

Tagmar II

Guia de Regras Resumido



Tagmar II

Guia de Regras Resumido



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

Capa

Edno Pereira (ilustração), Geliard Roberto Barbosa (design & layout)

Ilustrações Internas

Antonio Jironimo Bizerril Neto, Cristiano Motta, Licínio Souza, Sergio Artigas

Coordenação

Marcelo Rodrigues e Felipe Deprá Galdino

Publicação

Publicada pelo Projeto Tagmar 2 em 10/10/2008 e disponível para download gratuito em www.tagmar2.com.br

Versão

2.2

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	5	Malabarismo	11
1.1	A Preparação	5	Manusear Armadilhas.....	12
1.2	Os Dados.....	5	Medicina	12
1.3	A "Tabela de Resolução".....	5	Misticismo	12
2	CARACTERÍSTICAS BÁSICAS.....	5	Montar Animais.....	12
	Estágio & Experiência	5	Natação	12
	Escolhendo Raça	5	Náutica	12
	Escolhendo a Profissão	6	Navegação	12
	Deuses	7	Observar	12
	Atributos.....	7	Persuasão	12
	Resistência Física	8	Religião.....	12
	Resistência à Magia.....	8	Sedução	12
	Velocidade Base.....	8	Seguir Trilhas	12
	Karma	8	Sobrevivência	12
	Defesa	8	Trabalho em Metal.....	12
	Energia Física e Absorção.....	8	Trabalhos Manuais.....	12
	Energia Heróica	8	Venefício	12
	Outras características	8	4 COMBATE	13
	Especializações	9	Habilidade nas Armas	13
2.1	Regras para Teste de Atributo	9	4.1 Regras para Combate	13
3	HABILIDADES	9	Seqüência de combate.....	13
3.1	Regras para uso de 'Habilidades'	9	Exemplo de uma seqüência de combate	14
	Seqüência: Como se Usa.....	9	Crítico e Falha.....	14
	Casos Especiais	10	Absorção das Armaduras.....	14
3.2	Descrição das Habilidades.....	10	Recuperando a EH e a EF	14
	Ações Furtivas	10	Outras situações de combate	15
	Acrobacias	10	Armaduras, Elmos e Escudos Mágicos	16
	Arte	10	Armas Mágicas.....	16
	Barganha	10	4.2 Técnicas de Combate	16
	Carpintaria	10	5 MAGIA	16
	Comércio	10	5.1 Adquirindo as Habilidades Mágicas.....	16
	Corrida	10	Entrando para um Colégio, ou Ordem, Confraria ou Trilha.....	16
	Destravar Fechaduras.....	11	5.2 Regras para uso de Magias.....	17
	Disfarces.....	11	Conhecimento Mágico	17
	Engenharia.....	11	Escolhendo o Efeito	17
	Escalar Superfícies	11	Nível na Magia	17
	Escapar	11	Karma	17
	Escrita	11	Usando o Karma	17
	Escutar	11	Recuperando o Karma.....	18
	Etiqueta	11	Outros Fatores	18
	Falsificação	11	6 PERTENCES E AFINS	19
	Furtar Objetos	11	6.1 Sistema Monetário de Tagmar	19
	Herbalismo.....	11	6.2 O Comercio em Tagmar.....	19
	Jogatina.....	11	6.3 Variação de Preços – A lei da Oferta e Procura	19
	Lidar com Animais.....	11		
	Liderança	11		
	Língua	11		



1 Introdução

1.1 A Preparação

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

- O jogador cria um personagem novo.
- O jogador escolhe um dos Arquétipos (personagens pré-gerados que já possuem todas as suas características prontas, bem como suas escolhas e cálculos feitos).

☞ Este Manual de Regras Resumidas não contém as regras de criação de personagem, por isto os jogadores iniciantes devem escolher um dos arquétipos disponíveis no "Livro dos Arquétipos" disponível para download em www.tagmar2.com.br.

1.2 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.

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 "4", nós diremos "role 2d20 +4".

