Tabelas de Uso Comum

para o

Versão 2.3

Licenciamento

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

Você pode:

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

Sob as seguintes condições:

Atribuição. Você deve dar crédito ao autor original.

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

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

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

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

Tabela de Resolução de Ações

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

Tabela de Críticos

Cor	Corte	Esmagamento	Penetração
	O Oponente é decapitado	Afundamento toráxico destrói os pulmões.	Golpe perfura o coração.
	100%. Corte vaza o olho. A dor paralisa o adversário por duas rodadas	100%. Golpe no pulso destrói a articulação, obrigando a amputação em 2 dias. O inimigo é paralisado por duas rodadas.	100%. Estocada na mão, inutiliza permanentemente. A dor paralisa o inimigo por duas rodadas.
	100%. Corte no músculo do braço inutiliza o mesmo por uma semana.	100%. Pancada na cabeça. Elmo se parte (caso não seja mágico). Se não tiver Elmo entra em coma por 2 dias.	100%. Perfura o músculo do braço e inutiliza o mesmo por uma semana.
	75%. Corte no músculo do braço inutiliza o mesmo por 2 dias.	75%. Pancada na cabeça. Elmo se parte (caso não seja mágico). Se não tiver Elmo fica desacordado por 2 horas e incapacito por 2 dias.	75%. Perfura o músculo do braço e inutiliza o mesmo por 2 dias.
	75%. Corte na cabeça põe adversário em coma por 1 dia se o mesmo não tiver usando elmo.	75%. Escudo do inimigo se quebra (caso não seja mágico). Na ausência deste o braço quebra (cura em um mês)	75%. Golpe no tronco derruba o adversário se estiver usando escudo. Caso contrário incapacita-o por 2 dias.
	50%. Com um belo golpe, não só atingi como desarma o inimigo.	50%. Golpe no tórax derruba o adversário, que deixa cair o que tiver segurando.	50% Estocada no peito paralisa o adversário na próximas 2 rodadas.
	50%. Corte no ombro, impõe um ajuste de – 4 por 1 dia.	50%. Golpe duro no ombro, paralisa o oponente na próxima rodada	50%. Penetração causa ajuste de – 4 por 2 dias. Se for flecha o ajuste é de - 6 até que a mesma seja retirada.
	25%. Corte no músculo do braço dá uma ajuste de – 4 na próxima rodada.	25%. Golpe no ombro desequilibra o adversário na próxima rodada, dando um ajuste de – 4.	25% Estocada na perna reduz o movimento à metade e causa um ajuste de – 2 por 1 hora.

Cor	Garras	Magia	Falha
	Força do golpe rasga a jugular.	Impacto total da magia mata o adversário.	Um golpe ruim. Erra o adversário.
	100%. Ataque no olho rasga o globo ocular, paralisando o adversário por duas rodadas.	100% Impacto no pé destrói o mesmo. Adversário fica paralisado por duas rodadas.	Descontrole dá um ajuste de – 3 nas próximas duas rodadas.
	100%. Ataque rasga o braço causando um ajuste de - 8 por 2 dias.	100%. O poder da magia leva o inimigo a inconsciência por um dia.	Descontrole dá um ajuste de – 4 nas próximas 3 rodadas.
	75%. Ataque rasga o braço causando um ajuste de - 8 por 2 dias.	75%. O poder da magia leva o inimigo a inconsciência por meia hora.	Ataque precipitado causa 25 % de dano em si mesmo.
	75%. A ferocidade do golpe derruba o adversário impedindo de atacar nas próximas 3 rodadas.	75%. O potente impacto paralisa o adversário, impedindo de atacar nas próximas 3 rodadas.	Ataque desastroso causa 50 % de dano em si mesmo.
	75%. Feroz ataque na mão desarma o inimigo.	50%. A força da magia arremessa o adversário a 2 metros de distância, e ele deixa cair sua arma.	Sua arma escapa da sua mão, caindo a 3 metros de distância.
	50%. Rasgo na mão impede o adversário de realizar seu próximo ataque.	25%. O poder da magia atordoa o inimigo, impedindo de realizar seu próximo ataque.	Tropeção o impede de realizar seu próximo ataque.
	25%. Ataque desequilibra o inimigo, levando-o a cair e perder uma rodada.	25%. Poder da magia atordoa o inimigo, impedindo de realizar seu próximo ataque.	Faça um ataque no seu companheiro mais próximo.

