).

O Focus tem formas específicas para cada classe mística. Eles podem ser diferentes até mesmo entre membros de uma mesma classe, mas exemplos típicos são: um livro para um Mago, o símbolo do Deus para o Sacerdote, a presa de um animal para o Rastreador e um instrumento musical para o Bardo. O item, no entanto, tem de se relacionar com a profissão.

A princípio, todo místico tem o seu Focus; todos os personagens começam com o Focus apropriado às suas profissões. Certos itens mágicos funcionam como Focus especiais, mas estes são raros e ambicionados. Objetos lendários que aumentam o poder mágico de seus proprietários (não espere conseguir um logo).

Cada místico pode ter apenas um Focus de cada vez, que é ligado ao seu proprietário através de um ritual que demora 5 horas e custa cerca de 2 moedas de prata.

Mesmo usando tal item é preciso dormir ou descansar para se recuperar a Força Mágica. Caso o método escolhido seja o sono, a recuperação se faz da seguinte maneira: Se o descanso for de uma noite bem dormida e sem interrupções abruptas, o Karma será recuperado em 100%. Caso o descanso seja interrompido abruptamente ou caso a noite não seja tranqüila a recuperação será de apenas 50%, como por exemplo: *sob pressão de uma batalha iminente, no meio de um local desconhecido e sob perigo de ataque de algo ou alguém*. Caso o descanso seja inferior a 4 horas de sono, nada é recuperado. Valores fracionários resultantes deste cálculo são arredondados para cima.

O simples descanso também permite a reposição da Força Mágica, embora isto se faça de forma muito mais lenta. Enquanto estiver descansando, o místico ganha 1 ponto de Karma a cada 4 horas descansadas.

Em ambos os casos o processo deve ser ininterrupto, pois cada interrupção faz tudo retomar ao começo (não adianta descansar 3 horas, ser



interrompido, e depois descansar mais uma hora).

O Ritual de Recuperação

Os processos de recuperação citados no item anterior presumem que o místico esteja próximo de seu Focus (20m de distância, no máximo). Caso não seja este o caso, a forma mais eficiente de se recuperar o Karma gasto (sem morrer no processo) é um ritual longo e doloroso no qual o místico força o seu corpo a entrar em sintonia com o mana. O ritual, que protege o místico do pior da tensão incorrida na recuperação do Karma, dura 12 horas, ao fim das quais 2 pontos de Karma são recuperados. O ritual, porém, não protege o místico completamente, e ao seu final ele recebe 4 pontos de dano na sua EF. O ritual deve ser ininterrupto como todos os demais métodos de recuperação.

5.2.8 Outros Satores

Muitas coisas em magia podem criar dúvidas. Nestes casos a opinião do MJ é decisiva. Outras vezes, porém, aparecem casos que não constam nas regras. Por mais completo que seja um jogo, sempre falta algo. Por isso, certamente ficarão casos especiais pendentes (de qualquer forma, a palavra do MJ é final).

A seguir mostraremos quatro situações pouco comuns na magia:

Interrupção de Evocação

Para que os efeitos de uma magia se concretizem, é necessário que a sua evocação não seja interrompida. Se, por qualquer motivo, a evocação for interrompida, os pontos de Karma são perdidos e a evocação não pode recomeçar do ponto onde parou. Em termos mais simples, todo o esforço foi em vão.

A interrupção deve ser um efeito físico impossível de se ignorar (terremoto, sacudir-se o evocador, ataque, etc.). No caso de um ataque contra o evocador, este deve atingir a EF, ou conseguir 100% de dano na EH. Magias instantâneas não podem ser interrompidas (afinal, elas são instantâneas).

Concentração

Algumas magias dizem, em suas descrições, que o evocador deve se concentrar para que ela funcione e/ou para que ela continue funcionando.

Quando um místico está se concentrando, ele não pode evocar outras magias ou atacar fisicamente, podendo apenas se movimentar (andando). Se for atingido no corpo (na EF ou com 100% de dano na EH) a concentração é quebrada.

Note também que um personagem que está se concentrando em um feitiço está muito distraído, não podendo conversar direito ou usar as suas Habilidades.

Evocação de Magias Discretas

Uma vez que, uma magia de evocação discreta for lançada se a vítima passar no teste de Resistência à Magia, a mesma magia não poderá ser lançada discretamente na mesma vítima novamente, sem que tenha decorrido, ao menos, um dia da evocação da primeira vez. Caso o místico tente, a magia será evocada normalmente, mas a vítima saberá que está tentando ser enfeitiçada, ou seja, a magia perde o componente discreto.

Uma observação, no entanto, é que isso só se aplica à mesma magia e, portanto, o místico poderá utilizar normalmente outro feitiço discreto. Note que magias de ataque que causem dano nunca podem ser evocadas discretamente e qualquer magia que produza efeitos visuais claros também não pode ser discretamente lançada.

Exemplo: *um Bardo evoca discretamente a magia Amizade para influenciar uma pessoa, mas a pessoa passa na sua Resistência à Magia. Caso ele tente evocar Amizade de novo, a descrição da magia será perdida, a não ser que ele espere ao menos um dia. No entanto, caso ele resolva evocar a magia Empatia, que é outra magia discreta, a pessoa não perceberá que o Bardo está tentando enfeitiçá-la. Obviamente a pessoa deverá fazer sua Resistência à Magia.*

Evocação Conjunta

Nas descrições de algumas magias está escrito que é possível fazer uma evocação conjunta com outras magias. Ou seja, dois ou mais feitiços podem ser evocados ao mesmo tempo, com o efeito somado.

O caso mais comum é o das ilusões onde o evocador cria uma ilusão junto com outros encantos, obtendo assim um alto grau de perfeição, quase indistinguível da realidade.

A evocação conjunta é de uso opcional, mas se o evocador decidir usá-la, as seguintes regras devem ser seguidas: o Karma de todos os efeitos evocados é gasto ao mesmo tempo e o tempo da evocação é igual ao da magia mais demorada. Todos os efeitos chegam ao mesmo tempo e cada duração é vista individualmente.

Aura e Objetos

Como já foi dito, todo ser possui uma Aura que o envolve. Esta Aura representa a capacidade mágica do indivíduo. Em alguns ela é bem desenvolvida, em outros ela é muito fraca.

Porém, não importando quão forte ou fraca, a Aura sempre permeia os objetos em contato com o seu corpo. Tudo aquilo que você segura, veste ou toca passa instantaneamente a ser envolvido pela Aura, até a um metro de distância.

Observa-se também que o contato contínuo acaba por impregnar os objetos com a Aura do seu dono. Sendo assim, um objeto usado constantemente por dois ou três meses passa a reter a Aura do seu

possuidor, mesmo que separado dele. Esta Aura desaparece com o tempo, ou seja, após uma semana sem contato com o dono ela some.

Todo objeto com Aura tem direito a fazer resistências às magias lançadas contra ele (quando for o caso, é claro). A Força de Defesa na Resistência à Magia é igual à do possuidor do item.

Ataques Físicos

Muitas magias podem ser classificadas como de ataques físicos. Elas criam uma força destrutiva (raios elétricos, bolas de fogo, meteoros, etc.) a qual é arremessada em direção à vítima. Neste caso a vítima não tem direito a Resistência Mágica (trata-se de um ataque indireto).

Considera-se que o nível do evocador na magia corresponde à capacidade de arremessar corretamente o encanto. Por isto, a Coluna de Resolução depende exclusivamente do nível na magia. Já o dano causado depende do efeito usado e, portanto, do Karma gasto. Sendo assim, pode-se dizer que, quanto maior o nível na magia, maior a Coluna de Resolução, e quanto mais Karma gasto, maior o dano causado.

A ação é resolvida normalmente na Tabela de Resolução como se fosse um ataque com uma arma comum.

A Coluna de Ataque com a magia é igual ao nível que o seu evocador possui nela, não importando qual seja a Defesa do alvo. Por exemplo: um Mago que possua nível 7 na magia Bola de Fogo sempre atacará na coluna 7, não importando se o alvo está usando uma armadura de couro leve ou uma cota de malha completa.

O dano máximo, no entanto, é ditado pelo efeito escolhido dentro da magia. Quanto maior a Dificuldade do efeito escolhido, maior será o dano máximo que ele poderá causar. Sendo assim, quanto mais Karma usado, maior será o dano máximo possível de ser causado. As regras quanto à porcentagem do dano a ser infligido podem ser vistas no capítulo de combate. Por exemplo: *um Mago atacou um adversário com a magia Bola de Fogo na coluna 7. Ele rolou o dado de 20 faces (1d20) e obteve o número 15, causando 75% de dano. Como ele usou apenas 1 ponto de Karma (evocou o Efeito 1 da magia), causou 9 pontos de dano. Caso houvesse gasto 3 pontos de Karma, teria causado 15 pontos de dano.*

Se a magia puder atingir mais de uma criatura de cada vez, é feito um rolamento de ataque diferente para cada vítima. O crítico causado por feitiços energéticos (Raio Elétrico, Bola de Fogo, Energia Infernal, etc.) é resolvido na tabela de crítico específica para magia.

Uso de Armaduras, Elmos e Escudos ao evocar uma magia

O uso de armaduras, elmos e escudos podem impedir que se alguém invoque uma magia, mas isto depende de cada uma das profissões:

- Magos: ao usarem quaisquer armaduras elmos e escudos ficam impedidas de invocar quaisquer magias;
- Bardos: podem usar armaduras de couro, mas não podem usar elmos e escudos ao invocarem suas magias;
- Rastreadores: são limitados ao uso de armaduras de cota de malha parcial, e não podem usar elmos e escudos. Armaduras mais pesadas impedem de evocar seus feitiços;
- Sacerdotes: não tem uma limitação no uso de armaduras, elmos e escudos, mas ao entrarem em uma ordem fazem votos que incluem restrições de quais equipamentos de combate podem ser usados.

5.3 Listas de Magia

5.3.1 Rastreadores

Rastreador (lista básica)			
Magia	Custo	Magia	Custo
Abrigo	1	Escalar Superfícies	1
Ações Furtivas	1	Ler Trilhas	1
Armadura Elemental	3	Montar	2
Despistamento	1	Rastreamento	1
Elo Animal	2	Resistência	2
Empatia Animal	2	Resistência Elemental	3

5.3.2 Bardos

Bardos (lista Básica)			
Magia	Custo	Magia	Custo
Amizade	3	Linguagem	2
Canção do Animo	2	Memorização	1
Distração	1	Modificar Espírito	2
Empatia	1	Sedução	1
Escrita	1	Silêncio	2
Lendas	1	Ventriloquismo	1

Trilhas

Caçadores			
Magia	Custo	Magia	Custo
Bote	2	Garras	2
Caçada	2	Peçonha	3
Faro	2	Vigília	2
Fôlego	1	Visão Térmica	2

Confrarias

Arautos			
Magia	Custo	Magia	Custo
Ausência	2	Identificação	2
Boato	3	Leitura Labial	2
Contatos musicais	1	Manipular Confiança	2
Detectar Intenção	2	Motivação	2

Exploradores			
Magia	Custo	Magia	Custo
Conhecimento Natural	2	Proteção Natural	2
Deslocamento Natural	2	Resistência à Fadiga	1
Orientação	2	Visão de Cena	2
Pressentir Perigo	3	Visão Noturna	2

Artistas			
Magia	Custo	Magia	Custo
Aura Ameaçadora	2	Fascínio	2
Canção de Alento	2	Malabarismo	1
Canção do Sono	3	Ruído	2
Canção do Tormento	2	Tensão	2

Guardiões			
Magia	Custo	Magia	Custo
Camuflagem	2	Inteligência Animal	2
Convocação Animal	2	Licantropia Lupina	2
Força Mútua	2	Proteção Natural	2
Habilidade Animal	3	Resistência a Fadiga	1

Eruditos			
Magia	Custo	Magia	Custo
Aura Emocional	2	Leitura	1
Conhecimento	2	Leitura de Hábitos	2
Convivência	2	Lenda Viva	2
Criptograma Místico	2	Perspicácia	3

5.3.3 Sacerdotes

Sacerdotes (lista Básica)			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Apelo	3	Ordens	2
Contatos	2	Presença Divina	1
Curas Físicas	2	Quebra Encantos	3
Curas Heróicas	2	Resistência	1
Esconjuração	1	Sagração Itens	2
Maldições	2	Solo Sagrado	1

Ordens

Selimon			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Área de Paz	2	Recuperação Física	2
Cobertura	2	Regeneração	1
Corrente	2	Ressurreição	1
Curas Espirituais	1	Restauração	2
Curas Físicas	1	Sacrifício	2
Proteção Divina	1	Serenidade	3
Purificação	1	Vigor	1

Sevides			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Campo abençoado	2	Maldições	1
Controle Climático	1	Purificação	1
Corrente	2	Recuperação Física	1
Curas Espirituais	1	Regeneração	2
Curas Físicas	1	Ressurreição	2
Graça divina	2	Serenidade	1
Ira Divina	3	Sexto Sentido	2

Ganis			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Auxílio Natural	2	Hidrotolerância	2
Comunhão natural	2	Ira Divina	2
Controle Climático	1	Purificação	1
Corrente	2	Recuperação Física	1
Curas Espirituais	1	Regeneração	2
Curas Físicas	1	Relâmpagos	3
Hidromanipulação	1	Ressurreição	2

Parom			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Análise	1	Ícone Sagrado	2
Avaliação	1	Ira Divina	2
Controle Mecânico	1	Onda Destrutiva	3
Corrente	2	Ressurreição	2
Deteção de Magia	2	Restauração	1
Fabricação	1	Runas	2
Forma de Pedra	2	Sagração de Itens	1

Crizagom			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Benção	2	Fanatismo	1
Bravura	1	Ira Divina	2
Cobertura	1	Presença Intimidat.	2
Convocação	2	Proteção Divina	2
Coordenação	3	Relâmpagos	2
Corrente	2	Resistência Fadiga	1
Curas Heróicas	1	Vigor	1

Crezir			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Ataque Impetuoso	3	Fanatismo	1
Benção	2	Ira Divina	2
Bravura	1	Marca da Morte	1
Convocação	2	Ódio	1
Corrente	2	Relâmpagos	2
Curas Heróicas	1	Resistência Fadiga	1
Degeneração Fís.	2	Ritual de Sangue	2

Blator			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Benção	2	Fanatismo	1
Bravura	1	Força Sagrada	3
Convocação	2	Ira Divina	2
Corrente	2	Ódio	1
Covardia	2	Relâmpagos	2
Curas Heróicas	1	Resistência Fadiga	1
Degeneração Física	2	Visão de Batalhas	1

Cruine			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Aura Divina	1	Ira Divina	2
Benção	3	Lâmina de Luz	2
Corrente	2	Manipulação Luz	1
Curas Espirituais	2	Necroconhecimento	1
Curas Heróicas	1	Necropotência	2
Deteções	1	Piroteção	2
Fanatismo	2	Ressurreição	1

Cambu			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Análise	1	Empatia	1
Avaliação	1	Ira Divina	2
Contatos	1	Lendas	1
Corrente	2	Linguagem	2
Curas Espirituais	1	Modificar Espírito	2
Deteccção Magia	2	Ressurreição	2
Detectar Intenções	2	Sexto Sentido	3