1.3 A "Tabela de Resolução"

Para jogar Tagmar é necessário utilizar a "Tabela de Resolução", que se encontra no encarte colorido que acompanha este manual. É com esta tabela que são realizados os testes de habilidade, combate e magia.

☞ Caso necessite, você pode baixar o encarte com a "Tabela de Resolução" diretamente do site WWW.tagmar2.com.br.

2 Características Básicas

Todas as características básicas estão descritas na Ficha do Personagem.

☞ Este manual descreverá apenas o que são e como funcionam as características básicas do personagem, pois nos Arquétipos todas elas já estão previamente definidas.

☞ Há 12 arquétipos e há uma variação grande de características entre cada um, neste caso recomendamos a leitura deste capítulo para que o jogador possa escolher melhor um dos arquétipos.

Estágio & Experiência

O Estágio inicial de um personagem será 1. Esta característica define a experiência do personagem e é uma medida de poder.

Escolhendo Raça

No mundo de Tagmar, os seres humanos não são a única espécie inteligente. Eles compartilham esse mundo com muitas outras raças inteligentes, amigáveis e hostis. De todas as raças existentes no mundo de Tagmar, você, como jogador, pode escolher uma para seu personagem uma entre as seguintes seis:

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

☞ No livro dos Arquétipos há uma boa coletânea de personagens de várias raças para sua escolha. Escolha um arquétipo de acordo com a raça que mais lhe agrada.

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.

Em Tagmar, devido a 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 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.

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.

Elfos

Os elfos são criaturas das florestas que vivem em "cidades" construídas em meio a jardins 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.

Elfos são curiosos e não é raro um deles deixar a floresta para conhecer o mundo.

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.

Elfos Florestais

O tipo mais comum de elfo costuma ter a pele alva e cabelos castanhos. 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.

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 poucos que existem vivem associados a outras raças, geralmente junto a tribos de elfos florestais, ocupando lugares de destaque.

Meio-Elfos

Meio-elfos são o produto da união de elfos e humanos. Eles parecem somar as qualidades de ambos os seus genitores: possuem tanto a personalidade fascinante dos elfos quanto a força e a resistência física dos humanos.


Esta raça vive aproximadamente 450 anos, e seu envelhecimento se dá como o dos elfos. Meio-elfos não formam comunidades ou cidades próprias; em vez disso, eles vivem entre os humanos ou elfos, sendo muito bem aceitos por estes.

Escolhendo a Profissão

Existem seis profissões básicas que os personagens poderão exercer:

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

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.

 No livro dos Arquétipos há uma coletânea de 12 personagens de várias profissões e raças, mas deve-se frisar há algumas outras combinações de raças e profissões possíveis.

Guerreiros

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

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 guerra, 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.

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.

Estes heróis (ou anti-heróis) podem pertencer a três Guildas, representando três posicionamentos diferentes perante a sociedade: os Ladrões, os Piratas e os Assassinos.

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. O uso destes poderes é importante para a propagação da fé.

A característica principal para o Sacerdote é a Aura. Somente por meio dela ele é capaz de solicitar poderes ao seu deus e ser o meio de ação deste. 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.

Magos

Os Magos são indivíduos voltados para o estudo de passes e escrituras místicas. Eles se consagram integralmente ao aprendizado de formas arcanas de conhecimento. Isso os afasta de outras atividades, prejudicando-os de certa forma. Por exemplo, no combate, mesmo podendo usar armas, eles possuem muito menos Técnicas de Combate (explicadas mais adiante) que personagens de outras profissões. Outra dificuldade em combate é o problema trazido pelas armaduras: elas impedem a manipulação do "Mana", impossibilitando a execução de seus feitiços.

Contudo, 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.

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.

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.

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 servir de meio aos poderes da natureza.

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.

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. 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 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.

Deuses

O jogador deverá escolher (na tabela abaixo) agora o deus patrono de seu personagem, consultando a lista a seguir. Não é obrigatória a escolha de um deus, mas não é uma boa opção, pois normalmente ateus são chamados de demonitas ...