Tabela de Críticos (continuação)

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

Tabela de Teste de Resistência Física / Resistência à Magia

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

Tabela de Atenuação de Queda

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

www.tagmar2.com.br

Tabela de Críticos de Quedas

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

Tabela de Críticos Opcionais (Corte)

Cor	Leve	Médio	Pesado
	100%. Corte na jugular. Morte em 2 turnos. Não existe magia ou milagre capaz de estancar o sangramento.	Golpe certeiro no meio da testa causa morte instantânea.	O oponente é cortado ao meio.
	100%. Corte vaza o olho. A dor paralisa o adversário por duas rodadas.	100%. Corte inutiliza permanentemente uma das pernas do inimigo. A dor paralisa por 3 rodadas e não permite que o mesmo se levante sem ajuda.	100%. Corte profundo no abdômen. Morte em 1 hora se não for estabilizado. Caso o tratamento seja bem sucedido, a recuperação leva uma semana (ajuste de -2 em todas as ações físicas).
	100%. Estocada no abdômen. Coma por 2 horas se estiver usando armadura de couro ou nenhuma. No caso de armaduras metálicas o golpe paralisa por 2 rodadas e dá um ajuste de -2 nas duas rodadas seguintes.	100%. Corte profundo na cintura. A dor paralisa o adversário por 3 rodadas e impõe ajuste de –6 por 12 horas. Morte em 1 dia se não for tratado.	100%. Inutiliza permanentemente o braço do adversário que segura a arma.
	75%. Corte no músculo do braço inutiliza o mesmo por um dia.	75%. O oponente é levado à inconsciência por duas horas.	75%. Corte na cabeça põe o adversário em coma por um dia se o mesmo não estiver usando elmo.
	75%. Corte na mão desarma o inimigo e impõe um ajuste de -2 por uma hora.	75%. Atinge a mão que empunha a arma, inutilizando a mesma por uma hora.	75%. Escudo do inimigo se parte (caso não seja mágico). Na ausência deste, corte no braço paralisa por 3 rodadas.
	50%. Corte no rosto. Deixa uma cicatriz bem marcada. A dor paralisa o oponente durante uma rodada	50%. Estocada no abdômen. A dor dá um ajuste de -4 por um dia.	50%. Caso o inimigo esteja lutando com uma arma leve ela se parte, a não ser que seja mágica.
	50%. Corte na mão desarma o inimigo.	50%. Atinge a mão que empunha a arma, desarmando o oponente. A arma do inimigo cai a uma distância de 3 metros.	50%. Corte na perna derruba o adversário, que leva 2 rodadas para se levantar. Sua velocidade base é reduzida pela metade por uma semana.
	25%. Corte no rosto. Deixa uma cicatriz leve.	25%. Corte no antebraço impõe um ajuste de –2 por 1 dia.	25%. Corte profundo no maxilar. Dor impõe ajuste de -2 por 1 dia.

Tabela de Críticos Opcionais (Penetração)

Cor	Leve	Médio	Pesado
	Flechada certeira no coração. OU Flecha Atravessa a garganta.	Golpe perfura o coração. OU Golpe no olho alcança o cérebro.	Arma empala (atravessa) o adversário, matando-o instantaneamente.
	100%. Flechada na cabeça deixa o oponente em coma por um dia caso esteja usando elmo. Em caso contrário provoca a morte em 3 dias se não for curado.	100%. Estocada na mão a inutiliza permanentemente. A dor paralisa o inimigo por duas rodadas.	100%. Perfuração no abdômen paralisa o adversário por um dia caso esteja usando armadura metálica. Caso não esteja, provoca a morte em 3 dias se não for curado.
	100%. A flecha atravessa a mão que empunha a arma. A dor impõe um ajuste de -6 até a flecha ser retirada. A mão ficará inutilizada por uma semana.	100%. Perfura o ombro do adversário e inutiliza o mesmo por dois dias. Sangramento causa desmaio em 10 rodadas.	100%. Golpe no tronco derruba o adversário se estiver usando escudo. Caso contrário incapacita–o por 2 dias.
	75%. Flechada na perna inutiliza a mesma por um dia.	75%. Sangramento devido à perfuração causa perda de mais 1 ponto de EF por rodada durante 5 rodadas.	75%. Arma fica presa na lateral do tórax, causando sérios danos durante a retirada. Causa ajuste de -6 até que seja tratado.
	75%. Flechada no ombro inutiliza um dos braços até que a flecha seja retirada.	75%. Perfura a mão do adversário e inutiliza a mesma por uma semana.	75%. Perfuração no músculo da perna reduz o movimento pela metade e impõe um ajuste de –4 por uma semana.
	50%. Penetração causa ajuste de –6 até que a flecha seja retirada.	50%. Estocada no peito paralisa o adversário na próxima rodada.	50%. Penetração impede o uso de um dos braços em atividades pesadas por 2 dias.
	50%. Penetração causa ajuste de –4 até que a flecha seja retirada.	50%. Estocada faz a arma do adversário voar a 3 metros de distancia.	50%. Penetração causa ajuste de – 4 por 2 dias
	25%. Penetração causa ajuste de –2 até que a flecha seja retirada.	25%. Estocada na perna reduz o movimento à metade e causa um ajuste de – 2 por 1 hora.	25%. Estocada desequilibra o adversário, impondo ajuste de -4 por 3 rodadas.