Palier			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Análise	1	Leitura	2
Anulação Mística	2	Lendas	1
Corrente	2	Proteção Mental	1
Curas Espirituais	1	Quebra de Encantos	2
Deteccção Magia	2	Ressurreição	2
Fogo Divino	3	Restauração	1
Ira Divina	2	Runas	2

Plandis			
Nome	Custo	Nome	Custo
Ato Falho	1	Fanatismo	1
Auxílio Incerto	2	Ira Divina	2
Azar	1	Modificar Espírito	2
Convocação	2	Obstinação	2
Corrente	2	Previsibilidade	1
Curas Espirituais	1	Relâmpagos	2
Curas Heróicas	1	Sorte	3

Lena			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Corrente	2	Ligação Afetiva	2
Curas Espirituais	1	Persistência	3
Curas Físicas	1	Recuperação Física	2
Detectar Intenções	2	Regeneração	2
Empatia	1	Rejuvenescimento	2
Força Sentimental	1	Ressurreição	2
Ira Divina	2	Sedução	1

Maira			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Abrigo	2	Empatia Animal	1
Auxílio Natural	2	Ira Divina	2
Comunhão natural	2	Purificação	1
Controle Climático	1	Relâmpagos	3
Corrente	2	Ressurreição	2
Curas Espirituais	1	Transf. Metálica (Mon)	1
Curas Físicas	1	Unidade Natural (Vet)	1
Elo Animal (Nil)	1	Visão Noturna	2

Magos

Magos (lista básica)			
Nome	Custo	Nome	Custo
Amizade	2	Manipulação de Luz	1
Análise	1	Mutação	2
Bola de Fogo	2	Quebra de Encantos	2
Contatos Mentais	1	Raio Elétrico	2
Desintegração	2	Sono	1
Detecção de Magia	2	Telecinese	1
Invisibilidade	2	Transformação	2
Levitação	1	Transporte Dimensional	2

Colégios

Elemental			
Nome	Custo	Nome	Custo
Aeroataque	1	Elemental da Terra	1
Aeromanipulação	1	Geomaniplulação	1
Armadura Elemental	1	Geoproteção	1
Bola de Fogo	1	Hidromanipulação	1
Dardos de Gelo	1	Meteoros	1
Desintegração	1	Piroproteção	1
Domínio	2	Piromanipulação	1
Elemental da Água	1	Prisão	2
Elemental do Ar	1	Resistência Elemental	1
Elemental do Fogo	1	Retorno	1

Necromântico			
Nome	Custo	Nome	Custo
Assombramento	1	Mutação	1
Círculo de Proteção	1	Necroanimação	1
Controle	1	Necroconhecimento	1
Criação	1	Paralisia	1
Degeneração Física	1	Pesadelo	1
Doenças	1	Possessão	2
Esconjuração	1	Putrefação	1
Escuridão	1	Toque Gélido	1
Maldições	2	Transformação	1
Medo	1	Visão Noturna	1

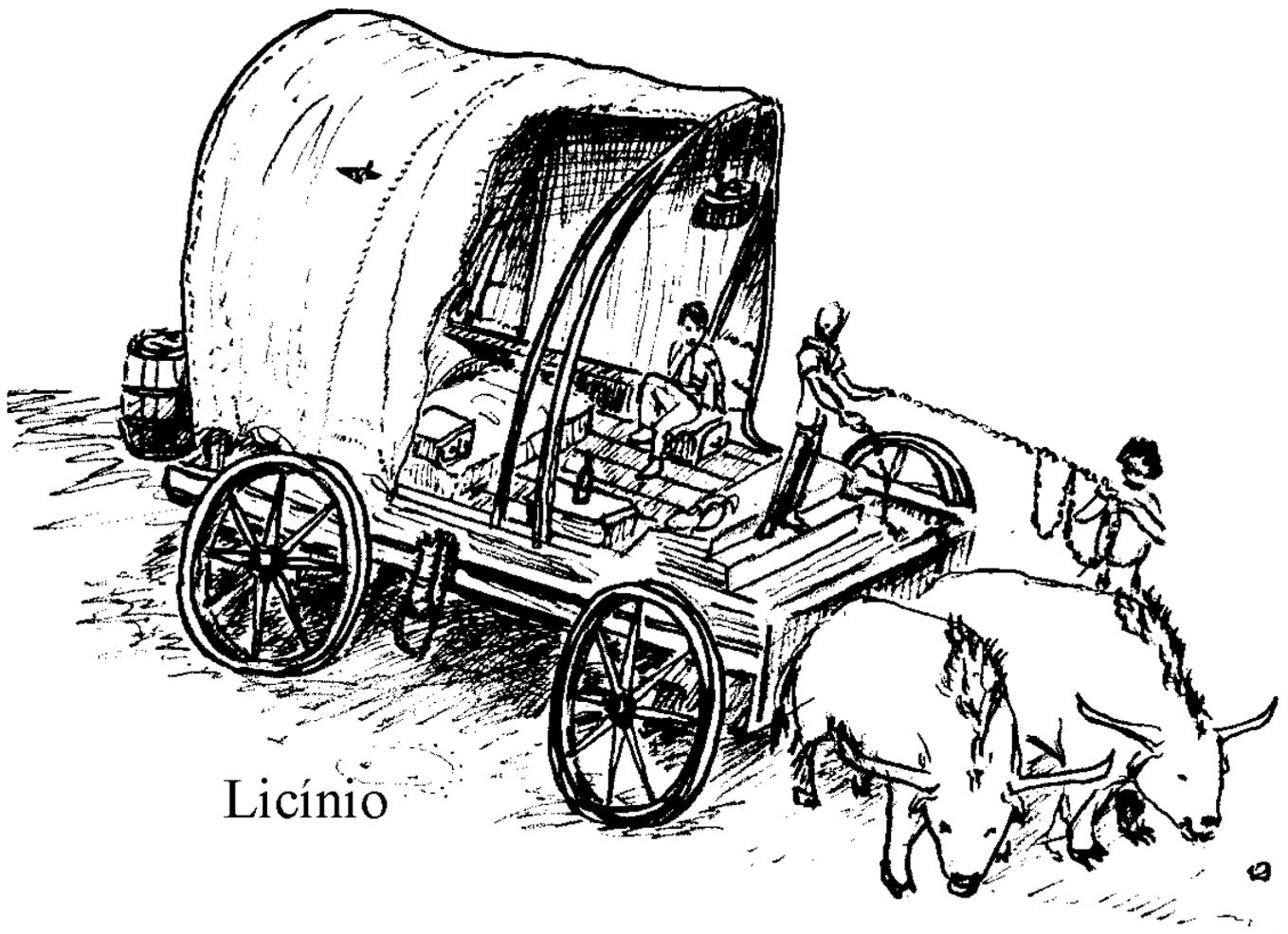
Ilusão			
Nome	Custo	Nome	Custo
Amizade	1	Invisibilidade	1
Alucinação	1	Medo	1
Armadilha	1	Pesadelo	1
Barreira mística	2	Possessão	1
Clarividência	2	Projeção	1
Covardia	1	Pseudoconsciência	1
Empatia	1	Pseudomatéria	1
Escuridão	1	Sugestão	1
Ilusões	1	Ventrioloquismo	1
Imagem	1	Vínculo	1

Naturalista			
Nome	Custo	Nome	Custo
Animação Vegetal	1	Escudo térmico	1
Armadura Natural	1	Feixes Incandescentes	1
Ataque térmico	1	Fitogênese	1
Biogerminação	2	Mutação	1
Chuva Ácida	2	Prisão vegetal	1
Conjuração Natural	1	Proteção Vegetal	1
Controle Climático	1	Raízes Místicas	1
Desertificação	1	Relâmpagos	1
Desintegração	1	Sentido Natural	1
Domínio Natural	1	Terremoto	1

Alquímico			
Nome	Custo	Nome	Custo
Animação Metálica	1	Escudo Místico	1
Anulação Mística	1	Explosão Mística	1
Assimilação	2	Detecção de Magia	1
Aura Mágica	1	Geoanimação	1
Bloqueio	1	Libertação	1
Cataclisma	1	Mutualidade	1
Conversão Energética	1	Quebra de Encantos	1
Encantamento	1	Réplicas	2
Encolhimento	1	Retenção Mágica	1
Escrituras Místicas	1	Transmutação	1

Conhecimento			
Nome	Custo	Nome	Custo
Anulação Mística	1	Onda Psíquica	1
Criptograma Místico	1	Plano Místico	1
Detecção de Magia	1	Previsibilidade	1
Domínio Mental	2	Projeção Sensorial	1
Escrituras Místicas	1	Proteção Mental	1
Esquecimento	1	Quebra de Encantos	1
Lágrima de Dragão	1	Refletir	1
Leitura	1	Restauração	1
Marca Arcana	1	Sósia	2
Memorização	1	Visão Mística	1

Pertences & Afins



Licínio

6 Pertences & Afins

O último fator de grande importância para a caracterização dos personagens são suas posses. Diz-se que a riqueza é por si mesma, um grande poder. Em Tagmar, isto é particularmente correto, pois muitas vezes a sua vida ou sua capacidade dependerão do equipamento possuído. Um Guerreiro poderoso e experiente que esteja sem armadura e lutando com um porrete pouco poderá fazer contra outro menos poderoso, porém com uma Couraça Metálica e uma Espada de Mão e Meia.

Este, portanto, é um capítulo que sempre será usado, pois quanto maiores os desafios enfrentados, melhores devem ser os recursos e materiais utilizados pelos heróis. As únicas limitações de um personagem para adquirir qualquer item deste capítulo são o dinheiro e a disponibilidade do item no local aonde se encontra o personagem.

6.1 Lista de Itens

6.1.1 Animais

A tabela a seguir mostra todos os animais normalmente encontrados à venda. Animais místicos (Unicórnios, Pégasos, Grifos, etc.) nunca são encontrados a venda.

Animais treinados custam mais caro e são mais difíceis de se achar. Cavalos de Guerra já vêm treinados para o combate.

Animais	Preço
Águia domesticada	6 m.o.
Boi	1 m.o.
Búfalo	3 m.o.
Burro	5 m.p.
Canários	1 m.c.
Carneiro	5 m.p.
Cão comum	3 m.p.
Cão de raça ("Alão")	1 m.o.
Cavalo comum	1 m.o.
Cavalo de carga	15 m.p.
Cavalo de guerra leve	4 m.o.
Cavalo de guerra pesado	8 m.o.
Cavalo treinado	2 m.o.
Coelho	5 m.c.
Corvo	8 m.c.
Galinha	3 m.c.
Ganso	7 m.c.
Gato	1 m.p.
Gavião domesticado	3 m.o.
Lebre	1 m.p.

Mula	7 m.p.
Ovelha	5 m.p.
Pônei	8 m.p.
Pônei de guerra leve	15 m.p.
Porco	5 m.p.
Vaca	1 m.o.

6.1.2 Refeições

A tabela a seguir mostra todos os alimentos normalmente encontrados à venda, não incluído os animais acima transcritos, que também podem ser consumidos, que conforme seu tamanho poderá alimentar mais de uma pessoa.

Refeições	Preço
Água fresca	1 m.c.
Barril d'água	5 m.c.
Banquete para 5 pessoas c/ bebidas e comidas variadas	5 m.o.
Banquete nobre para 5 pessoas c/ bebidas e comidas variadas	15 m.o.
Cesta de frutas	3 m.c.
Copo de vinho comum	2 m.c.
Copo de vinho bom	1 m.p.
Condimentos (sal, alho, coentro, temperos diversos e etc)	5 m.p.
Especiarias (azeite, vinagre, pimenta, alecrim, ervas finas e etc)	2 m.o.
Grãos (500 gramas)	6 m.c.
Odre de vinho comum	8 m.c.
Odre de vinho bom	1 m.o.
Hortaliças e legumes	2 m.c.
Tonel de vinho comum	2 m.p.
Ração para uma semana	3 m.p.
Insetos comestíveis preparados - fritos ou assados (150 gramas) – aranhas, escorpião, grilos, gafanhotos, larvas e etc.	1 m.c.
Refeição barata (moídos de frango e porco sem tempero, pão e fruta)	3 m.c.
Refeição Normal (carne de frango ou suína e etc. pouco temperada e grãos)	5 m.c.
Refeição boa (carne bovina temperada e grãos)	3 m.p.
Refeição cara (carne nobre bovina temperada, carnes exóticas, grãos e etc)	5 m.p.
Ração para animais (saco médio) – 3 dias	5 m.c.
Ração para animais (saco Grande) – uma semana	1 m.p.

6.1.3 Armas, Armaduras e Afins

A lista a seguir mostra todas as armas e armaduras existentes em Tagmar. O personagem iniciante (nunca jogou uma aventura) poderá comprar qualquer item da lista, se tiver dinheiro, sem nenhuma restrição. Caso o personagem não seja

iniciante, este poderá ter algumas restrições, conforme o MJ determine.

O personagem não iniciante que desejar comprar algo deverá estar na "História do Jogo" em um local de comércio (geralmente uma cidade). Itens caros ou raros (armaduras de cota de malha ou couraças, e algumas armas) normalmente só são encontrados em grandes centros comerciais. O jogador, ao fazer uma compra, deverá diminuir da sua ficha o dinheiro gasto.

Armas	Preço	Armas	Preço
Arco composto	2 m.o.	Lança leve	8 m.p.
Arco de guerra	25 m.p.	Lança pesada	15 m.p.
Arco simples	1 m.o.	Maça	15 m.p.
Axa de armas	5 m.o.	Maça de armas	3 m.o.
Cajado	5 m.c.	Machadinha	6 m.p.
Cimitarra	25 m.p.	Machado	1 m.o.
Clava	15 m.c.	Machado crescente	22 m.p.
Espada	2 m.o.	Machado de guerra	35 m.p.
Espada de mão e meia	3 m.o.	Marreta de guerra	3 m.o.
Faca	2 m.p.	Martelo de guerra	11m.p.
Flecha (10 unidades)	10 m.c.	Mangual	3 m.o.
Gládio	12 m.p.	Mangual leve	25 m.p.
Lança de cavalaria	6 m.o.	Montante	5 m.o.
Lança de justa	35 m.p.	Porrete	3 m.c.
Lança de guarda	17 m.p.	Punhal	5 m.p.

Armaduras	Preço
Couro leve	2 m.p.
Couro rígido	8 m.p.
Cota de malha parcial	2 m.o.
Cota de malha completa	4 m.o.
Couraça parcial	10 m.o.
Cota de malha para montaria	4 m.o.
Cota de malha completa para montaria	8 m.o.

Escudos e Elmos	Preço
Escudo pequeno	2 m.p.
Escudo grande	15 m.p.
Elmo aberto	2 m.p.
Elmo fechado	5 m.p.
Elmo para montaria	7 m.p.

6.1.4 Instrumentos Musicais

A presente listagem abrange os instrumentos musicais conhecidos em Tagmar, sendo de grande procura principalmente pelos bardos. Para que este

consiga evocar um de seus encantos precisará de algum instrumento musical contido nesta listagem.