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.
Cambu	diplomacia, comércio, inter-relações.
Cruine	morte, protetor das almas, reencarnação.
Palier	conhecimento, magia.
Parom	artífices.

Atributos

☞ Após se ter escolhido o Arquétipo 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.

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

- **Intelecto:** Capacidade de raciocínio, memória. O Intelecto é importante para o estudo de magia arcana e habilidades como Engenharia, 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 ela que rege o acúmulo do Karma (poder mágico) ou a resistência aos efeitos de certas magias.
- **Carisma:** Corresponde à voz de comando, à força de vontade, e à 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 e para as manobras, 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.

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.

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.

Velocidade Base

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

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". No capítulo 5 deste guia a mais detalhes de como usar o Karma.

Defesa

Existem três **Tipos de Defesas**, variando com a armadura usada: Leve, Média e Pesada. O tipo da defesa dos Arquétipos já está definido na ficha deles, no campo Defesa, só que de uma forma abreviada: "L" para leve, "M" para média, e "P" para pesada. Ao lado da abreviatura está anotado o **Valor da Defesa Ativa**.

Ao lado da Defesa Ativa, está também anotado 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.

Energia Física e Absorção

Energia Física é a quantidade máxima de punição física a que uma criatura resiste. Quando você é atingido no corpo, sofrendo cortes, contusões, é queimado, cai de uma certa altura, é envenenado, etc, você está se referindo a danos na Energia Física (EF). Os detalhes de como é usada a EF serão vistos no capítulo 4 deste guia.

Equipamentos de defesa, como elmos, escudos e armaduras proporcionam uma **Absorção** que na prática aumenta a EF do personagem. O número entre parênteses no campo de Energia Física na ficha dos Arquétipos já considera esta absorção. Note que se o personagem não estiver usando esta proteção deve-se usar o valor menor que está anotado ao lado da EF, o qual não considera esta proteção.

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, e 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). Mais detalhes de como é usada a EF serão vistos no capítulo 4 deste guia.

Outras características

Idade, Altura e Peso, Classe social

Idade, Altura, Peso e Classe social não têm funções práticas na mecânica e podem ser escolhidos livremente (veja a tabela abaixo).

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

Especializações

A admissão a uma Academia, Ordem Sagrada, Colégio, Guilda, ou 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.

No **5º estágio** todo personagem adquire automaticamente o direito de adquirir uma especialização. O jogador deve consultar o MJ como fazer para ser aceito antes do 5º Nível.

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

☞ Neste livro não discutiremos este assunto com detalhes, pois não são para iniciantes. Mais detalhes podem ser vistos no Manual de Regras completo.

2.1 Regras para Teste de Atributo

O teste de atributo tem o propósito de ser usado em situações que não caem dentro do conceito de nenhuma das habilidades descritas no Capítulo 3.

Tais situações incluem coisas como o uso de Intelecto para resolução de quebra-cabeças, Força para quedas-de-braço, Agilidade para evitar ser vítima de coisas como desmoronamentos localizados, Físico para manter esforços físicos por períodos de tempo prolongados, como prender a respiração e outras situações similares.

Para se testar um atributo contra um desafio 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, e 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.

A coluna de teste será igual ao valor do atributo multiplicado por quatro.



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.

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.

☞ Os Arquétipos já possuem Habilidades previamente escolhidas. Mas ao passar de estágio o jogador poderá escolher outras ou melhorar as já existentes. Neste caso deve-se consultar o Manual de Regras.

3.1 Regras para uso de 'Habilidades

Seqüência: Como se Usa

Inicialmente, pode ser que haja alguma dificuldade. Por isso, preste bastante atenção em seus jogos iniciais. Siga-se este roteiro:

- Primeiro verifique se o personagem tem nível na habilidade requerida. Caso ele não tenha, veja o item Uso de Habilidade sem Nível. Caso tenha, continue o roteiro.
- Descubra o seu total na habilidade. 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

Ele é a soma do nível na habilidade mais o ajuste dado pelo Atributo relacionado à mesma. Esta soma já está anotada na ficha do personagem na coluna escrita "Total", que fica ao lado de cada habilidade.