Modificadores em Combate

Corpo-a-corpo	Bônus/Penalidade
Atacante em posição acima do defensor (numa escada, montado)	+2
Atacante sobre um terreno normal e defensor em terreno desvantajoso (água na altura do joelho, lama)	+2
Atacante escondido, defensor em surpresa parcial ou total.	+2
Flanqueando uma pessoa	+1
Atacante caído	- 50%
À distância	**Bônus/Penalidade**
Alvo andando	0
Alvo em corrida de fundo	-4
Alvo em corrida curta	-7
Pouca cobertura (até 40%)	-2
Mediana cobertura (até 75%)	-4
Muita cobertura (até 95%)	-10
Quase no limite do alcance (75% da distância máxima)	-3
No limite do alcance	-6

OBS: o Bônus/Penalidade deve ser aplicado apenas nas colunas de resolução de combate

Tabela de Críticos Opcionais (Esmagamento)

Cor	Leve	Médio	Pesado
	100%. Pancada na cabeça mata em duas rodadas. Não há cura possível.	Parte o elmo, se existir, e causa afundamento craniano fatal.	Afundamento torácico destrói a ossatura, matando imediatamente.
	100%. O golpe quebra a mandíbula do adversário (cura em um mês). A dor paralisa por 3 rodadas. Caso esteja usando um elmo fechado o golpe causa apenas um desequilíbrio que dura por duas rodadas.	100%. Golpe no peito paralisa o inimigo por três rodadas. Na ausência de armadura desmaia o adversário.	100%. Golpe no pulso destrói a articulação, obrigando a amputação em 2 dias. O inimigo é paralisado por duas rodadas.
	100%. Golpe direto no rosto leva o oponente a nocaute caso não esteja usando um elmo fechado. Caso contrário, apenas perde sua próxima rodada.	100%. Pancada na cabeça. Elmo se parte (caso não seja mágico). Se não tiver Elmo entra em coma por 2 dias.	100%. Pancada na coluna. Dificuldade de movimento causa ajuste de –4 por 4 rodadas. Se não houver armadura fica paralisado por 2 dias.
	75%. Acerta a lateral do joelho, que faz o oponente se ajoelhar e perder a próxima rodada se levantando. Além disso impõe ajuste de -3 por um dia.	75%. Golpe na nuca desnorteia o adversário, que deve fazer um ataque ao seu companheiro mais próximo, caso exista.	75%. Pancada na cabeça. Elmo se parte (caso não seja mágico). Se não tiver Elmo fica desacordado por 2 horas.
	75%. Acerta ambas as pernas fazendo o inimigo cair e perder 2 rodadas se levantando.	75%. Um dos braços é deslocado com o golpe, ficando inutilizado por 7 dias.	75%. Golpe na cabeça atordoa o adversário, que deve fazer um ataque a um de seus companheiros (-4 colunas de ajuste), caso haja algum próximo.
	50%. Pancada na cabeça deixa o oponente meio atordoado, impondo um ajuste de -4 nas próximas 5 rodadas. Caso o mesmo esteja usando elmo o ajuste é de -2 por duas rodadas.	50%. Golpe forte no ombro do braço oposto ao da arma. A dor faz o que estiver nesse braço (escudo, por exemplo) cair a 1 metro de distância.	50%. Golpe no joelho derruba o adversário e impede que se levante por 2 rodadas.
	50%. Golpe na mão que empunha a arma desarma o oponente. A dor impõe ajuste de -5 na próxima rodada caso use outra arma.	50%. Golpe duro na coxa impede que o oponente ataque na próxima rodada.	50%. Golpe no tórax derruba o adversário, que deixa cair o que estiver segurando.
	25%. Golpe duro no antebraço causa um ajuste de -3 na próxima rodada.	25%. Golpe no tórax desequilibra o adversário, dando um ajuste de -4 na próxima rodada.	25%. Golpe no ombro desequilibra o adversário, dando um ajuste de – 4 na próxima rodada.

Penalidades Aplicadas a Movimentação

Terreno	Penalidades
Piso inclinado 30º	1
Piso inclinado 45º	2
Piso inclinado 60º (Pode necessitar de apoio para escalada).	3
Piso inclinado 90º (Apenas com algum apoio para escalada).	4
Mata muito fechada, com vegetação que obstrua a visão e arranhe o corpo.	1
Obstáculo, teto na altura do ombro.	1
Obstáculo, teto na altura do abdômen.	2
Obstáculo, teto na altura da cintura.	3
Obstáculo, teto na altura da coxa (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	**Penalidades**
Visibilidade baixa	1
Visibilidade muito baixa	2
Visibilidade nula	4
Carga	**Penalidades**
Medianamente Carregado	1
Muito Carregado	2
Totalmente Carregado	3
Especial	**Penalidades**
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 tamanho e peso do personagem	1 ou 2
Condição extrema de temperatura	1
Líquido muito viscoso (uma pasta, como a lama)	1

Movimentação = Velocidade Base / (1+penalidade)