Fica a exclusivo critério do mestre a exigência de determinado instrumento para um específico encanto evocado pelo bardo. Exemplo: com um apito não seria prudente se permitir a evocação de uma magia Ancestral de bardo, sendo necessário um instrumento melhor elaborado, com diversas notas musicais.

Instrumentos	Preço	Instrumentos	Preço
Alaúde	3 m.o.	Flauta de madeira	12 m.c.
Atabaque	6 m.c.	Flauta longa de metal	3 m.p.
Apito	1 m.c.	Gaita	6 m.p.
Balalaica	12 m.p.	Harpa	5 m.o.
Bandolim	2 m.o.	Pandeirola	5 m.c.
Banjo	1 m.o.	Rabeca	8 m.c.
Berrante	1 m.p.	Sino	2 m.c.
Clarinetas	3 m.p.	Tambor	1 m.p.
Chocalho	3 m.c.	Triângulo de metal	3 m.c.

6.1.5 Transportes

São considerados transportes todos os tipos de engenho para facilitar a locomoção (por terra ou mar). Pequenos transportes como Carroças, Canoas, Bigas, etc., são fáceis de se adquirir. Transportes maiores, como Barcos, Carruagens, Veleiros, Galeras, etc., são mais difíceis de se encontrar à venda, ou só se compram por encomenda.

Transportes	Capacidade	Preço
Carro de boi	2 pessoas + carga	8 m.p.
Carroça	4 pessoas + carga	12 m.p.
Charrete rápida (p/2 cavalos)	3 pessoas	22 m.p.
Carruagem (p/2 cavalos)	6 pessoas	20 m.o.
Carruagem pesada (p/4 cavalos)	6 pessoas + carga	35 m.o.
Barcaça escravista	45 pessoas + carga	60 m.o.
Barco a remo	2 pessoas	1 m.o.
Barco grande a remo	4 pessoas + carga	2 m.o.
Canoa de troncos	1 pessoa	3 m.p.
Canoa	1 pessoa + carga	5 m.p.
Canoa longa	2 pessoas + carga	15 m.p.
Caravela	60 pessoas + carga	80 m.o.
Galera pequena	15 pessoas + carga	35 m.o.
Veleiro pequeno	8 pessoas + carga	20 m.o.
Trenó para neve (p/até 10 cachorros)	1 pessoa + carga	10 m.p.

6.1.6 Residências

A compra de residências é geralmente um negócio complicado, pois envolve diversos fatores. Grande parte das residências é construída sob permissão, em solo de outra pessoa. Assim sendo, o senhor da terra pode não autorizar o negócio. Geralmente, quem dispõe de um pedaço de terra não quer vender por preço nenhum, e os locais onde a terra não tem dono (terra de ninguém) são zonas perigosas. Assim, se o personagem estiver pretendendo adquirir uma residência, ele terá que arrendar um terreno ou se arriscar em terra sem dono, e ainda "bancará" a construção (quanto mais longe de centros comerciais, mais cara é a construção),

Normalmente, só se consegue terras em locais civilizados mediante doação do nobre que tem autoridade sobre aquele local. Estas doações são feitas muito raramente e, mesmo então, apenas para servidores de confiança como recompensa por numerosos serviços relevantes.

OBS: Não se esqueça do tempo de construção.

Residências	Preço	Residências	Preço
Barraca de Lona	5 m.p.	Muralha (50 metros)	50 m.o.
Tenda	8 m.p.	Farol	350 m.o.
Choupana	16 m.p.	Forte	500 m.o.
Casa simples	4 m.o.	Torreão	1000 m.o.
Casa confortável	8 m.o.	Fortaleza	2300 m.o.
Casa de ofício	16 m.o.	Castelo pequeno	5000 m.o.
Casa grande	30 m.o.	Castelo Grande	10000 m.o.

6.1.7 Estalagens

Em geral são locais destinados a pernoite ou mediante aluguel por período curto de tempo.

Estalagens	Preço
Hospedagem coletiva (10 pessoas)	3 m.c.
Hospedagem barata (individual)	6 m.c.
Hospedagem média (individual com banho)	1 m.p.
Hospedagem boa (até 4 pessoas, banho e refeição boa)	5 m.p.
Hospedagem nobre (até 6 pessoas, banho, refeição cara e serviço)	3 m.o.

6.1.8 Material Profissional

Assim como os artífices precisam de equipamentos específicos para realizar suas tarefas, os jogadores que possuírem as Habilidades Carpintaria, Trabalho em Metal e Trabalhos Manuais também precisarão de equipamento para poder usar as suas Habilidades.

Neste item estarão listados grupos de ferramentas, os quais conterão o material essencial para o uso das Habilidades mencionadas. A maioria destes grupos pode ser transportada sem maiores transtornos. Caso algum deles não seja transportável isto estará escrito em sua descrição.

Materiais Profissionais	Conteúdo	Preço
Estojo para higiene pessoal	Sabonete, pano de rosto, pente, palito de dente, repelente, pinico e etc.	15 m.c.
Estojo para arrombamento	Pé de cabra, martelo, aste de metal	5 m.p.
Estojo para disfarces	Tinta facial, peruca, roupas, acessórios e etc.	5 m.p.
Estojo para jogos	Dados, cartas, copos, peças e etc.	8 m.c.
Estojo para pesca	Anzol, linha, puçá, faca, tarrafa, rede, vara de pesca e etc.	12 m.p.
Estojo de primeiros socorros	Bandagens, tala, pomadas cicatrizantes, agulha, fio, sal e etc.	5 m.p.
Estojo para trabalhos em madeira	Machadinha, serrote pequeno, cola, pregos, martelo, drena, plaina e etc.	8 m.p.
Estojo para trabalhos manuais	Agulha, barbante, cola, dedal, fios, linhas, martelinho, navalha, tachas e tesoura.	15 m.c.
Estojo para trabalho em metal	Carvão mineral, fole, fôrmas diversas, jogo de torquês, malho, martelos e pedra de amolar.	2 m.o.
Material completo para construção, agricultura ou mineração	Pá, balde, picareta, inchada, arado, peneira, vassoura, roldanas, cordas, gancho e etc.	3 m.o.
Material completo para escalada	100 metros de corda, ganchos, 10 pítons, e etc.	2 m.o.
Material completo para montaria	Cela, cabresto, ferradura, rédeas e etc.	12 m.p.
Material completo para trabalhos em metais	Bigorna, fornalha e estojo para trabalho em metais. Este conjunto não pode ser transportado.	5 m.o.

6.1.9 Vestimentas

Vestimentas	Preço	Vestimentas	Preço
Cachecol de lã	3 m.c.	Par de luvas	3 m.c.
Capa	2 m.c.	Par de luvas de couro	5 m.c.
Capa Longa	5 m.c.	Par de luvas metálicas (manoplas)	2 m.p.
Casaco de lã	5 m.c.	Par de sandálias	2 m.c.
Chapéu	2 m.c.	Pele de animal selvagem	5 m.p.
Cinto	1 m.c.	Roupa comum	3 m.c.
Cinto multiuso	1 m.p.	Roupa íntima	1 m.c.
Cobertor	8 m.c.	Roupa tingida	6 m.c.
Manta de carneiro	5 m.c.	Roupa de linho	12 m.c.
Manto com capuz	8 m.c.	Roupa para inverno	2 m.p.
Par de botas	5 m.c.	Sobretudo	3 m.p.
Par de botas de couro	8 m.c.	Tecido bom (1 metro)	5 m.c.
Par de botas para Cavalaria	5 m.p.	Tecido nobre (1 metro)	5 m.p.
Par de botas para Infantaria	5 m.p.	Traje nobre (pronto)	3 m.o.

6.1.10 Miscelâneas

Entram nesta lista todos os itens de uso geral. Com exceção de alguns poucos, os itens mostrados na tabela a seguir são facilmente encontrados em qualquer lugar.

Itens	Preço	Itens	Preço
Água abençoada	5 m.c.	Funil	6 m.c.
Alforje	3 m.p.	Gancho	4 m.p.
Alforje grande p/ montaria	12 m.p.	Gancho de três pontas	1m.o.
Algemas	1 m.p.	Gaiola para pássaros	3 m.c.
Algibeira	8 m.p.	Giz de cera	5 m.c.
Aljava	5 m.p.	Incensos	3 m.c.
Ampulheta	8 m.p.	Lamparina a óleo	12 m.c.
Artesanato	3 m.c.	Lamparina a vela	5 m.c.
Bacia para banho	5 m.c.	Lanterna a óleo	5 m.p.
Bainha para punhais e espadas	12 m.c.	Lanterna direcional	8 m.p.
Balança	12 m.p.	Leque	5 m.c.
Baú c/ hastes de metal	5 m.p.	Leque ornamentado	8 m.p.
Baú de madeira	1 m.p.	Maca	6 m.p.
Baú de madeira grande	8 m.p.	Mochila de Aventureiro	12 m.p.
Baú metálico	1 m.o.	Mochila de couro	12 m.c.
Bengalas e raquete para neve	5 m.p.	Mochila grande	5 m.p.

Bijuterias e penduricalhos	2 m.c.	Mochila de pano fivelada	10 m.c.
Cachimbo	3 m.c.	Mochila para provisões	6 m.c.
Cadeado pequeno	8 m.c.	Navalha	1 m.p.
Cadeado médio	1 m.p.	Odre	6 m.c.
Cadeado grande	3 m.p.	Óleo de lanterna (300 ml)	8 m.c.
Cama de palha	1 m.p.	Papiro	3 m.c.
Caneca de madeira	2 m.c.	Pederneiras	5 m.c.
Cantil	6 m.c.	Pena e tinta	5 m.p.
Canudo de respiração para mergulho	12 m.c.	Pergaminho	8 m.p.
Componentes místicos	5 m.p.	Porta mapas	3 m.c.
Cola natural	1 m.p.	10 pítons para alpinismo	5 m.p.
Coleira de couro	8 m.c.	Rédeas para cães puxadores de Trenó	3 m.p.
Coleira de metal	2 m.p.	Remos	2 m.p.
Corda (20 metros)	1 m.p.	Repelente vegetal	2 m.p.
Corda trançada (50 metros)	8 m.p.	Saco de dormir	12 m.c.
Corrente de metal	3 m.p.	Saco pequeno	2 m.c.
Corrente de metal grossa	5 m.p.	Saco grande	5 m.c.
Escada de madeira de 5 metros	1 m.p.	Sementes para plantio (diversos)	1 m.p.
Escada de madeira de 10 metros	2 m.p.	Símbolo sagrado de madeira	2 m.c.
Espelho de cobre	5 m.c.	Símbolo sagrado de ferro	1 m.p.
Espelho de prata	5 m.p.	Símbolo sagrado de prata	8 m.p.
Fechadura simples	5 m.c.	Símbolo sagrado de ouro	8 m.o.
Fechadura normal	1 m.p.	Tábuas de Madeira comum	6 m.c.
Fechadura complexa	5 m.p.	Tábuas de Madeira maciça	12 m.c.
Estopa	1 m.c.	Tábuas de pedra	8 m.p.
Frasco de coco	3 m.c.	Tábuas de pedra nobre	3 m.o.
Frasco de cerâmica	5 m.c.	Tochas (10 uni.)	3 m.p.
Frasco de vidro	5 m.p.	Travesseiro de penas de ganso	8 m.p.
Frasco de metal	8 m.p.	Utensílios de cozinha	12 m.p.
Feno	1 m.c.	Utensílios de limpeza	8 m.p.
Ferradura para neve	8 m.p.	Vigas de Ferro bruto (5 quilos)	1 m.o.
Flores	2 m.c.	Vela (10 uni.)	1 m.p.
Fumo	3 m.c.	Velas coloridas para ritual (10 uni.)	3 m.p.

6.2 Sistema Monetário de Tagmar

Em Tagmar, todo o dinheiro circulante é em moedas, que são de 3 tipos: Moedas de Cobre, Prata e Ouro. As dimensões das moedas são aproximadamente 3,5 cm de diâmetro por 3 mm de espessura. A principal moeda em circulação é a de Prata, seguida pela de Cobre e, por último, a de Ouro. Para efeito de conversão, use a fórmula abaixo:

Uma Moeda de Ouro = 10 Moedas de Prata = 100 Moedas de Cobre

Como uma forma de abreviação, será usada as siglas "m.o." para Moedas de Ouro, "m.p.". Para Moedas de Prata e "m.c." para Moedas de Cobre.

6.3 Deso Carregado

Não é incomum um MJ surpreender os jogadores colocando cargas demasiadamente volumosas ou pesadas em seus personagens. Os jogadores querem sempre estar preparados para quaisquer eventos durante uma aventura. O MJ deve manter vigilância para evitar absurdos do tipo: *um Guerreiro carregando 4 espadas, 2 escudos, 6 lanças, um arco, além de sua armadura de cota de malha completa e mochila com tochas, ferramentas, rações, etc.* No início da aventura, verifique o que cada personagem está carregando e repita esta verificação regularmente. Aplique imediatamente qualquer penalidade por excesso de carga. Assim, logo os jogadores estarão respeitando estas regras.

Este item se dedica a indicar o quanto um personagem estará limitado em seu movimento conforme o peso que ele esteja carregando. O método que desenvolvemos procura ser o mais simples e rápido possível, procurando, no entanto, colocar certo realismo em termos de quanto alguém pode carregar. Este casamento entre realismo e rapidez é extremamente importante para o bom andamento da aventura e, por isso recomendamos que o MJ leia atentamente este item.

Com o uso deste método, será obtida uma faixa de carga para o personagem. Esta será: pouco, medianamente, muito, ou absurdamente carregado. Tal faixa vai influir na Velocidade do personagem.

A análise será feita por partes. Veremos quais tipos de roupas, de armas e de equipamentos os personagens usarão. A soma destes componentes nos dará uma idéia aproximada do peso que o personagem está carregando.

Para cada uma destas partes (vestes, armas e equipamento) haverá várias categorias de peso (Leve, Médio, etc.) conforme o material usado (uma armadura de cota de malha completa é uma veste pesada; já uma armadura de couro leve é uma veste leve).

Cada uma destas categorias de peso terá um número associado a ela. Verifique em qual

categoria o personagem se inclui (leve, média, etc.) e anote o número correspondente para cada categoria (vestes, armas e equipamento).

Veja a seguir que tipo de vestes o personagem está usando no momento.

- Leves (0): roupa comum, Couro Leve.
- Médias (+1): Couro Leve e Escudo, Couro Rígido ou Cota de Malha Parcial.
- Pesadas (+4) Cota de Malha Completa ou Couraça Parcial.

Em seguida, devem ser vistas quais as armas que o personagem está carregando. Ele deve então ser inserido em uma das três categorias abaixo. Note que são muitas as possíveis combinações. Por isso, as categorias dadas abaixo são apenas exemplos. O MJ deve usar de muito bom senso para escolher a categoria em que o personagem se insere. Tomamos a lembrar que a decisão do MJ é final (jogar é divertido, discutir não é).

- Leves (0): 5 Punhais ou uma Espada ou 1 Arco Composto;
- Médias (+1): uma Espada, um Punhal e um Arco Composto;
- Pesadas (+2): um Montante e um Arco Composto.

Finalmente, veja a categoria em que se insere o equipamento do personagem. Aqui valem as mesmas observações que foram feitas para as anuas a respeito do uso de bom senso.