Tabela de Resolução

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

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.

OBS: caso você não saiba o que a "Tabela de Resolução", consulte o item 1.3

Níveis de Dificuldade

Os Níveis de Dificuldade podem ser vistos na tabela de resolução, cada um representado por uma cor: Verde (falha), Branco (rotineiro), Amarelo (fácil), Laranja (médio), Vermelho (difícil), Azul (claro e escuro) (muito difícil) e Cinza (absurdo)

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 (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

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*

Tentando de Novo

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.

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: *Um jogador tenta escalar um muro para fugir dos guardas. O MJ determina que a dificuldade é média. Sendo que por não ter a habilidade de Escalar Superfícies, teria que jogar na coluna -7, 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

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. Existem estojos portáteis que contêm um sortimento de ferramentas e utensílios simples, que permitirão ao personagem tentar reparos e/ou manufaturas pouco complexas. Para maiores detalhes, veja o capítulo Pertences & Afins no Manual de Regras.

3.2 Descrição das Habilidades

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

Ações Surtivas

É a habilidade de usar o silêncio, a camuflagem e as sombras para passar despercebido.

Acrobacias

A acrobacia permite ao personagem tentar movimentos acrobáticos, tais como: saltos mortais, equilíbrio, cambalhotas, e outros.

Arte

Arte inclui todas as formas de expressão artística, mas estas devem ser compradas separadamente. Alguns exemplos: Canto, Dança, Música, Poesias, Desenho/Pintura e Escultura, mas certamente existem outras.

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.

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.

Comércio

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

Corrida

Basicamente consiste na capacidade de correr mais rapidamente devido a intensivo treinamento.

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.

Destravar 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).

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, encheimentos, etc.

Engenharia

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

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. Cada rolamento é válido por dez metros ou fração de escalada (18 metros de subida implicam em dois rolamentos de dados).

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.

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.

Escutar

Essa habilidade é usada para se notar sons que possam ser importantes ao personagem. 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.

Etiqueta

Esta habilidade confere o 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.

Salsificação

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

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.

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, entre outros usos. O herbalismo, não serve para localizar as plantas ou ervas em ambiente natural; para isso, use a habilidade Sobrevivência.

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 tapacear.

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.

Liderança

É através dela que você impõe respeito e confiança no coração dos seus subordinados.

Língua

Esta habilidade permite ao personagem falar uma outra linguagem que não a de sua raça. Sua posse não permite ao personagem ler e escrever nesta linguagem, apenas comunicar-se verbalmente.

Malabarismo

Esta habilidade permite que o personagem efetue truques manuais, tanto malabarismos (manter vários objetos no ar ao mesmo tempo) quanto prestidigitação (fazer objetos aparecerem ou desaparecerem 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).

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.

Medicina

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

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.

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 equínos (cavalos, pôneis, mulas, burros, etc.) em geral.

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. Cada rolamento de dados nesta habilidade é válido para uma distância de 200 metros ou fração.

Náutica

Com esta habilidade, o personagem poderá explorar o mundo desconhecido além do horizonte por seus próprios méritos. A Náutica confere a capacidade de utilizar e comandar os mais diversos tipos de embarcações.

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 etc.

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.

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 outras pessoas a seguirem cursos de ação que elas não seguiriam normalmente.

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.

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.

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).

Sobrevivência

Sobrevivência é uma habilidade que reúne conhecimentos 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.

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.

Trabalhos Manuais

Esta habilidade serve para fazer e/ou reparar objetos que não são de metal ou madeira (couro, corda, tecido, etc). Os graus de dificuldade variam de acordo com a dificuldade do trabalho proposto e da disponibilidade de instalações e ferramentas adequadas.

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

4 Combate

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.

Habilidade nas Armas

Todo personagem, ao evoluir de estágio, ganha um certo número de Pontos, definido segundo sua profissão, para comprar níveis em Grupos de Armas. As armas são divididas em pequenos grupos de uso semelhante.



Os Personagens existentes no Livro de Arquétipos já estão com estes pontos distribuídos, além de possuírem uma arma do grupo no qual possuem nível. O nível máximo em um grupo de armas é o valor do estágio do personagem. Mas ao passar de estágio o jogador poderá escolher outras ou melhorar as já existentes. Neste caso deve-se consultar o Manual de Regras.

4.1 Regras para Combate

Faremos aqui um resumo para ajudá-lo a entender como se desenrola um combate. Use o resumo como um guia para não se perder na sequência de ações.

Sequência 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 sequência 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, 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 sequência 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.

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.*

Movimento

Durante o movimento, indica-se qual o posicionamento dos combatentes. O movimento pode ser muito importante para uma tática de luta ou para situações especiais.

A Velocidade Base é o número de metros que um personagem move durante uma rodada, se estiver andando normalmente e carregando pouco peso.

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.

OBS: caso você não saiba o que a "Tabela de Resolução", consulte o item 1.3

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, você deve pegar a Tabela de Resolução e em seguida jogar 1d20, consultando o resultado na Coluna de Resolução que você descobriu. A cor de fundo na qual o número que saiu no d20 se insere indica o resultado do ataque:

Verde: Falha, veja o item Crítico e Falha.

Branco: o golpe errou o adversário.

Amarelo: você causa 25 % do seu dano máximo.

Laranja: você causa 50% do seu dano máximo.

Vermelho: você causa 75% do seu dano máximo.

Azul Claro: você causa 100% do seu dano máximo.

Azul Escuro: você causa 125% do seu dano máximo.

Cinza: Golpe Crítico. Os efeitos vão além do simples dano, veja o item Crítico e Falha.

Descobrimdo o Dano

A energia do personagem é composta de duas partes: uma representa a energia física do corpo, e a outra

representa a energia heróica do espírito, ambas medidas por um valor numérico.

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. Ele pode vir de 2 formas: na Energia Heróica e (quando esta acabar ou no caso de críticos) na Energia Física.

Dano na Energia Heróica

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

O dano causado na EH corresponde à perda de confiança, o cansaço, o desespero, a fadiga emocional, etc, que o ataque causa no adversário. Na verdade, o atacado não é realmente atingido, mas se toma mais vulnerável.

Se a EH for levada a zero ou menos por um mesmo golpe (não importando quanto a menos), passa-se a contar apenas com a Energia Física. O dano excedendo a Energia Heróica desaparece (EH fica igual a zero), mas todos os próximos golpes são na EF.

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

Caso a Energia Física, através do dano, fique entre 0 e -5 o personagem esta ferido e fora de combate; de -6 a -10 esta ferido, fora de combate e inconsciente; e de -11 a -15 está inconsciente e gravemente ferido.

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.

Caso o dano na Energia Física leve abaixo de -15, o indivíduo morre imediatamente.

Exemplo de uma sequência de combate

Este é um exemplo completo de uma sequência de combate:

Um guerreiro depara-se com um Javali feroz à sua frente e não tem alternativa se não começar um combate.

1. O MJ solicita que seja rolada 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 uma nova rodada. Eles jogam novamente a iniciativa e desta 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 continua-se o combate seguindo o mesmo tipo de sequência até que o combate termine (ou que alguém desista e tente fugir).

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, e foi apenas um golpe ruim.

No Crítico, independente do alvo ter EH, o dano sempre será descontado da EF, isso representa a gravidade e perfeição do ataque executado.

Ao receber um dano crítico quando já não tem mais Energia Heróica, 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.

Absorção das Armaduras

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, escudo, elmo e/ou outras proteções. O crítico, no entanto, atinge diretamente a EF, não contando a Absorção da armadura. 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.

Recuperando a EH e a EF

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, a recuperação é de 1 ponto por hora. Esforço pesado

e grande tensão impedem a recuperação de Energia Heróica.