- Leve (0): cabe folgado dentro de uma mochila normal;
- Médio (+1): cabe apertado dentro de uma mochila normal;
- Pesado (+3): cabe dentro de duas mochilas normais;
- Absurdo (+6): não cabe dentro de duas mochilas normais.

Após ver cada um destes fatores, some todos os números de cada categoria e veja na tabela a seguir cruzando o número encontrado com a Força do personagem. O resultado será a categoria de peso carregado onde o personagem se encontra.

Total dos Pontos de Peso Carregado												
Força	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
-2	Po	Me	Me	Mu	Mu	Ab	Ab	Im	Im	Im	Im	Im
-1	Po	Po	Me	Me	Me	Mu	Mu	Ab	Ab	Ab	Im	Im
0	Po	Po	Po	Me	Me	Me	Mu	Mu	Mu	Ab	Ab	Im
+1	Po	Po	Po	Po	Me	Me	Me	Mu	Mu,	Mu.	Ab	Ab
+2 ou +3	Po	Po	Po	Po	Me	Me	Me	Me	Mu	Mu	Mu	Ab
+5 ou +6	---	---	---	Po	Po	Me	Me	Me	Me	Mu	---	---

- Po - Pouco Carregado

- Me - Medianamente Carregado
- Mu - Muito Carregado
- Ab - Absurdamente Carregado
- Im - Impossível de se carregar

Note que este sistema foi planejado para que o MJ possa decidir a categoria de um personagem em segundos. Uma ligeira olhada na ficha do personagem e alguns rápidos cálculos mentais devem ser o bastante para descobrir quão carregado um personagem está.

6.4 O Comércio em Tagmar

O comércio em Tagmar é feito basicamente de duas formas: em centros comerciais (cidades) e através de mercadores ambulantes.

O comércio nas cidades é normalmente mais variado e com um preço mais equilibrado, devido à concorrência. Só nos grandes centros (grandes cidades e portos) é que se encontram itens raros e caros, bem como mão-de-obra especializada (artesãos, armeiros, mestres-de-obras, navegadores, etc.).

Os mercadores ambulantes são a única forma de comércio nos locais distantes dos grandes centros, pois nas pequenas cidades e vilarejos pouco comércio há. O jogador deverá lembrar-se que uma boa barganha pode ser obtida, caso o personagem tenha a Habilidade Barganha.

6.5 Variação de Preços - A Lei da Oferta e Procura

Comprar uma refeição em uma estalagem na cidade é algo normalmente fácil e barato. Comprar a mesma refeição no mesmo local após três meses de cerco passa a ser uma aventura por um produto caríssimo. Do mesmo modo, contratar um navegador para viajar para um local conhecido é mais fácil e barato do que contratá-lo para explorar terras desconhecidas.

O moral disto tudo é que a Lei da Oferta e da Procura determina o preço de qualquer produto. Devendo sempre ser levada em consideração. O Mestre do Jogo deverá determinar qual das situações abaixo se aplica ao momento:

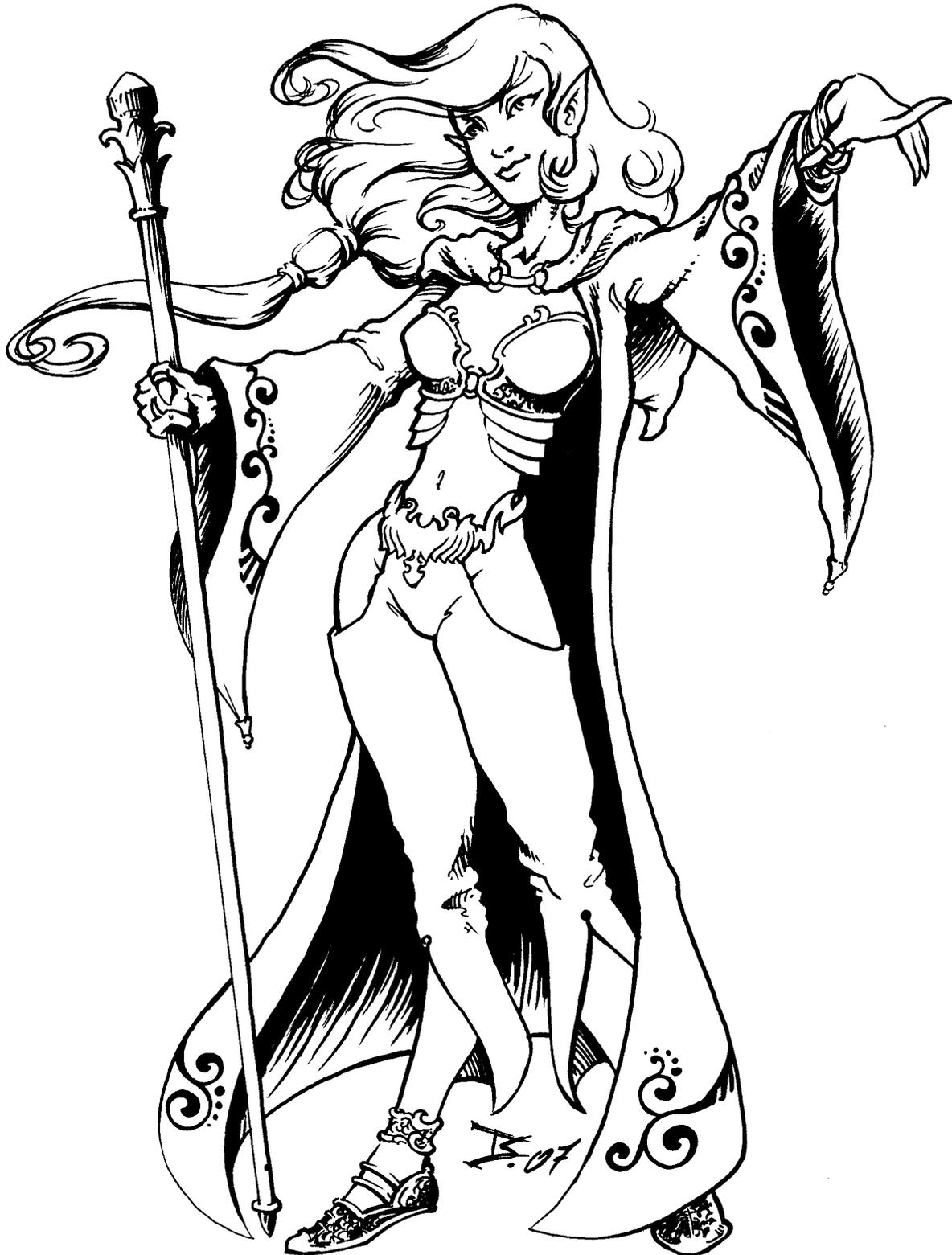
Normal: é a situação comum; não há secas, guerras, epidemias, etc. que aumentem os preços dos produtos. Os preços dados neste capítulo são usados normalmente;

Difícil: existem dificuldades para se obter o produto; uma guerra entre países vizinhos, situação anormal, mas não necessariamente perigosa (viajar para regiões desconhecidas), etc. O Mestre do Jogo pode exigir que um personagem tente rolar um Comércio Difícil para obter o produto (alternativamente, o MJ pode exigir que o jogador interprete a busca feita pelo personagem). Mesmo que o produto seja encontrado, ele custará o dobro

do preço listado. Obviamente, isto se aplica apenas a produtos que sejam afetados pela crise. Um produto oriundo dos países que estão em guerra é um bom exemplo;

Absurda: a situação é terrível. Isto se aplica a procura de produtos em meio a uma guerra, cerco ou outra situação obviamente muito perigosa, como viajar por uma região cheia de monstros. Pouquíssimas pessoas terão o produto procurado e mesmo essas pessoas não desejarão vender estes produtos. Um Comércio Absurdo (ou a interpretação da situação) é necessário somente para encontrar o produto. Mesmo então, o MJ pode exigir que uma Persuasão Difícil seja rolada para convencer quem possui o produto a vendê-lo. Por fim, o produto custará o quádruplo do preço listado na tabela.

Evolução



7 Evolução

Esta é uma forma de quantificar o poder de um personagem. Todos iniciam em primeiro estágio e, conforme ganhem experiência (participem de aventuras) aumentam pouco a pouco este marcador de poder.

Sempre que um personagem passa de Estágio há uma mudança significativa em seu poder: aumenta sua Energia Heróica, melhoram suas Habilidades, sua capacidade com armas também se aprimora, novos encantos podem ser aprendidos, etc.

Estas melhorias são chamadas de "evolução dos personagens" e serão tratadas mais a frente neste capítulo.

Ao final de cada aventura, some todos os pontos de experiência ganhos à sua quantidade de pontos anterior, passando este a ser o seu novo total. Agora, veja na tabela seguir qual o Estágio correspondente a este número de pontos; se você passou de Estágio, vá para o próximo item.

7.1 Estágio

Estágio	De	Até	Estágio	De	Até
1	0	10	21	586	645
2	11	20	22	646	705
3	21	30	23	706	765
4	31	45	24	766	825
5	46	60	25	826	895
6	61	75	26	896	965
7	76	95	27	966	1035
8	96	115	28	1036	1105
9	116	135	29	1106	1185
10	136	165	30	1186	1265
11	166	195	31	1266	1345
12	196	225	32	1346	1425
13	226	265	33	1426	1515
14	266	305	34	1516	1605
15	306	345	35	1606	1695
16	346	385	36	1696	1785
17	386	435	37	1786	1885
18	436	485	38	1886	1985
19	486	535	39	1986	2085
20	536	585	40	2086	2185

7.2 Passando de Estágio

Ao passar de Estágio o jogador deve calcular e escrever na ficha várias coisas:

Atributos:

- Escrever o novo estágio na sua ficha;
- Verificar se seu personagem recebeu Pontos para aumentar os Atributos; Isto ocorre a cada 2

níveis depois do estágio 2, ou seja: estágios 3, 5, 7, 9, ... Os detalhes podem ser vistos no item 7.7.2 deste capítulo.

- Aumentar sua Energia Heróica (veja os detalhes no item 7.2.1 deste capítulo);
- Calcular sua nova Resistência Física = Estágio + Atributo Físico;
- Calcular sua nova Resistência à Magia = Estágio + Atributo Aura;

Habilidades

- Receber seus pontos de Habilidades (tabela abaixo);

Profissão	Pontos para Aquisição	Grupos Penalizados	Habilidades Especializadas
Guerreiro	14	Influência	Nenhuma
Ladino	22	Nenhum	Nenhuma
Sacerdote	12	Subterfúgio	Religião
Mago	12	Manobra	Misticismo
Rastreador	14	Profissional	Sobrevivência
Bardo	16	Nenhum	Arte e Etiqueta

- Adquirir suas Habilidades ou aumentar o nível das existentes, os custos estão descritos no capítulo 3 e também na própria ficha do personagem;
- Guardar os pontos que sobraram na sua ficha;
- Determinar os seus novos Totais nas Habilidades. Basta somar o total da habilidade ao atributo associado;

Combate

- Receber seus pontos de combate e os pontos de Técnicas de Combate (veja a tabela abaixo);

Profissão	Grupos de Armas	Técnicas de Combate
Guerreiro	7	7
Ladino	4	4
Sacerdote	3	4
Mago	1	1
Rastreador	5	4
Bardo	2	2

- Adquirir seus Grupo de Armas ou aumentar o nível dos existentes, os custos estão descritos no capítulo 4.
- Atualizar sua tabela de armas de acordo com as Grupo de Armas compradas ou aumentadas;
- Calcular o dano das armas recém adquiridas;
- Adquirir suas Técnicas de Combate ou aumentar o nível das existentes, os custos estão descritos no capítulo 4.

Magia

- Verificar o seu novo número de pontos de Karma, no caso de seu personagem pertencer a

uma profissão mística que é igual a:
Aura X (Estágio + 1);

- Ver o número de pontos que seu personagem recebeu para melhorar suas magias ou adquirir novas que é igual a:
Atributo Corelacionado X 2 + 5. O atributo corelacionado pode ser visto na tabela abaixo:

Profissão	Atributo usado para comprar
Sacerdote	Carisma
Mago	Intelecto
Rastreador	Percepção
Bardo	Carisma

- Comprar novas magias, ou melhorar as que já possuía. Consulte no capítulo 5 as tabelas específicas para a sua profissão;

7.2.1 Energia Heróica

Para o personagem que estiver passando de estágio é muito importante descobrir a sua nova Energia Heróica. Proceda da seguinte forma: jogue 1d10 e verifique qual a sua EH na Tabela a seguir na coluna de sua profissão. Some o valor do atributo Físico ao número resultante e a sua EH atual. Esta é a sua nova Energia Heróica

Como uma regra complementar e opcional, o mestre pode conceder um bônus para os personagens que demonstraram bravura em combate ou um redutor para os personagens covardes. Este bônus/penalidade será contado em separado e são chamados de Pontos de Heroísmos e ou de Pontos de Covardia. Aconselha-se o uso do bônus/redutor de heroísmo levando em conta como o personagem se portou de maneira geral nos combates. Não se esqueça que eles influenciam no cálculo da nova Energia Heróica e recomenda-se aos mestres manterem anotações a respeito da participação dos personagens em combate. Uma vez o mestre autorizando o uso desta regra, os pontos de Heroísmo/Covardia passam ser obrigatórios de serem aplicados na passagem de Estágio e não podem ser acumulados para o próximo Estágio. O que não for gasto será perdido.

Bônus:

- 1 Ponto de Heroísmo Extra: Elimina-se a 1ª Linha do sorteio.
- 2 Pontos de Heroísmos Extras: Elimina-se a 1ª e 2ª linha do sorteio.
- 3 Pontos de Heroísmos Extras: Elimina-se a 1ª, 2ª e 3ª linha do sorteio.

Redutores:

- 1 Ponto de Covardia Extra: Elimina-se a 4ª linha do sorteio.
- 2 Pontos de Covardias Extras: Elimina-se a 4ª e 3ª linha do sorteio.
- 3 Pontos de Covardias Extras: Elimina-se a 4ª e 3ª e 2ª linha do sorteio.

7.2.2 Pontos para Aumentar os Atributos

Todo personagem ganha 1 ponto de Atributo a cada 2 níveis evoluídos, podendo estes pontos ser usados para aumentar seus atributos principais (Força, Físico, Agilidade, Carisma, Aura, Intelecto e Percepção) da mesma maneira como se definem os atributos iniciais. Dessa forma, para aumentar um atributo 0 para 1 deve-se gastar 1 ponto de atributo, mas para aumentar um atributo 3 para 4 deve-se gastar 4 pontos. Os pontos de Atributo recebidos ao passar dos níveis podem ser gastos imediatamente ou acumulados em sua ficha para aumentar atributos maiores

As regras para o aumento dos atributos são as seguintes:

- O personagem não poderá ultrapassar o limite racial ao aumentar seus atributos;
- Um mesmo atributo pode ser aumentado, no máximo, duas vezes;
- O personagem só pode aumentar atributos que tenha usado freqüentemente (a critério do Mestre de Jogo), não faz sentido o Guerreiro que nunca usa a cabeça aumentar Intelecto ou o Mago que jamais usa Habilidades físicas aumentar Agilidade;
- É permitido amenizar ou mesmo anular atributos negativos, desde que as outras regras sejam seguidas.