A Energia Física é curada muito mais lentamente. 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, é necessário estabilizar o paciente com o uso da habilidade Medicina. Após a estabilização, o método de recuperação de EF é igual à anterior

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.

Outras situações de combate

Muitas situações estranhas aparecem durante o combate. Falaremos de apenas das situações mais comuns. Caso apareçam outros casos, o MJ deverá consultar o manual de regras completo.

Quando a Energia Heróica Não Pode Ser Utilizada?

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, irá a sofrer danos diretamente na sua Energia Física. Note, 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.
- Surpresa Completa: Quando o agressor executa um ataque no qual a vítima não tem condições de perceber o atacante (falhou no teste de Observer/Escutar) é considerado uma Surpresa Completa.
- Personagem Indefeso: Pode haver vários motivos para que ele esteja nesta situação podendo estar inconsciente, atordoado, todo amarrado, ou numa outra situação semelhante.

Ataque Desarmado

Utilizar seu próprio corpo como arma não é muito eficiente. Mesmo podendo-se comprar nível no grupo Combate Desarmado (CD) todo crítico causado é tratado em uma tabela especial de crítico.

Utilização de Armas sem Nível

Se alguém tentar usar uma arma na qual não possui nível, qualquer ataque feito utilizará a coluna de ataque -7, sem ajuste de Agilidade. Porém, o dano deve ser calculado normalmente (com ajuste de Força).

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 e tem direito a usar a Técnica Ataque de surpresa.

Surpresa Completa

Para poder sofrer Surpresa Completa, a vítima não pode ter nenhuma consciência da presença do atacante e não pode saber que vai ser atacada.

O ataque é resolvido normalmente, mas o dano é feito na EF. A técnica Ataque de Surpresa pode ser usada para aumentar sua Coluna de Resolução. O agredido não revida no primeiro ataque, pois foi uma situação de surpresa total.

Combate Montado

Animais não treinados para o combate se assustam facilmente. No começo de cada rodada, o cavaleiro precisa tentar usar a técnica Combate Montado com a dificuldade fácil. Caso ele não tenha esta técnica 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).

Esquiva no Combate

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 Técnica Esquiva.

Nos golpes do adversário, caso ocorra a Falha (verde), ela será tratada apenas como se fosse um ataque que não acertou (cor branca).

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 às Cegas permite reduzir estas penalidades.

Segurando a Ação de Combate

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.

Resistência Física

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.
- 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.
- Tendo ambos os valores, você deve pegar a Tabela de Resistência 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.

Armaduras, Elmos e Escudos Mágicos

Além de serem mais resistentes, possuem bônus mágicos que aumentam a defesa, magias agregadas e em alguns casos absorção elevada magicamente. Esse bônus varia de +1 a +5, sendo que itens mágicos têm sua absorção contada contra golpes Críticos.

Armas Mágicas

Além de qualquer mágica que venha a possuir, tais armas aumentam a Coluna de Resolução e o dano causado. Cada arma mágica possui bônus que varia de +1 a +5. Este número é somado a cada categoria de dano e às Colunas de Resolução (Ataque x Defesa).

4.2 Técnicas de Combate

Além das habilidades nos Grupos de Armas, os personagens também podem aprender algumas Técnicas de Combate Especiais.

☞ Os Arquétipos já possuem suas técnicas de combates previamente escolhidas e no verso das fichas tem a descrição de como usar estas técnicas. Ao passar de estágio o jogador poderá escolher outras ou melhorar as já existentes. Para isto consulte o manual de regras completo, o qual também tem a lista completa de Técnicas de combate existentes.



5 Magia

Algumas profissões têm um outro recurso, por vezes mais poderoso que as armas, para usar em combate. Esse recurso é a Magia.