OBS: esta regra é válida tanto para personagens construídos por pontos quanto para personagens criados através de sorteio de atributos.

1d10	Guerreiro	Ladino	Sacerdote	Mago	Rastreador	Bardo
1-2	6	4	4	2	5	3
3-4-5	7	5	5	3	6	4
6-7-8	8	6	6	4	7	5
9-10	9	7	7	5	8	6

7.3 Evolução

Ao final de cada aventura, os heróis vividos pelos jogadores incluem mais uma lista de glórias ou tragédias à história de suas vidas.

Aos poucos, eles ganham experiência e vivência. Através das situações de perigo, armadilhas mortais, charadas fantásticas, magias arcanas e criaturas assustadoras (dentre outros fatores) os personagens deixam de ser iniciantes, passando a veteranos, chegando um dia, quem sabe, a mestres lendários em suas categorias (Guerreiros, Magos, Ladrões, etc.).

No jogo, esta evolução é levada em conta, e você verá nos próximos itens como levar a cabo o avanço de seu personagem em direção ao engrandecimento pessoal.

7.3.1 Experiência

Tudo que o seu personagem aprende nas aventuras em que participa é simbolizado pelos pontos de experiência. Este valor começa em zero (o início das aventuras do herói). Conforme o seu desempenho durante a sessão de jogo, o Mestre de jogo lhe dará mais ou menos pontos.

O normal é se receber 2 pontos por evento ou fase maior de uma aventura (geralmente, existem de 3 a 6 destas cenas por história jogada). Apesar disso, é possível se receber 1 ou mesmo nenhum ponto de experiência (dependendo da situação), assim como é também possível se receber 3 ou até 4 pontos (sendo este último muito raro).

Vão se somando os pontos recebidos em cada aventura até chegar a um patamar tal que seu personagem sobe um degrau na escala de poder: aumenta um Estágio.

A distribuição dos pontos de experiência é subjetiva, variando de acordo com a situação e o MJ. Por isto, não se espante se um grupo de Estágio 10 não ganhar nenhum ponto de experiência por derrotar meia dúzia de orcos comuns.

7.3.2 Evolução dos Arquétipos

Como você já deve ter lido um dos objetivos do jogo é aumentar seu estágio. Ele representa sua capacidade, seu poder, e permite a entrada em aventuras mais perigosas, porém mais lucrativas. Enfim, a evolução do personagem é medida pelo seu Estágio.

A evolução é de certa forma um paradoxo, pois o arquétipo perde sua característica de padrão básico, já que você irá modificá-lo de acordo com suas escolhas e sua sorte ou azar. Ou seja, ele irá se personalizar.

Quando houver a passagem do primeiro para o segundo estágio, faça o seguinte: primeiro tire uma cópia da ficha do personagem, pois você passará a usá-la. Transcreva todas as características da folha

do arquétipo para o local equivalente na ficha (características básicas, raça, EH, etc.). O nível de todas as Habilidades que o arquétipo possui é 1 (as escritas na ficha do arquétipo). No combate, o nível nos grupos que ele aprendeu (escritos na parte de combate da ficha do arquétipo) também é 1, assim como o nível das magias, que ele conhece.

As lacunas podem ser preenchidas através dos Roteiros de Criação de cada capítulo.

7.3.3 Evolução das Criaturas

Uma queixa muito comum entre jogadores que gostam muito de ter personagens com companheiros animais é que animais não evoluem, sendo, portanto eventualmente deixados para trás conforme o personagem vai ganhando poder. Esta queixa se aplica principalmente àqueles que se ligam a animais através de magias, como, por exemplo, o encantamento Elo Animal.

O MJ pode aplicar a regra a seguir, caso ache que o personagem tem um verdadeiro afeto ao seu animal. Algumas perguntas que o MJ pode fazer para ter certeza disto são: o personagem manda o animal à frente para investigar o terreno? Quer que ele enfrente criaturas que podem matá-lo facilmente? Chama o animal pelo nome de sua raça ao invés de dar um nome a ele? Deixa o animal para trás caso seja necessário fugir? Não se lembra de comprar alimento especial para o animal?

Caso a resposta a uma ou mais destas perguntas seja afirmativa, então o personagem provavelmente encara a criatura como uma arma, e esta regra não deve ser utilizada. Não se esqueça: **a palavra do MJ é FINAL!!!**

Pela própria natureza da magia, Rastreadores que tenham usado um dos efeitos de duração permanente do encantamento Elo Animal sempre ganham o benefício desta regra.

Outros personagens também podem ser beneficiados, mas apenas se demonstrarem, ao longo do tempo, verdadeiro afeto por seus companheiros animais, como explicado acima. Isso é possível mesmo que eles não usem magia para se ligarem ao animal.

Caso o personagem ganhe este benefício, o seu animal passa a receber pontos de experiência dados pelo MJ (exatamente como se fosse um personagem), considerando que ele tem o mínimo para o seu Estágio inicial.

É importante notar que os animais não têm condições de dar grandes idéias ou resolver situações mais intelectuais (afinal, eles têm Intelecto I, não são racionais!). Este fato fará com que eles ganhem menos pontos que os heróis, a não ser em cenas de combate.

Cada vez que ele tiver o bastante em pontos de experiência para passar para um novo Estágio, ele ganhará: um rolamento na tabela de ganho de EH como se fosse um Ladrão, o resultado sendo somado à sua EH; +1 em todas as suas Colunas de

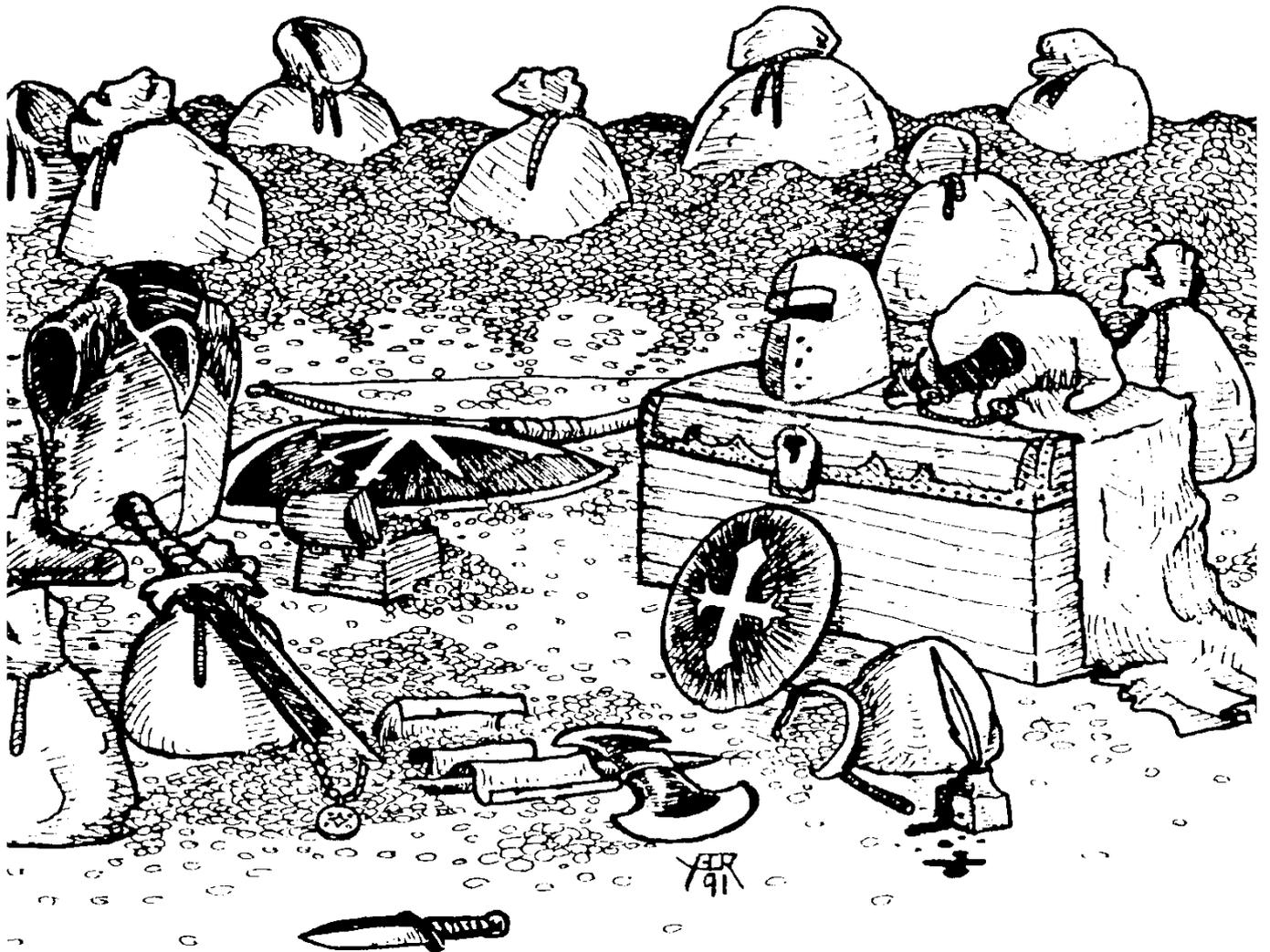
Ataque; +1 em sua Resistência Física e à Magia, +1 para o seu Moral.

Uma situação semelhante é a de grupos onde uma criatura se aliou a eles por um tempo longo. Por exemplo: uma Ninfa se apaixona pelo personagem e resolve segui-lo em suas aventuras, ou em uma longa campanha nas florestas de Ludgrim o grupo ganha apoio de um Guerreiro centauro, chamado Arctus cascos de aço, que acaba se tomando um personagem mais querido (e desenvolvido) que alguns membros do grupo. Obviamente, estes seres

podem (e devem) receber experiência do MJ; caso contrário; breve eles terão sua EH muito abaixo da média necessária para participar de aventuras.

Aconselha-se que se use a mesma regra acima, tanto de subida de EH quanto de evolução nas Habilidades, ataques, resistências físicas, à magia e moral. O Mestre deve, no entanto, tentar mantê-lo em um estágio sempre abaixo dos heróis, ou ele roubará a cena.

Tesouros



8 Tesouros

Grandes desafios, grandes recompensas. É importante que toda aventura possua, além dos perigos mortais, criaturas estranhas e com bates perigosos, urna gratificação à sua altura esperando os bravos heróis, personagens dos jogadores.

Existem diversos modos de recompensá-los. A simples satisfação de completar a aventura (ou mesmo simplesmente sobreviver a ela) já é bem vinda. A experiência ganha com suas ações também é bastante gratificante e avançar um Estágio é um dos objetivos de todo jogador.

Aqui, porém, falaremos sobre algo diferente, aquilo que a todos atrai para situações perigosas. Algo que é tão importante nas lendas quanto os monstros e criaturas ameaçadoras: os tesouros! Sejam eles monetários ou arcanos.

A divisão acima procura diferenciar os itens valiosos pela riqueza material (como Moedas, jóias, pedras preciosas, etc.) dos objetos mágicos, material raro e valioso pelo poder que as traz ao seu possuidor.

Em ambos os casos, cabe ao Mestre de Jogo fazer com que a recompensa não seja nem excessiva nem muito escassa, mas sim na medida certa. Os itens a seguir procuram orientá-lo nesta direção.

8.1 Tesouros Monetários

A riqueza é sempre bem vinda e os aventureiros sempre a procuram com muito empenho. Para os heróis, grande parte de suas fortunas é gasta em preparativos para seus futuros épicos.

Os Guerreiros procuram ter os melhores equipamentos, as melhores armas, as armaduras mais fortes, os cavalos mais garbosos. Enfim, para estar em sua melhor forma é necessária uma pequena fortuna.

Os místicos gastam vultosas somas em muitas de suas magias, rituais milionários, porém recompensadores.

Os Ladrões, então... A fortuna é o objetivo de suas vidas!

Você, corno Mestre de Jogo, tem a difícil tarefa de determinar a quantidade de moedas que irão aparecer em sua aventura. Para tal, você deve observar algumas coisas, como, a dificuldade da missão, os inimigos enfrentados e o tipo de lugar que percorreram se antes era uma cidade rica, um depósito de tesouros ou se o inimigo tinha hábitos de guardar coisas.

Para facilitar essa avaliação, o MJ pode usar a fórmula de duas M.O. vezes a soma dos Estágios dos personagens que participarão da missão. Esta fórmula serve para o MJ ter uma média do tesouro que deve colocar em suas aventuras. O valor obtido é para o grupo todo.

8.2 Tesouros Mágicos

Muito embora o dinheiro possa comprar as coisas boas deste mundo, os objetos mágicos estão além do seu alcance; eles são de outro mundo - o mundo das lendas.

Estes itens milagrosos são o maior dos tesouros, podendo facilmente desequilibrar uma aventura ou campanha, ou mesmo tornar um personagem muito mais poderoso que os demais.

8.2.1 Colocando Objetos Mágicos nas Aventuras

Os objetos mágicos são de forma incontestável, itens de cobiça pelos jogadores. Mas eles não devem ser utilizados como premiação de uma campanha ou mesmo um motivador para que os personagens realizem uma missão. Devido a dois motivos básicos. Primeiramente por serem itens raros e não são encontrados a todo momento NÃO podendo ser comprados em nenhuma loja ou mercado. O segundo motivo é que objetos mágicos em excesso acabam desequilibrando uma campanha.

Não estamos dizendo com isso que esses objetos devam ser excluídos das campanhas, mas sim que o MJ deve saber quando colocá-los e quando não colocá-los, para que o equilíbrio da campanha permaneça.

Objetos mágicos não são feitos a toda hora. Sua criação é demorada e muito cara. Por isso, seus criadores quando o fazem, é porque eles têm um motivo e uma necessidade para criar tais objetos. Ninguém sai fazendo objetos mágicos para vender, pois ou eles sairiam muito caros e ninguém compraria, ou então não compensaria o gasto de materiais e tempo para sua criação.

Por isso quando são feitos, eles têm uma história, uma razão de terem sido criados e detalhes que serão discutidos a frente para que o MJ saiba como criar seus próprios objetos mágicos, ou que saiba qual e quando escolher os objetos para colocar em suas campanhas.

Cabe ao Mestre de Jogo controlar os objetos que apareçam em suas aventuras de modo que objetos muito poderosos, não apareçam para personagens muito fracos, para que não haja um desequilíbrio em sua campanha. Outro aspecto importante é que os objetos devem apareçam em lugares condizentes. Se o objeto estiver com um PDM (personagem do mestre) com certeza ele o usará contra o grupo num eventual combate. Caso ele esteja num covil de alguma criatura, arranje uma história apropriada de como o objeto foi parar lá. Coerência é um aspecto muito importante na colocação dos objetos mágicos.

8.2.2 Propósito do Objeto Mágico

Todo objeto mágico, tem um propósito pelo qual foi construído e uma origem. Essa descrição deve ser

bem clara de forma que identifique o objetivo pelo qual o objeto foi criado, como é este objeto e os poderes que este objeto possui.