As magias têm características muito variáveis. Elas se diferenciam não só em suas funções (Curar, criar imagens, mover objetos, destruir e etc), mas nos seguintes fatores:

- Nome: todo encanto tem um nome pelo qual é conhecido por seu usuário e outros místicos.
- Evocação: as magias gastam um certo tempo para serem executadas. O intervalo de tempo entre o começo desta manipulação e o momento em que os primeiros efeitos da magia aparecem é chamado de Evocação.
- Alcance: é a distância, medida a partir do evocador, que a magia pode alcançar com efetividade. O Alcance pode variar entre pessoal (atinge apenas o próprio evocador da magia), toque (atinge apenas 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. Pode ser instantânea, durar um tempo limitado (uma rodada, um minuto, duas horas, etc), ser permanente ou durar até o seu primeiro uso, permanecendo "estocada" por seu evocador.

5.1 Adquirindo as Habilidades Mágicas

O método de adquirir novas magias e/ou aumentar o nível das já possuídas é semelhante ao visto em Habilidades, mas existem diferenças.

O número de pontos para compra de magias que se ganha em cada estágio é igual ao **dobro do valor do Atributo** usado para comprar as magias somado a **5**. É permitido estocar pontos para gastar em futuros estágios.

☞ Os arquétipos já têm todos os pontos distribuídos, mas para conhecer os atributos específicos de cada profissão basta consultar o Manual de Regras no Capítulo de Magias.

Só pode-se comprar as magias da lista básica da sua profissão. Caso você já tenha conseguido entrar para alguma Ordem, Trilha, Confraria ou Colégio, você pode também comprar magias na lista da organização a que pertence. Não se esqueça de verificar os custos das magias.

☞ Os arquétipos já têm as suas magias compradas e no verso da ficha possuem uma descrição resumida de cada magia com o efeito nível 1 já descrito. Para conhecer melhor as magias com seus demais efeitos deve-se consultar o Guia de Magia para Principiantes ou então o Livro de Magia.

Entrando para um Colégio, ou Ordem, Confraria ou Trilha

Em termos de jogo cada personagem ao alcançar o 5º estágio adquire automaticamente o direito de adentrar a uma Ordem, Colégio, Confraria ou Trilha. Deve-se manter

em mente que estas organizações só buscarão membros que se afinem com a sua filosofia e que demonstrem potencial para agregar algo às mesmas.

☞ Mas como este guia se dedica a iniciantes, este fato é melhor explorado no Manual de Regras e no Livro de Magias.

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.

- Escolha o efeito desejado. Para isso você precisa saber quais são as magias que você possui.
- 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.

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.

Escolhendo o Efeito

Todas as magias têm efeitos diferentes, cada um deles com funções específicas. Alguns são úteis em combate, outros servem para coletar informações. Por isso, é necessário que se leia cada magia para conhecer a sua utilidade.

Para você, é importante ler apenas as magias que o seu personagem conhece, pois somente elas podem ser usadas por ele.

Nível na Magia

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.

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.

Cada vez que seu personagem passa de estágio ele acumula mais Karma. Personagens com Aura menor que 1 não conseguem fazer magias, de forma que o Karma deles é igual a zero.

Usando o Karma

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 a zero (pode ser levado a zero, mas nunca a negativo) a sua força mágica se esgota temporariamente. Não é possível usar um efeito mais caro do que os seus pontos de Karma atuais.

Evocação

As evocações podem ser classificadas em três categorias com relação ao seu tempo de execução:

- Instantânea: Uma palavra e um gesto simples são suficientes. As evocações são tão rápidas que os efeitos ocorrem imediatamente.
- Tempo Determinado: este tipo de evocação tem um tempo definido (está determinado em cada magia). Os efeitos deste tipo de magia se fazem sentir apenas após o término do tempo de evocação.
- Ritual: Esta lenta evocação se arrasta por horas de cânticos, gestos e sacrifícios. 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.

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.

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. 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 a 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.

Recuperando o Karma

Descreveremos aqui apenas os dois processos mais eficientes para recuperar karma: 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.

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.

Em princípio, todo místico tem o seu Focus; todos os personagens começam com o Focus apropriado às suas profissões.

Cada místico pode ter apenas um Focus de cada vez, que é ligado ao seu proprietário através de um ritual que demora 5 horas e custa cerca de 2 moedas de prata.