Nome dos Objetos Mágicos

Quando um objeto mágico é criado, ele recebe um nome de seu criador, ou daquele que o recebeu. Esse nome está relacionado normalmente com o poder do objeto (exemplo: anel de mutação, que ao ser usado, transforma a pessoa num animal específico). Ele pode também estar relacionado com o seu criador (exemplo: espada de Crezir, que foi feito pelo próprio deus e entregue a alguém). Ou pode estar relacionado com quem o usará (exemplo: capa do Ladino – feita para dar bônus de furtar objetos a ladrões).

8.2.3 Origem dos Objetos Mágicos

A classificação quanto à origem pode ser muito importante em determinados casos. Por exemplo, um objeto que tenha sido feito por um demonista, normalmente não poderá ser usado por sacerdotes, podendo até mesmo vir a trazer consequências ruins a este.

Um objeto mágico é de origem divina, quando este foi feito por um deus, ou com a ajuda deste. Normalmente esses objetos estarão de posse de sacerdotes muito importantes, ou perdidos em algum lugar. Esses objetos terão poderes relacionados com o próprio deus.

Origem Sagrada

Um objeto mágico é de origem sagrada, quando este foi feito por um sacerdote. Note que diferentemente do primeiro, este não teve a participação do deus, mas mesmo assim terá algum poder relacionado com o deus que o sacerdote serve. O sacerdote deve conhecer a magia que está colocando no objeto.

Origem Arcana

Um objeto mágico é de origem arcana, quando este foi feito por um Mago. Importante lembrar que para o Mago fazer o objeto mágico, assim como o sacerdote, ele deve conhecer a magia que está colocando no objeto.

Origem Profana

Um objeto mágico é de origem profana, quando este foi feito por um demonista. Em sua maioria têm efeitos destrutivos ou prejudiciais a quem os usa, ou é afetado por eles. O demonista, também deve conhecer a magia que está colocando no objeto.

Origem Demoníaca

Um objeto mágico é de origem demoníaca, quando este foi feito por um demônio. Esses objetos são

muito raros e estarão de posse de um demonista poderoso ou mesmo um demônio, ou perdido em algum lugar.

8.2.4 Raridade dos Objetos Mágicos

Os objetos mágicos podem se enquadrar em três categorias, muito difícil, raro, e único. Essas categorias determinarão o quão difícil é encontrar um item deste tipo.

Muito difícil

Objetos muito difíceis de achar, são objetos de relativa facilidade de criação se comparados com outros objetos mágicos. Mas mesmo assim eles demandam ainda bastante tempo e custo.

Nesta categoria se enquadram os pergaminhos mágicos e poções. São objetos que só podem ser usados uma única vez e depois ou são consumidos ou destruídos.

Podendo vir de qualquer origem, mas são comumente vindos de origem arcana. Eles são criados para realizar efeitos rápidos como lançar uma bola de fogo, ou abrir uma fechadura. Seus criadores costumam fazer para ajudar em missões perigosas.

Raros

Objetos raros de se achar são objetos que não são visto a toda hora e quando criados têm um objetivo específico como ser utilizado por um rei, amaldiçoar um Mago, fortalecer as bênçãos de um sacerdote ou qualquer outro motivo que se justifique tamanho trabalho de criá-los.

Difícilmente se verá algum objeto igual o com poder semelhante a este. Existem várias histórias de objetos como estes perdidos, ou enterrados, mas pouco se sabe o que é lenda e o que é verdade. Muitas histórias sobre o uso desses objetos ainda no segundo ciclo.

Únicos

Objetos únicos, como o próprio nome já diz, foram feitos apenas uma vez. Esses objetos costumam ser muito poderosos e de origem divina ou demoníaca. Não se sabe da criação de nenhum desses itens recentemente. Todos que se ouviram falar, foram criados no primeiro ou segundo ciclo. Algumas pouquíssimas pessoas contam já terem visto um desses objetos, mas não se sabe de ninguém que possua um deles.

8.2.5 Tipos de Objetos Mágicos (mais 'comuns')

Os criadores de objetos mágicos utilizam os mais diversos tipos de objetos para colocarem seus

encantos. Alguns objetos são mais fáceis de colocar um encantamento que outros, fazendo com que tenham menos limitações e, portanto se consiga colocar poderes maiores neles.

Para facilitar a criação dos objetos mágicos, eles são criados com pedras preciosas incrustadas neles, uma vez que elas têm uma facilidade por guardar os encantamentos. Estranhamente essas mesmas pedras preciosas sozinhas não conseguem reter o encantamento, elas precisam estar ligadas a um objeto qualquer. Eles são dependentes um do outro para funcionarem, se separados, perdem o poder.

Alguns objetos mágicos são feitos especialmente de forma que essas jóias fiquem em seu interior de forma que visualmente não consigam identificar que é um objeto mágico.

Armas

Normalmente uma arma terá poderes de bonificação a ataques (aumento na Coluna de Resolução) ou danos (aumento do dano). São muito comuns terem limitações quanto a alvos ou quem pode utilizar. São raros os casos em que se consegue também colocar uma mágica sobre esses itens.

Exemplo: *Uma espada com dano +2 e ataque +3, o dano da arma será 22, 17, 12 e 7 respectivamente para 100%, 75%, 50% e 25%. Acrescido ainda do ajuste da Força do personagem. Já sua coluna de ataque passará a ser $L = 6 (3+3)$, $M = 3 (0+3)$ e $P = 0 (-3 + 3)$. Sem esquecer o bônus de Agilidade que ainda será somado.*

Importante lembrar que mesmo que as armas não são materiais adequados para encantamentos, estes objetos mágicos podem ter encantamentos extras que lhe conferem outros tipos de magia, como por exemplo: *Uma espada pode ter além de bônus mágico ter a magia de raio elétrico 2.*

Armaduras, Elmos e Escudos

Uma armadura, elmo ou escudo mágico, costuma ter poderes de bonificação de defesa (aumento na defesa) ou aumento de sua resistência natural (aumento da absorção). São muito comuns terem limitações quanto a quem pode utilizar ou contra que tipo de dano. São raros os casos em que se consegue também colocar uma mágica que não seja de proteção sobre esses itens.

Estes objetos mágicos têm uma bênção dupla: não somente têm magias e poderes especiais como também se unem ao seu possuidor fazendo com que sua absorção (que sempre é maior que o normal) seja contada mesmo contra um golpe crítico.

As armaduras e escudos mágicos têm uma característica especial que é de se regenerarem ao longo do tempo, recuperando um ponto de sua absorção por hora.

Exemplo: *Uma armadura de couro rígido com as mágicas defesa +2 e absorção +1, teria uma defesa $M+2 (0+2)$ e uma absorção de 7 ($6 +1$). Note que além dessas mágicas, a armadura poderia ter também outra mágica como Piroproteção 1.*

Anéis, Colares e Roupas

Aqui estão classificados qualquer tipo de objeto que seja utilizado sobre o corpo do personagem, como uma capa, uma bota, um bracelete, um colar, um anel, etc. Esses objetos mágicos são mais fáceis de encantar que uma arma ou armadura.

Todos esses objetos precisam de jóias preciosas incrustadas neles para que consigam reter o poder mágico.

Exemplo: *Uma luva que dá um aumento de +2 no total da Habilidade de Trabalhos Manuais.*

Cetros e Cajados

Esses objetos conseguem ter uma ligação melhor com as jóias do que qualquer outro objeto, o que faz com que sejam muito utilizados para se criar os encantamentos.

Esse tipo de objeto mágico tem uma característica diferente dos demais objetos. Ele carrega dentro dele, certa quantidade de Karma que pode ser utilizado pelo Mago para realizar as mágicas que estão guardadas nele. O operador não pode utilizar o seu próprio karma para usar as mágicas do cetro ou cajado. Se ela acabar, deve esperar ela ser recuperada. Veja mais a frente como o Karma do Objeto é recuperado.

Esses objetos quando encantados, funcionam como se o Mago soubesse aquela magia no nível que está no objeto. Exemplo: *Um cetro com covardia 5 e 10 pontos de Karma, pode realizar 2 vezes a magia covardia 5, ou 2 vezes o nível 3 e mais 2 vezes o nível 2.*

8.2.6 Objetos Especiais

A lista de objetos mágicos não se restringe aos listados anteriormente. Eles podem ser de qualquer forma tipo ou tamanho. Tudo vai depender do que o MJ quer encantar.

Exemplos mais comuns desses objetos especiais seriam portas, baús e chaves que são encantados para dificultar o acesso de estranhos.

Sócus Mágico

Esse tipo de objeto tem grande valor para as profissões místicas (Rastreadores, Bardos, Sacerdotes e Magos), pois eles liberam energia (Karma) para que o personagem possa utilizar como se fossem seus próprios.

O número que acompanha o Fócus (+1, +2, +3,...) indica o número de pontos de Karma que o item possui. Estes pontos estão disponíveis ao possuidor do objeto para usá-los como se fossem seus próprios. O Karma do item, gasto pelo evocador, volta na razão de 1 ponto por hora (sendo usado ou não o objeto durante este tempo).

No entanto, para que o objeto venha a funcionar como um Fócus deve haver um ritual de ligação entre o objeto e o seu dono. A ligação entre o místico e o Fócus mágico demora um dia, no qual um ritual de purificação interior forma o laço. Caso o místico já tenha um Fócus este perde sua ligação com o personagem.

OBS: Alguns cetros e cajados, além de terem poderes mágicos, podem ser também um Fócus mágico.

Pergaminhos Mágicos e Poção

Estes objetos mágicos são mais fáceis de serem feitos, mas nem por isso estão perto de serem itens fáceis de achar.

Por seu uso ser limitado a uma utilização apenas, os criadores desses objetos costumam fazê-los em maior quantidade, uma vez que sua criação é muito mais rápida, levando de 3 a 10 dias a criação desses itens mais comuns.

Pergaminhos Mágicos: Os pergaminhos mágicos são pergaminhos onde o criador escreve um encantamento, utilizando a magia de forma que ao ser lido, será executado aquele poder descrito no pergaminho e o pergaminho se destruirá, virando pó.

Os pergaminhos para funcionarem, devem ser lidos em voz alta, corretamente do início ao fim e na língua que foi escrita. Caso um desses requisitos não seja atendido, simplesmente o pergaminho não funcionará. Note que mesmo que o pergaminho seja ativado de forma correta, não quer dizer que a mágica funcionará perfeitamente.

Ao ler um pergaminho, o evocador ainda precisa ser bem sucedido num teste de Resistência à Magia contra a nível do Efeito evocado. Caso falhe no teste, a magia não entrará em efeito.

Poção: A poção é a forma mais encontrada e deve ser bebida para que tenha efeito. Caso a poção tenha algum efeito negativo aquele que foi o alvo da magia pode fazer um teste de Resistência à Magia.

Elixires

Os elixires, assim como os pergaminhos, só podem ser utilizados apenas uma vez e são bem mais raros que as poções, mas normalmente mais poderosos. Caso o elixir tenha algum efeito negativo aquele que usou pode fazer um teste de Resistência à Magia.

Os elixires podem ser encontrados de quatro formas: líquido, pó, unguento ou pastilhas. A forma

do elixir não afeta seu poder, mas apenas a utilização.

Pó ou Líquido: O elixir tem duas formas de utilização. Ele deve ser engolido ou se especificado, deve ser jogado sobre o algo ou alguém.

Unguento: O unguento é uma pasta que deve ser esfregada em algo ou alguém. Mas é importante lembrar que não adianta esfregar ele sobre qualquer parte. (Exemplo: Um unguento que da a capacidade de falar em élfico, deve ser esfregado na boca. Se for esfregado sobre a barriga, não terá efeito algum). O que determina o local onde ele deve ser usado é o tipo de efeito que produzirá. Aí cabe o bom senso do MJ para decidir onde ele deve ser esfregado.

Pastilha: As pastilhas para funcionarem, devem ser queimadas, então elas liberarão uma fumaça que ocupará uma área. O Efeito do elixir funcionará em quem estiver sobre o centro da área a critério do MJ. Ele pode ou não afetar mais de um alvo. A fumaça fica no ar por tempo. A área do efeito é determinada na descrição da própria pastilha.

8.2.7 Limitação de Uso dos Objetos Mágicos

Devido à dificuldade de se fazer um objeto mágico, muitos desses acabam sendo criados com certas limitações que serão mostradas a seguir. Essas limitações ajudam a equilibrar a campanha, uma vez que não serão todos que poderão utilizar ele, ou a toda hora. Essas condições também permitem que sejam criados objetos com poderes maiores sem desequilibrar a campanha.

Limitação de usuário

O objeto mágico que possui esta limitação, só poderá ser utilizado por um tipo de personagem, ou pessoas com determinado comportamento ou que conheçam determinada Habilidade, religião ou qualquer outra situação ligada ao utilizador.

Exemplo: só pode ser utilizado por Guerreiros, ou apenas por pessoas boas ou apenas quem saiba cavalgar.

Limitação de quantidade

O objeto mágico que possui esta limitação estará sujeito a um limite de vezes que poderá ser utilizado num período. Esta limitação, não se aplica para cetros e cajados. Eles já são limitados pelo Karma.

Exemplos: só pode ser utilizado duas vezes por dia, ou uma vez a cada semana ou após cinco utilizações o objeto se quebra.

Gasto de Karma

Esta limitação serve apenas para cajados e cetros. Esses objetos mágicos, apesar de possuírem a

magia, elas dependem de uso Karma que o próprio objeto mágico possui. A grande vantagem é que o utilizador pode dosar a quantidade de Karma podendo fazer poucas vezes os efeitos mais altos ou então varias vezes os efeitos mais baixos.

Exemplo: *um objeto que tenha 10 pontos de Karma e a magia Raio Elétrico 6, pode exigir um gasto de 6 ponto de Karma para fazer uma vez a magia com efeito 6, sobrando 4 pontos que podem ser usados para chamar o efeito 4 ou então 2 vezes o efeito 2 ou 4 vezes o efeito 1 ou mesmo 2 pontos de Karma.*

Na hora de criar um item com esta limitação, o MJ deve colocar pontos de Karma equivalentes a limitação de quantidade.

Exemplo: Um objeto comum com a magia análise 4 seria limitado a duas vezes por dia. Já um cetro com essa mesma magia e que tivesse uma limitação equivalente, deveria ter 8 pontos de Karma, de forma que ele gastasse todo o Karma ao utilizar duas vezes o poder máximo da magia nele contido.

Todo o Karma do objeto mágico gasto, será recuperado da mesma forma que no Fócus Mágico.

Efeito seletivo

O objeto mágico que possui esta limitação, só funcionará em determinadas condições ou com determinadas pessoas poderá funcionar de formas diferentes. Note que não é igual à limitação de usuário, ele simplesmente funcionará de forma diferente com pessoas de outra classe. Normalmente cajados e cetros não possuem essa limitação.

Exemplo: *só funciona de dia, ou só à noite, ou se usado por fiéis de Cambu, dá bônus em comércio e para outros dá redutores.*

Efeitos incômodos

O objeto pode ter um efeito que incomoda ou mesmo prejudicial o usuário enquanto o objeto está sendo usado ou enquanto o personagem o carregar. Causando algumas situações desagradáveis e que muitas vezes podem acabar sendo engraçadas. Muitos desses na verdade são objetos amaldiçoados, e comumente impedem de seus possuidores se livrem deles.

Exemplo: *Um punhal para ser usado somente por Ladinos que quando empunhada fica brilhando. Ou um colar que aumenta a Força do Guerreiro, mas enquanto usado, libera um cheiro de ovo podre.*

Os objetos mágicos não precisam e não devem ter apenas uma das limitações descritas acima. Aconselha-se ao MJ que coloque quantas forem precisas, para evitar que o objeto se torne demasiado poderoso.

Exemplo: *um cetro que dispara bolas de fogo 3 pode estar limitado a disparar apenas duas vezes*

por dia e ainda gastar 3 pontos de karma toda vez que for utilizado.

8.2.8 Usando os Objetos Mágicos

Os poderes dos objetos mágicos podem ter o mesmo efeito de uma magia ou um efeito específico como Aumentar Colunas de Resolução de uma Habilidade, ou aumentar o sucesso de um teste ou mesmo um efeito que não requeira teste (exemplo mudar a cor do cabelo de quem usa o objeto).

Ativando o Poder do Objeto Mágico

Mas nem sempre basta ter o objeto mágico em mãos para poder utilizá-lo. Muitas vezes é preciso saber como utilizá-lo. Para tanto, é preciso saber como ativá-lo. Sua ativação pode ser feita pela pronuncia em voz alta de uma palavra ou mesmo uma frase. Essas palavras devem ser ditas na língua de quem fez o objeto.

Para saber qual é essa frase de ativação, o Mago deve conhecer o objeto, ou usar a magia Análise para descobrir. Existem uns poucos objetos mágicos, que a palavra de ativação pode estar escrita no próprio objeto, mas não é muito comum, devido ao fato de seus donos não quererem que qualquer um venha a usar o item que criaram.

Existe ainda a possibilidade de um objeto ser ativado por gestos feitos pelo seu usuário. Exemplo: *uma bota que aumenta a velocidade, só funcionaria após dar três pulos com ela.*

O criador do objeto que determinará a forma e o que precisa para ser ativado o objeto mágico, no momento de sua criação.

Importante lembrar que mesmo que o personagem saiba como ativá-lo, ele pode não funcionar se não puder usar por uma limitação do objeto. Exemplo: *Um Guerreiro pega uma espada que aumenta o dano contra mortos-vivos e sabe que para ativá-la, precisa gritar o nome do deus Cruine, mas não funcionará com ele, pois ela foi feita para ser utilizada apenas por sacerdotes de Cruine.*

Magia em Itens

Objetos mágicos de todos os tipos (armas, poções, escudos, etc.) possuem encantos incrustados para o uso de seu possuidor.

Nas descrições estão indicadas estas magias e o(s) efeito(s) e número de vezes por dia (Exemplo: Piroproteção 5, uma vez por dia; Invisibilidade 7, 3 vezes por dia, etc.).

O nome indica qual ou quais magias estão presentes no item. O número diz que efeito exato pode ser usado. Se um item indica Medo 5, não é possível se usar Medo 1, Medo 6, Medo 10 ou qualquer outro efeito, apenas o indicado. Isto só não se aplica a Cetros e Cajados que não possuem

esta limitação, podendo então ser evocados qualquer efeito igual ou menor que o indicado.

O número de vezes por dia é auto-explicativo. Caso este não esteja indicado (como no caso dos cetros, cajados e poções) o próprio texto se encarrega de explicar seus limites: os cetros e cajados têm um número fixo Karma para ser usado.

O nível do evocador no feitiço é igual ao efeito indicado. "Sono 5, uma vez por dia" é como uma magia feita por alguém com nível 5 no encanto e que gastou 5 pontos de Karma.

Todos os efeitos agem conforme descrito na magia, incluindo alcance e duração (a não ser que a descrição do item indique especificamente uma mudança). O tempo de evocação é o mesmo da magia, embora a evocação não possa ser interrompida (ou seja, no final da rodada a magia sempre acontece).

É considerado uma ação "chamar" o poder de itens, não se podendo agir novamente. Exemplo: *um Guerreiro tem uma espada com o encanto Curas Físicas 4, duas vezes por dia. Caso queira usar a magia Curas Físicas 4 da espada, ele deve "chamar" o poder e, por isto, não pode atacar nesta mesma rodada.*

Objetos Mágicos com poderes contínuos

Alguns objetos têm um efeito contínuo e não pararão enquanto o dono deste não parar de usá-lo. Estes objetos mágicos não precisam de nenhum tipo de ativação, basta serem utilizados.

Exemplo: *Uma capa que da invisibilidade enquanto estiver vestida, não precisará de nenhuma palavra ou gesto para ativá-lo, bastando apenas vesti-la.*

Sucessos e Falhas dos Objetos Mágicos

Depois de ativado, muitos objetos mágicos dispararão uma magia, como bola de fogo, detecção de magia etc. Neste momento, o evocador do objeto deve fazer os testes como se estivesse lançando uma mágica daquele nível que está no objeto. Se for uma magia de dano o ataque é feito normalmente. Se for uma magia que exige do oponente Resistência à Magia, este deverá fazer.

Alguns poderes não precisarão de testes. Estes objetos constarão na sua descrição ou então na própria descrição da Magia, tais como as magias Benção, Curas Espirituais, Abrigo...

Mecânica do Jogo



9 Mecânica do Jogo

Até aqui, já falamos muito sobre as regras: profissões, Habilidades, combate, energia, dano, magia, colégios e algumas dezenas de outros fatores do jogo.

Este capítulo pretende tirar algumas dúvidas de como se jogar **Tagmar**.

Começemos pela parte prática. Antes de mais nada, você deve reunir de 2 a 7 pessoas interessadas em participar de uma aventura de **Tagmar**, sendo que uma delas será o "Mestre de Jogo" (MJ).

Além disso, é preciso achar um local onde este grupo possa jogar por algumas horas sem ser incomodado. Também é desejável levar alguns refrigerantes e biscoitos, pois um Jogo de Aventura é antes de tudo uma atividade de lazer onde um grupo de pessoas se reúne a fim de divertir-se. Normalmente, uma sessão de **Tagmar** dura de 3 a 5 horas, mas pode, devido ao envolvimento do jogo, ultrapassar largamente este limite.

É útil que todos tenham um conhecimento ao menos superficial das regras, sendo que no caso do MJ este deve ter um conhecimento mais completo. Não se pede a memorização das mesmas; este seria um trabalho impossível. Estude-as com cuidado, é só o que se pede. Com o tempo e a prática, as regras não terão mais mistérios.

Após o início do jogo é comum haver intervalos irregulares para lanches, comentários ou piadas sobre os eventos da aventura.

9.1 Juntando os Capítulos

As regras de **Tagmar** foram divididas em capítulos para facilitar o aprendizado dos jogadores, não sendo, no entanto, estanques; elas se complementam, e constantemente um jogador poderá estar fazendo uso de mais de uma simultaneamente.

As ações dos jogadores dividem-se em ações simples e complexas: ações simples são literais e de resolução direta; o MJ decide a consequência sem haver necessidade de consultas às regras e tabelas. Assim, por exemplo, se o jogador decide saltar um buraco de um metro de diâmetro, a ação não envolve o uso de Habilidades por ser trivial, e não há consultas às tabelas. Uma ação complexa envolve o uso de tabelas e decisões adicionais por parte do MJ. Se, por exemplo, o mesmo jogador acima decida pular o buraco dando um salto mortal, o MJ teria que estabelecer um Nível de Dificuldade (veja o capítulo III), consultar a tabela após conhecer o total do personagem na Habilidade requerida (no caso, Acrobacia) e o jogador faria então um rolamento de 1d20 para conhecer o resultado de sua manobra.

No caso acima, usou-se apenas uma Habilidade na resolução. No entanto, a situação poderia ser uma cena de combate onde o personagem tentaria a

manobra enquanto combatia um adversário; ou um Ladrão poderia tentar destravar uma fechadura enquanto se equilibrava numa tábua, etc. As possibilidades de combinações numa ação são infinitas; quanto mais um jogador puder tirar proveito destas combinações, maior será seu sucesso em **Tagmar**.

9.2 Conduta do Personagem

Diversos fatores deverão nortear a conduta de um personagem; fatores internos, externos e de encenação (dramatização). O enquadramento, do personagem pelo jogador dentro destes parâmetros é de fundamental importância para o potencial de divertimento de uma campanha de **Tagmar**.

9.2.1 Satores Internos

Estes são explicados no capítulo II e constituem-se de raça, profissão, e religião fatores estes que ajudam o jogador a formar uma personalidade para seu personagem.

9.2.2 Satores Externos

Diversos são os fatores externos que afetam a conduta de um personagem, como, por exemplo, o nível tecnológico. **Tagmar** é um jogo de fantasia heróica que se passa num mundo mítico de tecnologia equivalente a da idade média terrestre; assim, os jogadores não podem usar armas de fogo ou outros instrumentos anacrônicos. Hábitos locais podem afetar uma aventura bem como a reação dos personagens a eles. Estes hábitos afetam a conduta de um personagem. Assim, sabe-se que não se pratica magia abertamente e que roubos e assassinatos são, em geral, proibidos.

Um comportamento coerente por parte dos jogadores, isto é, que respeite e se adéque a tais fatores do jogo deve ser estimulado e recompensado pelo MJ.

9.2.3 Dramatização

Pelo que se disse acima, o leitor já compreendeu que um jogador deve "entrar na pele" de seu personagem, representá-lo construir uma personalidade e segui-la dentro do possível, reagindo como ele, falando como ele e finalmente tentando compreender **Tagmar** como seu personagem compreenderia. Nesta "encenação" está o grande segredo do sucesso dos Jogos de Aventura.

9.3 Preparativos para uma Aventura

O primeiro passo é ter um enredo pronto, isto é: por que os personagens irão arriscar seus pescoços? Um tesouro antigo? Resgatar a filha do burgo-mestre/nobre/sacerdote local? Localizar

aquela antiga relíquia roubada? Explorar um local ou região desconhecida?

Esta escolha fica por conta do MJ; boas fontes de inspiração são livros de fantasia, filmes ou histórias em quadrinhos, mas a principal fonte é a imaginação do MJ que, já conhecendo pela leitura dos capítulos anteriores os limites impostos pela história, geografia, biologia e formação social dos povos de Tagmar, deve seguir estes parâmetros e criar um enredo-base para a aventura antes de o jogo começar. Não há necessidade de se escrever um livro; basta apenas estabelecer a razão da aventura e as linhas mestras da mesma.

Tentar criar um enredo no decorrer da aventura é um dos maiores erros possíveis, e só levará a demoras irritantes para os jogadores e contradições ao longo da história.

Familiarize-se bem com o grupo de aventureiros (que deverão ser escolhidos ou criados com antecedência) que irá participar do jogo. No caso de aventureiros criados, só aceite aqueles que o foram sob sua supervisão, escreva à caneta as características básicas e, embora permitindo que os jogadores copiem suas fichas, guarde aquelas que serão usadas consigo, só as entregando aos usuários durante a aventura. Preste muita atenção aos rolamentos dos dados!

9.3.1 As Aventuras Prontas

Em separado às regras de **Tagmar** você pode obter na página oficial do Tagmar 2 (www.tagmar2.com.br) várias aventuras prontas. Jogue-as com seus amigos em primeiro lugar, pois ela dispõe de todos os elementos que devem estar presentes em uma aventura, habilitando o futuro MJ a construir suas próprias aventuras posteriormente.

A aventura dispõe de um enredo básico e de uma série de eventos organizados seqüencialmente, uma descrição das possíveis conseqüências das reações dos jogadores a estes eventos, e uma lista dos tesouros e oponentes a serem encontrados durante seu decorrer.

9.4 Como Conduzir uma História

Após uma introdução, inicia-se a aventura propriamente dita, isto é, o MJ passa a anunciar eventos e os jogadores (através de seus personagens) reagem a eles. Como foi dito, uma aventura, não pode ter um enredo rígido; isso a estragaria completamente. Os jogadores podem tomar decisões inesperadas. Para o MJ, sendo, nestes casos, a improvisação e o bom senso a resposta. Lembre-se que, embora suas decisões como MJ sejam finais e não devam ser discutidas, você deve ouvir os jogadores e não os castigar por se comportarem diferentemente daquilo que você esperava ou desejava. Um MJ demasiadamente rígido não terá suas aventuras jogadas por muito tempo.

Lembre-se: você não está competindo contra os jogadores, mas sim dirigindo uma aventura em busca de um bom entretenimento para todos, inclusive você mesmo.

9.5 Rigoriedade das Regras

Embora as regras dos Jogos de Aventura não tenham o mesmo rigor das regras de outros tipos de jogos, elas não devem ser modificadas antes de profundas considerações. Ouça, contudo, os argumentos de seus jogadores. Eles podem estar certos.

9.6 Ações (o Decorrer do Jogo)

No decorrer da aventura, os jogadores reagirão a eventos criados pelo MJ executando ações simples, utilizando Habilidades, combatendo, executando magias, etc. Estas ações são o coração da aventura e devem ser estudadas com cuidado.

9.6.1 Ações Simples

São as ações que não levam obrigatoriamente ao uso das regras e tabelas de Tagmar; são situações literais e simples, mas que poderão conduzir os jogadores a eventos ou a tomar decisões importantes para a aventura.

Por exemplo: numa sala existe uma mesa com uma maçã pousada em cima. Se, de acordo com o enredo, ela não estiver ligada a alarmes ou armadilhas e um jogador disser "vou lá (o personagem) e apanho a maçã", você lhe responde "você apanhou a maçã"; provavelmente, o jogador perguntará: "acontece alguma coisa?" e você (candidamente) responderá: "não". A resolução da ação é literal e simples. No entanto, se a maçã estivesse ligada a uma armadilha ou envenenada e o jogador a comesse, uma série de eventos determinados pelas regras teria início, passando a ação a ser complexa.

9.6.2 Uso de Habilidades

A alma das Habilidades está nos níveis de dificuldade. Estes são determinados pelo MJ levando em consideração os fatores que cercam a ação (tempo, luminosidade, clima, tensão, local, etc.). Esta é uma situação em que os jogadores tenderão a contestá-lo (lembre-se que sua palavra como MJ é final). Exerça sua autoridade, ouça seus argumentos (dos jogadores), se procedentes, mas não os deixe comandar o jogo, pois este logo decairá numa farsa de mau gosto.

Geralmente, o enredo não irá prever que Habilidade será utilizada num evento e nem como. No entanto, ele poderá indicar as condições básicas externas. Utilize-as ao máximo para modificar os níveis de dificuldade de resolução. O uso destes modificadores dará à aventura maior realismo e emoção.