Mesmo usando tal item é preciso dormir ou descansar para se recuperar a força mágica. Caso o método escolhido seja o sono, a recuperação se faz da seguinte maneira: Se o descanso for de uma noite bem dormida e sem interrupções abruptas, o Karma será recuperado em 100%. Caso o descanso seja interrompido abruptamente ou caso a noite não seja tranquila a recuperação será de apenas 50%. Caso o descanso seja inferior a 4 horas de sono, nada é recuperado. Valores fracionários resultantes deste cálculo são arredondados para cima.

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.

O Ritual de Recuperação

Caso o místico não tenha acesso ao seu Focus, a única forma que ele tem disponível para recuperar o Karma gasto 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.

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 desde a primeira evocação. 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.

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

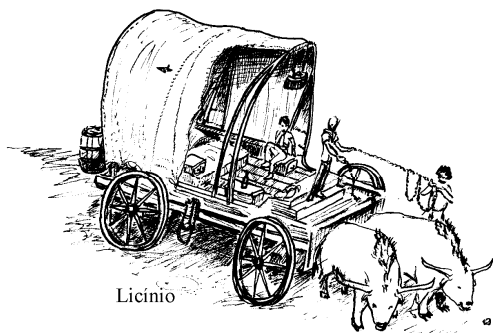
O dano máximo, no entanto, é ditado pelo efeito escolhido dentro da magia. Quanto maior a Dificuldade do efeito escolhido, maior será o dano máximo que ele poderá causar. Sendo assim, quanto mais Karma usado, maior será o dano máximo possível de ser causado. As regras quanto à porcentagem do dano a ser infligido podem ser vistas no capítulo de combate.

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 pode impedir que se invoque uma magia, mas isto depende de cada uma das profissões:

- Magos: ao usarem quaisquer armaduras, elmos e escudos ficam impedidos de evocar quaisquer magias.
- Bardos: podem usar armaduras de couro, mas não podem usar elmos e escudos ao evocarem suas magias.
- Rastreadores: são limitados ao uso de armaduras de cota de malha parcial, e não podem usar elmos e escudos. Armaduras mais pesadas os impedem de evocar seus feitiços.
- Sacerdotes: não têm 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.



6 Pertences e Afins

Um fator de grande importância para a caracterização dos personagens são suas posses.

Os Arquétipos já possuem pertences iniciais descritos na ficha. Se o Mestre desejar enriquecer os detalhes ou mesmo recompensar os personagens com itens simples mas úteis, basta consultar o Capítulo referente a Pertences e Afins do Manual de Regras.

6.1 Sistema Monetário de Tagmar

Em Tagmar, todo o dinheiro circulante é em moedas, que são de 3 tipos: moedas de cobre, prata e ouro. A principal moeda em circulação é a de prata, seguida pela de cobre e, por último, a de ouro.

Para efeito de conversão: uma moeda de ouro = 10 moedas de prata = 100 moedas de cobre. Como uma forma de abreviação, será usada as siglas M.O, M.P, e M.C. para moedas de ouro, de prata e de cobre.

6.2 O Comercio 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 preço mais equilibrado, devido à concorrência. Só nos grandes centros (grandes cidades e portos) é que se encontram itens raros e caros.

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 tenha a habilidade Barganha.

6.3 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. 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.

Difícil: existem dificuldades para se obter o produto; uma guerra entre países vizinhos que dificulta a chegada de suprimentos. O Mestre do Jogo pode exigir que um personagem tente rolar um Comércio Difícil para obter o produto. Mesmo que seja encontrado, ele custará o dobro do preço normal.

Absurda: a situação é terrível. Isto se aplica a procura de produtos em meio a uma guerra, cerco ou outra situação muito perigosa. Pouquíssimas pessoas terão o produto procurado e mesmo essas pessoas não desejaram vender estes produtos. Um Comércio Absurdo 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 quintuplo do preço normal.

Para ter uma base de preços, consulte as tabelas do Capítulo de Pertences e Afins do Manual de Regras.