Na maior parte das Habilidades, os jogadores saberão quando e como utilizá-las, sendo as missões nestes casos de sua (dos jogadores) própria responsabilidade. *Por exemplo: se um jogador se esquece de usar sua Habilidade de desarmar armadilhas para verificar se uma porta está ou não com armadilhas ele deverá sofrer as conseqüências de seu esquecimento (caso a porta esteja realmente com armadilhas).*

No caso de algumas Habilidades, no entanto, o MJ é que deverá indicar seu momento de uso. Este é o caso da Observar e Escutar. Assim, o MJ no decorrer de uma aventura poderá anunciar aos jogadores: *"rolem um teste de Observar..."*. Esta, digamos, é rodada com sucesso por um ou mais jogadores que disponham da Habilidade. Vendo isso, o MJ anuncia: *"você percebe que um grande corvo os está acompanhando há vários minutos"*. O sucesso ou fracasso ainda é determinado pelo rolar de dados na tabela, mas o momento é determinado pelo MJ, pois os jogadores não podem "sentir" o ambiente externo.

9.6.3 Combate

Um dos eventos mais importantes de uma aventura é o combate, a batalha dos componentes do grupo contra uma ou mais feras ou outros tipos de oponentes. A administração ajuizada dos combates toma-se então de suma importância para o bom decorrer da aventura.

Antes de tudo, elabore uma pequena tabela de EH e EF dos membros do grupo e de seus oponentes, de modo a acompanhar o "status" individual de cada um. Outro fator a ser conhecido pelo MJ é qual a coluna de ataque e qual a defesa de cada um.

De acordo com as condições externas ao combate (o grupo atacado, houve surpresa, etc.) permita ou não ao grupo discutir suas táticas e estratégia. Tenha uma estratégia delineada para os oponentes do grupo, e lembre-se que, enquanto cada jogador controla em geral apenas um jogador e conhece profundamente suas capacidades, o MJ tem que controlar, às vezes, 12 ou mais oponentes num combate, isso além de ter que acompanhar e coordenar o desenrolar da ação.

Conheça bem as criaturas que está usando contra o grupo (suas capacidades físicas e mágicas) de modo a não desperdiçá-las, tornando assim os combates tensos e emocionantes.

Organize os combates, isto é, não permita que os jogadores executem suas ações ao mesmo tempo; estabeleça uma ordem qualquer de execução de modo que cada jogador termine sua ação antes do próximo iniciar a dele.

O movimento num combate pode ser indicado numa folha dividida em hexágonos ou quadrados (mais indicados para o uso de miniaturas ou peças em cartão) ou apenas desenhado em uma folha de papel; este método é o mais simples e rápido. Não se preocupe em determinar escalas ou usar régua; determine empiricamente o movimento de cada

personagem e oponente alterado pelas condições externas (ex: o jogador quer ir do ponto A ao ponto B do mapa de combate e você, examinando rapidamente as condições, diz se é possível ou não). Tagmar não exige uma exata definição de capacidades de movimento. Importantes são as posições iniciais e finais de cada combatente. Tenha cuidado em indicar a presença de obstáculos que possam influenciar a ação, tais como rochas, plantas, mobília, etc.

9.7 Recompensas

A aventura terminou e os jogadores devem ser recompensados. Tal "premiação" assume duas facetas: a mais importante é a dos pontos de experiência que permitem ao jogador evoluir seu personagem, tomando-o mais poderoso e hábil; a outra é a de itens valiosos (dinheiro, armas, jóias, artigos mágicos, etc.) que tomam o grupo mais rico e poderoso.

A concessão destas recompensas deve ser subordinada a diversos fatores, como: sucesso na missão determinada pelo enredo, vitórias em combates, ações individuais dos personagens, etc. Vamos examiná-las mais detalhadamente.

9.7.1 Experiência

A experiência é concedida aos jogadores na forma de pontos a serem usados na aquisição de Habilidades com armas e magia. O Mestre de Jogo deve separar sua aventura em cenas. Cada cena é uma parcela importante da aventura que tenha começo, meio e fim. *Por exemplo: em uma história poderiam existir as seguintes cenas: um episódio na taberna onde os personagens interagiriam com indivíduos (personagens sem jogador) controlados pelo MJ e seriam apresentados à aventura. Em uma segunda cena, eles explorariam uma ruína, escapando de armadilhas e derrotando monstros, além de descobrirem uma passagem secreta para subterrâneos desconhecidos. E em uma terceira e última cena eles entrariam neste subterrâneo e descobririam a criatura que estava levando medo à região (um monstro mais poderoso, por exemplo: um morto-vivo) derrotando-a a muito custo.*

Para cada cena, o MJ dará certo número de pontos a cada personagem de acordo com sua atuação. O normal é 0 pontos para um jogador que se absteve do jogo ou para aquele que não esteve presente à sessão de jogo, 1 ponto para aquele cuja atuação foi fraca, 2 pontos para uma atuação normal, 3 pontos para uma atuação excepcional (aqueles que se sobressaem no jogo) e 4 pontos para o jogador que sozinho salve o grupo, decifre o mistério principal da aventura, etc.

O MJ pode conceder 1 ou 2 pontos adicionais por aventura para os jogadores que tenham soluções inteligentes para as situações propostas, que utilizem as Habilidades de seu personagem ao máximo ou que contribuam para o sucesso da aventura e do jogo, fazendo com que esta divirta

tanto jogadores quanto MJ, estimulando-os ou levando-os às gargalhadas com suas ações e palavras.

Os pontos são distribuídos conforme os desafios apresentados aos personagens. Caso sejam cenas sem muitos perigos, ou provações, o MJ deve diminuir o número de pontos dados, podendo mesmo não conceder nenhum ponto por uma determinada cena. Assim, no esquema de aventura descrito acima um jogador de participação normal receberia 1 ponto pela cena na taberna (uma cena de poucos desafios), 2 pontos pela segunda cena e 3 pontos pela terceira, num total de 6 pontos para a aventura.

9.7.2 Tesouros

O MJ deve conceder aos jogadores recompensas de maneira a não tornar o grupo demasiadamente rico ou poderoso. Normalmente, uma recompensa será oferecida aos personagens pelo cumprimento de uma missão. Estes poderão, no decorrer da aventura, encontrar tesouros adicionais; evite apenas que estes ultrapassem de maneira absurda o valor da recompensa oferecida, desvalorizando a missão e retirando o realismo da aventura. Crie os tesouros com antecedência e equilibre-os em função do grupo e da aventura.

Tenha especial cuidado com a concessão de itens mágicos. Eles podem desequilibrar completamente uma aventura ou campanha. Procure adequar os itens ao estágio do grupo. Finalmente, faça com que os jogadores percebam que um tesouro é obtido através de dificuldades; tesouros obtidos facilmente desmotivam o jogo.

9.8 Administrando a Situação

Embora a improvisação seja inevitável em um Jogo de Aventura e um MJ deva ser antes de tudo flexível, tente evitar ao máximo a necessidade de improvisar; isto agilizará o ritmo da história, pois evitará pausas para reflexo e/ou consultas às regras e tabelas. Mesmo com esses cuidados, a situação poderá sair do planejado; uma aventura normal poderá se demonstrar muito difícil ou muito fácil, os jogadores poderão reagir de maneira inesperada, etc. Neste caso, não tema em mudar sua aventura: enfraqueça ou fortaleça os oponentes, aumente ou diminua tesouros, etc. Evite apenas fazê-lo sob o conhecimento dos jogadores. Se uma batalha está muito fácil, por exemplo, não faça mais oponentes se materializarem do ar; traga reforços de uma maneira convincente ou, se isto não for possível, fortaleça o próximo grupo de oponentes, o mesmo se aplicando caso os oponentes se mostrem demasiado fortes para o grupo. Crie um modo realístico de tirá-los da batalha.

9.8.1 O Rolamento dos Dados

O momento de rolar os dados é possivelmente o mais emocionante do jogo, já que nele o jogador

pode ter a vida de seu personagem nas mãos. No entanto, em muitas ações o personagem não pode saber se teve êxito ou não, como nas Habilidades Percepção e Manusear Armadilhas. Nesses casos, o conhecimento do sucesso ou fracasso poderia facilitar de maneira considerável a vida do personagem, além de ser irreal.

Quanto ao rolamento dos dados, o MJ poderá adotar três opções: rolar todos os dados em segredo, permitir que os jogadores façam todos os rolamentos a eles referentes, ou realizar alguns rolamentos em segredos e permitir aos jogadores rolar outros. A terceira opção é, a nosso ver, a mais indicada, pois não retira do jogador a emoção da resolução das ações, mas dá ao MJ a possibilidade de manter em segredo o resultado de algumas ações mais cruciais, mantendo o realismo da aventura.

Normalmente, as próprias condições externas à execução da Habilidade indicarão ao MJ se o rolamento deve ou não ser secreto. Preste atenção a estas e utilize sempre o bom senso.

9.9 Danificando Objetos

Durante as aventuras, o jogador pode se defrontar com a necessidade de realizar uma ação do tipo: quebrar uma porta, espada ou janela, ou então cortar uma corda, árvore, etc. A essas ações chamaremos Danificar Objetos.

Para que esta ação se realize, o Mestre de Jogo deverá primeiro estimar a resistência do objeto, ou seja, o número de ataques bem sucedidos necessários para quebrá-lo de acordo com o método usado.

O ataque será realizado com o seu total na arma ou magia usada para a ação. Em outros casos, quando se usa alguma parte do corpo ou outros objetos para esta destruição, o total é considerado sempre zero. O Nível de Dificuldade é atribuído pelo Mestre de Jogo, levando em conta a relação entre o instrumento usado e o objeto a ser danificado.

Por exemplo: *o jogador quer derrubar uma porta comum com seu machado. Primeiro, o MJ considera que esta é uma ação simples e que a porta não resistiria a mais que 3 ataques bem sucedidos. Ele também considera que o Nível de Dificuldade para esta ação é Fácil. Portanto, o jogador necessitará de 3 sucessos com o nível de Dificuldade Fácil usando o sem total na arma "machado". Se esta ação fosse realizada com uma faca de cozinha ou com as mãos nuas os parâmetros seriam outros.*

9.10 Quedas

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

Caso não possam escapar magicamente, as criaturas nesta situação estão arriscadas a sofrer

danos pesados em suas Energias Físicas. Como não se pode desviar ou escapar do chão, a Energia Heróica é inútil nestes casos.

A cada 2 metros de queda, o personagem recebe 1 ponto de dano na sua EF e, adicionalmente, um dano especial (crítico) conforme visto na tabela que consta do encarte da Tabela Colorida.

Porém, caso o salto seja intencional, considera-se a altura 2 metros menor para efeito de dano (se alguém se joga de 4 metros intencionalmente, a queda é tratada como se fosse de 2 metros de altura).

Além disto, a Habilidade Acrobacias ajuda a atenuar os efeitos das quedas. É feito um rolamento com o seu total na Habilidade. Vendo qual a cor resultante, descubra na tabela de atenuação de quedas quantos metros serão descontados do total da queda para efeito de dano e críticos.

9.11 Venenos

Este tópico se destina a explicar a mecânica de uso das diversas substâncias venenosas que os personagens jogadores encontrarão durante suas aventuras em Tagmar ou que produzirão com a Habilidade Venefício.

No final deste tópico existe uma descrição básica de cada tipo de veneno mencionado na Habilidade Venefício e alguns exemplos de substâncias que se encaixam em cada um dos cinco tipos. A critério do MJ, poderão existir outros venenos em Tagmar fora os contidos na lista.

Na descrição básica dos tipos de veneno está presente o custo de tentativa para cada tipo que indica a quantia em dinheiro gasta com materiais comuns para a produção de uma dose de veneno através de um uso da Habilidade Venefício. Estes materiais podem ser obtidos com certa facilidade em qualquer cidade de médio a grande porte em Tagmar. Note que os materiais serão gastos independentemente do sucesso na produção do veneno.

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

Na lista de venenos são encontrados a descrição do veneno, sua Força de Ataque, os efeitos que a vítima sofrerá caso passe e caso falhe no teste de Resistência Física e a duração dos efeitos.

9.11.1 Venenos Tipo I

Venenos simples, de baixa Força de ataque e efeitos mais leves. Usam materiais baratos e fáceis

de encontrar. O Custo dos materiais para uma tentativa é de 10 m.c.

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

Força de Ataque: 3

Efeitos: Caso a vítima passe no teste de RF sua pele fica um pouco avermelhada e nada mais acontece. Caso não passe no teste sua pele ficará muito vermelha com inchaços em todo o corpo, até mesmo no rosto. Neste caso ela receberá penalidade de -1 coluna em todos os testes físicos e um nível a mais de dificuldade em todos os testes sociais (Persuasão, Sedução, Etiqueta, etc.). A duração dos efeitos é de 5 horas.

Sonífero menor: Este é um leve sonífero em pó altamente solúvel em água e, por isso, normalmente é usado misturado em vinho ou outras bebidas. Este sonífero só faz efeito quando ingerido.

Força de ataque: 2

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

9.11.2 Venenos Tipo II

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

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

Este veneno é sempre aplicado em comidas, de preferência gordurosas e condimentadas, para disfarçar seu gosto. Se aplicado em líquido, o veneno formará uma "capa" acima do mesmo, sendo identificado imediatamente.

Força de ataque: 4

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

Sonífero efetivo: Esta substância é um líquido transparente que, ao ser ingerido, causa grande sonolência na vítima. Normalmente é misturado em vinho ou outras bebidas fortes para disfarçar seu cheiro.

Força de ataque: 4

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

9.11.3 Venenos Tipo III

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

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

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

Força de ataque: 4

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

Sonífero potente: Este sonífero é um líquido incolor de cheiro muito forte que evapora em contato com o ar, capaz de desacordar uma pessoa

em segundos. Este sonífero só funciona se seu vapor concentrado for inspirado, sendo normalmente usado para umedecer panos que serão colocados no rosto das vítimas.

Força de ataque: 6

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

9.11.4 Venenos Tipo IV

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

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

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

Força de ataque: 5

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

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

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

Força de ataque: 8

Efeitos: Caso a vítima passe no teste de resistência ela sentirá grande dor e dormência no corpo,

recebendo -1 coluna em testes físicos e perdendo 5 pontos de EH durante 6 horas. Caso a vítima falhe no teste, ela sentirá uma dor muito forte e começará a perder o controle sobre seus músculos, recebendo um ajuste de -6 Colunas de Resolução para qualquer teste que realizar, exceto testes de resistência, e perdendo 10 pontos de EH durante seis horas. A cada hora que passar, das seis horas de efeito, a vítima deverá fazer uma nova Resistência Física contra FA 8, caso falhar ele perderá 3 pontos de EF.

9.11.5 Venenos Tipo V

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

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

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

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

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

Força de ataque: 12

Efeitos: Caso a vítima passe no teste de resistência ela perderá uma rodada expelindo o sangue demoníaco, seja vomitando ou através de um grande fluxo de sangue expelido pelo ferimento,

neste processo ela perderá 2 pontos de EF. Caso a vítima falhe no teste, em duas rodadas ela sentirá seu sangue ferver e ocorrerá conforme descrito anteriormente. A dor paralisará a vítima por duas rodadas, impondo um ajuste de -5 colunas durante uma hora. Em seguida a vítima deverá realizar um novo teste de Resistência Física contra FA 8 por rodada durante as próximas 20 rodadas, em cada falha ela receberá 5 pontos de dano na EH primeiramente e depois na EF. Não existe cura conhecida para a Morte Rubra, mas é dito que o milagre Curas Espirituais é capaz de enfraquecer seus efeitos.

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

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

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

Força de Ataque: 11

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